

## KONTRIBUSI PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU DAN PRESTASI BELAJAR PAI SISWA SDN 2 WAIRORO INDAH

Hj. St. Susia Gafar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Dinas Pendidikan Kab. Halmahera Tengah

Email : [sitisusiagafar@gmail.com](mailto:sitisusiagafar@gmail.com)

### **Abstrak**

*Kemajuan era revolusi industri 4.0, terutama kemajuan dalam teknologi komunikasi termasuk gadget, membuat masyarakat secara umum maupun masyarakat sekolah atau siswa harus menyesuaikan diri untuk beradaptasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi penggunaan gadget pada perilaku dan prestasi belajar PAI siswa SDN 2 Wairoro Indah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan. Informan pada penelitian ini berasal dari pengawas pendidikan Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Halmahera Tengah, Guru Mata pelajaran PAI dan Guru Mata pelajaran yang lain, serta orang tua peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam hal ini gadget dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Para siswa merasa sangat senang oleh karena mereka dapat memperoleh materi pembelajaran dari media sosial, mereka dapat mengulangi mempelajari materinya secara berulang-ulang di rumah maupun di mana saja. Nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan gadget menjadi lebih baik. Para guru juga dapat menyiapkan materi pembelajaran lebih mudah, termasuk dalam proses pembelajaran*

*Kata kunci: Gadget, Perilaku, Prestasi Belajar*

### **Abstract**

*The progress of the industrial revolution 4.0 era, especially advances in communication technology including gadgets, has made society in general and the school community or students have to adapt to adapt. The purpose of this study to analyze contribution of gadget to behaviour and student achievement at SDN 2 Wairoro Indah. This study uses a qualitative method with data collection techniques through observation, interviews and documentation carried out at SDN 2 Wairoro Indah. Informants in this study came from the basic education supervisor of the Education and Culture Office of Central Halmahera Regency, PAI subject teachers and other subject teachers, and parents of students. The results of this study indicate that information technology-based learning media in this case gadget can make a significant contribution to the learning process. The students feel very happy because they can get learning material from social media, they can repeat learning the material repeatedly at home or anywhere. The value obtained before and after the use of gadget is getting better. Teachers can also prepare learning materials more easily, including in the learning process*

*Keywords: Gadget's, Behaviour, Learning achievement*

## PENDAHULUAN

Sejarah kehidupan manusia selalu terjadi perubahan sosial yang sangat signifikan. Perubahan sosial yang sangat nampak pada abad ini adalah dalam bidang komunikasi, pesatnya perkembangan alat komunikasi membuat manusia bisa berkomunikasi dengan koleganya yang tinggal di belahan dunia lain secara langsung yang dapat dilakukan lewat media online seperti *whatsapp*, *face book*, *instagram*, maupun yang lainnya. Sejak dini anak-anak telah diperkenalkan dengan alat komunikasi moderen ini. Gadget merupakan alat komunikasi yang sangat mendominasi semua alat komunikasi yang ada. Di usia ini seorang manusia sangat sensitif untuk menerima informasi dan di masa inilah kepekaan seorang manusia untuk pembentukan kepribadiannya sehingga dalam ajaran Islam, kepribadian seorang anak perlu dibentuk sejak dini. Dengan demikian tugas pendidik mengarahkan potensi subyek didik seoptimal mungkin agar ia dapat memikul amanah dan tanggung jawabnya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, sesuai dengan profil manusia muslim yang baik (Saumur, 2016)

Teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data baik berupa teks, audio, maupun video (Williams dan Sawyer, 2003). Definisi tersebut menyebutkan setidaknya tiga elemen penting yakni komputasi, komunikasi, dan data. Untuk memahami hal ini secara lebih mendalam, makadapat dilakukan dengan menghubungkan ketiga elemen ini dalam bentuk *reversing* (data, komunikasi, komputasi). Data adalah informasi atau materi. Data ini dapat berupa teks, audio, atau video, yang mengandung berbagai informasi atau materi yang ditransaksikan atau yang dikomunikasikan. Proses komunikasi itu sendiri memiliki tiga sub-komponen yakni pengirim (*sender*), media, dan penerima (*addressee*). Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, *sender* dapat dimaknai sebagai guru, data dapat dimaknai sebagai materi, dan *addressee* dapat dimaknai sebagai peserta didik. Elemen komputasi merupakan elemen media itu sendiri. Dalam hal ini, media tersebut dibangun melalui perangkat keras (*hardware*) dan juga perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (komponen-komponen elektronis yang membangun media) merupakan wadah bagi perangkat lunak (program-program yang mengandung materi atau data) yang dibangun melalui kodifikasi bahasa pemrograman.

Guru dan peserta didik, dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, ditengahi oleh pihak ketiga, yakni penyedia atau *provider* yang adalah para pemrogram perangkat lunak seperti software pembelajaran, game edukasi, dan sebagainya. Para pemrogram ini menduduki posisi paling vital karena mereka menyediakan akses bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan media berbasis teknologi informasi. Fungsi utama teknologi informasi adalah media interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam hal ini, Alavi dan Gallupe menyebutkan setidaknya dua fungsi teknologi informasi terutama dalam dunia pendidikan. Pertama, teknologi informasi sebagai alat (*tool*) yang membantu proses pembelajaran. Beberapa perangkat lunak pengelola kata, angka, dan gambar, merupakan alat yang masuk dalam

kategori ini. Kedua, perangkat lunak sebagai ilmu pengetahuan (*science*) yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik (Alavi, 2003).

Fungsi sistem informasi adalah sebagai media pembelajaran dan sebagai subjek pembelajaran. Manfaat sistem informasi yang dapat disajikan oleh peneliti adalah sebagai meliputi; 1) Sistem informasi dapat dimanfaatkan sebagai media konstruksi pengetahuan dimana sistem informasi dapat mewakili gagasan, pemahaman, dan kepercayaan peserta didik, 2) Sistem informasi dapat dimanfaatkan sebagai alat akses informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk membangun pemahaman. 3) Sistem informasi dapat dimanfaatkan sebagai media kolaborasi dimana sistem informasi memiliki fungsi sebagai media sosial (Urquhart, 2005).

Sistem informasi pada dasarnya memenuhi syarat menjadi media pembelajaran yang berguna untuk membantu peserta didik membangun dan merepresentasikan pengetahuan mereka yang akan berimbas pada efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, pencapaian tujuan pembelajaran, dan peningkatan mutu pendidikan. Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media berbasis komputer memiliki karakteristik sebagai berikut: Dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara linear, dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya, gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik, Prinsip ilmu kognitif digunakan untuk Mengembangkan media ini, Pembelajaran berorientasi pada peserta didik dan melibatkan interaksi peserta didik yang tinggi (Nunuk, 2018). Perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer memerlukan persiapan yang meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang pembelajaran, dan pengguna media pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan teknologi informasi termasuk gadget di berbagai konteks, khususnya konteks pendidikan, semestinya memperhatikan beberapa prinsip tertentu karena kekeliruan yang terjadi dalam pemanfaatan teknologi dapat mengakibatkan berbagai dampak destruktif atau negatif dalam pembelajaran. Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat disari sebagai berikut:

1. Mempertimbangkan konten dari materi yang disajikan melalui media tersebut. Media harus memiliki konten yang memperkuat minat dan motivasi belajar serta mendukung perkembangan peserta didik baik dari segi intelektual, spiritual, sosial, maupun ragawi.
2. Mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan juga guru. Dalam hal ini, usia peserta didik sangat menentukan pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan oleh guru melalui media tersebut. Di sisi lain, penguasaan guru terhadap media sangat memengaruhi proses pemanfaatan media itu sendiri. Salah satu kendala pemanfaatan sistem informasi sebagai media pembelajaran adalah minimnya pengetahuan tentang penggunaan media sistem informasi itu sendiri.
3. Menjaga keseimbangan antara interaksi peserta didik dengan media dan interaksi peserta didik secara sosial. Dengan tidak menjaga keseimbangan interaksi ini, maka peserta didik dapat menganggap bahwa media lebih menarik dari pada

interaksi sosial dan ini akan menekan kecerdasan sosial dan mendorong munculnya gejala “terisolir” bagi peserta didik yang bukan autis. Dengan menjaga keseimbangan interaksi maka akan terjadi pula keseimbangan perkembangan potensi peserta didik secara keseluruhan.

4. Mempertimbangkan aspek kreativitas dan produktivitas peserta didik agar peserta didik tidak semata-mata sebagai pengguna atau konsumen media (Suwarsih, 2011)

Guru, dalam proses pembelajaran, memiliki peran yang sangat penting. Bagaimanapun hebatnya kemajuan sains dan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, maka guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentikan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik (Abd. Rahman 2013). Kualitas pendidikan salah satunya ditentukan oleh hasil belajar siswa. Rumusan tujuan sistem pendidikan nasional adalah klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom, yang membaginya menjadi tiga ranah, yaitu 1) ranah kognitif, 2) ranah afektif, dan 3) ranah psikomotoris

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual. Ranah kognitif meliputi enam aspek, yakni 1) pengetahuan atau ingatan (*knowledge*), 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) sintesis, dan evaluasi. Aspek pengetahuan dan pemahaman merupakan kognitif tingkat rendah, sedangkan aspek aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu 1) penerimaan, 2) jawaban atau reaksi, 3) penilaian, 4) organisasi, dan 5) internalisasi. Sedangkan ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang meliputi enam aspek, yaitu 1) gerakan refleks, 2) keterampilan gerak dasar, 3) kemampuan perseptual, 4) keharmonisan atau ketepatan, 5) Serakan keterampilan kompleks, dan 6) gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2006)

Diantara ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris, maka ranah kognitif paling banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini, karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Hasil belajar aspek pengetahuan termasuk tingkat kognitif yang paling rendah, meliputi pengetahuan faktual dan pengetahuan hafalan atau untuk diingat. Namun, tipe hasil belajar pengetahuan menjadi prasarat bagi pemahaman. Hasil belajar siswa berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap bahan pembelajaran. Usman mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Lebih lanjut Usman menjelaskan bahwa tolak ukur keberhasilan belajar mengajar adalah: 1) daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik individu maupun kelompok, 2) perilaku yang digunakan dalam tujuan pembelajaran khusus yang telah dicapai siswa baik individu maupun kelompok

Hasil penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak buruk pada anak, baik dari aspek sosial emosional, maupun kognitif, sehingga untuk mengantisipasi dampak negatif tersebut maka peran orangtua dalam memberikan arahan dan pendampingan serta konsistensi dalam mengatur jadwal penggunaan *smartphone* bagi anak adalah salah satu solusi tepat untuk mengontrol

penggunaan *smartphone*. Selain di rumah, teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu dalam proses pembelajaran agar pesan pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh anak, namun tidak semua pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan dan pendampingan dari pemerintah terkait agar pendidik dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan (Nisa, 2021).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yakni sebuah penelitian yang sumber data dan proses penelitiannya menggunakan kancha atau lokasi tertentu (Musfiqon, 2012). Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Wairoro Indah dengan subjek aktivitas kelas (guru dan peserta didik), hasil belajar, dan juga orang tua peserta didik. Penetapan lokasi penelitian dipilih berdasarkan oleh beberapa pertimbangan yaitu: *pertama*, SDN 2 Wairoro Indah merupakan lembaga yang telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Kedua*, ketersediaan data dan alokasi waktu pada Informan Penelitian. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa dalam dunia digital sekarang ini, kita tidak mungkin menafikan atau menghindar dari kemajuab tenknologi komuniksai dalam hal ini gadget. Ketika pertama kali muncul ke permukaan, gadget dianggap sebagai barang mewaah yang hanya dimiliki kalangan orang yang berada saja. Gudget hnya dimiliki oleh orang-orang kelas atas saja, dan memang pertama kali muncul masih dimiliki oleh orang-orang tertentu saja. Mereka yang berduitlah yang memiliki alat komunkasi ini dan memang ketika baru muncul harganya juga masih mahal dan hampir belum bisa dijangkau oleh semua orang terutama masyarakat lapis bawah yang berpenghasilan pas-pasan. Demikian juga sistem penjualannya dan saran penunjangnya seperti tower juga masih sangat terbatas, sehingga jangkawan juga belum maksimal.

Setelah beberapa waktu kemudian, gudegt bukan lagi menjadi barang yang mewah dan mahal, akan tetapi sudah menjadi kebutuhan bagi semua lapisan masyarakat. Gudeget buka saja dijual di tempat-tempat mewah, tetapi malah sudah dijual sampai di pelosok desa. Demikian jangkawannya pun sudah sangat luas. Oleh karena saran penunjangnya pun telah dibangun baiak oleh perusahaan telekomunnikasi dan pemerintah daerah masing-masing baik di tingkat provinsi maupun kabupaten /kota. Perkembangan gadget sangat luar biasa, kepelikannya pun bukan hanya terbatas pada orang dewasa, akan tetapi pada anak-anak juga suda tidak ketinggalan. Jika pertama keluar kepemilikannya sangat terbatas, akan tetapi sudah tidak terbatas. Tidak ketinggalan anak-anak siswa di SDN 2 Wairoro Indah pun demuakian adanya. Terutama siswa kelas V dan kelas VI. Sudah

semua siswa di kelas tersebut sudah memiliki gadget. Apalagi dengan munculnya covid 19, yang melanda Dunia sehingga mempengaruhi sistem pembelajaran yang selama ini tidak pernah dibayangkan terutama oleh pendidikan tingkat dasar seperti SDN 2 Wairoro Indah.

Sebelum munculnya wabah covid 19, pembelajaran daring atau jarak jauh, tidak pernah dilaksanakan oleh pendidikan tingkat dasar termasuk di SDN 2 Wairoro Indah. Kepemilikan gadget pun masih sangat terbatas malah untuk anak setingkat sekolah dasar yang mungkin hampir tidak ada. Setelah munculnya covid 19 sejak akhir tahun 2019 melanda dunia, maka muncul pula penggunaan gadget yang begitu luas termasuk siswa di SDN 2 Wairoro Indah. Dalam dua tahun terakhir ini memang terjadi booming kepemilikan gadget ini, hal ini harus terjadi oleh karena sistem pembelajaran harus dalam bentuk daring. Jika pembelajarannya sudah daring maka mau tidak mau semua siswa diwajibkan memiliki gadget tersebut

### **Kontribusi Gadget Pada Hasil Belajar Siswa**

Sebagai salah satu media komunikasi terpopuler dan tertinggi pemakaiannya dewasa ini, gadget menempati urutan teratas sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa hampir semua orang yang hidup di zaman ini tidak bisa mengabaikan media tersebut. Hal yang sama terjadi pula di SDN 2 Wairoro Indah, oleh karena hampir semua siswa di sekolah tersebut telah memiliki media tersebut, terutama siswa kelas V dan kelas VI. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat moderen, demikian juga pada siswa dan siswi sekolah ini, tiada hari tanpa ada gadget di genggam para siswa, mereka tidak pernah lepas dari alat komunikasi dan telah menjadi media pembelajaran. Mereka merasa sangat senang jika para guru dalam memberikan tugas yang mengharuskan mereka menggunakan gadget. Hal ini seperti dijelaskan oleh salah seorang siswa Azzumul seperti pada hasil wawancara berikut

“Saya merasa lebih senang jika materi pembelajaran itu dibuat dan disampaikan melalui gadget jadi saya bisa melihatnya berulang-ulang biar saya so di rumah saya bisa liat sendiri. Saya juga bisa batanya pa mama deng papa di rumah”

(Wawancara siswa tgl 12 Februari 2022)

“Saya juga senang kalau bapak dan ibu guru memberikan tugas atau materi belajar dengan menggunakan gadget, jadi saya bisa melihat ulang di mana saja saya berada.”

(Wawancara siswa tgl 13 Februari 2022)

Kesenangan siswa dalam menggunakan gadget berdampak pada prestasi dan keterampilan belajar PAI siswa sebelum dan sesudah pemakaian gadget berikut:

### **Sebelum Penggunaan Gadget**

Nilai siswa Kelas IV menunjukkan bahwa secara umum nilai mereka telah memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 68, sementara nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV telah mencapai 70. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa mereka telah memperoleh nilai KKM yang telah ditargetkan. Selanjutnya jika dilihat dari segi kontribusi penggunaan gadget, maka peneliti akan menampilkan hasil bandingan, apakah ada kontribusi dalam proses pembelajaran sampai hasil pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil capaian siswa di

semester genap. Dari dua model penilaian yaitu nilai pengetahuan dan nilai keterampilan, para siswa rata-rata telah mencapainya. Nilai KKM yang ditetapkan sekolah adalah 68 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka para siswa kelas IV SDN 2 Wairoro Indah telah memenuhinya. Termasuk terpenuhi juga dua model penilaian seperti telah dijelaskan di atas. Dalam penilaian model terbaru ini, tidak hanya menilai unsur pengetahuan saja atau oleh Bloom menyebutnya ranah kognitif akan tetapi juga pada ranah psikomotor atau keterampilan siswa juga telah menjadi objek penilaian.

Di awal sudah dijelaskan bahwa secara perilaku dan psikologis siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan gadget mereka merasa lebih baik dan merasa senang dengan menggunakan gadget pada proses pembelajaran, maka dapat diprediksi bahwa hasil pembelajaran pun pasti akan lebih baik dibandingkan dengan proses pembelajaran secara manual yang selama ini dilakukan oleh para guru di SDN 2 Wairoro Indah.

### **Setelah penggunaan Gadget**

Pembelajaran menggunakan gadget nampak ada kemajuan hasil atau presatasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas IV SDN 2 Wairoro Indah, seperti yang dialami oleh siswa Mirsal Mawan yang pada semester sebelumnya di nilai pengetahuan 69 dan di semester genap memperoleh nilai 70, demikian juga siswa atas nama Firgiawan Sutisna juga demikiansebelum belajar secara manual nilai pengetahuannya 68 setelah pembelajaran dengan menggunakan gadget yang bersangkutan meningkat nilainya menjadi 70. Hal yang sama juga terjadi pada dua siswa yang lain yaitu Fauzan dan Syafiq. Dari data riil tersebut membuktikan bahwa ada kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan gadget sebagai salah satu sarana penunjang dalam pembelajaran PAI di SDN 2 Wairoro Indah. Konsep inilah seperti yang telah ditawarkan oleh Alvi dan Galuope bahwa kehadiran IT dalam membantu proses pembelajaran adalah dalam upaya mempermudah pembelajaran, membuat siswa lebih nyaman dan akhirnya dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran yang lebih baik lagi.

Dari capaian yang diperoleh para siswa mulai dari kelas IV yang telah ditampilkan sebelumnya dapat dikatakan ada peningkatan dari pembelajaran manual ke pembelajaran dengan menggunakan gadget. Dengan demikian dapat diklaim bahwa ada kontribusi yang positif dari pembelajaran dengan menggunakan gadget dibandingkan dengan pembelajaran manual. Jadi hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kontribusi dari pembelajaran dengan menggunakan gadget sehingga perlu ada tindak lanjut dari pihak terkait untuk lebih menggalakan penggunaan gadget dalam pembelajaran

### **Kontribusi Gadget Pada Perilaku**

Sebagaimana difahami bersama bahwa kehadiran dan kemajuan ilmu pengetahuan adalah mampu mempermudah kehidupan umat manusia dalam menyelesaikan persoalan sosialnya termasuk kehadiran gadget itu sendiri telah mampu memperpendek jarak dan menghemat waktu dalam berinteraksi dengan orang lain. Maka dalam dunia pendidikan dengan hadirnya gadget sudah sangat membantu dalam proses pembelajaran seperti yang

kita lihat dalam penelitian ini. Jika dari awal sebuah proses pembelajaran telah disenangi baik oleh siswa dan guru maka dapat diyakini bahwa hasil pembelajaran itu akan lebih baik. Secara psikologis perasaan senang itu sangat menentukan berhasil tidaknya sebuah proses pembelajaran.

Kalau dilihat secara kualitas nilai pengetahuan masih lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai praktek, padahal dalam semua hasil pembelajaran setiap mata pelajaran hendaknya terjadi signifikansi antara ke dua ranah tersebut. Apalagi nilai mata pelajaran PAI, mestinya terjadi signifikansi antara nilai pengetahuan dan praktek, oleh karena untuk mengimplementasikan nilai pengetahuan itu harus dilihat dari aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Untuk mata pelajaran PAI seyogyanya seorang guru harus lebih mengedepankan psikomotor siswanya oleh karena di sisnilah sebenarnya peran guru dalam mengajarkan siswa agar ahlak dan perilaku mereka haru sejalan dengan apa yang telah digariskan oleh nilai-nilai agama.

Penggunaan media pembelajaran berbasis sistem informasi hanya akan menghasilkan produk yang optimal jika prinsip-prinsip di atas diperhatikan dan diikuti dalam pemanfaatannya. Para guru, sebagai pengguna media, pada dasarnya memiliki peranan yang lebih penting dari pada media itu sendiri. Guru sebagai mediator utama yang menyampaikan peserta didik pada pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui media. Dengan demikian, pembelajaran dengan media berbasis teknologi informasi sama sekali tidak menggantikan posisi guru sebagai pengajar dan pendidik.

Mengacu pada penemuan dan hasil penelitian, bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat berdampak buruk pada anak, baik dari aspek sosial emosional, maupun kognitif, sehingga untuk mengantisipasi dampak negatif tersebut maka peran orangtua dalam memberikan arahan dan pendampingan serta konsistensi dalam mengatur jadwal penggunaan *smartphone* bagi anak adalah salah satu solusi tepat untuk mengontrol penggunaan *smartphone*. Selain di rumah, teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu dalam proses pembelajaran agar pesan pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh anak, namun tidak semua pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan dan pendampingan dari pemerintah terkait agar pendidik dapat memaksimalkan pemafaatan teknologi dalam dunia pendidikan

## KESIMPULAN

1. Kontribusi pembelajaran dengan menggunakan gudget dapat dikatakan signifikan, oleh karena ada peningkatan nilai dari sebelum menggunakan gudget dan setelah menggunakannya sesuai dengan perolehan nilai siswa
2. Kontribusi penggunaan gudget terhadap perilaku siswa dapat dikatakan signifikan sesuai dengan penjelasan para siswa bahwa mereka merasa senang dalam pembelajaran dengan menggunakan gudget, oleh karena mereka bisa mengulangi materi pembelajaran di mana saja mereka suka sehingga mudah memahaminya.



## DAFTAR PUSTAKA.

- LexyJ.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2001
- Majid, Abdul, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama aislam*, Bandung:Remaja Rosdakarya. 2012
- Mansur Muslich, *Pendidikan Karakter Menjawab Krisis Multimedia Nasional*, Jakarta, PT Bumi Aksara.2011
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.Muhaimin,*Paradigma Pendidikan Islam : Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung:RemajaRosdakarya.2012
- Muhamimin,*Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.2005
- Ngainun, Naim, *Character Building Optimalisasi Peran Pendidikan Dalam Pengembangan Ilmu Dan Pembentukan Karakter Bangsa*, Jogjakarta: Arruz Media.2012
- Qodri Azizy, *Pendidikan Untuk Membangun Etika Sosial (Mendidik AnakSukses Masa Depan: Pandai dan Bermanfaat)*, Semarang: Aneka Ilmu, cet.V.2013
- Saumur,, Amanan Soleman *Kontribusi Masyarakat Terhadap Pengembangan Islam di Maluku Utara*,Ternate: IAIN Ternate Press,Cet I,2021
- Tafsir, Ahmad ,*Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.2004
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003)*, Bandung:Fokusmedia, 2003.

