

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu konsep yang sering diartikan serta dipandang masyarakat dalam pengertian yang kurang tepat bahkan dapat dikatakan salah, sehingga pengertian pendidikan maknanya sering dikecilkan hanya sebatas pengertian pengajaran atau masyarakat sering membuat pengertian pendidikan sama dengan pengajaran. Pengajaran sebagai arti kata *instuction* mempunyai makna yang lebih sempit dibandingkan dengan pengertian pendidikan. Akibat penciutan makna pendidikan menjadi pengajaran tersebut maka hakikat apa dan bagaimana proses pendidikan juga diartikan sama dengan apa dan bagaimana proses pengajaran.²

Pendidikan juga merupakan suatu fenomena fundamental atau asasi mendasar dalam keberadaan manusia, di mana ada kehidupan di situlah ada pendidikan. Pendidikan sebagai suatu permasalahan dan upaya memahami manusia seutuhnya. Akibatnya, akan ada penekanan yang lebih besar pada pendidikan yang lebih baik, dan yang lebih sesuai untuk memaksimalkan potensi manusia serta mengarah pada munculnya diskusi pendidikan yang berbasis teori.³

Pendidikan adalah suatu hal yang begitu penting dalam kehidupan individu sebab pendidikan yang baik akan membawa seseorang mencapai cita-cita yang diinginkan dan juga pendidikan akan membekali setiap individu untuk

² Ahmad Suriansyah, *Landasan Pendidikan*, (Banjarmasin: COMDES, 2011), hal 1.

³ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”*, (Medan: LPPPI, 2019), hal 9.

mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan karakter guna sebagai bekal menjalani kehidupannya. Pendidikan begitu erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajarannya. Karena dalam kegiatan pembelajaran yang baik terdapat proses yang baik pula.⁴

Perkembangan teknologi dan informasi mengenai kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlihat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet itu, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.⁵

Sebelum abad 21, teknologi sudah berkembang tetapi pada masa itu yang berkembang hanyalah alat untuk mempertahankan diri seperti pedang. salah satu bidang teknologi transportasi yang kini maju adalah kapal laut. Pada abad pertengahan perkembangan yang ada ialah penemuan bidang media, militer, matematika serta astronomi yang ditandai dengan adanya mesin cetak dan navigasi kapal.⁶

Pada era globalisasi alat komunikasi menjadi semakin canggih seperti gadget yang memiliki beberapa manfaat bagi siswa dalam belajar. *Gadget* atau *smartphone*

⁴ Ummi Muthi'ah, Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2021, hal 1-2.

⁵ Des Ozadad Selan dan Angela Atik Setiyanti, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*" (https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/20268/2/T1_702011139_Full%20text.pdf) diakses 1 Agustus 2023 pukul 10.05 WIB).

⁶ Ai Farida, dkk, Optimasi Gadget dan Implikasinya terhadap pola asuh anak, *Jurnal Inovasi Penelitian No. 8 Vol. 1*, Januari 2021, hal 173.

merupakan barang canggih yang menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Mardhi sebagaimana yang dikutip oleh Talizaro Tafabao, *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi, sehingga siswa tidak menutup mata akan kemajuan teknologi 4.0 atau 5.0 di era globalisasi. Peserta didik dapat mengakses berbagai macam informasi yang sifatnya edukasi dengan menggunakan gadget. Sebagai contoh untuk mencari materi yang dianggap sulit.

Media Pembelajaran menurut Taufiq Syastra sebagaimana yang dikutip oleh Talizaro Tafabao menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu dengan bentuk fisik maupun teknis dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu memudahkan pendidik ketika menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.⁷

Penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan idalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktu mereka sehari-hari untuk menggunakan *gadget* mereka, termasuk kalangan siswa Sekolah Menengah Atas.

Kecenderungan para siswa yang hidup bergantung dengan gadget yang dimiliki inilah yang membuat hal ini menarik untuk diteliti. Belakangan ini banyak siswa yang sudah memiliki *gadget* pribadi. Padahal beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya dipakai pebisnis dari kalangan menengah ke atas.

Gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan

⁷ Talizaro Tafobao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minta Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan No.2 Vol.2*, Juli 2018, hal 105.

bisnis. Namun, disisi lain terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau ke kurang tepatnya dalam memanfaatkan fungsi sebenarnya. Perlu diperhatikan bahwa setiap hal apapun apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal baik. Sebaliknya, jika digunakan secara berlebihan dan tidak semestinya, akan memberikan beberapa pengaruh yang kurang baik pula.⁸

Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap motivasi siswa. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk selalu tekun dalam belajar, sehingga bisa memahami apa yang dipelajari. Penggunaan *gadget* memberikan dampak yang positif dalam berbagai aspek kehidupan, meliputi kemudahan akses informasi, efisiensi komunikasi, dan peningkatan produktivitas seseorang. Meskipun memiliki manfaat yang besar, tidak bisa dipungkiri lagi bahwa penggunaan *gadget* juga menimbulkan dampak negatif. Gangguan konsentrasi dan produktivitas sangat terasa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemberitahuan dari suatu aplikasi, permainan atau pesan dapat membuyarkan konsentrasi dan perhatian siswa di kelas dan mengurangi produktivitas belajar. *Gadget*, terutama *smartphone* menjadi sumber distraksi signifikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.⁹

Dengan keadaan seperti ini, mendorong peneliti ingin mengetahui kenyataan dengan cara mengamati secara teliti dan sistematis dengan melakukan penelitian. Kegiatan ini akan dilaksanakan di SMK NU PACE Nganjuk, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi media *gadget* dalam meningkatkan

⁸ Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, “ Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA”, *Jurnal PPKn dan Hukum*, No.1 Vol.13, April 2018, hal 64-65.

⁹ Anggris Oktavianus Katiandagho, “Pengaruh *Gadget* terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan”, *BONAFIDE*, No. 2, Vol. 4, 2023, hal 352-354.

motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMK NU Pace Nganjuk. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Implementasi Media Pembelajaran *Gadget* pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMKS NU Pace Nganjuk”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang penulis ungkapkan meliputi :

1. Bagaimana budaya atau perilaku siswa dalam menggunakan media *gadget* pada Pembelajaran PAI di SMK NU Pace Nganjuk?
2. Bagaimana implementasi media *gadget* pada Pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK NU Pace Nganjuk?
3. Bagaimana implikasi penggunaan media *gadget* pada pembelajaran PAI di SMK NU Pace Nganjuk?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan budaya atau perilaku siswa dalam menggunakan media *gadget* pada Pembelajaran PAI di SMK NU Pace Nganjuk
2. Untuk mendeskripsikan implementasi media *gadget* pada Pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK NU Pace Nganjuk
3. Untuk mendeskripsikan implikasi penggunaan media *gadget* pada pembelajaran PAI di SMK NU Pace Nganjuk

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan pengetahuan khususnya mengenai implementasi media *gadget* pada Pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK NU Pace Nganjuk.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk memberikan perbaikan dalam menggunakan media pembelajaran yang menggunakan *gadget* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik dalam penggunaan *gadget* guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Peserta Didik

Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan supaya dapat menemukan jati diri sendiri serta mampu menggunakan media *gadget* dengan bijak dan lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan tambahan dan pengalaman secara langsung dengan melihat, merasakan dan menghayati terkait implementasi media *gadget* pada Pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Implementasi

Implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti pelaksanaan atau penerapan.¹⁰ Adapun menurut parah ali, yakni menurut Utsman, implementasi adalah berfokus pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya suatu mekanisme mengenai suatu sistem. Implementasi bukan hanya sekedar aktivitas, melainkan bentuk kegiatan yang terstruktur demi mencapai tujuannya.¹¹

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala saran yang dapat digunakan dalam menyalurkan materi pembelajaran, supaya memberikan stimulus atau rangsangan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹²

c. *Gadget*

Gadget atau dalam Bahasa Indonesia gawai adalah suatu perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan tertentu dan fungsi praktis yang lebih canggih dibandingkan teknologi sebelumnya. *Gadget* baik laptop, *ipad*, tablet, atau smartphone merupakan sebuah teknologi yang memiliki segala aplikasi dan informasi yang ada di dunia saat ini.

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/implementasi.html> diakses pada 02 November 2023 pada pukul 08.44 WIB.

¹¹ Ali Miftakhu Rosyad, Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah, *Jurnal Tarbawi*: No. 02, Vol. 05, Desember 2019. hal 176.

¹² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang, 2016), hal 6.

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu alat elektronik atau mesin praktis dibandingkan dengan teknologi standar saat ini, *gadget* secara konsisten ditampilkan sebagai sesuatu yang lebih tidak biasa atau canggih. Kemajuan teknologi yang paling bermanfaat di era globalisasi ini adalah *gadget*. Teknologi saat ini bukan sekedar tren belaka, hampir setiap orang memilikinya. Bukan hanya komunitas perkotaan saja yang memiliki *gadget*, komunitas pedesaan juga melakukan hal yang sama.

Saat ini, setiap anggota masyarakat baik tua maupun muda, serta perwakilan berbagai organisasi sudah mampu menggunakan *gadget* secara efektif. Namun *gadget* masih sering ditargetkan kepada anak usia sekolah ataupun remaja. Saat ini mereka memiliki pandangan yang sangat negatif terhadap teknologi yang dimaksud. Akibat beragamnya kompleksitas dan kemudahan yang dihadapi oleh satu-satunya perangkat elektronik yang digunakan masyarakat secara keseluruhan tampaknya tidak siap untuk mengambil manfaat dari penggunaan perangkat elektronik.¹³

d. Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu program pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pendidikan dan pembinaan agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

¹³ (<http://digilib.iainkendari.ac.id/2212/3/BAB%202.PDF> diakses 1 Agustus 2023 pukul 18.32 WIB).

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian Pendidikan Agama Islam, menurut Chabib Toha dan Abdul Mu'thi mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.

Jika berbicara tentang pendidikan agama Islam, maka akan mencakup dua hal yaitu mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam dan Mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran agama Islam.¹⁴

e. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah suatu dorongan yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk selalu giat belajar, sehingga bisa memahami apa yang telah dipelajarinya.¹⁵

f. Siswa

Siswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti seorang anak yang sedang berguru (belajar dan bersekolah). Kemudian menurut Prof. Dr. Shafique Ali Khan, siswa diartikan sebagai orang yang datang ke suatu lembaga atau instansi pendidikan guna mempelajari berbagai macam tipe pendidikan. Lebih lanjut, dijelaskan juga bahwa pada masa ini siswa akan mengalami perubahan, baik fisik maupun psikisnya.

¹⁴ Mardan Umar dan Feiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*, (Jawa Tengah: CV. PENA PERSADA, 2020), hal 2-3.

¹⁵ Nurul Arifiati, Peran Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Metro, 2018, hal 21.

Selain itu, dalam konstruk berfikirnya akan mampu berfikir abstrak seperti orang dewasa. Dan masa ini berlangsung pada umur 12-22 tahun.¹⁶

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksud dengan “*Implementasi Media Pembelajaran (Gadget) Pada Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMKS NU Pace Nganjuk*” adalah penerapan gadget sebagai media pembelajaran dalam mata Pelajaran Agama Islam guna bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam sebuah karya ilmiah, adanya sistematika merupakan bantuan yang dapat mempermudah pembaca mengetahui urutan sistematika dari isi karya ilmiah tersebut sistematika pembahasan dalam skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. **Bagian primer:** terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, daftar isi, daftar tabel.
2. **Bagian teks atau isi, terdiri dari lima bab masing-masing bab berisi sub-bab antara lain :**

Bab I: Pendahuluan, bab ini membahas tentang keseluruhan penulisan skripsi ini yang terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

¹⁶ Mardiana, dkk, Motivasi Siswi Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP 13 Tanjung Jabung Timur. *JURNAL SCORE*: No. 1, Vol. 2, 2022. hal 34.

Bab II: Kajian pustaka, yang mencakup tentang Implementasi Media Gadget Pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Di SMKS NU Pace Nganjuk, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III: Metode penelitian, mencakup tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan dan tahap penilaian.

Bab IV: Hasil penelitian, berisi tentang paparan data penelitian, temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian.

Bab V: Pembahasan hasil penelitian

Bab VI: Penutup, bab terakhir yang di dalamnya berisikan dengan kesimpulan dan saran. Bagian ini merupakan pembahasan yang terakhir dari skripsi ini oleh karena itu penulis memberikan kesimpulan-kesimpulan dan saran saran yang konstruktif bagi perkembangan dan perbaikan nanti.

3. Bagian akhir terdiri dari lampiran-lampiran.

Pada bagian akhir ini peneliti akan melampirkan beberapa lampiran-lampiran data yang akan melengkapi atas apa yang sudah diteliti, lampiran-lampiran tersebut terdiri dari: profil lokasi penelitian, pedoman dan transkrip wawancara, dokumentasi, surat penelitian, form konsultasi, biodata.