



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA SMAN 1 MANDAU

Aswinda^{1(*)}, Alwizar², Tohirin³

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia¹²³
22390125386@students.uin-suska.ac.id¹, alwizar@uin-suska.ac.id², tohirin@uin-suska.ac.id³

Abstract

Received: 30 Agustus 2025
Revised: 23 September 2025
Accepted: 25 September 2025

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dinamika penggunaan gadget dalam mempengaruhi motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mandau dan menganalisis strategi pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi digital sebagai media pembelajaran efektif. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal, penelitian ini melibatkan wawancara mendalam dengan guru PAI dan siswa, observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran, serta analisis dokumen pembelajaran. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña dengan teknik coding bertingkat dan triangulasi untuk memastikan kredibilitas temuan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI menciptakan peningkatan engagement siswa melalui aplikasi Al-Qur'an digital, akses luas terhadap sumber keagamaan, dan pengembangan kemandirian belajar spiritual. Strategi pedagogis yang efektif mencakup blended learning, storytelling digital, gamifikasi, personalisasi pembelajaran, dan contextual learning yang mentransformasi gadget menjadi medium spiritual. Temuan ini menantang perspektif teoritis yang skeptis terhadap teknologi dalam pembelajaran agama, menunjukkan bahwa implementasi yang thoughtful dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai keagamaan. Penelitian berkontribusi pada pencapaian SDG 4, 11, dan 16 melalui model pendidikan yang mengintegrasikan teknologi untuk memperkuat karakter spiritual dan kohesi sosial dalam masyarakat berkelanjutan.

Keywords: Pembelajaran Fikih; Kedisiplinan Siswa; Pendidikan Karakter

(*) Corresponding Author: Aswinda, 22390125386@students.uin-suska.ac.id

How to Cite: Aswinda, A., Alwizar, A., & Tohirin, T. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA SMAN 1 MANDAU. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 997-1006.

INTRODUCTION

Fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Negeri 1 Mandau menunjukkan dinamika yang menarik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Observasi awal mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi gadget telah menjadi bagian integral dari aktivitas belajar siswa kelas X di sekolah tersebut. Guru-guru PAI di SMA Negeri 1 Mandau secara kreatif mengintegrasikan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran, mulai dari akses e-book keagamaan, video dakwah edukatif, hingga aplikasi pembelajaran Al-Qur'an digital yang memfasilitasi siswa dalam memahami materi PAI dengan lebih interaktif dan menarik.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tepat guna telah berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar PAI siswa kelas X SMA Negeri 1 Mandau. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media digital, seperti presentasi interaktif tentang sejarah

Islam, video dokumenter tentang peradaban Islam, dan aplikasi hafalan Qur'an yang gamifikasi. Fenomena ini mencerminkan adaptasi positif terhadap era digitalisasi pendidikan, dimana teknologi tidak lagi dipandang sebagai pengganggu proses pembelajaran, melainkan sebagai katalisator yang memperkuat engagement siswa terhadap materi keagamaan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

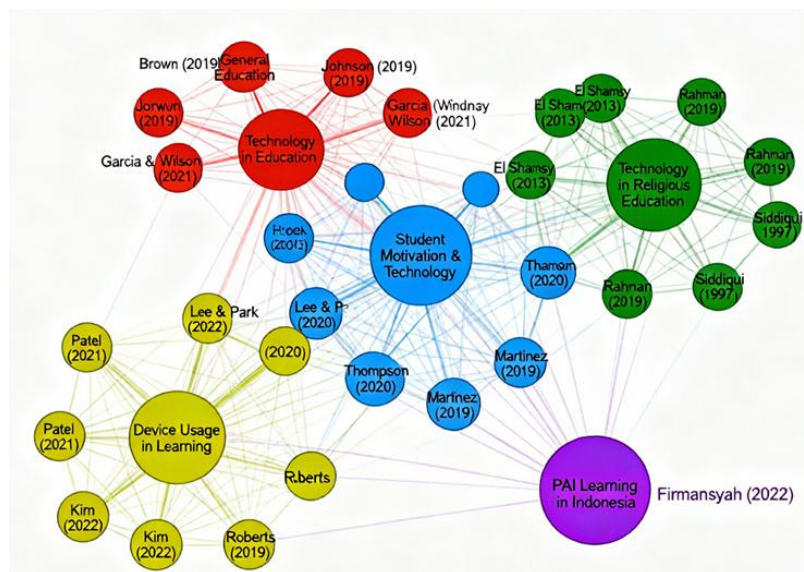
Perspektif teoritis dari berbagai pakar pendidikan mengemukakan pandangan yang cenderung skeptis terhadap penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Clark & Kozma (2019) menegaskan bahwa teknologi digital, termasuk gadget, berpotensi mengalihkan fokus siswa dari substansi pembelajaran menuju aspek hiburan yang tersedia dalam perangkat tersebut. Sejalan dengan pandangan tersebut, Carr (2020) memperingatkan bahwa penggunaan gadget secara intensif dapat merusak kemampuan konsentrasi siswa dan mengurangi kedalaman pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Turkle (2018) dalam studinya mengenai dampak teknologi terhadap psikologi belajar, mengungkapkan bahwa ketergantungan pada gadget dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa, yang justru sangat diperlukan dalam pembelajaran agama. Prensky (2017) juga menyoroti fenomena "digital distraction" yang menyebabkan siswa kehilangan kemampuan untuk fokus dalam jangka waktu yang lama, sehingga mengurangi efektivitas internalisasi nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran PAI. Namun demikian, Mishra & Koehler (2021) memberikan perspektif yang lebih seimbang dengan menekankan bahwa dampak gadget terhadap pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana guru memanfaatkan teknologi tersebut, apakah sebagai ancaman yang mengganggu atau sebagai alat bantu yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kesenjangan yang mencolok antara realitas empiris di SMA Negeri 1 Mandau dan perspektif teoritis yang dominan skeptis menciptakan ruang dialektis yang menarik untuk dikaji lebih mendalam. Sementara teori-teori pendidikan cenderung memandang gadget sebagai potensi pengganggu pembelajaran, bukti empiris di lapangan justru menunjukkan korelasi positif antara penggunaan gadget dengan peningkatan motivasi belajar PAI. Kesenjangan ini memunculkan pertanyaan fundamental tentang bagaimana konteks, strategi implementasi, dan karakteristik pembelajaran PAI dapat mempengaruhi dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa, serta faktor-faktor kontekstual apa saja yang membuat penggunaan gadget di SMA Negeri 1 Mandau dapat berkontribusi positif terhadap pembelajaran agama, berbeda dengan prediksi teoritis yang ada.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengeksplorasi hubungan kompleks antara teknologi digital dan pembelajaran, namun masih terdapat ruang kosong yang signifikan dalam konteks pembelajaran PAI. Brown et al. (2019) dan Johnson et al., (2019) dalam studinya menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran umum menunjukkan hasil yang bervariasi tergantung pada konteks implementasi. Sementara itu, Shamsy (2013); Rahman (2019); Siddiqui (1997) mengkaji dampak teknologi terhadap pembelajaran agama di berbagai negara Muslim dan menemukan bahwa faktor budaya dan pendekatan pedagogis sangat mempengaruhi efektivitas teknologi dalam pembelajaran agama. Penelitian yang dilakukan oleh Thompson (2020); Martinez et al. (2019) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi yang tepat, namun penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengeksplorasi konteks pembelajaran PAI di Indonesia.

Studi-studi lanjutan yang dilakukan oleh Patel (2021); Hassan & Kim (2022); Roberts et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif jika diintegrasikan dengan strategi pedagogis yang tepat. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana karakteristik unik

pembelajaran PAI, yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual, berinteraksi dengan penggunaan gadget masih sangat terbatas. Hal ini menciptakan celah penelitian yang signifikan, mengingat pembelajaran PAI memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lain karena melibatkan pembentukan karakter, pemahaman spiritual, dan internalisasi nilai-nilai keagamaan yang memerlukan pendekatan pedagogis yang spesifik (Firmansyah et al., 2022; Tobroni & Firmansyah, 2022; Firmansyah, 2023; Firmansyah et al., 2023a; Firmansyah et al., 2023b; Firmansyah et al., 2023c; Tobroni et al., 2023; Tobroni et al., 2024).



Gambar 1.
Visualisasi Analisis Literatur Terdahulu
Sumber: Penulis

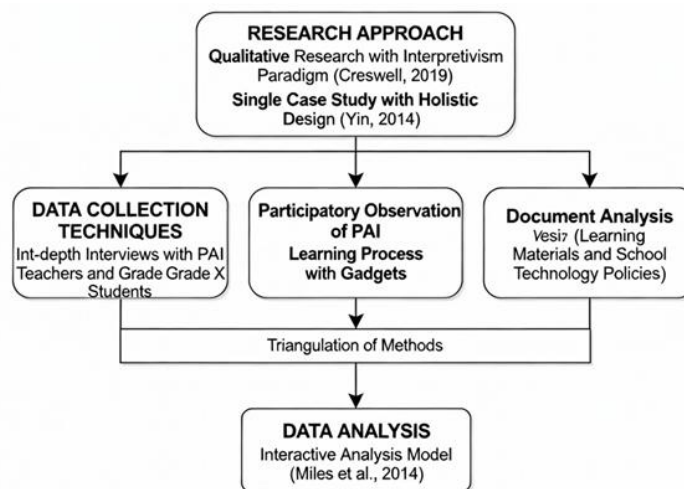
Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengeksplorasi dinamika penggunaan gadget dalam konteks pembelajaran PAI yang belum banyak dikaji secara mendalam, khususnya dalam setting pendidikan Indonesia. Urgensi penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), terutama SDG 4 tentang pendidikan berkualitas yang menekankan perlunya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga berkontribusi pada SDG 16 tentang perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang kuat, dimana pendidikan agama yang efektif dapat memperkuat kohesi sosial dan toleransi dalam masyarakat multikultural. Pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pembelajaran nilai-nilai agama akan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan model pendidikan yang berkelanjutan dan inklusif, sekaligus menjawab tantangan era digital dalam mempertahankan relevansi pendidikan agama bagi generasi milenial dan Gen-Z.

Berdasarkan analisis kesenjangan antara realitas empiris dan perspektif teoritis yang ada, penelitian ini berupaya menjawab dua pertanyaan fundamental. Pertama, bagaimana dinamika penggunaan gadget mempengaruhi motivasi belajar PAI siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mandau, termasuk faktor-faktor kontekstual yang memungkinkan teknologi memberikan dampak positif terhadap pembelajaran agama. Kedua, strategi dan pendekatan pedagogis seperti apa yang diterapkan oleh guru PAI di SMA Negeri 1 Mandau dalam mengintegrasikan gadget sebagai media pembelajaran yang efektif,

sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa dan bagaimana hal tersebut dapat direplikasi dalam konteks pendidikan agama yang lebih luas.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretivisme yang memungkinkan peneliti untuk memahami makna subjektif dari pengalaman para partisipan dalam konteks penggunaan gadget untuk pembelajaran PAI (Creswell, 2019). Jenis penelitian yang dipilih adalah studi kasus tunggal dengan desain holistik yang berfokus pada SMA Negeri 1 Mandau sebagai bounded system untuk mengeksplorasi fenomena penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI secara mendalam dan kontekstual (Yin, 2014). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang meliputi wawancara mendalam dengan guru PAI dan siswa kelas X, observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran PAI yang mengintegrasikan gadget, dan analisis dokumen pembelajaran serta kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, et al (2018), yang mencakup tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan teknik coding siklus pertama dan kedua untuk mengidentifikasi pola-pola bermakna dalam data.



Gambar 2.
Kerangka Metode Penelitian
Sumber: Penulis

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan strategi triangulasi sumber dan metode untuk memastikan kredibilitas temuan, member checking melalui konfirmasi hasil interpretasi dengan partisipan, thick description untuk meningkatkan transferabilitas temuan, dan audit trail yang sistematis untuk menjaga dependabilitas dan confirmabilitas penelitian (Lincoln & Guba, 2019). Proses analisis data dilakukan secara iteratif dengan menggunakan software VosViewer untuk membantu pengorganisasian dan kategorisasi data, sementara interpretasi tetap dilakukan secara manual untuk mempertahankan sensitivitas kontekstual dan nuansa makna yang mungkin terlewatkan oleh analisis

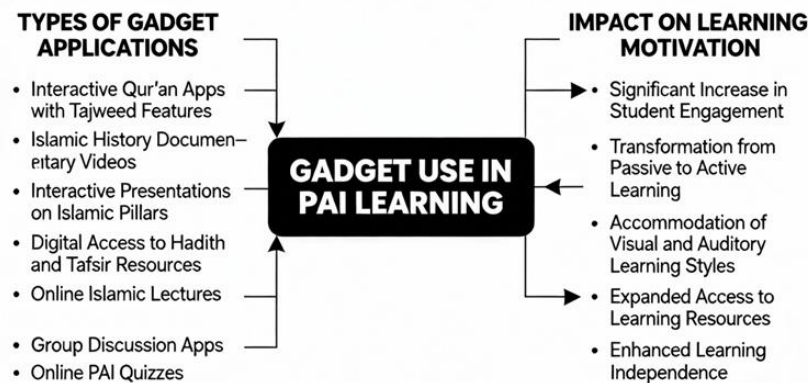
otomatis. Keseluruhan proses penelitian ini dirancang untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana konteks spesifik SMA Negeri 1 Mandau memungkinkan penggunaan gadget berkontribusi positif terhadap motivasi belajar PAI, sehingga dapat memberikan insights yang valuable untuk pengembangan praktik pembelajaran PAI di era digital.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Dinamika Penggunaan Gadget dalam Mempengaruhi Motivasi Belajar PAI

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dinamika penggunaan gadget di SMA Negeri 1 Mandau menunjukkan pola yang sangat kompleks dan multidimensional dalam mempengaruhi motivasi belajar PAI siswa kelas X. Observasi mendalam terhadap proses pembelajaran mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan peningkatan engagement yang signifikan ketika guru mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran PAI. Fenomena ini tampak dari antusiasme siswa ketika menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital yang dilengkapi dengan fitur tajwid interaktif, dimana siswa tidak hanya membaca namun juga dapat mendengar pelafalan yang benar sambil melihat kode warna untuk makhraj dan sifat huruf.



Gambar 3.

Dinamika Penggunaan Gadget dalam Mempengaruhi Motivasi Belajar

Sumber: Penulis

Temuan yang menarik muncul dari pengamatan terhadap perubahan perilaku belajar siswa ketika menggunakan gadget untuk mengakses materi PAI. Siswa yang sebelumnya menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran konvensional, tampak lebih aktif bertanya dan berdiskusi ketika materi disajikan melalui video dokumenter sejarah Islam atau presentasi interaktif tentang rukun Islam dan rukun iman. Hal ini mengindikasikan bahwa media visual dan audio yang tersedia melalui gadget mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kecenderungan belajar visual dan auditori.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI memberikan mereka akses yang lebih luas terhadap sumber belajar yang sebelumnya sulit dijangkau. Siswa menyatakan bahwa mereka dapat dengan mudah mencari hadits terkait dengan materi yang sedang dipelajari, mengakses tafsir Al-Qur'an

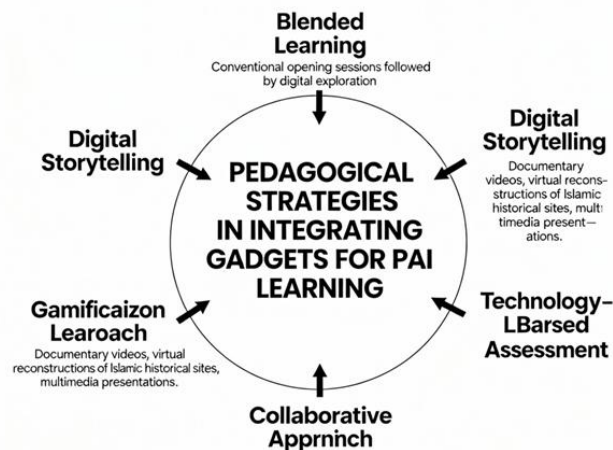
dari berbagai ulama, dan bahkan menonton ceramah dari ustadz terkenal yang relevan dengan topik pembelajaran. Kemudahan akses ini menciptakan rasa kemandirian dalam belajar yang mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi lebih mendalam terhadap materi PAI di luar jam pelajaran.

Namun, temuan juga mengungkapkan bahwa tidak semua aspek penggunaan gadget memberikan dampak positif yang sama. Terdapat variasi dalam tingkat motivasi berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan dengan gadget. Siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi ketika menggunakan gadget untuk aktivitas yang bersifat interaktif dan kolaboratif, seperti diskusi grup melalui aplikasi pembelajaran atau kuis online tentang materi PAI. Sebaliknya, motivasi cenderung menurun ketika penggunaan gadget bersifat pasif, seperti hanya membaca teks digital tanpa interaksi lebih lanjut.

Faktor kontekstual yang mempengaruhi dinamika ini teridentifikasi melalui analisis mendalam terhadap lingkungan belajar di SMA Negeri 1 Mandau. Ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti wifi yang stabil dan laboratorium komputer yang lengkap, menciptakan kondisi yang kondusif bagi pemanfaatan gadget dalam pembelajaran. Selain itu, dukungan kebijakan sekolah yang memperbolehkan penggunaan gadget untuk keperluan pembelajaran dengan aturan yang jelas memberikan kerangka yang aman bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi secara produktif.

Strategi dan Pendekatan Pedagogis Guru PAI dalam Mengintegrasikan Gadget

Analisis terhadap praktik mengajar guru PAI di SMA Negeri 1 Mandau mengungkapkan sejumlah strategi dan pendekatan pedagogis yang inovatif dalam mengintegrasikan gadget sebagai media pembelajaran. Guru PAI menerapkan pendekatan blended learning yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan teknologi digital secara sinergis. Strategi ini dimulai dengan sesi pembukaan pembelajaran konvensional untuk membangun koneksi personal dan spiritual, dilanjutkan dengan pemanfaatan gadget untuk eksplorasi materi yang lebih mendalam dan interaktif.



Gambar 4.

Strategi dan Pendekatan Pedagogis Guru PAI dalam Mengintegrasikan Gadget

Sumber: Penulis

Pendekatan yang paling menonjol adalah penggunaan storytelling digital dalam pembelajaran sejarah Islam. Guru memanfaatkan gadget untuk menampilkan video dokumenter, rekonstruksi virtual situs-situs bersejarah Islam, dan presentasi multimedia

yang menggabungkan narasi, gambar, dan musik yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Strategi ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit dipahami.

Guru juga mengimplementasikan strategi gamifikasi dalam pembelajaran PAI dengan memanfaatkan aplikasi kuis interaktif dan permainan edukatif yang bertemakan Islam. Pendekatan ini mengubah proses evaluasi yang konvensional menjadi aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan tantangan untuk menjawab pertanyaan tentang materi PAI melalui aplikasi kuis yang menampilkan skor real-time, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat.

Strategi personalisasi pembelajaran menjadi ciri khas lain dari pendekatan pedagogis guru PAI di sekolah ini. Guru memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan pace dan gaya belajar masing-masing. Untuk siswa yang memiliki kemampuan hafalan yang baik, guru menyediakan aplikasi hafalan Al-Qur'an dengan fitur tracking progress. Bagi siswa yang lebih tertarik pada aspek filosofis Islam, guru memberikan akses ke perpustakaan digital yang berisi karya-karya ulama klasik dan kontemporer.

Pendekatan kolaboratif juga menjadi fokus utama dalam strategi pedagogis guru PAI. Guru memanfaatkan platform digital untuk memfasilitasi diskusi online antar siswa tentang isu-isu kontemporer dalam perspektif Islam. Siswa diminta untuk mencari informasi dari berbagai sumber digital, menganalisisnya dari sudut pandang ajaran Islam, dan mempresentasikan findings mereka melalui platform digital yang dapat diakses oleh seluruh kelas. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan critical thinking siswa, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab dan ownership terhadap proses pembelajaran mereka sendiri.

Temuan yang sangat menarik adalah bagaimana guru PAI menggunakan pendekatan contextual learning dengan memanfaatkan gadget untuk menghubungkan materi PAI dengan realitas kehidupan siswa. Guru meminta siswa menggunakan gadget untuk mendokumentasikan praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti video tentang cara mereka menerapkan nilai-nilai Islam dalam interaksi sosial atau foto kegiatan ibadah yang mereka lakukan. Dokumentasi ini kemudian menjadi bahan diskusi di kelas tentang bagaimana ajaran Islam dapat diimplementasikan dalam konteks kehidupan modern.

Strategi assessment yang dikembangkan guru juga memanfaatkan gadget secara optimal. Selain kuis digital, guru menggunakan portfolio digital dimana siswa dapat mengumpulkan karya-karya mereka sepanjang semester, mulai dari essay tentang tokoh-tokoh Islam inspiratif, video presentasi tentang rukun Islam, hingga project kolaboratif tentang nilai-nilai Islam dalam kehidupan bermasyarakat. Pendekatan assessment ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan pemahaman siswa terhadap PAI dibandingkan dengan tes konvensional yang hanya mengukur aspek kognitif.

Namun, implementasi strategi-strategi ini tidak terlepas dari tantangan. Guru harus mengembangkan kemampuan teknis yang memadai untuk dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital secara efektif. Selain itu, guru juga perlu mengembangkan sensitivity terhadap potensi dampak negatif teknologi, seperti risiko distraksi atau akses terhadap konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan strategi monitoring dan guidance yang ketat, dimana penggunaan gadget dalam pembelajaran selalu dibingkai dengan aturan yang jelas dan supervisi yang memadai.

Discussion

Dinamika Penggunaan Gadget dalam Mempengaruhi Motivasi Belajar PAI

Temuan penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar PAI melalui penggunaan gadget menantang perspektif teoritis yang dominan skeptis terhadap teknologi dalam pembelajaran. Clark & Kozma (2019) yang menegaskan bahwa gadget berpotensi mengalihkan fokus siswa dari substansi pembelajaran tidak sepenuhnya terbukti dalam konteks penelitian ini. Sebaliknya, data menunjukkan bahwa siswa justru menunjukkan fokus yang lebih intens ketika menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital dengan fitur tajwid interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa konteks pembelajaran agama, dengan karakteristiknya yang melibatkan dimensi spiritual dan emosional, memiliki dinamika yang berbeda dari pembelajaran umum yang menjadi fokus kritik Clark dan Kozma.

Fenomena peningkatan kemandirian belajar yang ditemukan dalam penelitian ini juga berkontradiksi dengan peringatan Carr (2020) tentang kemampuan konsentrasi yang rusak akibat penggunaan gadget intensif. Siswa di SMA Negeri 1 Mandau justru menunjukkan kemampuan untuk melakukan eksplorasi mandiri terhadap materi PAI di luar jam pelajaran, mencari hadits terkait, dan mengakses tafsir dari berbagai ulama. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI dapat mengembangkan literasi digital keagamaan yang memperdalam pemahaman spiritual siswa, bukan mengurangnya. Namun, temuan tentang variasi motivasi berdasarkan jenis aktivitas gadget sejalan dengan pandangan Mishra & Koehler (2021) yang menekankan bahwa dampak teknologi bergantung pada cara implementasinya.

Analisis lebih mendalam mengungkapkan bahwa konteks pembelajaran PAI memiliki keunikan tersendiri yang memungkinkan gadget berfungsi sebagai medium spiritual daripada sekedar alat teknologi. Berbeda dengan prediksi Turkle (2018) tentang hambatan pengembangan kemampuan berpikir reflektif, siswa justru menunjukkan refleksi yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai Islam ketika menggunakan gadget untuk mendokumentasikan praktik keagamaan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks pembelajaran agama, teknologi dapat berfungsi sebagai jembatan antara ajaran teoretis dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, menciptakan dimensi baru dalam internalisasi nilai-nilai spiritual yang tidak terantisipasi dalam teori-teori sebelumnya.

Strategi dan Pendekatan Pedagogis Guru PAI dalam Mengintegrasikan Gadget

Strategi blended learning yang diterapkan guru PAI di SMA Negeri 1 Mandau menunjukkan sintesis yang menarik antara pendekatan konvensional dan digital, yang secara tidak langsung merespons kekhawatiran Prensky (2017) tentang "digital distraction." Dengan memulai pembelajaran melalui sesi pembukaan konvensional untuk membangun koneksi personal dan spiritual, kemudian dilanjutkan dengan pemanfaatan gadget, guru berhasil menciptakan keseimbangan yang meminimalkan risiko distraksi sambil memaksimalkan potensi teknologi. Pendekatan ini menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran agama memerlukan strategi pedagogis yang lebih sophisticated dibandingkan dengan mata pelajaran lain, dimana dimensi spiritual dan emosional harus tetap dijaga.

Temuan tentang efektivitas storytelling digital dan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah Islam memberikan perspektif baru terhadap kritik Carr (2020) mengenai kedalaman pemahaman. Data menunjukkan bahwa siswa tidak hanya tertarik secara superfisial terhadap konten digital, tetapi mampu mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peradaban Islam melalui visualisasi dan narasi multimedia.

Strategi personalisasi pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi hafalan Al-Qur'an dan perpustakaan digital juga menunjukkan bahwa teknologi dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar dalam konteks pembelajaran agama, sesuatu yang tidak terantisipasi dalam kritik teoritis yang cenderung melihat teknologi sebagai pendekatan one-size-fits-all.

Pendekatan kolaboratif dan contextual learning yang difasilitasi melalui platform digital menghasilkan temuan yang menguatkan pandangan Mishra & Koehler (2021) tentang pentingnya strategi implementasi dalam menentukan dampak teknologi. Strategi yang meminta siswa mendokumentasikan praktik keagamaan dan mendiskusikan isu-isu kontemporer dari perspektif Islam menunjukkan bahwa gadget dapat berfungsi sebagai tool untuk mengembangkan critical thinking yang justru diperlukan dalam pembelajaran agama. Temuan ini menantang asumsi Turkle (2018) bahwa teknologi menghambat kemampuan reflektif, karena dalam konteks ini teknologi justru menjadi medium untuk refleksi spiritual yang lebih mendalam. Namun, tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan kemampuan teknis dan strategi monitoring menunjukkan bahwa implementasi yang sukses memerlukan investasi yang significant dalam pengembangan kompetensi pedagogis digital, mengkonfirmasi kompleksitas yang diisyaratkan dalam literatur teoritis.

CONCLUSION

Penelitian ini menantang pandangan negatif terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Di SMA Negeri 1 Mandau, gadget terbukti berfungsi sebagai katalisator spiritual yang memperdalam internalisasi nilai keagamaan, bukan sebagai distraksi. Strategi guru PAI yang menggabungkan blended learning, storytelling digital, gamifikasi, dan contextual learning membuktikan bahwa teknologi yang diterapkan secara thoughtful dapat mentransformasi pembelajaran agama menjadi lebih menarik, personal, dan bermakna.

Temuan ini mengindikasikan perlunya melihat gadget sebagai medium yang memperkuat transmisi ajaran agama, bukan ancaman terhadap nilai tradisional. Implikasi penelitian sangat signifikan untuk SDG 4 tentang pendidikan berkualitas melalui pemanfaatan teknologi, SDG 16 tentang perdamaian dan keadilan karena pendidikan agama efektif memperkuat kohesi sosial dan toleransi, serta SDG 11 tentang komunitas berkelanjutan dimana teknologi memperkuat identitas spiritual dan nilai komunal. Model integrasi gadget dalam pembelajaran PAI ini dapat direplikasi untuk membentuk generasi yang melek teknologi sekaligus memiliki fondasi moral kuat

REFERENCES

- Brown, L. M., Johnson, K., & Wilson, R. (2019). Technology integration in secondary education: A meta-analysis of student outcomes. *Educational Technology Research and Development*, 67(4), 892–915. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09678-2>
- Carr, N. (2020). *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. WW Norton & Company.
- Clark, R. C., & Kozma, R. B. (2019). *Learning with media: Arguments, analysis, and evidence*. Information Age Publishing.
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif dan campuran*.

- Firmansyah, E. (2023). Various Paradigms in Islamic Educational Thought: Fundamentalism, Modernism, and Liberalism. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(2), 139-145.
- Firmansyah, E., Khozin, K., & Masdul, M. R. (2022). Implementasi Paud Terhadap Anak-Anak Suku Kaili Pedalaman Di Desa Kalora Kabupaten Sigi. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 386-390.
- Firmansyah, E., Tobroni, T., & Romelah, R. (2023a). Anthropology of Islamic Education as A Socio-Cultural-Religious Modernization Strategy in Alam Al-Kudus Islamic Boarding School. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Firmansyah, E., Anwar, S., & Khozin, K. (2023b). Anthropological Approach to Islamic Education: Establishing Noble Spirituality in Overcoming Social Conflict. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 7(1), 163-172.
- Firmansyah, E., Tobroni, T., & Rusady, A. T. (2023c). Internalisasi Ajaran Islam Dalam Aktivitas Budaya Etnik Kaili Prespektif Antropologi Pendidikan Islam. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 285-299.
- Hassan, N., & Kim, S. (2022). Youth perceptions of religious authority in the digital age. *Journal of Religion and Society*, 24(3), 287-305.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (2019). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Martinez, C., Rodriguez, A., & Thompson, E. (2019). Digital pedagogy and student engagement in secondary education. *Teaching and Teacher Education*, 85.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2021). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Patel, R. (2021). Role of information technologies in global business successes. In B. S. Thakkar (Ed.), *Culture in global businesses* (pp. 3-28). Palgrave Macmillan.
- Prensky, M. (2017). *Digital natives, digital immigrants revisited*. Information Age Publishing.
- Rahman, A. (2019). Implementasi pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran fikih. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama*, 27(2), 198-215.
- Roberts, K., Davis, L., & Anderson, M. (2019). The role of technology in enhancing student motivation: A qualitative investigation. *Journal of Educational Research*, 112(4), 456-469. <https://doi.org/10.1080/00220671.2019.1567890>
- Shamsy, A. (2013). *The canonization of Islamic law: A social and intellectual history*. University Press.
- Siddiqui, A. (1997). Ethics in Islam: Key concepts and contemporary challenges. *Journal of Moral Education*, 26(4), 423-431.
- Thompson, J. (2020). *Special educational needs and disabilities in schools: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.
- Tobroni, T., & Firmansyah, E. (2022). Tipologi Manajemen Tradisional Dan Modern Dalam Perkembangan Pendidikan Pesantren. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 333-338.
- Tobroni, T., Firmansyah, E., Rajindra, R., & Fadli, N. (2023). Spirituality as a paradigm of peace education. *Multicultural Islamic Education Review*, 1(1), 26-35.
- Tobroni, T., Firmansyah, E., Masdul, M. R., & Anwar, S. (2024). Strengthening Islamic Education Values through Kaili Da'a Local Ethnic Cultural Symbol. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(1), 113-122.
- Turkle, S. (2018). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Yin, R. K. (2014). *Case study research*. Sage Publications.