

**RESPON GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
TERHADAP HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA GADGET  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 LECES  
KABUPATEN PROBOLINGGO  
TAHUN PELAJARAN  
2021/2022**

**TESIS**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Oleh :**

**ROVIANI DAROJAH**

**NIM: 0849318001**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UIN KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
JUNI 2022**

**RESPON GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
TERHADAP HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA GADGET  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 LECES  
KABUPATEN PROBOLINGGO  
TAHUN PELAJARAN  
2021/2022**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Pascasarjana (S2) Pendidikan Agama Islam  
Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

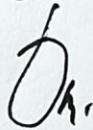
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**PASCASARJANA UIN KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**JUNI 202**

## PERSETUJUAN

Tesis dengan judul "Respon Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA N 1 Leces Tahun Ajaran 2021/2022" yang ditulis Roviani Darojah, NIM : 0849318001 ini telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji tesis.

Jember, 13 Juni 2022

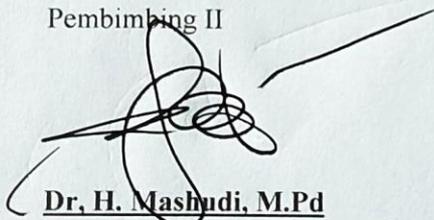
Pembimbing I



**Prof. Dr. H. Moh. Khusnuridlo, M.Pd**

NIP. 196507201992031003

Pembimbing II



**Dr. H. Mashudi, M.Pd**

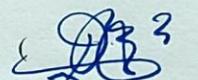
NIP. 197209182005011003

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul “**Respon Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Melalui Media Gadget Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Leces Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2021/2022**” yang ditulis oleh Roviani Darojah ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Seminar Hasil Tesis Pascasarjana UIN KHAS Jember pada hari Kamis tanggal 23 Juni 2022 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas Magister Pendidikan (M.Pd)

### DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd
2. Anggota
  - a. Penguji Utama : Dr. H. Mundir, M.Pd
  - b. Penguji I : Prof. Dr. H. Moh. Khusnuridlo, M.Pd
  - c. Penguji II : Dr. H. Mashudi, M.Pd



Jember, 27 Juni 2022

Mengesahkan

Pascasarjana UIN KHAS Jember

Direktur



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag  
NIP. 19780317 2009121007

## ABSTRAK

**Roviani Darojah, 2021** : Respon Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Melalui Media Gadget Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Leces Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2021/2022.  
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Moh. Khusnuridlo, M.Pd. Dosen Pembimbing 2 : Dr. H. Mashudi, M.Pd

**Kata Kunci** : Respon Guru, Penggunaan *Gadget*, Pembelajaran PAI

Pada era digital, Pendidikan Islam dituntut mampu menyesuaikan diri agar tidak tertinggal jauh dari Pendidikan model lainnya. Tujuan penggunaan perkembangan teknologi dan perangkat digital adalah memudahkan berbagai aktivitas dan program pendidikannya baik pada tataran perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.? (2) Bagaimana respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar afektif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.? (3) Bagaimana respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar psikomotorik siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.?

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Untuk mendeskripsikan respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces. (2) Untuk mendeskripsikan respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces. (3) Untuk mendeskripsikan respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan mengambil latar belakang di SMA Negeri 1 Leces. Peneliti menggunakan pendekatan dan jenis penelitian yaitu *kualitatif deskriptif*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Respon Guru terhadap kognitif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yaitu sangat mendukung karna dengan menggunakan gadget sebagai media pembelajaran maka siswa jauh lebih aktif dan dapat mengeksplere materi diluar jangkauan yang biasa ia dapatkan. 2. Respon Guru terhadap Afektif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yaitu sangat mendukung tapi perlu adanya pengawasan karna dengan menggunakan gadget sebagai media pembelajaran peserta didik antusias dalam menerima materi sehingga guru juga ikut bersemangat dalam mengajar. 3. Respon Guru terhadap konatif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yaitu sangat mendukung tapi perlu adanya pengawasan karna kebebasan peserta didik mengakses laman apa saja di *Handphone* terkadang menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi baik hal yang positif maupun hal yang negatif.

## ABSTRACT

**Roviani Darojah, 2021** : Teacher's Response to the Use of Gadgets in Learning Islamic Religious Education and Character Education at State Senior High School 1 Leces for the Academic Year 2021/2022. Advisor 1 : Prof. Dr. H. Moh. Khusnuridlo, M.Pd. Advisor 2: Dr. H. Mashudi, M.Pd

**Keywords:** Teacher Response, Use of *Gadgets*, PAI Learning

In the digital era, Islamic education is required to be able to adapt so as not to lag far behind other education models. The purpose of using the development of technology and digital devices is to facilitate various educational activities and programs both at the planning, implementation and evaluation levels.

The focus of the research in this study are: (1) How is the teacher's response to students' cognitive towards the use of gadgets in learning Islamic Religious Education and Morals at State Senior High School 1 Leces? (2) How is the teacher's response to students' affectiveness towards the use of gadgets in learning Islamic Religious Education and Morals at Leces State 1 Senior High School? (3) How are the responses of teachers and students to the use of gadgets in learning Islamic Religious Education and Morals at State Senior High School 1 Leces?.

The aims of this study are: (1) To find out how the cognitive response of teachers and students to the use of gadgets in learning Islamic Religious Education and Character Education at State Senior High School 1 Leces. (2) To find out how the affective response of teachers and students to the use of gadgets in learning Islamic Religious Education and Morals at State Senior High School 1 Leces (3) To find out how the conative responses of teachers and students to the use of gadgets in learning Islamic and moral education Character at State Senior High School 1 Leces.

This research is a qualitative research, taking the background at State Senior High School 1 Leces. The researcher used the approach and the type of research that was *descriptive qualitative*. Methods of data collection is done by using the technique of observation, interviews, and documentation. The data analysis technique was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Check the validity of the data is done by triangulation of sources and triangulation of techniques.

The results of this study are as follows: 1. Teacher's response to students' cognitive in the use of gadgets as learning media for Islamic Religious Education and Budi Pekerti which is very supportive because by using gadgets as learning media, students are much more active and can explore material beyond their usual reach. get. 2. Teacher's response to students' affectiveness in using gadgets as learning media for Islamic Religious Education and Budi Pekerti, which is very supportive but needs supervision because by using gadgets as learning media, students are enthusiastic in receiving material so that teachers are also enthusiastic in teaching. 3. The teacher's response to the conative of students in using gadgets as learning media for Islamic Religious Education and Budi Pekerti is very supportive but there is a need for supervision because the freedom of students to access any page on *cellphones* sometimes creates a high sense of curiosity, both positive and negative things.

## ملخص البحث

رافيانى داراجه، 2021. استجابة المدرس لاستخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس للعام الدراسي 2022/2021. تحت الاشراف: (1) الأستاذ الدكتور الحاج حسن الرضا الماجستير، والدكتور مشهودي الماجستير.

**الكلمات الرئيسية:** استجابة المدرس، و استخدام الجوال، تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية

إن في العصر الرقمي، يجب أن تكون التربية الإسلامية قادرًا على التكيف حيث لا يتخلف كثيرًا عن أساليب التعليم الأخرى. والهدف من استخدام تطوير التكنولوجيا والأجهزة الرقمية هو تسهيل أنواع الأنشطة والبرامج التعليمية على مستوى التخطيط والتنفيذ والتقييم.

أما أسئلة هذا البحث فهو (1) كيف استجابة المدرس من الجانب المعرفي في استخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس؟ و(2) كيف استجابة المدرس من الجانب العاطفي في استخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس؟ و(3) كيف استجابة المدرس لاستخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس؟

ويهدف هذا البحث إلى: (1) وصف استجابة المدرس من الجانب المعرفي في استخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس، و(2) وصف استجابة المدرس من الجانب العاطفي في استخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس، و(3) وصف استجابة المدرس لاستخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس.

استخدم الباحث هي هذا البحث المدخل الكيفي بنوع البحث الوصفي الكيفي. وكان موقع البحث في المدرسة الثانوية العامة الحكومية 1 ليجيس، وطريقة جمع البيانات باستخدام المراقبة والمقابلة والتوثيق. وتم تنفيذ طريقة تحليل البيانات من خلال تخفيض البيانات وعرض البيانات واستنتاج. وتصديق صحة البيانات عن طريق تثليث المصادر وتقنيات.

أما النتائج التي حصلت عليها الباحثة فكما يلي: (1) أن استجابة المدرس من الجانب المعرفي في استخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق تكون بصفته من الوسائل التعليمية الداعمة، ويكون الطلاب أكثر نشاطًا ويمكنهم استكشاف المواد خارج النطاق الذي يحصلون عليها؛ و(2) استجابة المدرس من الجانب العاطفي في استخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق، يعني مما من الأمور الداعمة ولكنها يحتاج إلى الإشراف لأنه باستخدام الجوال مثل بصفته وسيلة التعاميم سوف يجعل الطلاب متحمسين للحصول على المواد بحيث يكون المدرس أيضًا في حماسة عند التدريس؛ و(3) أن استجابة المدرس لاستخدام الجوال في تعليم مادة تربية الدينية الإسلامية والأخلاق، يعني مما من الأمور الداعمة ولكن هناك حاجة للإشراف لأن حرية الطلاب في الوصول إلى أي صفحة على الجوال يؤدي أحيانًا إلى إحساس مرفقع في المعركة، سواء كان إيجابيا أو سلبيا.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq hidayah serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas dan kewajiban akademik dalam bentuk Tesis dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW. sebagai pembawa kabar gembira bagi umat yang bertaqwa.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Selaku pengemban amanat berupa wahyu Ilahi yaitu agama Islam yang menjadi petunjuk bagi seluruh umat manusia di dunia.

Dengan selesainya penulisan Tesis ini, maka kami sepatutnya menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E. MM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Moh Dahlan, M. Ag. Selaku Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan yang bermanfaat.
3. Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd, selaku selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama masa studi.
4. Prof. Dr. H. Moh. Khusnuridlo, M.Pd, sebagai dosen pembimbing I yang telah

memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.

5. Dr. H. Mashudi, M.Pd, dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai
6. Untung Biyono, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Leces yang telah bersedia memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Leces Kab.Probolinggo
7. Guru-guru beserta para siswa di SMA Negeri 1 Leces Kab. Probolinggo yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis ini.
8. Orang tua tercinta Bapak Yaqub, S.Pd.I dan Ibu Rifdatul Jannah yang senantiasa berdoa dan bersabar dalam memberikan dukungan moril maupun materil.

Akhirnya hanya kepada Allah-lah penulis memohon taufik dan hidayah-Nya. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan kaum muda Indonesia sebagai penerus bangsa yang bertanggungjawab terhadap nusa dan bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi masyarakat yang ber-

Pancasila, berkepribadian luhur, cerdas, terampil, kuat dan sehat serta mampu menyelenggarakan pembangunan di Bumi Nusantara ini. *Aamiin yarobbal*

*Alamin*

Jember, Mei 2022

**Roviani Darojah**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah .....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	12
B. Kajian Teori .....	21
C. Kerangka Konseptual.....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	50
B. Lokasi Penelitian .....	51
C. Kehadiran Peneliti .....	51
D. Subjek Penelitian.....	52
E. Sumber Data .....	52
F. Teknik Pengumpulan Data .....	53
G. Analisa Data .....	57

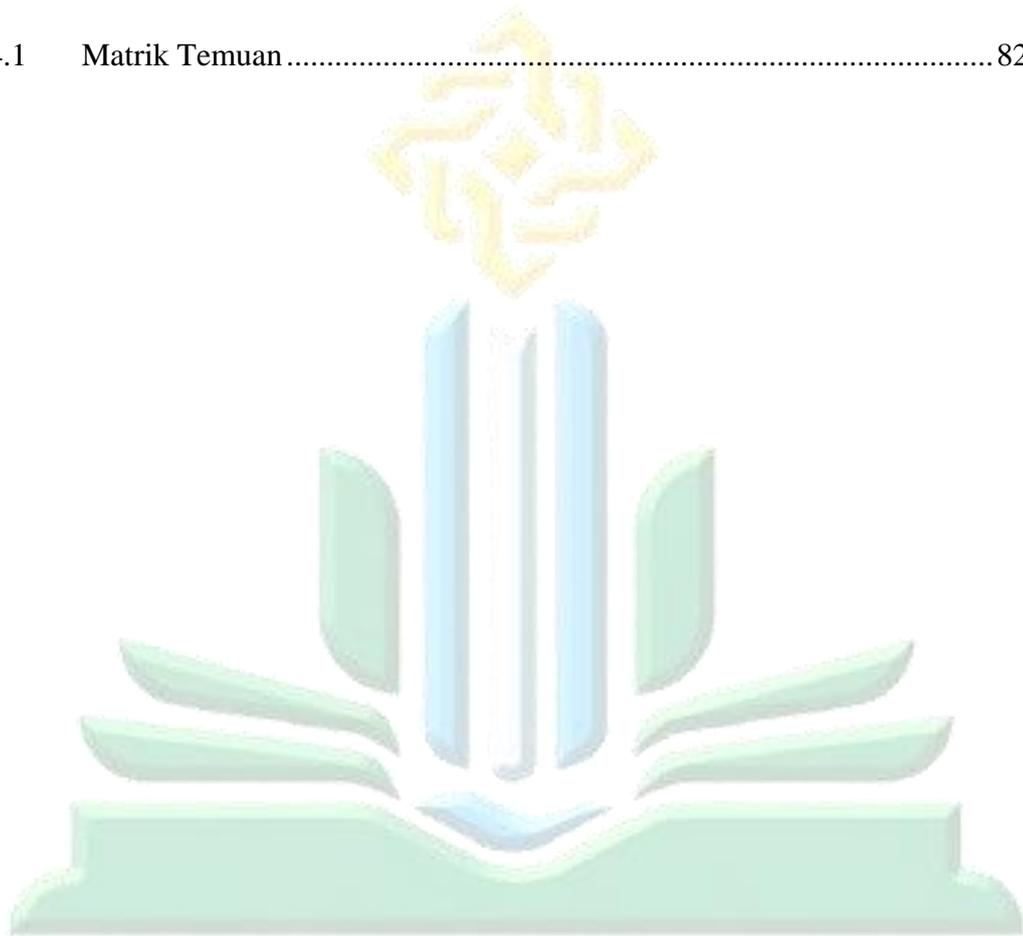
H. Keabsahan Data .....	60
I. Tahapan-Tahapan Penelitian .....	60
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....</b>	<b>62</b>
A. Paparan Hasil Penelitian .....	62
B. Temuan Penelitian .....	82
<b>BAB V PEMBAHASAN HASIL .....</b>	<b>84</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Halaman
2.1	Penelitian Terdahulu .....	18
4.1	Matrik Temuan .....	82



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Halaman
4.1	Pembelajaran dengan menggunakan media LCD dan Laptop .....	65
4.2	Pembelajaran dengan menggunakan media komputer .....	71
4.3	Hasil penilaian dengan menggunakan gadget .....	73
4.4	Pembelajaran melalui youtube dengan media komputer.....	77



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dunia telah berada di dalam suatu era kemajuan yang dihubungkan oleh teknologi serta perangkat komunikasi dan informasi berbasis digital. Era tersebut tak lain adalah era digital. Era digital bisa dimaknai sebagai suatu keadaan di mana penggunaan perangkat komunikasi dan informasi berbasis digital (internet) semakin masif dan mendominasi berbagai aktivitas keseharian manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, kesenian, olahraga, pemerintahan, pendidikan, social dan lain sebagainya.<sup>1</sup>

Era digital telah merasuk ke berbagai kawasan Negara-negara di dunia. Semua saling terhubung satu sama lain. Seakan tiada batas yang menjadi sekat (borderless). Segala informasi terbuka yang ada dalam suatu kawasan dapat diketahui seketika juga oleh penduduk di kawasan lain. Semua itu terjadi karena hadirnya era digital yang telah menggantikan dominasi era konvensional.<sup>2</sup> Di era itulah perkembangan teknologi dan perangkat digital semakin canggih dan terus dikembangkan serta diperbarui. Gelombang peradaban tersebut membuat manusia tidak bisa terlepas dari produk-produk digital. Sehingga tidak ada penghalang untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berbagi informasi secara terbuka oleh masyarakat digital.

---

<sup>1</sup> Nuryadin, *Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital*, Jurnal Kajian Ilmu ilmu keislaman, Vol 3 No 1 (2017), hal 209

<sup>2</sup> Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 10

Dukungan penggunaan perangkat digital yang masif telah memudahkan orang-orang dengan latar beragam untuk berinteraksi di dunia maya. Dunia maya menjadi wujud nyata keterbukaan individu-individu di berbagai belahan dunia. Kemunculan dan kehadiran era digital dewasa ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dielakkan oleh Negara manapun di dunia ini, termasuk oleh pendidikan Islam itu sendiri. Pendidikan Islam yang secara normative dipandang sebagai pendidikan ideal dengan memadukan konsep keseimbangan duniawi dan ukhrawi berbasis pada landasan wahyu (al-Quran dan hadist) serta ijtihad (kreasi pemikiran dalam Islam) nyatanya kian membutuhkan kehadiran perangkat digital.<sup>3</sup>

Pendidikan merupakan usaha sadar yang berupaya untuk membentuk peserta didik agar mempunyai akhlak mulia. Artinya bahwa pendidikan tidak hanya mencerdaskan anak didik dari segi kognitif namun juga dari segi psikomotorik maupun afektif. Dari segi afektif, pendidikan memiliki beban untuk membina moral (akhlak dari peserta didik). Sebagaimana telah tercantum dalam PP No. 7 tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>4</sup>

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa Pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-

---

<sup>3</sup> Nuryadin, *Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital*, 210

<sup>4</sup> Peraturan Pemerintah No. 7 tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional

cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Semakin tinggi cita-cita manusia semakin menuntut kepada peningkatan mutu Pendidikan sebagai sarana mencapai cita-cita tersebut. Sebabnya Pendidikan beserta Lembaga-lembaganya harus menjadi cermin dari cita-cita kelompok manusia disatu pihak dan pada waktu yang bersamaan, Pendidikan sekaligus menjadi lembaga yang mampu mengubah dan meningkatkan cita-cita hidup kelompok manusia sehingga tidak terbelakang dan statis.<sup>5</sup>

Di zaman yang semakin maju ini, pendidikan merupakan hal yang penting dan menjadi kebutuhan untuk dapat mengikuti kemajuan yang ada. Dengan masuknya era globalisasi ini menyebabkan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga membawa banyak perubahan. Selain itu penting pula mengedepankan Langkah-langkah strategis dalam melihat peluang serta kesempatan yang ditawarkan di era ini. Tentunya Langkah dan strategi yang diambil tidak parsial dan bersifat terpadu. Dengan kata lain Pendidikan Islam ditantang untuk dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan atau kompetensi knowledge, aktif dan personality.

Pendidikan Islam dalam makna yang luas adalah segala usaha untuk memelihara dan mengembangkan fitrah manusia serta SDM yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya sesuai dengan norma-norma Islam, sehingga menjadi hamba Allah yang sebenar-benarnya dan mampu berperan sebagai khalifah Allah. Sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an surah al An'am ayat 165:

---

<sup>5</sup> Muhtarom Zaini, *Isu-isu Kontemporer Pendidikan Islam*, (Kudus: Maktabah, 2018), 5

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَكُمْ خَلَائِفَ الْأَرْضِ وَرَفَعَ بَعْضَكُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ لِيَبْلُوكُمْ فِي مَا آتَاكُمْ إِنَّ رَبَّكَ سَرِيعُ الْعِقَابِ وَإِنَّهُ لَغَفُورٌ رَحِيمٌ

Artinya : “Dan dialah yang menjadikan kamu sebagai penguasa di bumi dan Dia mengangkat derajat kamu di atas yang lain”

Antara Pendidikan Islam dan perkembangan era digital haruslah seimbang, dalam artian Pendidikan Islam harus mampu mengikuti arus kemajuan teknologi agar tidak tertinggal jauh dengan Pendidikan yang lainnya. Pendidikan Islam diharapkan dapat menyesuaikan dengan perkembangan ini agar menjadi unggul dalam bidang keilmuan dari ilmu-ilmu lain. Hal ini berguna untuk menghasilkan para penuntut ilmu agama yang berkompeten dan berkualitas.

Pada era digital, Pendidikan Islam dituntut mampu menyesuaikan diri agar tidak tertinggal jauh dari Pendidikan model lainnya. Tujuan penggunaan perkembangan teknologi dan perangkat digital adalah memudahkan berbagai aktivitas dan program pendidikannya baik pada tataran perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi. Pendidikan Islam di Indonesia yang ada saat ini dengan segala sumber dayanya diharapkan dapat memanfaatkan peluang era digital guna mengukuhkan eksistensinya yang unggul dan bermutu dalam Pendidikan, baik dalam konteks local maupun dalam kancah peradaban global.<sup>6</sup>

Pola interaksi hubungan dan budaya pergaulan antara peserta didik, guru dan pengurus sekolah pun mengalami pergeseran yang massif dalam Lembaga Pendidikan. Sehingga banyak dari orang-orang dikalangan Pendidikan, mulai dari pengurus sekolah, guru bahkan peserta didik memanfaatkan perkembangan era digital ini dan menggunakan teknologinya dalam proses Pendidikan, dengan tujuan supaya membantu memudahkan dalam proses pembelajaran. Baik mencari

<sup>6</sup> Nuryadin, *Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital*, Jurnal Kajian Ilmu ilmu keislaman, 211

sumber belajar ataupun menggunakannya sebagai media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.<sup>7</sup>

Berdasarkan paparan diatas penulis beranggapan bahwa selama ini teknologi sangatlah berpengaruh dalam Pendidikan Islam. Khususnya dalam mencapai tujuan Pendidikan Nasional, era digital memiliki sumbangsih yang besar didalamnya. Dimana dalam setiap proses pembelajaran banyak dari kalangan Lembaga pendidik menggunakan kemajuan teknologi. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI merupakan bentuk tanggapan terhadap tantangan Pendidikan yang dihadapi pada era digital, karena tantangan yang ada sangat beragam dan bervariasi, baik berupa tantangan internal maupun eksternal.<sup>8</sup> Oleh karena itu guru diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan era digital yang ada guna dapat memberikan perhatian dan arahan pada peserta didik dalam pemanfaatan kemajuan teknologi pada era digital.

Berdasarkan penelitian awal yang telah peneliti lakukan melalui wawancara dengan ibu Riski Husniah yang merupakan salah satu guru mata pelajaran PAI di Sekolah tersebut, beliau memaparkan selama proses belajar mengajar, *gadget* berperan dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu *gadget* yang digunakan yakni *smartphone* sebagai alat bantu untuk mencari materi secara cepat. Dan tidak hanya itu penggunaan audio dan headshet dalam proses hafalan dan juga berbagai aplikasi yang bisa diakses oleh *smartphone, computer, tablet*

---

<sup>7</sup> Mukodi, "Adaptasi dan Respons Pondok Tremas Pacitan Terhadap Arus Globalisasi", *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi dan Aplikasi*, Vol 3 No 2 (2015),185

<sup>8</sup> Ahmad Arifin, *Politik Pendidikan Islam: Menelusuri ideologi dan Aktualisasi Pendidikan Islam di Tengah Arus Globalisasi* (Yogyakarta: Teras, 2010), 144

seperti *Google Classroom* yang digunakan untuk ujian, *youtube* yang digunakan sebagai referensi pada kegiatan praktik siswa dan *whatsapp* yang digunakan untuk interaksi dengan gurunya ketika dalam kondisi jarak jauh. Lalu bagaimanakah respon guru PAI & Budi Pekerti menyikapi pembelajaran menggunakan *gadget* ?

Karna, respon guru terhadap penggunaan gadget dianggap penting karena guru mempunyai tugas yang cukup penting dalam pengarahan penggunaan teknologi era digital sehingga anak dapat mengikutinya dan memanfaatkan kemajuan teknologi di era digital dengan baik. Lembaga Pendidikan dan guru diharapkan dapat memanfaatkan peluang era digital guna mengukuhkan eksistensinya yang unggul dan bermutu dalam Pendidikan, supaya Pendidikan Islam sendiri tidak tertinggal jauh dengan Pendidikan umum, dimana Pendidikan umum sudah mengikuti kemajuan era digital, dan juga tujuan Pendidikan dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui sejauh mana respons guru dan juga siswa terhadap era digital yang dimanfaatkan dalam kegiatan Pendidikan dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“Respon Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Melalui Media Gadget Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Leces Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2021/2022”**

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.?
2. Bagaimana respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar afektif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.?
3. Bagaimana respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar psikomotorik siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran guna memperkaya khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan Islam dan memperluas ilmu agama.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kompetensi peneliti dan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan pengaruh penggunaan gadget serta dapat menjadi bekal untuk mengadakan penelitian berikutnya.

#### b. Bagi Lembaga SMA Negeri 1 Leces

1) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk lebih memperhatikan perilaku keagamaan peserta didik dalam keseharian di sekolah

2) Sebagai khazanah dalam memberikan masukan yang positif serta dapat dijadikan evaluasi dan lembaga sekolah

#### c. Bagi Lembaga UIN KHAS Jember

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literature atau referensi dan pembendaharaan perpustakaan UIN KHAS Jember

2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memeberikan kontribusi pada mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian yang sama pada waktu setelahnya.

## E. Definisi Istilah

Pada penelitian ini ada beberapa kata atau kalimat yang membutuhkan penjelasan pembaca memahami maksud dari penjelasan pada penelitian tersebut :

### 1. Respon Guru

Respons diambil dari kata benda yang berarti reaksi atau tanggapan. Sedangkan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih menilai dan mengevaluasi peserta didik. Jadi respon guru adalah tanggapan dari seorang pendidik. Dalam hal ini respon guru dibagi menjadi tiga yakni yang pertama adalah respon guru terhadap kognitif siswa yakni tanggapan guru terhadap pengetahuan siswa. Yang kedua respon guru terhadap afektif siswa yakni tanggapan guru terhadap sikap siswa. Yang ketiga respon guru terhadap konatif siswa yakni tanggapan guru terhadap tindakan perilaku siswa.

Respon disini hanya membahas respon dalam bidang komunikasi yang mana respon pada dasarnya adalah efek atau umpan balik yang diberikan komunikan kepada komunikator setelah menerima pesan yang diberikannya.

Komunikan merupakan guru sedangkan yang bertindak sebagai komunikator adalah penulis. Sehingga komunikasi yang terjadi antara guru dan penulis dalam proses penggunaan *gadget* oleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disini adalah komunikasi antara dua orang yang diatur secara formal.

## 2. Penggunaan Gadget

Gadget dalam pengertian umum adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Jenis gadget diantaranya, *Smartphone*, *Tablet*, *Headset/ Headphone*, Kamera Digital dan *Netbook*.

*Smartphone/ Handphone* adalah sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap. *Netbook* adalah sebuah alat perpaduan antara computer portable. Sedangkan *Tablet* adalah computer portable yang berbentuk buku.

Jadi Penggunaan gadget adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktifitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memberikan gambaran secara global tentang isi penelitian ini dari tiap bab, sehingga akan mempermudah dalam melakukan tinjauan terhadap isinya. Berikut gambaran umum dari skripsi ini.

Bab Satu berisi Pendahuluan. Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, focus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah.

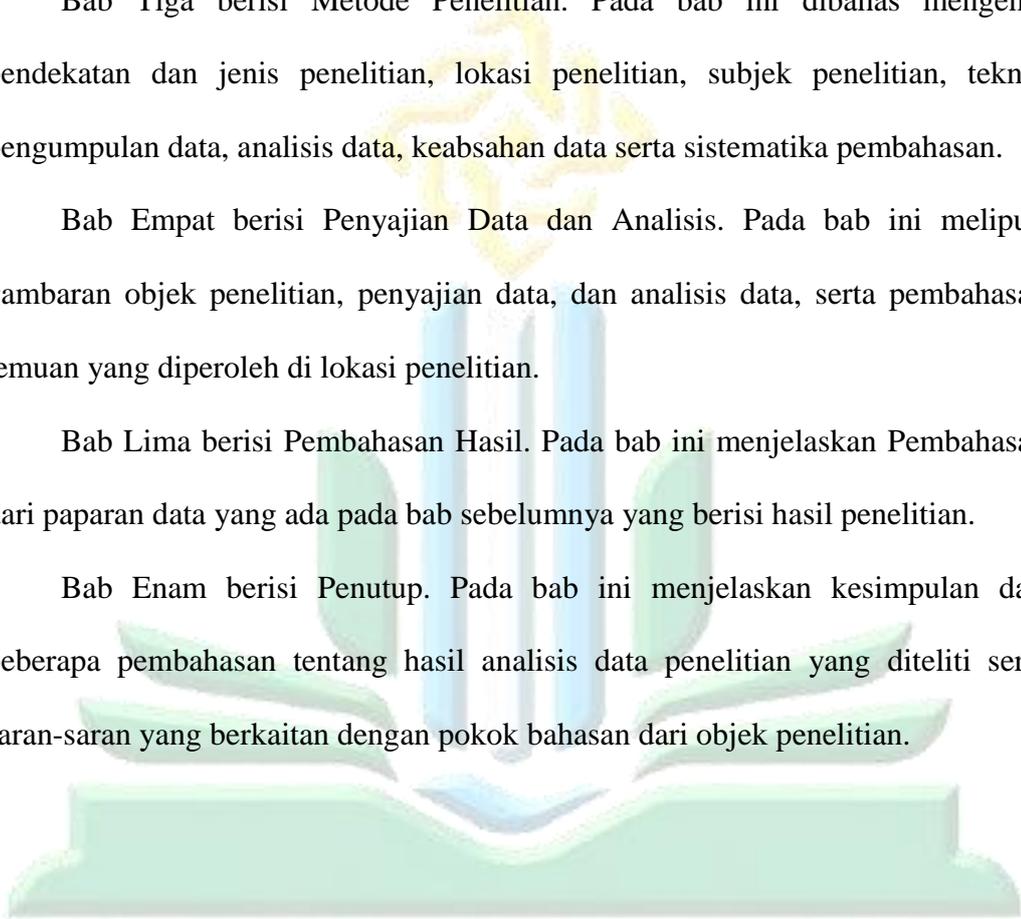
Bab Dua berisi Kajian Kepustakaan. Pada bab ini menguraikan kajian terdahulu dan kajian teori yang erat kaitannya dengan masalah yang sedang diteliti, yang dalam hal ini mengkaji tentang Analisis penggunaan gadget.

Bab Tiga berisi Metode Penelitian. Pada bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta sistematika pembahasan.

Bab Empat berisi Penyajian Data dan Analisis. Pada bab ini meliputi gambaran objek penelitian, penyajian data, dan analisis data, serta pembahasan temuan yang diperoleh di lokasi penelitian.

Bab Lima berisi Pembahasan Hasil. Pada bab ini menjelaskan Pembahasan dari paparan data yang ada pada bab sebelumnya yang berisi hasil penelitian.

Bab Enam berisi Penutup. Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari beberapa pembahasan tentang hasil analisis data penelitian yang diteliti serta saran-saran yang berkaitan dengan pokok bahasan dari objek penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasan, baik peneliti yang sudah terpublikasi. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.<sup>9</sup>

1. Ria Novianti tahun 2020 Penelitian yang berjudul Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Millennial, dengan focus penelitian bagaimana orang tua millennial mendampingi penggunaan gadget pada anak. Universitas Negeri Jakarta. Metode dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survey. Populasi penelitian yaitu orang tua anak (2-7 tahun) yang berjumlah 254 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan Gadget. Perbedaan dengan peneliti yakni membahas tentang Tantangan orang tua millennial. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia 2-7 tahun memerlukan aturan dan pendampingan oleh orang tua agar anak terhindar dari dampak negative gadget dan tentunya orang tua perlu memiliki pengetahuan mengenai dampak positif

---

<sup>9</sup> Tim Penyusun. Pedoman Penelitian Karya Ilmiah, (Jember: IAIN Jember, 2018), 45

dan negative gadget serta cara dan waktu yang tepat memberikan akses gadget kepada anak.<sup>10</sup>

2. Moh Ainur Rokhim tahun 2021 Penelitian yang berjudul Peranan Media Gadget dalam Implementasi Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid 19. Universitas Hasyim Asy'ari Jombang. Dengan focus penelitian bagaimana peran media gadget dalam mengimplementasikan kebijakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemic covid 19?. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan metode deskriptif-analitis kepustakaan dan melalui pendekatan konseptual dan komparatif. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan gadget. Perbedaan dengan peneliti yakni meneliti tentang implementasi kebijakan pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media gadget memiliki peran yang sangat penting dalam mengimplementasikan kebijakan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemic covid 19.<sup>11</sup>
3. Nur Laela Dewi tahun 2019 Penelitian yang berjudul Implementasi Strategi *Information Search* dengan memaksimalkan penggunaan *Smartphone* dalam pembelajaran PAI kelas X Mipa 1 di SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi. Dengan focus penelitian bagaimana strategi guru PAI dalam memaksimalkan penggunaan *Smartphone* melalui aplikasi *Information Search* di kelas X mipa

<sup>10</sup> Ria Novianti. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini*. ISSN:2549-8959 (Print) 2356-1327 Volume 4 Issue 2

<sup>11</sup> Moh Ainur Rokhim 2021 *Pendidikan dan Hukum Islam*. ISSN: 2540-7783 (Print) 1693-0576 Volume XIX No 1 Tahun 2021

1 di SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/ 2019? Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam proses pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Persamaan dengan peneliti yakni meneliti tentang penggunaan Smartphone yang termasuk dalam klasifikasi gadget. Perbedaan dengan peneliti yakni membahas tentang Implementasi Search Pada pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan strategi ini pada pembelajaran PAI memang mampu mengoptimalkan penggunaan *Smartphone* sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan bukti siswa mampu memberikan informasi terkait hafalan atau presentasi dengan lebih lancar.<sup>12</sup>

4. Machnunah Ani Zulfah tahun 2021 Penelitian yang berjudul Respon guru terhadap pembelajaran Online di SDN 2 Pamotan Lamongan dengan focus penelitian bagaimana respon guru dan upaya meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran daring. Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan penelitian deskriptif. Teknik pendataan dilakukan dengan wawancara.. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang Respon dari Guru. Perbedaan dengan peneliti yakni meneliti tentang pembelajaran Online. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran Online tidak efektif karena menggunakan Whatsapp saja<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Nur Laela Dewi. 2019. *Pendidikan Islam*. ISSN: 2622-1942 (Print) 2597-4807 Volume 3 No 2

<sup>13</sup> Machnunah Ani Zulfah 2021 *Pendidikan Agama Islam*. ISSN 2654-5209 Volume 4 No 5 , Hal 15-20

5. Putri Hana Pebriana tahun 2017 Penelitian yang berjudul Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini dengan focus penelitian bagaimana analisa penggunaan gadget terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada anak usia dini. Universitas Respati Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan kajian pustaka yaitu dengan menghubungkan peneliti dengan literature yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan gadget. Perbedaan dengan peneliti yakni meneliti tentang kemampuan interaksi social. Hasil penelitian ini yaitu penggunaan gadget kebanyakan anak menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya bermain dengan temannya, dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.<sup>14</sup>
6. Aris Fajar Kusumah tahun 2021 Penelitian yang berjudul Penggunaan *Google Classroom* oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di masa pandemic covid 19. Universitas Singaperbangsa Karawang Indonesia. Dengan focus penelitian bagaimana penggunaan *Google Classroom* oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam? Penelitian ini merupakan penelitian campuran explanatory. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan Aplikasi yang bisa diakses oleh *gadget*. Perbedaan dengan peneliti yakni meneliti tentang penggunaan Aplikasi pada *Gadget* oleh siswa pada pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa beberapa

---

<sup>14</sup> Putri Hana Pebriana 2017 *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. ISSN 2549-8959 (Print) 2356-1327 Volume 1

siswa jatuh ke dalam masalah serius kecanduan teknologi media social dan mengalami kesulitan mengontrol diri kearah pembelajaran yang diharapkan.<sup>15</sup>

7. Ari Sudibjo tahun 2019 Penelitian yang berjudul Penggunaan media pembelajaran ipa berbasis *Google Classroom* pada materi alat optic untuk meningkatkan respons motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Surabaya. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif yang menjelaskan gambaran-gambaran hasil penelitian. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan Aplikasi yang bisa diakses oleh *gadget*. Perbedaan dengan peneliti penggunaan media pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian yakni setelah menggunakan *Google Classroom* di SMPN 4 Surabaya hasilnya meningkat.<sup>16</sup>
8. Rini Atikah tahun 2021 Penelitian yang berjudul Pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran di masa pandemic covid-19 dengan focus penelitian tentang bagaimana pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran di masa pandemic covid-19. Institut Pendidikan Indonesia Garut. Jenis penelitian ini menggunakan studi literature. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan Aplikasi yang bisa diakses oleh *gadget*. Perbedaam dengan peneliti yakni penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian yakni pemanfaatan media google classroom memiliki dampak positif yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis.<sup>17</sup>

<sup>15</sup> Aris fajar kusumah. 2021. *Ilmu Pendidikan*. ISSN 2656-8063 (Print) 2656-8071 Volume 3 No 5

<sup>16</sup> Ari Sudibjo, 2019. *Ilmu Pendidikan*. ISSN 2614-6061 (Print) 2527-4295 Vol 7 No 3

<sup>17</sup> Rini Atikah. 2021. *Teknologi Pendidikan*. ISSN 2614-6606 (Print) 2640-7363 Vol 7 No 1

9. Nurfaida tahun 2021 Penelitian yang berjudul Efektifitas Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui aplikasi *Google Classroom* Peserta didik Kelas X BDP 1 SMK Negeri 1 Wajo. Institut Agama Islam Negeri Parepare dengan focus penelitian tentang bagaimana efektifitas pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti dengan menggunakan dan mengetahui pengaruh aplikasi *Google Classroom* terhadap efektifitas pembelajaran daring pendidikan agama Islam dan budi pekerti peserta didik kelas X BDP 1 SMK Negeri 1 wajo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif *ex-pose facto* yang bersifat kausalitas. Persamaan dengan Peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan Aplikasi yang bisa diakses oleh *gadget*. Perbedaan dengan peneliti yakni penelitian ini meneliti tentang efektifitas pembelajaran. Hasil penelitian yakni berpengaruh positif terhadap efektifitas pembelajaran dan dilihat melalui hasil belajar setiap penilaian melebihi 80% peserta didik mendapatkan nilai KKM dan hasil observasi keaktifan belajar meningkat secara signifikan.<sup>18</sup>
10. Eko Purnomo Susanto tahun 2020 Penelitian yang berjudul Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui *Google Classroom*. Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'had Aly Al Hikam Malang dengan focus penelitian tentang bagaimana mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui *Google Classroom*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang penggunaan Aplikasi yang bisa diakses oleh

---

<sup>18</sup> Nurfaida, Efektifitas Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui aplikasi *Google Classroom* Peserta didik Kelas X BDP 1 SMK Negeri 1 Wajo (IAIN Pare, 2021)

*gadget*. Perbedaan dengan peneliti yakni meneliti tentang Optimalisasi Pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran melalui *Google Classroom* memiliki dampak dalam mempersiapkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga bisa menjadi bekal yang positif dalam memperoleh ilmu pengetahuan.<sup>19</sup>

**Gambar 2.1**

**Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Penulis	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1	2	3	4	5
1	Ria Novianti	Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Millenial	2020	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia 2-7 tahun memerlukan aturan dan pendampingan oleh orang tua agar anak terhindar dari dampak negative gadget dan tentunya orang tua perlu memiliki pengetahuan mengenai dampak positif dan negative gadget serta cara dan waktu yang tepat memberikan akses gadget kepada anak
2	Moh Ainur Rokhim	Peranan Media Gadget dalam Implementasi Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid 19.	2021	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media gadget memiliki peran yang sangat penting dalam mengimplementasikan kebijakan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemic covid 19

<sup>19</sup> Eko Purnomo Susanto. 2020. Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui *Google Classroom*. ISSN 2622-5654 (Print) 2622-5638 Vol 2 No 2

1	2	3	4	5
3	Nur Laela Dewi	Implementasi Strategi <i>Information Search</i> dengan memaksimalkan penggunaan <i>Smartphone</i> dalam pembelajaran PAI kelas X Mipa 1 di SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019	2019	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan strategi ini pada pembelajaran PAI memang mampu mengoptimalkan penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan bukti siswa mampu memberikan informasi terkait hafalan atau presentasi dengan lebih lancar.
4	Machnunah Ani Zulfah	Respon guru terhadap pembelajaran Online di SDN 2 Pamotan Lamongan	2021	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran Online tidak efektif karena menggunakan Whatsapp saja
5	Putri Hana Pebriana	Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini	2017	Hasil penelitian ini yaitu penggunaan gadget kebanyakan anak menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya bermain dengan temannya, dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.
6	Aris Fajar Kusumah	Penggunaan <i>Google Classroom</i> oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di masa pandemic covid 19	2021	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa beberapa siswa jatuh ke dalam masalah serius kecanduan teknologi media social dan mengalami kesulitan mengontrol diri kearah pembelajaran yang diharapkan.

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
7	Aris Sudibjo	Penggunaan media pembelajaran ipa berbasis <i>Google Classroom</i> pada materi alat optic untuk meningkatkan respons motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Surabaya	2019	Hasil penelitian yakni setelah menggunakan <i>Google Classroom</i> di SMPN 4 Surabaya hasilnya meningkat
8	Rini Atikah	Pemanfaatan <i>Google Classroom</i> sebagai media pembelajaran di masa pandemic covid-19	2021	Hasil penelitian yakni pemanfaatan media google classroom memiliki dampak positif yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis.
9	Nurfaida	Efektifitas Pembelajaran <i>Daring</i> Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> Peserta didik Kelas X BDP 1 SMK Negeri 1 Wajo	2021	Hasil penelitian yakni berpengaruh positif terhadap efektifitas pembelajaran dan dilihat melalui hasil belajar setiap penilaian melebihi 80% peserta didik mendapatkan nilai KKM dan hasil observasi keaktifan belajar meningkat secara signifikan.
10	Eko Purnomo Susanto	Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui <i>Google Classroom</i>	2020	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> memiliki dampak dalam mempersiapkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga bisa menjadi bekal yang positif dalam memperoleh ilmu pengetahuan

## B. Kajian Teori

### 1. Respon

#### a. Pengertian Respon

Respon merupakan suatu proses komunikasi, respon diambil dari kata benda yang berarti reaksi, tanggapan, sambutan dan jawaban. Respon akan muncul dan penerimaan pesan dari komunikator kepada komunikan. Respon dapat berupa perilaku nyata atau ungkapan mengenai pemahaman perasaan yang muncul. Bahkan dalam istilah komunikasi menurut Jalaludin Rahmat umpan balik juga dapat diartikan respon. Respon adalah pesan yang dikirim kembali dari penerima ke sumber memberitahu sumber tentang reaksi penerima dan memberikan landasan kepada sumber untuk menentukan perilaku selanjutnya.<sup>20</sup>

Respon adalah pemindahan atau pertukaran informasi timbal balik dan mempunyai efek. Respon merupakan reaksi penolakan atau persetujuan dari diri seseorang setelah menerima pesan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa respon merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan pemusatan perhatian pada sesuatu diluar dirinya karena ada stimuli yang mendorong. Respon juga bisa diartikan sebagai tanggapan, reaksi atau jawaban.

Timbulnya respon disebabkan oleh adanya subjek yang menarik perhatian komunikan. Hasil dari respon ini ada dua bentuk yaitu rasa senang atau rasa benci. Biasanya respon bisa berbentuk kritikan atau saran.

---

<sup>20</sup> Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018), hal 239

Dalam merespon sesuatu sangat dipengaruhi oleh pendidikan, pengalaman orang merespon. Respon merupakan salah satu faktor kejiwaan yang perlu mendapat perhatian. Memahami dan mendalami respon merupakan tugas berat karena respon setiap orang berbeda-beda.

Menurut Sarwono Sarlito W, setiap perbedaan respon ditanggapi oleh<sup>21</sup> :

- 1) Perhatian, biasanya tidak menangkap seluruh rangsangan yang ada sekitar kita, tetapi tidak akan memfokuskan antara satu orang dengan orang lain menyebabkan perbedaan respon atau tanggapan.
- 2) Kebutuhan, sesaat ataupun menetap pada diri seseorang akan mempengaruhi orang tersebut.
- 3) System nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat, berpengaruh pula terhadap respon.
- 4) Ciri-ciri kepribadian dalam kehidupan sehari-hari manusia tidaklah terlepas dari berbagai persoalan, atau pengalaman yang selalu mengikuti hari-hari kita. Rangsangan yang diberikan oleh pengalaman tersebut akan melahirkan sebuah sikap, dalam bahasa inggris disebut

Dalam pembahasan teori, respon tidak lepas dari pembahasan proses teori komunikasi, karena respon merupakan timbal balik dari apa yang dikomunikasikan pada orang-orang yang terlibat dalam proses komunikasi. Jadi dengan kata lain respon merupakan tanggapan dari komunikasi terhadap pesan yang dikirim oleh komunikator melalui media komunikasi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa respon muncul dari adanya proses berpikir dan memperhatikan terhadap obyek, adanya proses tersebut maka menimbulkan kesadaran individu terhadap objek. Pada tahap ini individu akan memberikan perhatian lebih tentang sesuatu yang disukainya sesuai dengan pengalaman yang di dapatkan, dan ia sadar

<sup>21</sup> Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 49

terhadap objek yang dihadapi tersebut. Perhatian disini artikan sebagai proses mental ketika atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah.<sup>22</sup> Setelah individu menangkap stimulus, maka proses selanjutnya adalah menyimpan dalam ingatan mereka. Proses psikologi ini lazim dikenal sebagai memori, yang merupakan system yang sangat berstruktur yang dapat menyebabkan organism sanggup merekam fakta. Secara singkat memori melewati tiga proses, yaitu: perekam, penyimpanan, dan pemanggil.

- 1) Perekam adalah pencatatan informasi melalui reseptor indera sikrit saraf internal.
- 2) Penyimpanan merupakan proses menentukan beberapa lama informasi itu berada dalam ingatan.
- 3) Pemanggil merupakan proses mengingat kembali informasi yang telah di simpan

Pada tahap akhir, ia menyimpan dalam ingatannya dan dijadikan pengetahuan. Proses selanjutnya akan timbul perasaan suka atau tidak saja terhadap obyek. Kemudian individu akan menyeleksi dan memilih untuk kemudian diyakini dari apa yang sudah dipilih.

Istilah respons dalam komunikasi adalah kegiatan komunikasi yang diharapkan mempunyai hasil atau efek. Suatu kegiatan komunikasi tersebut memberikan efek berupa respons dari komunikasi terhadap pesan yang dilancarkan oleh komunikator

---

<sup>22</sup> Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, 52

## b. Macam-macam Respon

Secara umum akibat atau hasil mencakup tiga aspek, yaitu: Kognitif, Afektif, Konatif. Efek kognitif berhubungan dengan pengetahuan yang melibatkan proses berfikir, memecahkan masalah, dan dasar keputusan. Efek afektif berhubungan dengan rasa suka atau tidak suka, opini, sikap. Sedangkan efek konatif berhubungan dengan perilaku atau tindakan.<sup>23</sup>

Respons yang dibedakan menjadi 3 bagian oleh Steven M. Chaffe, yaitu area pengetahuan, area perasaan dan area tindakan.<sup>24</sup>

### 1) Area pengetahuan (respon kognitif)

Respon kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi khalayak. Respon ini berkaitan dengan dengan tranmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan atau informasi.

### 2) Area perasaan (respon afektif)

Respon afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Respon ini ada hubungan dengan emosi, sikap, atau nilai.

### 3) Area tindakan (respon psikomotorik)

merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan perilaku.

<sup>23</sup> Dennis Mc. Quail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta : Erlangga, 1987), hal. 234

<sup>24</sup> Denis McQuail's. *Mass Communication Theory*, (London: SAGE Publication Ltd, 2010)

Kesimpulannya adalah respon itu terbentuk dari proses rangsangan atau pemberian aksi atau sebab yang berujung pada hasil reaksi dan akibat dari proses rangsangan. Respon akan muncul dari penerimaan pesan setelah terjadinya serangkaian komunikasi. Ahmad subandi mengemukakan respon dengan istilah *feedback* (umpan balik) yang memiliki peranan atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi.

Namun berbagai studi terhadap pengaruh dalam komunikasi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa cenderung lebih banyak mempengaruhi pengetahuan dan tingkat kesadaran seseorang. Sedangkan komunikasi antar pribadi cenderung mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Dari itu semua penulis dapat menyimpulkan bahwa respon itu terbentuk dari proses rangsangan atau pemberian aksi atau sebab yang berujung pada hasil reaksi dan akibat dari proses rangsangan tersebut.

Adapun taksonomi dan klasifikasi sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

- a) Pengetahuan (knowledge), mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan di simpan dalam ingatan. Hal-hal itu dapat meliputi fakta, kaidah, dan prinsip, serta metode yang diketahui. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingat-mengingat (recall) atau mengenal kembali (recognition).

- b) Pemahaman (comprehension), mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain.
- c) Penerapan (application), mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkrit dan baru. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Kemampuan ini lebih tinggi dari pada kemampuan.
- d) Analisis (analysis). mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Sintesis (syntbesis), mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain, sehingga menciptakan suatu bentuk baru.
- e) Evaluasi (evaluation), mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasar kan kriteria tertentu.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, (Yogyakarta, Media Abadi, 2013), hal. 273

## 2) Ranah Afektif

- a) Penerimaan (receiving), mencakup kepekaan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.
- b) Partisipasi (responding), mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian atau penentuan sikap (valuing), mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
- d) Organisasi (organization), mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam hidup.
- e) Pembentukan pola hidup (characterization by a value or value complex), mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internasionalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengataur kehidupannya sendiri.

## 3) Ranah Psikomotorik

- a) Peniruan, Kategori ini terjadi ketika anak bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Anak dapat mengamati suatu gerakan kemudian mulai melakukan respons dengan yang diamati berupa gerakan meniru, bentuk peniruan belum spesifik dan tidak sempurna

- b) Kesiapan, Kesiapan anak untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik, dan emosional. Pada tingkatan ini, anak menampilkan sesuatu hal menurut petunjuk yang diberikan dan tidak hanya meniru. Anak juga menampilkan gerakan pilihan yang dikuasainya melalui proses latihan dan menentukan responsnya terhadap situasi tertentu
- c) Mekanisme, Merupakan tahap menengah dalam mempelajari suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahap ini respon yang dipelajari sudah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.
- d) Penciptaan, Artinya, menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan suatu situasi. Proses belajar menghasilkan hal atau gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas berdasarkan kemampuan yang telah berkembang pesat.<sup>26</sup>

### c. Proses terbentuknya Stimulus-Respon

Proses terbentuknya stimulus-respon atau biasa di kenal dengan S-O-R sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response ini semula berasal dari bidang keilmuan psikologi yang muncul pada tahun 1930-an, yang kemudian diangkat menjadi teori komunikasi. Hal ini dikarenakan objek material psikologi dan komunikasi yang sama, yakni manusia yang

<sup>26</sup> W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, hal. 273

meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi.

Teori ini pada dasarnya merupakan sebuah prinsip belajar sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dalam teori ini dapat menggambarkan seseorang yang mampu menjelaskan suatu hubungan antara pesan dalam media dengan audience. Dalam stimulus-respon efek yang timbul merupakan reaksi khusus terhadap stimulus tertentu, sehingga seseorang dapat memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi yang timbul sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator. Mc Quail mengutarakan elemen-elemen utama dalam teori ini yaitu<sup>27</sup> : pesan (stimulus), penerima (receiver) dan efek (respon).

Dalam bukunya yang berjudul “sikap manusia, perubahan, serta pengukurannya”, mengutip pendapat Hovland dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam menela’ah sikap baru terdapat tiga variable penting, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan.<sup>28</sup>

#### d. Faktor terbentuknya respon

Tanggapan atau respon yang dilakukan seseorang dapat terjadi jika terpenuhi faktor penyebabnya. Hal ini perlu diketahui agar individu yang bersangkutan dapat menanggapi dengan baik. Pada proses awalnya individu mengadakan tanggapan tidak hanya dari stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar. Tidak semua stimulus itu mendapat

<sup>27</sup> Denis McQuail's. *Mass Communication Theory*

<sup>28</sup> Hovland, Carl I., Irving K. Janis, and Harold H. Kelley, *Communication and Persuasion*, (New Haven, CT: Yale University Press. 1953)

respon individu karena individu melakukan stimulus yang ada persesuaian atau yang menarik dirinya. Jadi individu selain tergantung dari stimulus tergantung pada keadaan individu itu sendiri.

Respon terbentuk berdasarkan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>29</sup>

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu manusia itu sendiri dari dua unsur yaitu rohani dan jasmani. Maka seseorang yang mengadakan tanggapan terhadap sesuatu stimulus tetap dipengaruhi eksistensi kedua unsur tersebut. Jika ada salah satu unsur saja yang terganggu maka hasil tanggapannya berbeda dengan individu yang dipengaruhi oleh kedua unsur tersebut. Unsur jasmani meliputi keberadaan, keutuhan, cara kerja alat indera, urat saraf dan bagian-bagian tertentu pada otak. Unsur-unsur Rohani meliputi keberadaan, perasaan (feeling), akal, fantasi, pandangan jiwa, mental, fikiran, motivasi dan sebagainya.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang ada pada lingkungan. Faktor ini merupakan stimulus-stimulus yang berasal dari lingkungan sekitar. Menurut Bimo Walgito, bahwa faktor psikis berhubungan dengan objek dan akibatnya dapat menimbulkan stimulus dan stimulus akan mengenal alat indera.

---

<sup>29</sup> Bimo Walsito. *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal 55

Respon disini hanya membahas respon dalam bidang komunikasi yang mana respon pada dasarnya adalah efek atau umpan balik yang diberikan komunikan kepada komunikator setelah menerima pesan yang diberikannya. Komunikan merupakan guru PAI sedangkan yang bertindak sebagai komunikator adalah penulis. Sehingga komunikasi yang terjadi antara guru PAI dan penulis dalam penggunaan gadget disini adalah komunikasi interpersonal. Situasi dalam komunikasi interpersonal memungkinkan adanya interaksi antara komunikator dan komunikan yang berlangsung secara dialogis. Dialog adalah bentuk komunikasi interpersonal yang menunjukkan terjadinya interaksi.

## 2. Pengertian Guru

Guru disebut pendidik professional karena guru telah menerima dan memiliki beban dari orangtua untuk ikut mendidik anak. Guru juga dikatakan sebagai seseorang yang memperoleh surat keputusan (SK) baik dari pemerintah atau swasta untuk melaksanakan tugasnya, karena itu memiliki hak dan kewajiban untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidik sekolah. Guru merupakan pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan pekerjaan sebagai guru.<sup>30</sup>

Dalam Undang-undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen :

“guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik,

<sup>30</sup> Jamil Suprihatiningrum, Guru Proposional (Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru), (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 23

mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”

Guru sebagai pendidik harus memenuhi beberapa syarat khusus. Untuk mengajar ia dibekali dengan berbagai ilmu kependidikan dan keguruan sebagai dasar, disertai seperangkat latihan ketrampilan keguruan (praktek pengalaman lapangan), disitulah ia belajar mempersonalisasikan (menjadi milik pribadi) beberapa sikap keguruan dan kependidikan yang diperlukan.<sup>31</sup>

Untuk menjadi seorang pendidik, ada beberapa hal yang harus dimiliki seorang guru yaitu <sup>32</sup> :

- a) Guru harus sudah memiliki kedewasaan
- b) Guru harus mampu menjadikan dirinya sebagai teladan. Dia tidak perlu menganggap dirinya sebagai manusia super, manusia yang tidak melakukan kekeliruan dan kesalahan
- c) Guru harus mampu menghayati kehidupan anak, serta bersedia membantunya
- d) Guru harus mengikuti keadaan kejiwaan dan perkembangan anak didik
- e) Guru harus mengenal masing-masing anak sebagai pribadi
- f) Guru harus menjadi seorang pribadi

Ada suatu ungkapan yang menyatakan “kita tidak dapat mendidik dengan apa yang kita miliki, akan tetapi kita dapat mendidik dengan *apa* dan *siapakah* kita ini”. Maksudnya, betapapun seorang guru itu mengetahui banyak hal (pengetahuan), terampil dalam berbagai hal dan memiliki sikap yang menarik, ia tidak akan dapat mendidik anak dengan baik. Akan tetapi barang siapa yang bisa mengintegrasikan semua itu dalam suatu pribadi yang terpujilah yang dapat berhasil mendidik.

<sup>31</sup> Uyoh Sadulloh, *Pedagogik (ilmu mendidik)*, (Bandung: ALFABETA,2021), 132

<sup>32</sup> *Ibid*, 133

#### a) Syarat-syarat Menjadi Guru

Karena pekerjaan guru adalah pekerjaan professional maka untuk menjadi guru harus pula memenuhi persyaratan yang berat. Beberapa diantaranya ialah<sup>33</sup> :

- 1) Harus memiliki bakat sebagai guru
- 2) Harus memiliki keahlian sebagai guru
- 3) Memiliki kepribadian yang baik dan terintegrasi
- 4) Memiliki mental yang hebat
- 5) Berbadan sehat
- 6) Memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas
- 7) Guru adalah menusia berjiwa pancasila dan
- 8) Guru adalah seorang warga Negara yang baik

#### b) Sifat-sifat Guru

Agar dapat melaksanakan tugas dan kewajiban kependidikan Islam dengan baik, seorang guru juga harus memiliki sifat-sifat tertentu yang dengan sifat-sifat ini diharapkan segala tingkah laku dapat diteladani dengan baik. Sifat-sifat yang harus dimiliki oleh guru diantaranya<sup>34</sup> :

- 1) Guru harus bersifat ikhlas
- 2) Guru harus bersifat sabar
- 3) Guru harus senantiasa memberkati diri dengan ilmu dan bersedia mengkaji dan mengembangkannya
- 4) Guru harus mampu mengelola peserta didik, tegas dalam bertindak, dan meletakkan segala masalah secara proposional
- 5) Guru harus bersikap adil diantara para peserta didiknya.

#### c) Peranan Guru

Masih ada sementara orang yang berpandangan, bahwa peranan guru hanya mendidik dan mengaj ar saja. Mereka itu tak mengerti, bahwa mengajar iitu adalah mendidik juga. Dan mereka sudah mengalami

<sup>33</sup> Oemar Homalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 118

<sup>34</sup> Imam Wahyudi, *Panduan Lengkap Uji Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012),

kekeliruan besar dengan mengatakan bahwa tugas itu hanya satu-satu bagi setiap guru.

Pandangan modern seperti yang dikemukakan oleh Adams & Dickey bahwa peran guru sesungguhnya sangat luas, yakni Guru sebagai pengajar (*teacher as instructor*), Guru sebagai pembimbing (*teacher as counselor*), Guru sebagai ilmuwan (*teacher as scientist*), Guru sebagai pribadi (*teacher as person*).<sup>35</sup>

Bahkan dalam arti yang lebih luas, di mana sekolah merupakan/ berfungsi juga sebagai penghubung antara ilmu dan teknologi dengan masyarakat, di mana sekolah merupakan lembaga yang turut mengemban tugas memodernisasi masyarakat dan di mana sekolah turut serta secara aktif dalam pembangunan.. maka dengan demikian peranan guru menjadi luas, meliputi juga:

- 1) Guru sebagai penghubung (*teacher as communicator*)
- 2) Guru sebagai modernisator
- 3) Guru sebagai pembangun (*teacher as contractor*)

d) Tugas Guru

Tugas merupakan tanggung jawab yang diamanahkan kepada seseorang untuk dilaksanakan atau dikerjakan. Semua profesi pasti mempunyai tugas, dan tugas itu bersifat sangat spesifik.<sup>36</sup> Guru akan melaksanakan tugasnya dengan baik atau bertindak sebagai pengajar yang efektif, jika ia mampu melaksanakan fungsinya sebagai guru.

<sup>35</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 123

<sup>36</sup> Hamka Abdul Aziz, *Karakter Guru Profesional*, (Jakarta: Al-Mawardi Prima, 2012), 21

Heri jauhah Muchtar menyatakan sebagaimana yang dikutip M.Fathurrohman & Sulistyorini, tugas pendidik dibagi menjadi dua, yaitu tugas secara umum dan khusus.<sup>37</sup> Secara umum tugas pendidik adalah :

- 1) Mujadid, yaitu sebagai pembaharu ilmu baik dalam teori maupun praktek sesuai dengan syariat Islam
- 2) Mujtahid, yaitu sebagai pemikir yang ulung
- 3) Mujahid, yaitu sebagai pejuang kebenaran

Sedangkan secara khusus tugas pendidik di lembaga pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan yaitu mempersiapkan bahan, metode dan fasilitas
- 2) Pelaksana yaitu pemimpin dalam proses pembelajaran
- 3) Penilaian yaitu mengumpulkan data-data, menganalisis dan menilai keberhasilan proses belajar mengajar

### 3. Penggunaan Gadget

#### a. Pengertian Penggunaan Gadget

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pecinta berbagai macam *gadget*. Namun ada banyak orang yang belum tahu definisi *gadget* yang sebenarnya. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, game dan lainnya.<sup>2</sup>

<sup>37</sup> M.Fathurrohman, Sulistyorini, Meretas Pendidik Berkualitas dalam Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Teras, 2012), 39

*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat di Indonesia. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya bahwa dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *gadget* juga digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi.<sup>38</sup>

Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternative untuk memuaskan kebutuhannya.<sup>39</sup>

Jadi, penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Jenis-jenis Gadget diantaranya :

<sup>38</sup> Tara Lioni, "Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial", <http://jurnal.fkip.unila.ac>. diakses pada Selasa, 07 Februari 2020 pada pukul 09.00

<sup>39</sup> Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015), 63

1) *Handphone*

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap

2) *Tablet*

Sebetulnya, tablet hampir sama seperti smartphone, namun memiliki ukuran yang lebih besar. Gadget jenis satu ini mampu menampilkan tampilan gambar yang lebih besar serta lebih jelas. Sehingga hal itu membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman pada saat memakainya untuk mendesain, menonton, bermain game, atau menjalankan beragam aktivitas lainnya.

3) *Computer*

Komputer / laptop menjadi jenis gadget kedua yang paling sering dipakai oleh masyarakat luas. Pada umumnya orang memakai laptop atau komputer untuk kebutuhan kerja atau sekolah. Gadget jenis ini

biasanya memerlukan sistem supaya dapat berjalan. Beberapa sistem operasi pada komputer / laptop yaitu Mac OS, Windows, Linux, dan yang lainnya.

4) *Headset/headphone*

Headset atau headphone juga termasuk ke dalam jenis gadget *lho*.

Dimana fungsi utamanya untuk mendengarkan musik dan juga video.

b. Tujuan Penggunaan *Gadget*

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.<sup>40</sup> *Gadget* dapat memperpendek jarak ruang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan *gadget* kini sudah mengalahkan telephone kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti disatu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga, tujuan dari *gadget* adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, serta efisien.

c. Fasilitas dalam *Gadget*

kehadiran *gadget* yang awalnya ditunjukkan untuk kepentingan bisnis, perlahan mulai bergeser kearah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur-fitur hiburan seperti memutar file multimedia (audio/visual), internet, *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *youtobe*, dan lain-lain. Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, *gadget* juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif. Salah satu bentuk *gadget* adalah *Smartphone*. *Smartphone* tentunya sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi

<sup>40</sup> Afif Fatimatuz Zahro “*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*” (Cirebon: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal.19.

mempunyai fungsi-fungsi antara lain: penyimpanan informasi, pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, alat perhitungan (kalkulator), pengiriman atau penerimaan e- mail, permainan, integrasi ke peralatan lain seperti *PDA, MP3 Chatingan, Video dan Browsing*.<sup>41</sup>

d. Manfaat menggunakan *Gadget*

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya<sup>42</sup>:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

2) Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* kita dapat mengakses

<sup>41</sup> Rosenberg, M J, 2001. E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age. New York: McGraw-Hill.

<sup>42</sup> Chandra Anugrah Putra, *Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran*, jurnal, Volume 2, Nomor 2

berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi keperpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

4) Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5) Mengakses informasi

Bukan *gadget* namanya jika tidak memberikan suatu informasi. informasi tersebut mempermudah penggunanya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

6) Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan seseorang dapat bertambah.

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

Sebagaimana siswa sekaligus mahasiswa yang ketika di kampus ada jam istirahat atau jam kosong dapat memanfaatkan *gadgetnya* untuk mencari referensi atau yang lainnya yang berkaitan dengan tugas sekolah.

Disamping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif diantaranya: polusi udara, demam teknisme membuat hidup kita lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap *gadget* yang bisa menimbulkan adanya sifat malas, baru hiburan misalnya internet, *BBM*, *facebook*, *whatsapp*, *line*, peningkatan peluang beberapa penyakit, ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, pemisahan sosial.<sup>43</sup>

Salah satunya dalam pemakaian *gadget* yakni *handphone*, *handphone* telah membuat inovasi yang sangat besar atau spektakuler dalam industri telekomunikasi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan dan aktifitas pribadi seseorang, mengingat jumlah pemakainnya yang semakin bertambah disegenap penjuru dunia. Ini merupakan sebuah realitas yang tidak dapat dipungkiri.

Namun pemakaian *handphone* sendiri juga memberikan dampak yang cukup menakutkan, sebab seiring dengan pengaktifan *handphone* itu sendiri juga keluar radiasi yang berada didekat kepala pemakai ketika

<sup>43</sup> Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana, 2015), 852

sedang melakukan pembicaraan. Hal itu merupakan suatu kondisi dimana kepala pemakai memungkinkan terkena banyak gelombang dan radiasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif dan dapat pula berdampak negatif tergantung pengguna *gadget* tersebut.

#### 4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

##### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah proses mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya (akhlak), teratur pikirannya, halus perasaannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya, baik dengan lisan maupun tulisan.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah), lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Pendidikan Agama Islam di sekolah, diharapkan mampu membentuk kesalehan pribadi (individu) dan kesalehan sosial sehingga pendidikan agama diharapkan jangan sampai, menumbuhkan sikap fanatisme, menumbuhkan sikap intoleran di kalangan peserta didik dan masyarakat Indonesia dan memperlemah kerukunan hidup umat beragama dan memperlemah persatuan dan kesatuan nasional. Dengan kata lain, Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu menciptakan ukhuwah

Islamiyah dalam arti yang luas, yaitu ukhuwah fi al-ubudiyah, ukhuwah fi al-insaniyah, ukhuwah fi al-wathaniyah wa al-nasab, dan ukhuwah fi din al-islamiyah.<sup>44</sup>

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mayoritas masyarakat memeluk agama Islam idealnya pendidikan agama Islam mendasari pendidikan-pendidikan lain, serta menjadi suatu hal yang disenangi oleh masyarakat, orang tua, dan peserta didik.<sup>45</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam yaitu usaha sadar, meyakini dan menghayati dalam mengamalkan agama Islam melalui bimbingan atau pengajaran yang mana semua itu memerlukan upaya yang sadar dan benar-benar

dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntunan yang ada di dalam agama Islam yang berpegang teguh pada Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Karena Pendidikan Agama Islam harus mempunyai tujuan yang bagus dan baik diharapkan mampu menjalin Ukhuwah Islamiah seperti yang diharapkan dan menghargai satu sama lain atau dengan agama lain, suku,

<sup>44</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 202

<sup>45</sup> Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 6-8

ras dan tradisi yang berbeda-beda agar terciptanya kerukunan. Dan juga

b. Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah mempunyai dasar yang kuat. Dasar tersebut menurut Zuhairini, dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu<sup>46</sup> :

1) Dasar Yuridis/Hukum

Dasar pelaksanaan pendidikan agama berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal.

2) Segi Religius

Dasar religius adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut antara lain<sup>47</sup> :

(Q.S. Al-Nahl ayat 125)

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

<sup>46</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 202

<sup>47</sup> Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, hal. 93

(Q.S. Al-Imran ayat 104)

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya : “dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.”

### 3) Aspek Psikologis

Psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa dalam hidupnya, manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram sehingga memerlukan adanya pegangan hidup. Mereka merasa bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya Zat yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan-Nya.

#### c. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyangkut masalah keakhiratan akan tetapi juga masalah-masalah yang berkaitan dengan keduniawian. Dengan adanya keterpaduan ini, pada akhirnya dapat membentuk manusia sempurna (insan kamil) yang mampu melaksanakan tugasnya baik sebagai seorang Abdullah maupun

Khalifatullah. Yaitu manusia yang menguasai ilmu mengurus diri dan mengurus sistem.<sup>48</sup>

Tujuan pendidikan agama islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses pendidikan agama islam di sekolah atau madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan pendidikan agama Islam ini. Diantaranya al-Attas, ia menghendaki tujuan pendidikan (agama) Islam itu adalah manusia yang baik. Sementara itu, marimba mengatakan, menurutnya tujuan pendidikan Agama Islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim. Berbeda dengan al-Abrasy, menghendaki tujuan akhir pendidikan (agama) Islam itu adalah terbentuknya manusia yang berakhlak mulia.

Secara lebih operasional tujuan pendidikan agama Islam khususnya dalam konteks ke-Indonesia-an sebagaimana tertera dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, ialah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Syamsul Huda Rohmadi, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam, (Yogyakarta: Araska, 2013), 148

<sup>49</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 205

### C. Kerangka Konseptual

Era digital membawa dampak yang begitu besar bagi kehidupan umat manusia dewasa ini. Banyak sektor kehidupan yang mengalami perubahan dan kemajuan berkat teknologi yang dihadirkan di era ini. Pendidikan Islam sebagai subsistem pendidikan nasional juga tak bisa dilepaskan begitu saja dari keberadaan dan pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Bahkan keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini bukan lagi sebuah pilihan, melainkan kebutuhan mutlak yang mesti dimiliki dan dimanfaatkan lembaga pendidikan Islam, jika ingin meningkatkan penyelenggaraan pendidikannya.<sup>50</sup>

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.<sup>51</sup> Pendidikan merupakan faktor utama yang dapat dijadikan referensi utama dalam rangka membentuk generasi yang dipersiapkan untuk mengelola dunia global yang penuh dengan tantangan.

Pendidikan Islam diartikan sebagai bimbingan jasmani, rohani, berdasarkan hukum-hukum agama islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran islam dengan pengertian yang lain kepribadian utama tersebut dengan istilah yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama

---

<sup>50</sup> Nuryadin, *Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital*, 212

<sup>51</sup> Muhtarom Zaini, *Isu-isu Kontemporer Pendidikan Islam*, 5-6

islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai islam dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai islam.<sup>52</sup>

Guru merupakan pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>53</sup> Sehingga dapat dipahami bahwa guru memiliki peran dalam pendidikan Islam terhadap penggunaan gadget. Di era modern gadget sangatlah berpengaruh pada pembelajaran peserta didik khususnya dalam proses belajar mengajar. Dimana dalam setiap proses pembelajaran banyak dari kalangan peserta didik tidak konsentrasi pada pelajaran yang diberikan dikarenakan bermain gadget. Oleh karena itu guru diharapkan mampu mengatasi hal tersebut dan mengurangi pengaruh dalam penggunaan gadget.

Tanggapan atau respon yang dilakukan seseorang dapat terjadi jika terpenuhi faktor penyebabnya. Respon terbentuk berdasarkan dua faktor yaitu: a) faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu manusia itu sendiri dari dua unsur yaitu rohani dan jasmani. b) faktor eksternal, faktor ini merupakan stimulus-stimulus yang berasal dari lingkungan sekitar.

Respons terbentuk dari proses rangsangan atau pemberian aksi atau sebab yang berujung pada hasil reaksi dan akibat dari proses rangsangan yang dipengaruhi dua faktor. Dari hal tersebut maka respons dapat diklarifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu: a) Area pengetahuan (respons kognitif), merupakan hasil persepsi dan pengetahuan seseorang tentang suatu objek dimana komponen

---

<sup>52</sup> Nur Uhbiyati, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Islam*, 13

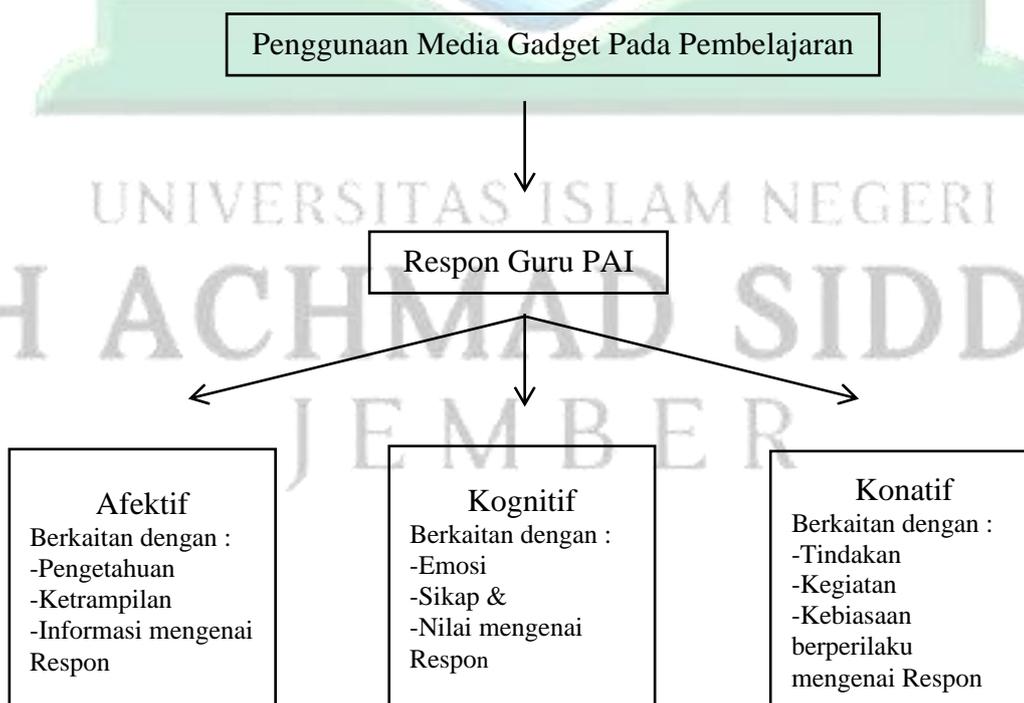
<sup>53</sup> 15 UU RI No 14 Tahun 2000 tentang guru dan dosen, 2

kognitif ini timbul dengan adanya perubahan terhadap apa yang dipahami oleh khalayak. b) Area perasaan (respons afektif), menjelaskan tentang perasaan dan reaksi emosional sebagai hasil evaluasi terhadap proyek dimana komponen afektif ini berkaitan dengan emosi, jiwa, sikap dan perasaan seseorang terhadap sesuatu. c) area tindakan (respons konatif), respons ini berkaitan dengan perilaku nyata meliputi tindakan kegiatan atau kebiasaan berperilaku. Menunjukkan kecenderungan bertindak dengan cara tertentu terhadap obyek tertentu.

Jadi, respons guru PAI terhadap penggunaan gadget dianggap perlu dan penting, karena guru pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai tugas yang cukup urgen dalam pengarahan penggunaan gadget sehingga anak dapat mengikutinya dan memanfaatkan kemajuan teknologi di era digital dengan baik.

**Gambar 2.1**

**Kerangka Konseptual Respon Guru Pendidikan Agama Islam dalam penggunaan Gadget di SMK Negeri 2 Jember**



## BAB III

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian difungsikan guna memperoleh informasi sesuai dengan yang terumuskan dalam permasalahan atau tujuan penelitian perlu suatu desain atau rencana menyeluruh tentang urutan kerja penelitian dalam bentuk suatu rumusan operasional suatu metode ilmiah, rincian garis-garis besar keputusan sebagai suatu pilihan beserta dasar atau alasan-alasan ilmiahnya.<sup>54</sup>

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah.<sup>55</sup> Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini sesuai untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Sedangkan jenis penelitian ini adalah deskriptif. Disebut deskriptif karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang bagaimana respon guru dalam penggunaan gadget di SMA Negeri 1 Leces.

<sup>54</sup> Hamidi, *Metode Penelitian kualitatif; Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian* (Malang: UMM Press, 2015), 54

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021), 18

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks, dan sebagainya) dan unit analisis. Lokasi penelitian yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Leces.

Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Leces yakni di Jalan Raya Leces, Malasan Kulon, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan karena SMA Negeri 1 Leces merupakan sekolah yang Guru PAInya secara optimal menggunakan media gadget sebagai alat bantu belajar dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran PAI & Budi Pekerti.

## C. Kehadiran Peneliti

Untuk memperoleh data sebanyak mungkin, detail dan juga orisinalitas maka selama penelitian di lapangan, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat instrument pengumpulan data utama. Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrument kunci sekaligus pengumpul data karena dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah manusia.<sup>56</sup>

Kedudukan peneliti dalam sebuah penelitian kualitatif adalah sebagai *Human instrument*, sebab peneliti menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsir data dan membuat kesimpulan. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini, kehadiran peneliti adalah sebagai pengamat secara langsung yang

---

<sup>56</sup> Robert K. Yin. *Qualitative Research: From start to finish* (New York: Guildford Press, 2011), 29

sifatnya non partisipan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat benar mengetahui dan memahami mengenai bagaimana respon guru dan siswa terhadap gadget dalam pembelajaran PAI & Budi Pekerti.

#### **D. Subyek Penelitian**

Penentuan sumber data pada penelitian kualitatif dilakukan secara *purposive*, yaitu ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian atau tujuan tertentu. Pemilihan kelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah dikenal sebelumnya.

Dalam penelitian ini subjek penelitian atau informan yang terlibat dan mengatasi permasalahan yang di kaji diantaranya :

- a. Kepala Sekolah
  - 1) Untung Biyono, M.Pd.I
- b. Waka Kurikulum
  - 1) Muhammad Yasin, S.Pd
- c. Guru SMA Negeri 1 Leces
- d. Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Leces

#### **E. Sumber Data**

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian kualitatif posisi narasumber sangat penting, bukan sekedar memberi respon, melainkan juga sebagai pemilik informasi, sebagai sumber informasi ( *key informan* ). Data diartikan sebagai

fakta atau informasi yang di peroleh dari yang didengar, diamati, dirasa dan dipikirkan peneliti dari aktivitas dan tempat yang diteliti.<sup>57</sup>

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Data yang akan dikumpulkan diolah dan disajikan oleh peneliti merupakan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi.

Sumber data primer dalam penelitian ini ditujukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Leces, Guru dan Siswa. Dukungan ketiga subyek primer ini berkaitan langsung dengan permasalahan yang menjadi faktor dalam penelitian ini. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>58</sup>

<sup>57</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif: Dilengkapi Dengan Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 62.

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 85

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah mengamati dan mencatat suatu kenyataan dengan cara terjun langsung ke lapangan. Tujuan dari kegiatan observasi yaitu untuk mendeskripsikan tempat, aktifitas, orang-orang serta semua kejadian yang ada di tempat pengamatan.<sup>59</sup>

Data yang diperoleh penelitian ini dengan metode observasi adalah sebagai berikut :

- 1) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces meliputi pengetahuan yang diperoleh melalui interaksi dengan gadget, ketrampilan dalam penggunaan gadget dan aplikasi didalamnya dan informasi dari siswa atau guru mengenai gadget atau aplikasi yang digunakan pada gadget tersebut.
- 2) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar afektif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces meliputi emosi saat menggunakan gadget, sikap saat menggunakan gadget dan nilai mengenai respon setelah menggunakan gadget.

---

<sup>59</sup> Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012) 131-133

- 3) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar psikomotorik siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces meliputi tindakan pada saat menggunakan gadget, kegiatan yang melibatkan gadget dan kebiasaan berperilaku mengenai respon setelah menggunakan gadget.

b. Wawancara Semi terstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.<sup>60</sup>

Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai :

- 1) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces?
- 2) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar afektif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces?
- 3) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar psikomotorik siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces?

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021), 306

c. Dokumentasi

Selain menggunakan teknik observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.<sup>61</sup>

Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui :

a.) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces meliputi foto materi pelajaran yang diperoleh melalui interaksi dengan gadget, ketrampilan dalam penggunaan gadget dan aplikasi didalamnya dan informasi dari siswa atau guru mengenai gadget atau aplikasi yang digunakan pada gadget tersebut.

b.) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar afektif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces meliputi foto ekspresi saat menggunakan gadget, sikap saat menggunakan gadget dan nilai mengenai respon setelah menggunakan gadget.

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 240

c.) Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar psikomotorik siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces meliputi foto tindakan pada saat menggunakan gadget, kegiatan yang melibatkan gadget dan kebiasaan berperilaku mengenai respon setelah menggunakan gadget.

### G. Analisis Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>62</sup>

Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas hingga data jenuh, dimana aktivitas dalam analisis datanya meliputi koleksi data (*data collection*), kondensasi data (*Condesation data*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion: drawing/verifying*).<sup>63</sup>

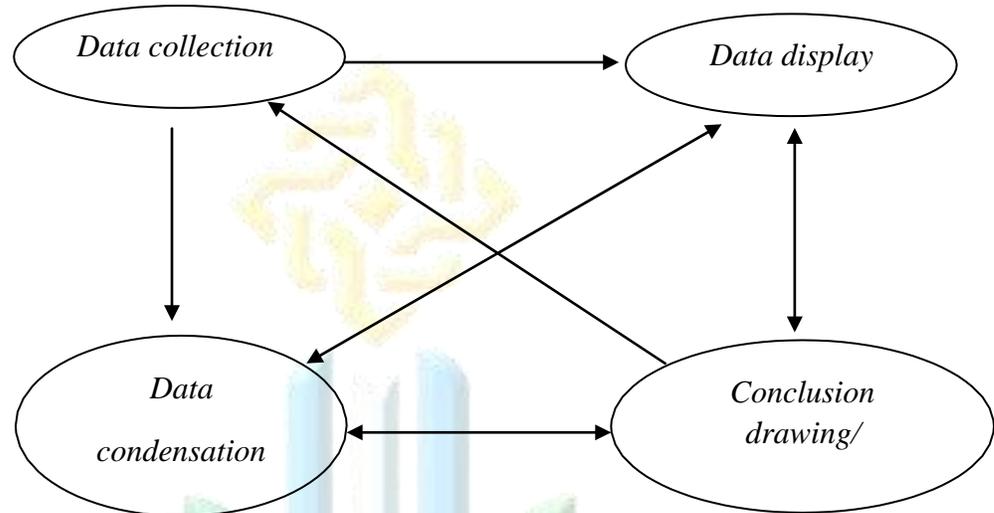
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
LEMBER

<sup>62</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT. Remaja Roesdakarya, 2014), 248

<sup>63</sup> Djama'an Satori Dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 218.

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar dibawah ini:



Sumber: Miles dan Huberman (2014)

Data yang muncul dalam analisis data kualitatif, berupa kata-kata dan bukan angka. Data ini dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data yang selanjutnya disusun kedalam teks.<sup>64</sup>

#### a. *Data collection*

Tahap awal dalam sebuah penelitian yakni pengumpulan data dengan menggunakan berbagai teknik (wawancara, observasi, dan dokumentasi), sehingga *data collection* merupakan kumpulan atau keseluruhan data-data yang telah diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang digunakan selama penelitian.

<sup>64</sup> B. Mathew Miles, Michael Huberman Johny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3* (London: Sage Publications, 2014), 33.

b. Kondensasi data (*Condesation data*)

*Data condensation refers to the pricess of selecting data, focusing, simplifying, abstracting, and transforming the data that appear in written-up field notes or transcriptions.* Maksudnya ialah bahwa kondensasi data berarti proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi dara yang terdapat pada catatan lapangan atau transkrip penelitian.

c. Penyajian data (*data display*)

Langkah selanjutnya setelah kondensasi data adalah menyajikan data. Penyajian data kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Fungsi penyajian data ini disamping untuk memudahkan dan memahami apa yang terjadi, juga untuk merencanakan kerja selanjutnya.

d. Penarikan kesimpulan dan Verifikasi (*conclusion: drawing/verify cation*)

Pada bagian ini, peneliti menyimpulkan data sesuai dengan fokus masalah yang telah ditentukan atau dikemukakan sebelumnya. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah biila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti

kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>65</sup>

## H. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini validitas (keabsahan data) menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan mencari data dari beragam sumber.

Dalam triangulasi sumber peneliti menguji focus penelitian dengan menggunakan teknik wawancara kepada informan-informan yang sudah ditentukan peneliti di kepala sekolah, waka kurikulum, guru, dan siswa-siswi kelas X di SMA Negeri 1 Leces. Triangulasi sumber ini digunakan untuk membandingkan hasil wawancara antara informan satu dengan informan yang lainnya, sehingga data yang diperoleh dapat dikatakan sebagai data yang valid.

## I. Tahap-tahap penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan, mulai dari penelitian terdahulu, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, sampai pada penulisan laporan.

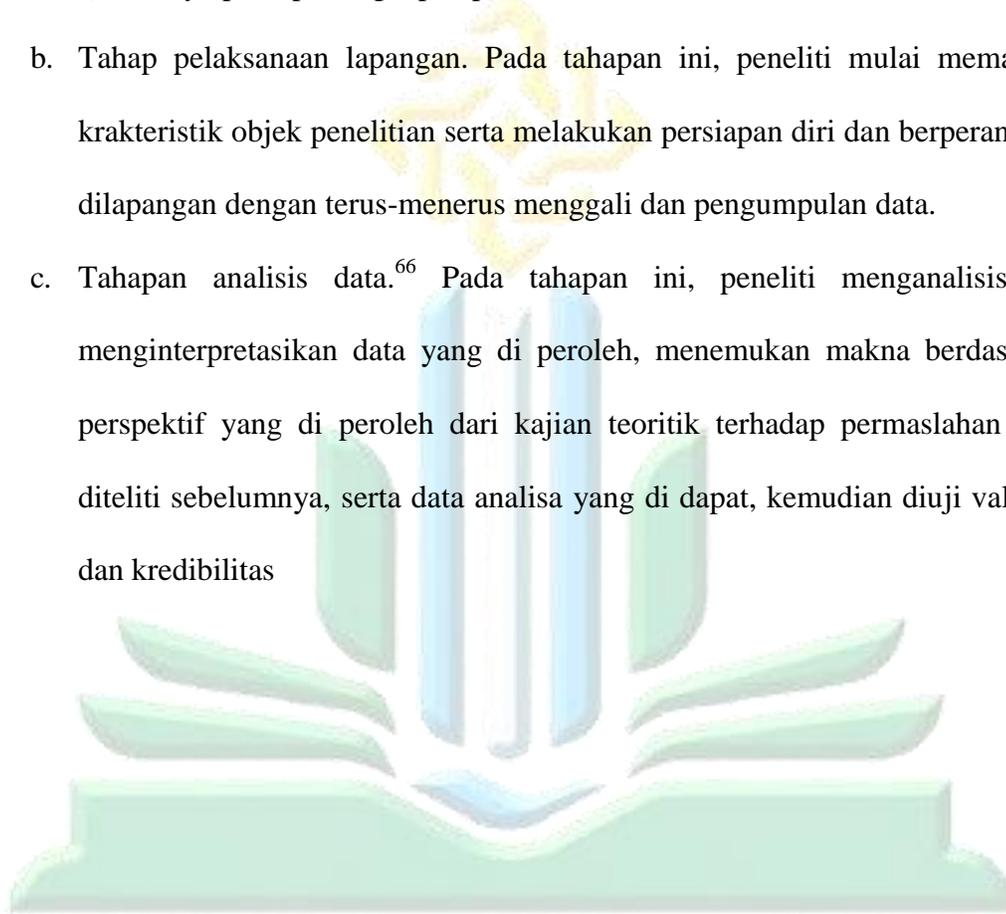
### a. Tahap pra lapangan

- 1) Menyusun rencana penelitian
- 2) Memilih lapangan penelitian
- 3) Menyusun perizinan

---

<sup>65</sup> B. Mathew Miles, Michael Huberman Johny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition*, 30-33.

- 4) Mengajaki dan menilai lapangan
  - 5) Memilih dan menentukan informan
  - 6) Menyiapkan perlengkapan penelitian
- b. Tahap pelaksanaan lapangan. Pada tahapan ini, peneliti mulai memahami karakteristik objek penelitian serta melakukan persiapan diri dan berperan serta dilapangan dengan terus-menerus menggali dan pengumpulan data.
- c. Tahapan analisis data.<sup>66</sup> Pada tahapan ini, peneliti menganalisis dan menginterpretasikan data yang di peroleh, menemukan makna berdasarkan perspektif yang di peroleh dari kajian teoritik terhadap permasalahan yang diteliti sebelumnya, serta data analisa yang di dapat, kemudian diuji validitas dan kredibilitas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>66</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 127.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab III telah dijelaskan bahwasanya penelitian ini menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data, yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Ketiga teknik pengumpulan data ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan fokus penelitian yakni mengenai Respon guru terhadap kognitif, afektif dan konatif siswa terhadap penggunaan gadget pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces

#### A. Paparan Data dan Analisis Data

Pada tanggal 19 April 2022 Peneliti datang ke SMA Negeri 1 Leces Kab. Probolinggo untuk meminta izin bahwa akan melakukan penelitian di tempat tersebut. Saat itu saya menemui pengurus TU dan diminta untuk menemui Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Leces yakni Bapak Untung Biyono, S.Ag, M.Pd.I pada tanggal 18 April 2022. Pada hari itu peneliti mendapatkan izin untuk melakukan penelitian, dan telah mendapatkan rekomendasi siapa saja yang akan diwawancarai. Setelah itu peneliti diminta untuk menemui Bapak Muhammad Yasin sebagai Waka Kurikulum SMA Negeri 1 Leces. Beliau mengatakan bahwa :

“Iya memang di SMA Negeri 1 Leces Kab. Probolinggo ini pembelajaran PAI & Budi Pekerti melibatkan media *gadget* pada proses pembelajaran. Namun tidak semua materi disampaikan melalui media *gadget* dan pada saat proses pembelajaran terdapat beberapa kendala karna tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajarannya

secara efektif. Dan Hal tersebut akan dipaparkan lebih jelasnya oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan”<sup>67</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada hari berikutnya dengan guru PAI yang lain terkait bagaimana pembelajaran menggunakan media *gadget* dan bagaimana respon dari guru tersebut juga mengumpulkan beberapa dokumen yang berkaitan dengan focus penelitian. Hasil penelitian telah membahas mengenai focus penelitian yang sesuai dengan judul tesis “Respon Guru terhadap penggunaan *gadget* dalam Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces Tahun Ajaran 2021/ 2022”. Hasil penelitian tersebut akan dipaparkan sebagai berikut :

### **1. Respon Guru terhadap Kognitif Siswa dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces**

Ada beberapa poin yang mencakup penilaian dalam ranah kognitif antara lain :

- a) Pengetahuan, Pengajaran pada aspek pengetahuan ini bertujuan untuk mencapai kemampuan ingatan manusia tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan yang berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
- b) Pemahaman. Pengajaran pada aspek ini bertujuan untuk mencapai kemampuan mencakup arti dan makna tentang hal-hal yang dipelajari.

---

<sup>67</sup> Muhammad Yasin, Wawancara 18 April 2022

- c) Penerapan. Pengajaran pada aspek ini bertujuan untuk mencapai kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang baru nyata.
- d) Evaluasi Pengajaran pada aspek ini bertujuan mencapai kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai karangan orang lain

Langkah pertama dalam menilai kognitif siswa adalah melalui pengetahuan dimana peserta didik dituntut untuk menerima informasi yang diberikan. Pengetahuan dapat diperoleh melalui berbagai cara baik secara online maupun offline, baik secara langsung melalui buku atau mencari informasi melalui media *gadget*. Hal ini sesuai dengan penuturan ibu Rini selaku Guru Bahasa Indonesia sebagai berikut :

“Pembelajaran dengan menggunakan bantuan media *gadget* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memperluas kepustakaan siswa dalam hal mencari referensi sehingga siswa belajar tidak hanya dari 1 buku namun bisa mendapat informasi dari laman website berbagai macam. Menggunakan gadget itu kan tidak melulu tentang HP ya bu, tapi guru juga bisa menggunakan PPT melalui laptop dibantu dengan Viewer agar siswa bisa memperoleh materi yang sama karna tidak semua siswa memiliki akses menggunakan internet”<sup>68</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>68</sup> Rini Pujiastuti, Wawancara 25 April 2022

Gambar 4.1



Pembelajaran dengan melibatkan media *gadget* dinilai mampu mengeksklore siswa dalam mencari materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa tidak terpacu pada satu sumber yakni bisa mencari informasi melalui aplikasi yang ada di *gadget* dan bisa mendiskusikan dengan teman atau bertanya langsung pada guru yang mengajar.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi dimana guru menggunakan media *gadget* berupa laptop dan Viewer sebagai sarana untuk menampilkan materi yang diberikan dan setelah selesai memberikan materi melalui viewer, siswa diperbolehkan mengakses materi yang disampaikan tadi melalui Handphone masing-masing tujuannya yaitu untuk mengesksplore materi yang diberikan tadi kemudian dipaparkan kembali oleh siswa mengenai apa yang sudah dia dapatkan dengan mengakses materi tersebut melalui *gadget*.<sup>69</sup>

<sup>69</sup> Observasi, 28 April 2022

Penjelasan serupa juga disampaikan oleh ibu safril selaku guru mata pelajaran geografi mengenai pengetahuan yang bisa diakses melalui media gadget yakni bahwa :

“Saya merasa memang adanya peran media *gadget* sangat membantu siswa untuk mengeksplorasi materi lebih luas. Dengan adanya *gadget* contoh Android, mereka bisa memanfaatkan alat tersebut tidak melulu untuk berkomunikasi melainkan menggunakan untuk hal positif lainnya dan menunjang pendidikan mereka dan memberikan jawaban yang beraneka ragam jika tes/ ujian berlangsung karena jawaban yang didapatkan tidak terpaku pada satu sumber melainkan berbagai sumber lewat aplikasi yang terpasang di *gadget* yang mereka miliki”<sup>70</sup>

Pembelajaran menggunakan gadget juga dinilai mampu membuat siswa memiliki untuk apa gadget digunakan. Salah satu contohnya *Handphone* yang biasa mereka gunakan hanya untuk berkomunikasi atau berselancar di media social bisa mereka gunakan untuk hal yang positif yakni menunjang proses belajar yang mereka lakukan.

Hal ini sesuai dengan observasi peneliti ketika melihat kondisi dalam kelas siswa menikmati proses pembelajaran dengan baik ketika pembelajaran tersebut melibatkan gadget. Sedangkan guru mengarahkan sehingga siswa bebas menggunakan gadget namun tahu aplikasi apa yang harus digunakan. Dengan adanya hal tersebut guru mengetahui bahwa untuk membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran maka guru harus memulai dari hal yang siswa sukai termasuk penggunaan gadget itu sendiri.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Syafriliya Kusuma, Wawancara 26 April 2022

<sup>71</sup> Observasi, 10 Mei 2022

Pembelajaran dengan melibatkan media *gadget* telah dipaparkan oleh ibu Rini selaku Guru Bahasa Indonesia dan juga ibu Syafril selaku guru Geografi. Hal ini juga dibenarkan oleh Novia Qotrunnada salah satu siswi kelas X ips 3, yang mengatakan bahwa :

“Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *gadget* memang dilaksanakan bu. Tapi tidak pada semua materi disetiap mata pelajaran. Karena ada materi yang bisa dimengerti jika dijelaskan langsung oleh gurunya. Ketika belajar dengan menggunakan media *gadget* kami merasa lebih banyak mendapatkan materi yang lebih banyak jadi tidak hanya terpaku pada materi dibuku saja. Kami diberikan waktu untuk mengakses informasi lewat lama apa saja selama itu sesuai dengan materi yang diajarkan”<sup>72</sup>

Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan melibatkan media *gadget*, peneliti mengobservasi proses belajar mengajar secara langsung bahwa benar adanya pada proses pembelajaran guru tidak hanya mendemonstrasikan materi pelajaran. Namun guru memanfaatkan teknologi *gadget* sebagai media pembelajaran dibeberapa materi pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Pemanfaatan media *gadget* seperti menggunakan *handphone* sebagai akses informasi lebih luas melalui laman website tertentu sehingga siswa memperoleh informasi tidak hanya terpaku pada buku. Dan pemaparan materi tidak hanya melalui papan tulis namun guru menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah seperti LCD sehingga guru bisa mengajar dengan menampilkan materi lewat tampilan *power point/ video* yang telah disiapkan. Hal tersebut dilakukan

---

<sup>72</sup> Rini Pujiastutik, Wawancara 26 April 2022

karna adanya media gadget jelas membantu dan mempermudah baik siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>73</sup>

Sementara langkah kedua ranah kognitif adalah pemahaman yang merupakan kemampuan untuk menangkap makna dari arti bahan yang dipelajari. Pemahaman dapat dilihat ketika siswa mampu menguraikan isi pokok dari suatu bacaan dengan bahasa sendiri. Hal ini sesuai dengan penuturan ibu Syafrilliya Kusuma selaku guru Geografi, yakni :

“Kalau jaman dulu mungkin belajar dari buku atau memperhatikan guru itu sudah cukup mbak, soal mengerti atau tidak kadang siswa masih awang-awang, tapi setelah ada bantuan gadget dan kemampuan guru dalam menggunakan media pada beberapa materi yang memang membutuhkan peran gadget dapat memberikan pemahaman yang lebih ketika proses belajar mengajar itu berlangsung”<sup>74</sup>

Pemahaman artinya proses atau cara untuk membuat orang lebih paham. Untuk membuat orang lebih paham guru berperan sangat penting, sebab dari gurulah timbul proses belajar mengajar. Hal tersebut juga disampaikan oleh ibu Susi Dwi Hastuti Selaku Guru Matematika yakni :

“Memang betul dengan adanya gadget siswa menjadi lebih berinisiatif untuk mencari informasi terlebih dahulu tapi hal tersebut tidak menjamin mereka bisa langsung memahami materi tersebut. Jadi guru tetap harus menjelaskan materi pada siswanya agar benar-benar paham materi yang diajarkan. Proses belajar dengan media gadget juga harus diamati dengan seksama agar siswa tidak memiliki kesempatan untuk melakukan hal lain selain hanya belajar dan menyimak gurunya”<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Observasi, 28 April 2022

<sup>74</sup> Syafrilliya Kusuma, wawancara 26 April 2022

<sup>75</sup> Susi Dwi Hastuti, wawancara 27 April 2022

Mengajar bukan semata persoalan bercerita, bukan pula konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Dalam kegiatan belajar salah satu tugas guru menggali potensi insan yang dimiliki manusia tersebut, kemudian mengarahkan, membimbing dan memberdayakannya dengan kemauan dan motivasi peserta didik sendiri sehingga berbagai potensi tersebut menjadi aktual dan dapat menolong dirinya sendiri. Hal ini serupa dengan apa yang telah disampaikan oleh ibu Wiwin Nur Andayani yang merupakan guru Kimia. Beliau memaparkan bahwa :

“Pemahaman tidak cukup jika siswa belajar dari browsing di google saja mbak, tapi guru harus mengikuti kemajuan teknologi yakni mampu menggunakan gadget dengan begitu guru bisa ikut berselancar di dunia internet untuk memantau apa saja yang siswa temukan disana. Dengan begitu pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan siswa juga tidak merasa bosan”<sup>76</sup>

Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Antara teori dan praktek, pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, memiliki hubungan komplementer (saling melengkapi), saling mengisi satu sama lain. Langkah utama bagaimana menjadikan siswa aktif sejak awal sangat perlu adanya teknik-teknik yang dirancang atau strategi-strategi pembelajaran aktif akan sangat membantu dalam melaksanakan tugas-tugas keseharian.

Sedangkan dalam penerapan sikap baik dan buruk adalah sifat yang berlawanan dan tidak pernah akan bertemu, membiasakan berbuat baik

---

<sup>76</sup> Wiwin Nur Andayani, Wawancara 28 April 2022

sekalipun hanya kecil ternyata tidak mudah. Sebaliknya perbuatan yang jauh dari tuntunan dan syar`i ternyata tanpa diajarkan meluncur dengan cepat bagaikan salju yang runtuh dalam waktu sekejap.

Berkompetisi dalam berbuat baik harus secara menyeluruh dan mengikut sertakan semua pihak. Sekolah, orangtua, masyarakat, dunia penerbitan dan komunikasi. Terlebih dunia hiburan yang banyak muncul dilingkungan keluarga melalui media elektronik harus ikut pula menunjang agar setiap manusia terpanggil untuk senantiasa melakukan kebaikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Halimatus Sa'diyah tentang apakah guru menggunakan strategi pembelajaran yang telah ditentukan menyatakan bahwa :

“iya, setiap strategi yang sudah saya tentukan biasanya akan saya terapkan ketika proses belajar mengajar di dalam kelas. Misalnya pada materi wudhu dan shalat, metode yang akan saya gunakan adalah metode praktik. Maka pada proses belajar mengajar saya akan menggunakan metode tersebut sesuai dengan bahan materi. Nah sebelum memulai praktik langsung, saya memberi contoh secara langsung atau menyuruh siswa melihat di youtube tatacara praktik langsung dengan link yang saya bagikan, sehingga siswa tidak asal melihat contoh dari youtube”<sup>77</sup>

Sesuai dengan hasil observasi peneliti, proses pembelajaran tidak hanya terjadi pada kelas namun pada materi pembelajaran tertentu, guru membawa siswa ke laboratorium computer untuk mengakses Materi terkait melalui laman youtube. Hal tersebut tentunya mempermudah guru

---

<sup>77</sup> Halimatus Sa'diyah, wawancara 28 April 2022

dalam menyampaikan materi dan menambah semangat dalam proses pembelajaran.<sup>78</sup>

**Gambar 4.2**



Pembelajaran bisa dijalankan secara lancar ketika siswa mampu belajar secara mandiri setelah guru menerangkan dan memberikan contoh. Sehingga penilaian bisa dilakukan dan hasilnya sesuai dengan keinginan. Penilaian merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan. Berikut pernyataan ibu Riski Husniah, terkait dengan penilaian :

“Dalam menentukan penilaian biasanya saya menggunakan lebih dari satu penilaian yaitu tes perbuatan (tes lisan) dan tes tertulis. Tes lisan biasanya untuk melihat kemampuan membaca al-qur’an siswa sedangkan tes tertulis dalam bentuk tes uraian di akhir setiap pertemuan atau yang sering disebut dengan soal evaluasi. Dengan begitu saya dapat mengetahui seberapa besar penguasaan anak-anak di dalam kelas terhadap materi yang sudah disampaikan”<sup>79</sup>

<sup>78</sup> Observasi, 17 Mei 2022

<sup>79</sup> Riski Husniah, wawancara 13 Mei 2022

Selanjutnya nilai-nilai dari evaluasi/penilaian diberikan kepada siswa sebagai umpan balik. Terkait hal tersebut ibu riski memberikan pernyataan sebagai berikut:

“setelah ulangan, hasil penilaian diberikan kepada siswa sebagai umpan balik dan apabila terdapat siswa yang memperoleh nilai dibawah SKM pada saat ulangan harian, biasanya saya lakukan remedial. Selain itu saya juga mengevaluasi kinerja saya, apakah terdapat kesalahan dari perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasinya”.<sup>80</sup>

Menurut peneliti, tindakan tersebut sangat baik, karena dengan memberikan nilai-nilai hasil evaluasi/penilaian kepada siswa, hal ini akan menjadi umpan balik terhadap kegiatan belajar siswa pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Dan yang terpenting adalah sebagai bahan evaluasi bagi guru apakah terdapat kesalahan pada perencanaan, pelaksanaan, ataupun pada tahap evaluasinya. Dengan demikian guru dapat memperbaikinya pada pertemuan-pertemuan selanjutnya.

Untuk membuktikan hasil wawancara di atas, berkaitan dengan apakah hasil penilaian disampaikan kepada siswa sebagai umpan balik untuk proses pembelajaran selanjutnya. Peneliti meminta keterangan kepada beberapa siswa yang bernama Achmad Heri Prasetyo, memberikan pernyataan bahwa:

“Setelah ulangan harian biasanya hasil ulangan kami dibagikan kembali oleh ibu Riski, jadi kami tahu berapa nilai hasil ulangan kami. Kemudian siswa yang nilainya masih dibawah KKM akan diberikan remedial”<sup>81</sup>

<sup>80</sup> Riski Husniah, wawancara 15 Mei 2022

<sup>81</sup> Achmad Heri, wawancara 11 Mei 2022

Pernyataan Achmad Heri ini diperkuat oleh pernyataan Yuliana yang menyatakan bahwa:

“biasanya setelah penyampaian materi selesai, ibu Riski memberikan tes lisan dan tes tertulis. Tes lisan biasanya kami disuruh membaca ayat al-qur’an sedangkan tes tertulis biasanya dalam bentuk essay yang ditampilkan melalui Google Form. Untuk ulangan harian, hasil ulangan dibagikan kembali kepada masing-masing siswa, bagi siswa yang nilainya rendah akan diberikan remedial”<sup>82</sup>

Gambar 4.3

**DAFTAR ABSENSI SISWA  
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

No	Nama	TANGGAL											
		01/02/2021		02/02/2021		15/02/2021		01/03/21		08/03/21		08/03/21	
		D	P	D	P	D	P	D	P	D	P	D	P
33A	AGUS	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	90
403	ALFINA RAMADHINI	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	85
105	ALI REZA	✓	85	✓	80	✓		✓		✓		✓	85
107	ANALIA MARTINA WINDA IRWANTO	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	85
29	DIMAS SAPUTRO	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	85
30	DODI WAHYUDI	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	90
40	FEBRIYAN TRI AKSANDI	✓	85	✓	70	✓		✓		✓		✓	85
14	FIGO DWIKY FEBRIANSYAH	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	85
10	GOVANI FEBRIO ARIFANDI	✓	85	✓	80	✓		✓		✓		✓	85
5	INDRA CAHYONO	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	85
3	KHOIRUL ABRORI	✓	85	✓	70	✓		✓		✓		✓	85
8	M. ALFADIKRI PRAYUDA	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	90
1	M. GUNAWAN	✓	90	✓	85	✓		✓		✓		✓	80
1	M. HASYIM AS'ARI	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	85
1	MAHADIS SHOLEH	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	70
1	MARETA AMELIA NINGTYAS	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	75
1	MOH. SAHIR	✓	80	✓	90	✓		✓		✓		✓	85
1	MOHAMMAD FATHUR RIFQI	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	90
1	MOHAMMAD SUMARNO	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	80
1	MUHAMMAD HAMID	✓	85	✓	80	✓		✓		✓		✓	85
1	NABIL ZIA'UL HAQUE	✓	85	✓	80	✓		✓		✓		✓	85
1	NOVAL HADI MUBARROK	✓	85	✓	90	✓		✓		✓		✓	85
1	NOVITA SARI	✓	87	✓	90	✓		✓		✓		✓	85
1	NOVITHA ANGGRAENI	✓	85	✓	80	✓		✓		✓		✓	75
1	JUR ILAH MUTMAINAH	✓	89	✓	75	✓		✓		✓		✓	75
1	OMARUDDIN	✓	90	✓	90	✓		✓		✓		✓	75
1	IFALDI ABDUL WAHID	✓	85	✓	85	✓		✓		✓		✓	85
1	AINOL HASAN	✓	85	✓	70	✓		✓		✓		✓	70

UNIVERSITAS KHACHMAD SIDDIQ JEMBER

Y TRIANA, S Pd  
19731127 200312 2 005

Remedial berfungsi memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa memperbaiki nilai sebelumnya. Dengan begitu siswa dapat memperbaiki nilai yang akan ditampilkan pada Raport.

<sup>82</sup> Yuliana, wawancara 11 Mei 2022

## **2. Respon Guru terhadap Afektif Siswa dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces**

Ranah Afektif Menurut teori terdapat lima keterampilan menghayati dan menyadari siswa, yang meliputi

- 1) Penerimaan atau minat, Pengajaran pada aspek ini bertujuan untuk menumbuhkan kepekaan terhadap hal-hal tertentu, dan kesediaannya untuk memperhatikan hal-hal tersebut. Misalnya mengakui adanya perbedaan
- 2) Partisipasi, Pengajaran aspek ini bertujuan untuk menambahkan kerelaan, kesediaan mempraktekkan dan partisipasi dalam suatu kegiatan
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, Pengajaran pada aspek ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya, menerima pendapat orang lain.
- 4) Organisasi, Pengajaran aspek ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya, menmpatkan nilai suatu skala nilai dan menjadikannya sebagai pedoman dalam bertindak secara bertangung jawab
- 5) Pembentukan pola hidup, Pengajaran pada aspek ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya, kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin

Minat dipengaruhi oleh perkembangan fisik, mental, kesiapan belajar, pengalaman budaya serta bobot emosi. Minat merupakan salah satu faktor

pendorong individu dalam mencapai tujuan, Minat akan hilang apabila tidak dipergunakan. Minat pada anak tidak tumbuh secara otomatis, tapi harus ditimbulkan oleh pendukung pendukungnya. Pada awalnya minat akan berubah-ubah dari obyek yang satu ke obyek yang lain. Namun makin bertambah usia anak makin stabil minatnya. Minat memegang peranan penting dalam kehidupan individu, minat selalu dipengaruhi oleh kondisi fisik, mental, emosi dan lingkungan sosialnya. Hal serupa disampaikan pula oleh ibu Wiwin Nur Andayani, yakni :

“Salah satu cara agar proses pembelajaran berjalan lancar adalah terletak pada minat peserta didik mbak. Kalo siswanya tidak berminat, otomatis pembelajaran akan terasa membosankan dan siswanya tidak paham. Nah dengan adanya media gadget, pembelajaran terasa menyenangkan mbak. Karna kita memulai sesuatu dari hal yang mereka sukai. Jadi proses pembelajaranpun berjalan dengan menyenangkan”<sup>83</sup>

Minat merupakan landasan yang sangat tinggi bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan, minat bukan saja dapat mewarnai prilaku seseorang, tetepi dapat mendorong orang untuk melakukan sesuatu, sehingga ia melakukan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan. Demikian pula dengan minat membaca. Kegemaran membaca merupakan perwujudan minat seseorang Dengan hal ini, keinginan untuk belajar membaca dan menulis tentang pendidikan agama islam semakin meningkat di kalangan kaum muslimin, sehingga bertambah banyaklah mereka yang pandai menulis dan membaca.

Hal Serupa juga disampaikan oleh ibu Riski Husniah selaku guru PAI & Budi Pekerti yang memaparkan bahwa :

---

<sup>83</sup> Wiwin Nur Andayani, wawancara 28 April 2022

“Awalnya mungkin agak susah mengkondisikan peserta didik ketika proses belajar mengajar dengan gadget setelah kemarin pandemic yang mengharuskan mereka belajar dirumah dengan kondisi yg tidak kondusif tentunya. Jadi butuh adaptasi lagi tapi dengan adanya punishment siswa perlahan mulai bisa mengkondisikan untuk belajar dengan serius. Namun jika sikap siswa mulai susah untuk dikendalikan atau mulai mengganggu siswa yang lain maka kami serahkan kepada Guru BP”<sup>84</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI mengenai perhatian siswa SMA Negeri 1 Leces saat proses belajar mengajar, beliau mengatakan siswa selalu memperhatikan saat beliau menjelaskan di depan kelas hanya ada beberapa orang saja yang terkadang kurang memperhatikan dan memilih melakukan hal lain seperti bermain, dan cara melihat seberapa tinggi perhatian siswa saat proses pembelajaran adalah dari respon mereka saat saya memulai pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Beliau juga mengatakan waktu pembelajaran di dalam kelas jika ada siswa yang kurang memperhatikan biasanya langsung ditegur, dan agar mereka kembali memperhatikan biasanya beliau menyuruh siswa untuk membaca surah atau mengaji.

Penjelasan serupa juga dipaparkan oleh Rachmad Faisal, selaku guru

PAI & Budi Pekerti yakni :

“Menurut saya, selama saya mengajar dengan menggunakan media gadget siswa terlihat aktif dan mengikuti pelajaran dengan baik. Mungkin ada momen saat siswa merasa bosan maka dari itu saya juga menyelengi dengan menampilkan video/ ilustrasi ditengah-tengah pembelajaran. Dengan adanya video/ ilustrasi tersebut siswa kembali focus untuk memperhatikan materi yang disampaikan”<sup>85</sup>

<sup>84</sup> Riski Husniah, wawancara 13 Mei 2022

<sup>85</sup> Rachmad Faishal, wawancara 17 Mei 2022

Gambar 4.4



Berdasarkan hasil data yang didapat oleh penulis dari wawancara dengan guru mata pelajaran PAI mengenai keseriusan siswa SMA Negeri 1 Leces saat proses belajar mengajar, beliau mengatakan siswa sangat serius mengikuti pembelajaran, karena sistem pembelajaran sudah offline jadi keseriusan siswa saya lihat dari bagaimana mereka menanggapi penjelasan serta bertanya apabila ada yang kurang jelas, menjawab pertanyaan yang saya ajukan juga saya anggap bahwa mereka bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran PAI yang saya ajarkan. Pada saat pembelajaran di dalam kelas ada beberapa siswa yang kurang serius mengikuti pembelajaran, biasanya karena mereka merasa bosan, beliau mengatakan disetiap materi selalu ada permainan agar siswa tidak merasa bosan, dan terkadang saya lebih banyak memperlihatkan video yang berhubungan dengan pembelajaran kepada siswa.<sup>86</sup>

Hal serupa juga dibenarkan oleh salah satu siswi kelas X yang memaparkan bahwa :

<sup>86</sup> Observasi 17 Mei 2022

“Betul memang pembelajaran PAI & Budi Pekerti kadang diselingi dengan menampilkan video ilustrasi dan memang dengan adanya hal tersebut pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga teman-teman juga merasa antusias untuk menyimak pelajaran bu. Tapi kadang ada yang masih tidak menyimak malah rame sendiri, jadi guru memanggil siswa yang rame disuruh maju dikelas dan disuruh nemenin guru ngajar disamping bu guru”<sup>87</sup>

Berdasarkan hasil data yang didapat oleh penulis dari wawancara dengan salah satu siswa kelas X di SMA Negeri 1 Leces saat proses belajar mengajar, beliau mengatakan teman-teman selalu terlihat antusias serta bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI, karena guru menampilkan video yang berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil data yang didapat oleh penulis dari hasil observasi yang menunjukkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi terlihat bagaimana siswa aktif bertanya jika memang ada yang kurang jelas dan menjawab pertanyaan dari guru, serta respon yang sangat baik pada group pembelajaran whatsapp.<sup>88</sup>

Hal tersebut juga didukung dengan hasil dari wawancara dengan guru mata pelajaran PAI yakni ibu Riski mengatakan bahwa :

“mengenai keterlibatan siswa SMA Negeri 1 Leces terhadap mata pelajaran PAI, pada saat pembelajaran di dalam Kelas seluruh siswa terlibat pada setiap materi pembelajaran karena satu persatu siswa dipanggil untuk maju kedepan atau menjawab langsung pertanyaan dari guru, terkadang siswa bisa mengajukan pertanyaan jika ada materi yang kurang dipahami, jika ada siswa yang tampak malu-malu ketika dipanggil guru pasti membujuk agar siswa juga ikut terlibat dan dapat memahami materi dengan baik, namun semua siswa selalu aktif mengikuti pembelajaran sehingga tidak perlu dipaksa untuk maju kedepan”<sup>89</sup>

<sup>87</sup> Novita Sari, Wawancara 17 Mei 2022

<sup>88</sup> Observasi, 17 Mei 2022

<sup>89</sup> Riski Husniah, wawancara 17 Mei 2022

Sebenarnya dengan adanya aplikasi pada gadget juga berperan dalam membentuk kepercayaan diri peserta didik. Dimana siswa tidak perlu khawatir tentang pelajaran yang tidak dimengerti sehingga bisa ditanyakan melalui aplikasi Whatsapp.

### **3. Respon Guru terhadap Konatif Siswa dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces**

Dari ranah Konatif ini jelas untuk suatu pemahaman sangat diperlukan beberapa hal seperti pengembangan kemampuan secara khusus, pengembangan yang mencakup jasmani dan rohani, melakukan gerakan yang sesuai dengan contoh serta melakukan gerakan tanpa contoh.

Begitu juga belajar memerlukan ketertiban mental dan kerja siswa sendiri, dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Antara teori dan praktek, pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, memiliki hubungan komplementer (saling melengkapi), saling mengisi satu sama lain. Langkah utama bagaimana menjadikan siswa aktif sejak awal sangat perlu

adanya teknik-teknik yang dirancang atau strategi-strategi pembelajaran aktif akan sangat membantu dalam melaksanakan tugas-tugas keseharian.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI yang diperoleh, data tentang faktor teman pergaulan siswa dalam proses pembelajaran PAI, beliau mengatakan :

“sesama siswa saling membantu satu sama lain apalagi saat ada tugas kerja kelompok pembelajaran PAI, mereka sangat antusias mengerjakannya bersama-sama saling bertukar pikiran dan saling memperhatikan, walaupun dalam satu kelompok pasti ada saja siswa yang kurang berperan aktif di dalamnya namun siswa yang lainnya dapat memahami dan masih mau berbagi. sikap siswa yang satu dengan siswa lainnya sangat baik mereka saling memahami begitupun saat pembelajaran PAI.”<sup>90</sup>,

Menurut beliau teman bergaul dalam belajar juga sangat penting untuk menarik perhatian siswa agar terus aktif di dalam pembelajaran, teman bisa membawa pengaruh terhadap minat belajar seseorang, jika ada seorang siswa tidak menyukai suatu mata pelajaran tertentu namun karena teman yang terus memberikan dorongan tanpa paksaan tentunya, maka bisa saja memunculkan rasa ketertarikan kepada siswa yang kurang suka tersebut. Dan juga beliau mengatakan :

“agar materi pembelajaran itu dapat dipahami dan diaplikasikan, seorang guru juga perlu melakukan strategi-strategi yang membuat siswa mudah dalam mempelajari, ketika sudah mudah mempelajari maka aspek konatif siswa dapat meningkat dengan sendirinya”<sup>91</sup>

Aspek Konatif disini dimaksudkan dapat membentuk perilaku keagamaan peserta didik. Perilaku keagamaan berarti segala tindakan perbuatan atau ucapan yang dilakukan seseorang sedangkan perbuatan atau

<sup>90</sup> Suhartatik, Wawancara 17 Mei 2022

<sup>91</sup> Nurul Laili, Wawancara 17 Mei 2022

tindakan serta ucapan tadi akan kaitannya dengan agama, semuanya dilakukan karena adanya kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran, kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan. Hal ini disampaikan juga oleh bapak aulia selaku Guru BP, yaitu :

“aspek konatif ini bukan hanya berkaitan dengan perilaku yang diajarkan dalam materi buku, tetapi juga perilaku siswa saat menerima pembelajaran dengan melalui gadget sebagai media nya. Karna terkadang ada siswa yang tidak menerima pelajaran dengan baik. Ada yang juga memanfaatkan kesempatan tersebut dengan bermain game, berbalas chatting dengan pasangan sehingga jika ditegur cenderung marah. Sehingga perlu tindakan tegas dari pihak BP agar tidak diulangi lagi. Namun hanya ½ yang seperti itu sisanya yg lain tidak sampai separah itu<sup>92</sup>,”

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti adanya kebebasan menggunakan gadget menjadi kekhawatiran tersendiri bagi guru karna gadget sendiri memberikan hiburan diluar mata pelajaran dikelas namun kembali lagi pada bagaimana guru tersebut menanggapi siswanya dikelas dan sejauh ini pelanggaran yang terjadi tidak terlalu parah yang artinya hanya sebatas berbalas chatting dan main game dikelas.<sup>93</sup>

Oleh karena itu dalam agama ada ajaran-ajaran yang dilakukan bagi pemeluk-pemeluknya, bagi agama Islam, ada ajaran yang harus dilakukan dan adapula yang berupa larangan. Ajaran-ajaran yang berupa perintah yang harus dilakukan diantaranya adalah sholat, zakat, puasa, haji, menolong orang lain yang sedang kesusahan dan masih banyak lagi. Sedangkan yang ada kaitannya dengan larangan itu lagi banyak seperti, minum-minuman keras, judi, korupsi, main perempuan dan lain-lain.

<sup>92</sup> Aulia Fajar, Wawancara 17 Mei 2022

<sup>93</sup> Observasi, 17 Mei 2022

## B. Temuan Penelitian

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi maka selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan temuan peneliti untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian. Sesuai dengan analisa data yang dipilih. Data yang diperoleh dan dipaparkan oleh peneliti akan dianalisis oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang mengacu pada fokus penelitian. Dibawah ini adalah hasil dari pembahasan temuan penelitian yaitu :

**Tabel 4.1**  
**Matrik Temuan**

No	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian Komponen
1	2	3
1	Bagaimana respon guru terhadap kognitif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengetahuan Siswa mampu mengingat tentang tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan yang berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.</li> <li>b. Pemahaman. Siswa mampu memahami arti dan makna tentang hal-hal yang dipelajari.</li> <li>c. Penerapan. Siswa mampu menerapkan metode dan kaidah untuk terkait materi yang dipelajari</li> <li>d. Evaluasi Siswa mampu menilai/ berpendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai karangan orang lain</li> </ul>
2	Bagaimana respon guru terhadap afektif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penerimaan atau minat Siswa menunjukkan kepekaan terhadap hal-hal tertentu, dan kesediaannya untuk memperhatikan hal-hal tersebut.</li> </ul>

1	2	3
		b. Partisipasi, Siswa mampu mempraktekkan dan partisipasi dalam suatu kegiatan terkait materi yang diajarkan c. Penilaian dan penentuan sikap, d. Siswa mampu menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap..
3	Bagaimana respon guru terhadap konatif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces ?	Siswa mampu menerima materi dan mengaplikasikannya dalam lingkungan sekolah. Hal ini terkait, aplikasi dari materi yang telah diajarkan juga termasuk sholat dan adab kepada bapak ibu guru baik didalam kelas maupun diluar kelas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
 JEMBER

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN HASIL**

Bab V ini berisi mengenai beberapa pembahasan tentang berbagai temuan penelitian yang telah dipaparkan dalam bab IV, baik melalui penggunaan teknik wawancara, observasi maupun dokumentasi, dimana selanjutnya seluruh data hasil penelitian ini akan didiskusikan serta dianalisis dengan kajian teori. Pada bab ini pula akan dideskripsikan secara sistematis mengenai respon guru terhadap kognitif, afektif dan konatif siswa terhadap penggunaan gadget pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces.

#### **A. Respon Guru terhadap Kognitif Siswa dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces**

Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi informasi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik. Revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara

berpikir, hingga cara belajar dan mengajar. Sehingga dari revolusi teknologi ini terciptalah teknologi pendidikan.<sup>94</sup>

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Pada awalnya timbul dengan memadukan teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu untuk memecahkan masalah belajar yang tidak terpecahkan dengan pendekatan yang telah ada sebelumnya. Sehingga untuk daya tangkap pembelajaran yang baik terutama dibidang matematika yang paling sulit dipelajari dan dianggap momok dalam belajar pada saat ini atau sebelumnya ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara.<sup>95</sup>

Pengoptimalan dan penggunaan media yang tepat merupakan sarana untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya pembelajaran perlu mendapat perhatian. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain tergantung pada metode yang digunakan juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media

<sup>94</sup> Chandra Anugrah Putra, *Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran*, jurnal, Volume 2, Nomor 2

<sup>95</sup> Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015),

Pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasi dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan sikap peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari.<sup>96</sup>

Kedudukan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dan lingkungan belajar matematika. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Kehadiran media dalam pembelajaran akan menguatkan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan optimal. Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis teknologi (gadget) dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. gadget dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan

---

<sup>96</sup> Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015),

unsur audio, dan juga kehadiran gadget sebagai media pembelajaran juga dapat membantu kemampuan kognitif siswa.

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya

Perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses percakapan) dengan cara berbagi pengalaman belajar dan pemecahan masalah bersama orang lain, terutama orangtua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya. Di dalam ajaran islam juga dijelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekalinya dengan kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, dan hati untuk mendapatkan pengetahuan.<sup>97</sup>

Ada beberapa fungsi dari penggunaan gadget dan manfaat sebagai media pembelajaran dalam proses belajar siswa yang dikemukakan antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>97</sup> W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran,

- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain peran dan manfaat di atas, masih banyak peran manfaat media pembelajaran yang lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran ada beberapa manfaat diantaranya:

- a. Memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing peserta didik
- c. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan atau bahan ajar/informasi belajar secara serempak bagi seluruh peserta didik.
- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar peserta didik.

## **B. Respon Guru terhadap Afektif Siswa dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces**

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam system pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaannya meliputi manfaat yang banyak pula. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi konkrit.<sup>7</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa

Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan pada siswa

setelah penggunaan siswa, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Pada kondisi di zaman sekarang ini, media berbasis teknologi yang disajikan oleh *mobile device* akan sangat relevan untuk dijadikan sebagai alat bantu belajar siswa. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.<sup>98</sup>

Pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Sehingga media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

---

<sup>98</sup> M.Fathurrohman, Sulistyorini, Meretas Pendidik Berkualitas dalam Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Teras, 2012),

- d) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dalam suatu proses belajar mengajar, maka manfaatnya antara lain perhatian anak didik terhadap materi pengajaran akan jauh lebih tinggi, anak didik mendapatkan pengalaman yang konkrit dan hasil yang diperoleh/dipelajari oleh anak didik akan sulit dilupakan, dan mendorong anak didik untuk berani bekerja secara mandiri

Sementara itu, bila kita akan merancang atau mendesain media pembelajaran seharusnya melalui tiga tahapan yaitu:

- a) Pembatasan, yaitu menyangkut rumusan tujuan atau kompetensi, rancangan media yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut, kompetensi atau tujuan mater/konten, dana, dan aspek perancangan lainnya.
- b) Pengembangan, dalam tahap ini sudah dimulai prosedur pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c) Evaluasi, yaitu tahap akhir untuk menilai media yang sudah dibuat,

setelah melalui uji coba, revisi dan kajian dengan pihak lain

Tolak ukur dari hasil belajar siswa pada dasarnya secara spesifik dapat dilihat dari nilai rapor pada setiap semester. Meskipun demikian indikator hasil belajar siswa sesungguhnya aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotoriknya

juga turut menentukan tingkat kemampuan siswa yang dicapai rata-rata yang telah ditentukan.

Namun dalam penelitian ini aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (perilaku) siswa tidak dapat diperoleh datanya secara lengkap. Keadaan disebabkan tingkat kesulitan guru dalam melakukan penilaian sikap maupun perilaku siswa. Memang terdapat kelemahan dalam proses evaluasi belajar yang diberlakukan, karena tingkat prestasi siswa hanya dapat diukur dan mengacu pada nilai rapor berdasarkan hasil ujian saja (kognitif). Sementara untuk penilaian, sikap dan perilaku tergantung tingkat obyektifitas guru yang bersangkutan. Oleh karena itu, pihak sekolah mengarahkan guru untuk melakukan penilaian tersebut ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Kemudian, untuk mengantisipasi kelemahan tersebut, khusus pada mata pelajaran PAI penilaian afektif dan psikomotorik dilakukan dengan jalan melakukan penilaian tersendiri di luar nilai rapor, yaitu penilaian sikap dan perilaku siswa tetap dilakukan oleh guru tetapi tidak memberikan pengaruh pada nilai rapor. Penilaian tersebut diperlukan ketika seorang siswa benar-benar memiliki masalah yang menyangkut pelanggaran moral di sekolah. Meskipun demikian sebenarnya dalam penilaian kognitif juga telah terkumulasi penilaian afektif dan psikomotorik.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penilaian terhadap hasil belajar siswa bukan hanya nilai secara akademik yaitu melalui nilai yang tertera di rapor dari hasil ujian (kognitif), tetapi yang terpenting adalah penilaian dari segi

afektif dan psikomotoriknya. Apabila ketiga aspek tersebut sinergis, maka dapat dikatakan bahwa itulah hasil belajar yang diinginkan.

### **C. Respon Guru terhadap Konatif Siswa dalam Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces**

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utaman baik dari anak-anak maupun orang dewasa. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan social anak akan kurang optimal. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya, Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua, itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Anak-anak lebih mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parah lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya<sup>99</sup>

perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi

<sup>99</sup> Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015)

dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya

*gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini dapat menyebabkan pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi social, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model

komunikasi, Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa dan orang dewasa biasa digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

- a. *Browsing* adalah suatu aktivitas yang dilakukan di dalam media internet dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak yang bernama web browser atau sering disebut dengan browser saja. Jadi kita juga bias menyimpulkan bahwa *browsing* adalah mencari informasi didalam jaringan internet. Informasi-informasi tersedia begitu banyak dan dalam berbagai format seperti tulisan, gambar, video, dll.
- b. *Youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyediaan beragam informasi yang sangat membantu.

- c. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. permainan dilakukan biasanya sendiri atau bersama-sama.<sup>100</sup>

Teknologi gadget yang memili beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negative bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efesian dalm penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi anak yaitu anak menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman di bandingkan dengan orang dewasa. Anak akan lebih kreatif dalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orang tua. Berikut dampak positif penggunaan gadget:

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai dengan yang ada di pikirannya atau melatih daya piker tanpa di batasi kenyataan)
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih peroses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan memotivasi untuk mnyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak-anak akan muncul keutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

<sup>100</sup> Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan* , (Tulungagung:IAIN Tulungagung Press, 2015)

- e. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur video call dan berbagai aplikasi yang ada saat ini).
- f. Untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak.
- g. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan.
- h. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.
- i. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambar sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- j. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- k. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).

1. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Komponen tingkah laku/konatif merupakan respon tindakan, perilaku atau pernyataan sikap mengenai perilaku. Sikap tersebut dapat muncul tidak saja ditentukan oleh rangsangan keadaan objek yang sedang dihadapi, tetapi juga berkaitan dengan pengalaman masa lalu, atau oleh situasi sekarang, atau juga oleh harapan-harapan untuk masa datang misalnya karena uang adalah sesuatu yang bernilai, orang menyukainya, dan mereka berusaha (bertindak) untuk mendapatkan gaji yang besar

Sikap positif dalam belajar sangat penting bagi seorang siswa, karena apabila tidak demikian bagaimana siswa akan merasa senang dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam kelas. Dengan demikian sikap siswa yang dikatakan baik, maka ia akan menyukai, meminati. Maka sebaliknya sikap dikatakan tidak baik jika ia menghindari atau memusuhi. Dalam proses pembelajaran dilihat bagaimana pandangan atau sikap siswa terhadap proses pembelajaran itu langsung dimana ada guru yang mengajar

Sikap berkaitan dengan pengaruh atau penolakan, penilaian, suka atau tidak suka, kepositifan atau kenegatifan terhadap suatu objek psikologis. Berdasarkan konsep tersebut sikap dalam penelitian ini adalah kecenderungan siswa untuk bertindak seperti menyukai atau menolak, positif atau negative terhadap guru dalam proses pembelajaran. Apabila siswa memiliki sikap positif terhadap guru

yang sedang mengajar, maka siswa akan siap membantu, memperhatikan, berbuat sesuatu yang menguntungkan objek itu, namun sebaliknya apabila siswa memiliki sikap negative terhadap suatu objek, ia akan mengecam, acuh, atau membinasakan objek itu

Sikap positif pada proses pembelajaran sangat diharapkan, namun sikap siswa tidak selamanya bersikap positif tetapi mungkin saja ada yang bersifat negatif. Sikap siswa tentu bervariasi ada yang sangat menyukai sampai sangat tidak menyukai, tergantung pada latar belakang sosial budaya dan pengalaman siswa itu sendiri.

Perilaku belajar adalah sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggungjawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku belajar adalah cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun dalam waktu dan situasi tertentu.

Perilaku mempunyai arti yang lebih konkrit dari pada jiwa, karena itu perilaku lebih mudah dipelajari dari pada jiwa dan melalui perilaku kita dapat mengenal seseorang. Termasuk dalam perilaku disini adalah tingkah laku yang terbuka maupun tertutup, tingkah laku yang terbuka adalah tingkah laku yang segera dapat dilihat oleh orang lain, misalnya makan, minum, memukul, berbicara, menangis dan sebagainya.

Sedangkan tingkah laku yang dapat tertutup adalah tingkah laku yang hanya dapat diketahui secara tidak langsung melalui alat-alat atau metode-metode

khususnya misalnya: berpikir, sedih, berkhayal, bermimpi, takut, dan sebagainya. Tingkah laku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisasi itu timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus yang mengenainya, namun selanjutnya dikemukakan oleh Walgito bahwa tingkah laku dipengaruhi oleh apa yang ada dalam diri organisasi atau apa yang telah pernah dipelajari oleh organism yang bersangkutan.

Tingkah laku akan berpengaruh pada lingkungan dan diri organisme atau respon. Person akan berpengaruh pada lingkungan dan tingkah laku, demikian pula lingkungan akan berpengaruh pada tingkah laku dan person atau organisme.

Dari uraian tersebut di atas dapat dipahami bahwa adanya perilaku manusia itu tidak dapat lepas dari pengaruh lingkungan dan manusia itu sendiri. Walgito membedakan perilaku manusia menjadi 2 macam yaitu :

a. Perilaku yang Refleksi

Perilaku refleksi merupakan tingkah laku yang terjadi atas reaksi spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Misalnya: reaksi kedip mata bila kena mata, menarik bila kena api, dan sebagainya. Reaksi atau tingkah laku refleksi adalah tingkah laku yang terjadi dengan sendirinya secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme dan individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari tingkah laku manusia.

b. Perilaku yang Non Refleksi

Perilaku yang non refleksi adalah perilaku yang dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran (otak). Dalam kaitan ini stimulus setelah diterima oleh respon

kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat syaraf, baru kemudian terjadi respon.<sup>101</sup>

Perilaku stimulus yang merupakan tanggapan spontan karena adanya stimulus yang datang secara tiba-tiba ini pada dasarnya tidak dapat dikendalikan karena bersifat alami dan stimulus yang diterima tidak samapi ke otak manusia sebagai pusat pengendali tingkah laku. Perilaku refleksi terjadi hanya untuk mempertahankan atau membela diri. Sedangkan perilaku non refleksi merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan dengan pertimbangan baik atau buruk, senang atau tidak senang, menguntungkan atau tidak menguntungkan, dan sebagainya.

Oleh karena itu, perilaku ini dapat berubah dari waktu ke waktu sebagai hasil dari proses belajar. Disamping itu perilaku non refleksi ini merupakan perilaku yang terintegrasi, yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu itu terlibat dalam tingkah laku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.

Pada manusia perilaku non refleksi ini lebih dominan dari pada perilaku refleksi, sebab perilaku non refleksi selain untuk mempertahankan dan melindungi diri juga dimaksudkan untuk meningkatkan dan mengaktualisasikan diri

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>101</sup> Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana, 2018),

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Leces Kab. Probolinggo yang berjudul “Respon Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Leces Tahun Ajaran 2021/2022”. Dalam bab ini terdiri dari dua pokok pembahasan yaitu kesimpulan dan saran.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan data, temuan penelitian, serta pembahasan mengenai Respon Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA N 1 Leces Tahun Ajaran 2021/ 2022, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

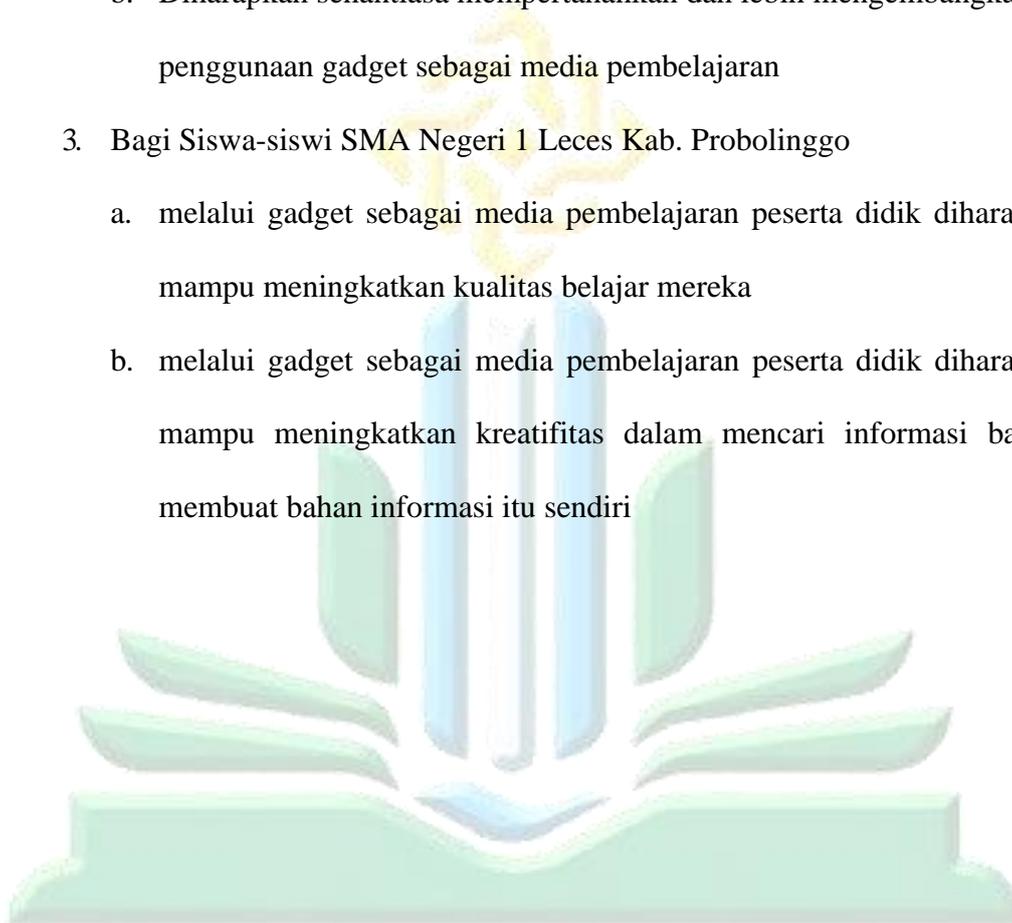
1. Respon Guru terhadap kognitif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yaitu mereka merespon bahwa dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada materi PAI dan Budi Pekerti melalui gadget merupakan sebuah terobosan terbaru yang bisa mereka lakukan, karena pada saat pembelajaran menggunakan gadget para siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dari pada sebelum menggunakan gadget. Dan juga ketika menggunakan gadget materi yang sulit dipahami itu bisa diselesaikan dengan mudah karena banyaknya referensi yang bisa di akses melalui internet dan contoh-contoh melalui video edukasi yang disediakan oleh internet.

2. Respon Guru terhadap Afektif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yaitu para guru menilai sikap yang ditampilkan oleh siswa kurang memberikan kesan baik dan kurang memberikan interaksi yang baik sebab saat penyampaian materi berlangsung para siswa fokus kepada gadget mereka masing-masing dan membuat mereka larut dalam gadget mereka, hal itu membuat mereka lupa akan sekeliling mereka.
3. Respon Guru terhadap konatif siswa dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yaitu untuk perilaku yang mereka tampilkan bisa dikatakan mengalami peningkatan sebab ketika pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan itu sudah mereka pahami maka secara otomatis banyak juga hal-hal yang bisa diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari, seperti saling tolong menolong antar teman, tidak saling membully, dan sebagainya. Walaupun pada akhirnya untuk mengaplikasikan tersebut harus ada yang meng-organize agar bisa berjalan dengan baik

## **B. Saran**

1. Bagi Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Leces Kab. Probolinggo
  - a. Diharapkan mampu mempertahankan pembelajaran dengan melibatkan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran
  - b. Diharapkan mampu memberi arahan kepada guru-guru untuk ikut serta aktif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran

2. Bagi Guru-Guru
  - a. Diharapkan senantiasa memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada semua siswa dalam pembelajaran menggunakan media gadget
  - b. Diharapkan senantiasa mempertahankan dan lebih mengembangkan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran
3. Bagi Siswa-siswi SMA Negeri 1 Leces Kab. Probolinggo
  - a. melalui gadget sebagai media pembelajaran peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar mereka
  - b. melalui gadget sebagai media pembelajaran peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dalam mencari informasi bahkan membuat bahan informasi itu sendiri



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR RUJUKAN

- Alim, Muhammad. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arifin, Ahmad. 2010. *Politik Pendidikan Islam: Menelusuri ideologi dan Aktualisasi Pendidikan Islam di Tengah Arus Globalisasi*. Yogyakarta: Teras
- Atikah, Rini. 2021. *Teknologi Pendidikan*. ISSN 2614-6606 (Print) 2640-7363 Vol 7 No 1
- Aziz, Hamka Abdul. 2012. *Karakter Guru Profesional*, Jakarta: Al-Mawardi Prima
- Azzahra, Aning. 2013. *Efektivitas Pelatihan Pemaknaan Surat Al-Insyirah untuk Mengurangi Stres Mahasiswa yang sedang Mengerjakan Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial & Humaniora : Jurnal Intervensi Psikologi
- B. Hurlock, Elizabeth. 1990. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Basrowi & Suwandi, 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif* . Jakarta: PT Rineka Cipta
- Chotimah, Chusnul. 2015. *Komunikasi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press
- Dewi, Nur Laela. 2019. *Pendidikan Islam*. ISSN 2622-1942 Volume 3 No 2
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian kualitatif; Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press
- Oemar Homalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019),
- Kelley, Hovland, Carl I., Irving K. Janis, and Harold H. 1953. *Communication and Persuasion*. New Haven, CT: Yale University Press
- J. Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* . Bandung : Remaja Rosdakarya Offset
- K Yin, Robert. 2011. *Qualitative Research: From Start To Finish*. New York: Guildford Press
- Kusumah, Aris Fajar. 2021. *Ilmu Pendidikan*. ISSN 2656-8063 Volume 3 No 5

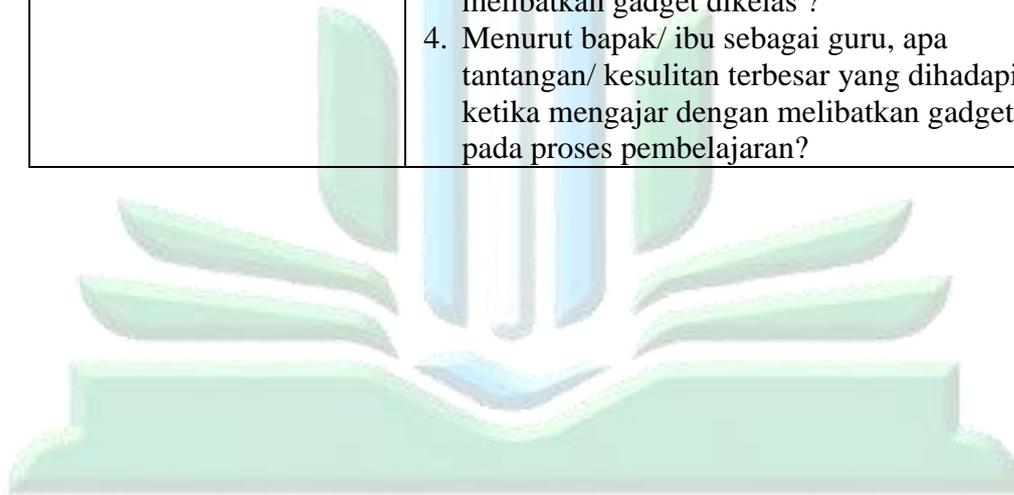
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana
- Maisyarah. 2013. *Efektivitas Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA*. (Jurnal Pendidikan Ekonomi.) Vol 2 No 9
- McQuail's, Denis . 2010. *Mass Communication Theory*. London: SAGE Publication Ltd.
- Michael, Belch George & Belch. 2015. *Advertising and Promotion; an integrated Marketing Communication Perspective* (Boston McGraw Hill)
- Mukodi. 2015. "Adaptasi dan Respons Pondok Tremas Pacitan Terhadap Arus Globalisasi". *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi dan aplikasi*. Vol 3 No 2
- Nata, Abuddin. 2012. *Kapita Selecta Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo
- Novianti, Ria. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini*. ISSN: 2549-8959 Volume 4 Issue 2
- Nurfaida. 2021. *Efektifitas Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui aplikasi Google Classroom Peserta didik Kelas X BDP 1 SMK Negeri 1 Wajo*. IAIN Pare.
- Nuryadin, 2017. *Strategi Pendidikan Islam Di Era Digital, Jurnal Kajian Ilmu ilmu keislaman*.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. ISSN 2549-8959 Volume 1
- Putra, Chandra Anugrah. *Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran, jurnal, Volume 2, Nomor 2*
- Rahmat, Jalaludin. 2018. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Rohmadi, Syamsul Huda. 2012. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska
- Rokhim, Moh Ainur. 2021. *Pendidikan dan Hukum Islam*. ISSN 2540-7783 Volume 19 No 1
- Rosenberg, M J, 2001. *E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age*. New York: McGraw-Hill.
- Sadulloh, Uyoh. 2021. *Pedagogik (ilmu mendidik)*. Bandung: ALFABETA

- Saldana, B. Mathew Miles, Michael Huberman Johny. 2014. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition*. London: Sage Publications,
- Sudibjo, Ari. *Ilmu Pendidikan*. ISSN 2614-6061 Volume 7 No 3
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta
- Sulistyorini, M.Fathurrohman. 2012. *Meretas Pendidik Berkualitas dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Teras
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Proposional (Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Susanto, Eko Purnomo. 2020. *Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Google Classroom*. ISSN 2622-5654 Volume 2 No 2
- Tim Penyusun. 2018. *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember
- W. Sarwono Sarlito. 2010. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wahyudi, Imam. 2012. *Panduan Lengkap Uji Sertifikasi Guru*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Walsito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Zahro, Afif Fatimatuz. 2015. “*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*”
- Zaini, Muhtarom. 2018. *Isu-isu Kontemporer Pendidikan Agama*. Kudus: Maktabab
- Zulfah, Machnunah Ani. 2021. *Pendidikan Agama Islam*. ISSN 2654-5209 Volume 4 No 5

## PEDOMAN INTERVIEW

Fokus	Interview
Akses Teknologi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Semua Guru dan siswa mampu menggunakan <i>Gadget</i> ?</li> <li>2. Apakah Guru dan siswa dapat menggunakan semua aplikasi yang terpasang pada computer atau <i>Handp hone</i> ?</li> <li>3. Apakah Guru dan siswa bisa mengakses internet dirumah ?</li> <li>4. Aplikasi e-learning apa saja yang biasa digunakan ?</li> </ol>
Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar Kognitif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces ?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana respon anda ketika siswa mengingat materi yang telah diberikan melalui gadget apakah ada perbedaan dengan pembelajaran sebelum menggunakan gadget ?</li> <li>2. Bagaimana respon Bapak/Ibu mengenai materi yang telah disampaikan, apakah siswa memahami materi yang diperoleh melalui gadget ?</li> <li>3. Apakah siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diberikan ?</li> <li>4. Apakah siswa dapat mengaplikasikan materi yang telah diberikan ?</li> <li>5. Apakah siswa dapat menganalisa/ menemukan makna yang tersirat pada materi yang telah diberikan ?</li> <li>6. Apa tolak ukur/ acuan yang bapak/ibu gunakan untuk mengetahui bahwa siswa tersebut sudah memahami materi yang disampaikan pada aplikasi yang ada pada gadget (<i>e-learning</i>) ?</li> <li>7. Apa perbedaan paling signifikan yang dirasakan ketika mengajar tanpa melibatkan gadget dibandingkan dengan mengajar melibatkan gadget dikelas ?</li> <li>8. Menurut bapak/ ibu sebagai guru, apa tantangan/ kesulitan terbesar yang dihadapi ketika mengajar dengan melibatkan gadget pada proses pembelajaran?</li> </ol>
Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar afektif siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces ?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana respon Bapak/Ibu jika ada siswa yang perhatiannya terbagi antara memperhatikan materi yang disampaikan atau malah asik dengan gadgetnya ?</li> <li>2. Apakah siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan baik selama pembelajaran menggunakan media gadget ?</li> <li>3. Bagaimana respon Bapak/ ibu Apakah siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan gadget tersebut ?</li> <li>4. Apakah siswa dapat mengintegrasikan nilai yang dapat diambil dari materi yang telah disampaikan?</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menurut bapak/ ibu sebagai guru, apa tantangan/ kesulitan terbesar yang dihadapi ketika mengajar dengan melibatkan gadget pada proses pembelajaran?</li> <li>6. Apakah ada batas waktu untuk pengumpulan tugas di e-learning?</li> <li>7. Apa perbedaan paling signifikan yang dirasakan ketika mengajar tanpa melibatkan gadget dibandingkan dengan mengajar melibatkan gadget dikelas ?</li> </ol>
<p>Respon guru pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap hasil belajar psikomotorik siswa melalui media gadget di SMA Negeri 1 Leces ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana respon Bapak/Ibu Apakah siswa dapat merealisasikan/ meniru dengan sikap terkait materi yang telah disampaikan melalui media gadget ?</li> <li>2. Bagaimana respon Bapak/Ibu Apakah siswa dapat mempraktekkan terkait materi yang telah disampaikan melalui media gadget ?</li> <li>3. Apa perbedaan paling signifikan yang dirasakan ketika mengajar tanpa melibatkan gadget dibandingkan dengan mengajar melibatkan gadget dikelas ?</li> <li>4. Menurut bapak/ ibu sebagai guru, apa tantangan/ kesulitan terbesar yang dihadapi ketika mengajar dengan melibatkan gadget pada proses pembelajaran?</li> </ol>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
 JEMBER



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1  
LECES  
Jl. Raya Leces Telp.( 0335 ) 680489 Fax. 0335 680489  
Email.smanstics@gmail.com, website  
:sman1leces.sch.id PROBOLINGGO 67273



**SURAT PERNYATAAN**

Nomor :005/177/101.6.3.19/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Untung Biyono, S.Ag M.Pd.I  
Jabatan : Kepala Sekolah SMAN 1 Leces

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Roviana Darojah  
NIM : 0849318013  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Universitas : UIN KHAS Jember

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang berjudul :

***Respon Guru Terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI & Budi Pekerti di SMA Negeri Leces Tahun Ajaran 2022.*** Sejak 25 April 2022 sampai dengan tanggal 25 Mei 2022, dan telah pula membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Untung Biyono, S.Ag M.Pd.I  
NIP. 19681225 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERIKIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER**  
**PASCASARJANA**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550  
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

**SURAT KETERANGAN**  
**BEBAS TANGGUNGAN PLAGIASI**  
Nomor: D.PPS.1738/In.20/PP.00.9/6/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas\* terhadap naskah tesis

Nama	:	Roviani Darojah
NIM	:	0849318001
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	SIMILARITY	MAKSIMAL SIMILARITY
Bab I (Pendahuluan)	27 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	24 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	26 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	13 %	15 %
Bab V (Pembahasan)	15 %	20 %
Bab VI (Penutup)	5 %	10 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 17 Juni 2022

an. Direktur,  
Wakil Direktur



Dr. H. Ubaidillah, M.Ag.  
NIP. 196812261996031001

\*Menggunakan Aplikasi Turnitin

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roviani Darojah  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 8 Juli 1995  
Alamat : Jalan Brigjend Katamso 53 Wirolegi Jember  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
NIM : 084 9318 001  
Institusi : Pascasarjana UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis dengan judul secara keseluruhan adalah benar-benar hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan plagiat atau sadulan, kecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 14 Juni 2022

Yang menyatakan



Roviani Darojah

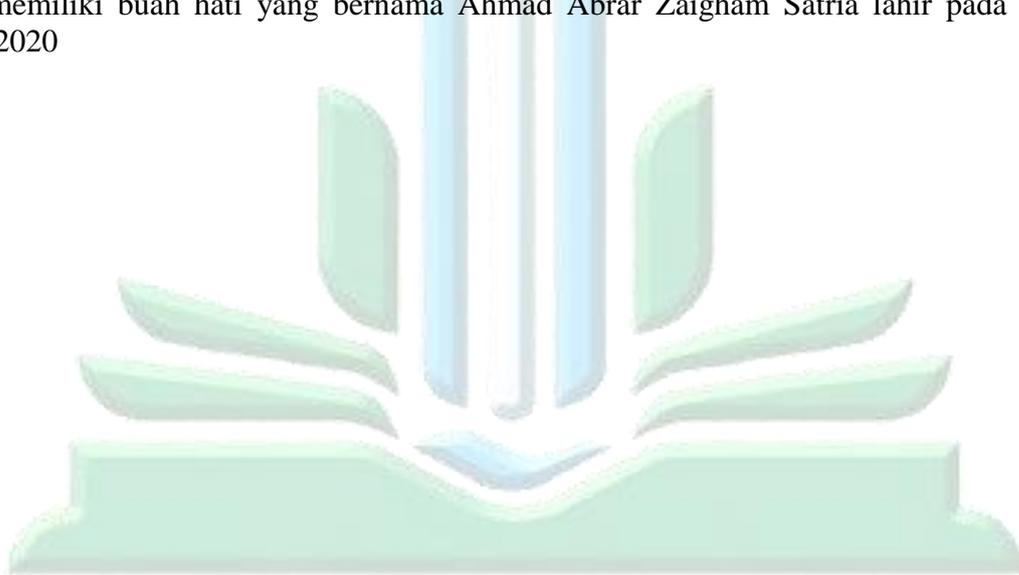
## RIWAYAT HIDUP



Roviani Darojah dilahirkan di Jember pada tanggal 8 Juli 1995. Anak ke 2 dari 2 bersaudara pasangan Bapak Yaqub dan Ibu Rifdatul Jannah. Alamat Jalan Brigjen Katamso No 53 Wirolegi Jember. No HP 081334130305. Email [rovianidarojah08@gmail.com](mailto:rovianidarojah08@gmail.com). Pendidikan Dasar di SDN Karangrejo 03 Tamat Tahun 2006. SMP Negeri 12 Jember Tamat tahun 2010. Dan MAN 1 Jember Tamat Tahun 2013. Pendidikan berikutnya ditempuh di STAIN Jember Prodi Pendidikan Agama Islam hingga selesai Tahun 2018.

Karir sebagai Penyiar Radio di PT Mutiara Radio Pada tahun 2014 kemudian dilanjutkan menjadi Guru Agama di MA Akhlakul Karimah pada tahun 2015 dan kembali menjadi penyiar radio pada tahun 2016 sampai dengan sekarang di PT Radio Soka Adiswara.

Status sebagai istri dari Masrur Hasan pada tanggal 15 April 2019 dan memiliki buah hati yang bernama Ahmad Abrar Zaigham Satria lahir pada tanggal 23 September 2020



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER