

Pemanfaatan Gadget dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan

Anisa Isti Qomah¹, An An Andari², Cipto Handoko³

^{1,2,3} Universitas Islam An-Nur Lampung, Indonesia

Email: aistiqomah1227@gmail.com¹, andari@an-nur.ac.id², ciptohandoko25@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan diimplementasikan secara pedagogis dan berorientasi pada pembentukan nilai-nilai religius peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan. Lokasi dan subjek dipilih secara purposif, meliputi guru PAI, kepala sekolah, dan peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi materi pembelajaran digital. Analisis data dilakukan secara tematik dengan teknik triangulasi untuk memastikan kredibilitas. Penelitian ini menghasilkan pemahaman kontekstual mengenai strategi penggunaan gadget dan implikasinya terhadap pembelajaran dan internalisasi nilai religius. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan berperan strategis dalam meningkatkan efektivitas belajar. Gadget digunakan sebagai media kontekstual dan visual, menyajikan video kisah nabi, animasi akhlak, dan ilustrasi yang membantu siswa memahami konsep keagamaan secara mendalam serta mendorong refleksi nilai. Selain itu, gadget meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui partisipasi, diskusi, dan pertanyaan kritis, menciptakan pembelajaran interaktif dan dialogis. Penggunaan gadget juga diarahkan untuk mendukung internalisasi nilai religius dan akhlak melalui konten digital yang relevan dan penguatan reflektif oleh guru. Secara keseluruhan, gadget menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk pembelajaran PAI yang bermakna, partisipatif, dan berpusat pada pengalaman siswa.

Kata Kunci: Gadget, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Internalisasi Nilai Religius

ABSTRACT

This study aims to analyze in-depth how the use of gadgets in Islamic Religious Education learning at SDN 01 Sidoharjo Jati Agung, South Lampung, is implemented pedagogically and oriented towards the formation of students' religious values. This study used a qualitative approach with a case study to gain an in-depth understanding of the use of gadgets in Islamic Religious Education learning at SDN 01 Sidoharjo Jati Agung, South Lampung. The location and subjects were selected purposively, including Islamic Religious Education teachers, the principal, and students. Data were collected through participant observation, semi-structured interviews, and documentation of digital learning materials. Data analysis was conducted thematically using triangulation techniques to ensure credibility. This study yielded a contextual understanding of gadget use strategies and their implications for learning and internalizing religious values. This study concluded that the use of gadgets in Islamic Religious Education learning at SDN 01 Sidoharjo Jati Agung, South Lampung, plays a strategic role in increasing learning effectiveness. Gadgets are used as contextual and visual media, presenting videos of prophetic stories, moral animations, and illustrations that

help students understand religious concepts in depth and encourage value reflection. Furthermore, gadgets enhance student active engagement through participation, discussion, and critical inquiry, creating interactive and dialogic learning. Gadget use is also geared toward supporting the internalization of religious and moral values through relevant digital content and reflective reinforcement by teachers. Overall, gadgets are an effective pedagogical strategy for meaningful, participatory, and student-centered Islamic Religious Education (PAI) learning.

Keywords: Gadgets, Islamic Religious Education Learning, Internalization of Religious Values

PENDAHULUAN

Pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan muncul sebagai respons terhadap perubahan sosial yang dipicu oleh perkembangan teknologi digital yang semakin masif dalam kehidupan masyarakat (Prabowo et al., 2024, 2025). Secara faktual, gadget seperti smartphone dan tablet tidak lagi menjadi barang mewah, melainkan telah menjadi bagian dari keseharian peserta didik, termasuk di lingkungan sekolah dasar (Prabowo & Ekaningsih, 2025). Anak-anak usia sekolah dasar telah terbiasa menggunakan gadget untuk mengakses hiburan, komunikasi, dan media sosial, sehingga membentuk pola belajar baru yang cenderung visual, interaktif, dan instan. Kondisi sosial ini mendorong sekolah dan guru PAI untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar tetap relevan dengan karakteristik generasi digital (Warisno, 2021; Winarti, 2025).

Di sisi lain, terdapat realitas sosial bahwa pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran konvensional, serta kesenjangan antara materi ajar dengan konteks kehidupan peserta didik (Aswinda et al., 2025; Fitriani et al., 2025). Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI menjadi fenomena sosial yang tidak terelakkan, karena gadget berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran yang memuat video pembelajaran, aplikasi edukatif, dan sumber belajar digital yang mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman secara kontekstual. Namun demikian, fakta sosial di lapangan juga menunjukkan adanya kekhawatiran dari guru dan orang tua terkait dampak negatif penggunaan gadget, seperti distraksi belajar, ketergantungan digital, dan menurunnya interaksi sosial (Aviva et al., 2022; Saputra et al., 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan menjadi isu sosial-edukatif yang penting untuk dikaji, guna menemukan pola penggunaan gadget yang edukatif, terarah, dan selaras dengan tujuan pembentukan karakter religius peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki implikasi penting terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Habibah, (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika materi disajikan melalui video interaktif dan

aplikasi edukatif bernuansa religius. Habibah menegaskan bahwa gadget dapat menjadi sarana efektif untuk menjembatani materi ajar PAI dengan realitas kehidupan siswa, asalkan penggunaannya berada dalam pengawasan guru. Selanjutnya, penelitian Siregar & Wiza, (2021) menemukan bahwa integrasi gadget dalam pembelajaran PAI berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konseptual dan sikap religius siswa, karena pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Namun, Rahmawati juga mencatat adanya tantangan berupa potensi distraksi dan kecenderungan siswa menggunakan gadget di luar tujuan pembelajaran. Sementara itu, penelitian Rahayu & Hidayani, (2022) menyoroti perspektif guru PAI terhadap penggunaan gadget di sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyadari manfaat gadget sebagai media pembelajaran alternatif, tetapi masih menghadapi keterbatasan kompetensi digital dan kekhawatiran terhadap dampak negatif gadget terhadap pembentukan karakter. Ketiga penelitian tersebut secara umum menegaskan bahwa pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari dalam konteks pendidikan modern, sekaligus menegaskan pentingnya pengelolaan yang terarah dan bernilai edukatif (Romeli & Rozaq, 2022; Destri, 2024). Dengan demikian, penelitian tentang pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan memiliki relevansi yang kuat untuk mengkaji secara lebih kontekstual praktik penggunaan gadget serta implikasinya terhadap proses pembelajaran dan pembentukan karakter religius peserta didik.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menempatkan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada konteks sekolah dasar negeri di wilayah semi-perdesaan, yaitu SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan, yang selama ini relatif kurang mendapat perhatian dalam penelitian sejenis. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menekankan aspek efektivitas media digital atau peningkatan motivasi belajar secara umum, penelitian ini menyoroti bagaimana gadget dimanfaatkan secara pedagogis dan etis dalam pembelajaran PAI untuk menanamkan nilai-nilai religius dan karakter sejak usia dini.

Selain itu, penelitian ini menghadirkan perspektif holistik dengan mengkaji praktik penggunaan gadget tidak hanya dari sudut pandang guru, tetapi juga dari respons siswa serta pola pengawasan yang diterapkan di lingkungan sekolah. Keterbaruan lainnya terletak pada upaya mengintegrasikan pemanfaatan gadget dengan konteks sosial-budaya lokal sekolah dasar, sehingga pembelajaran PAI tidak hanya bersifat digital, tetapi juga kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memahami model pemanfaatan gadget yang seimbang antara kebutuhan pembelajaran modern dan tujuan pembentukan karakter religius, yang belum banyak dikaji secara mendalam pada level pendidikan dasar negeri.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan diimplementasikan secara pedagogis dan berorientasi pada pembentukan nilai-nilai religius peserta didik. Tujuan ini didasarkan pada argumen bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa sekolah dasar berinteraksi dengan pengetahuan, sementara praktik pembelajaran PAI di tingkat pendidikan dasar masih cenderung mengandalkan metode konvensional yang kurang selaras dengan karakteristik generasi digital.

Research gap penelitian ini terletak pada keterbatasan studi internasional dan nasional yang secara khusus mengkaji pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI pada konteks sekolah dasar negeri dengan pendekatan kualitatif-kontekstual, terutama yang menyoroti keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pembinaan karakter religius. Kontribusi artikel ini adalah menghadirkan pemahaman empiris mengenai pola penggunaan gadget yang terarah, terkontrol, dan bernilai edukatif dalam pembelajaran PAI, sekaligus menawarkan model konseptual pemanfaatan gadget yang dapat dijadikan rujukan bagi guru dan sekolah dasar dalam mengintegrasikan teknologi digital tanpa mengabaikan tujuan utama pendidikan agama, yaitu pembentukan akhlak dan nilai keislaman peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada eksplorasi praktik pembelajaran, pengalaman subjek, serta konteks sosial dan pedagogis yang melingkupi penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI, yang tidak dapat direduksi ke dalam pengukuran statistik semata. Lokasi penelitian ditetapkan secara purposif dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah dasar negeri yang berada di wilayah semi-perdesaan serta telah mengenal penggunaan gadget dalam aktivitas pembelajaran (Roosinda et al., 2021; Sari et al., 2022). Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Islam, kepala sekolah, dan peserta didik kelas atas sekolah dasar, yang dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran PAI berbasis gadget. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran PAI, wawancara mendalam dengan guru dan pihak sekolah, serta dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan materi digital yang digunakan selama proses pembelajaran. Observasi difokuskan pada pola penggunaan gadget, interaksi guru dan siswa, serta strategi pengendalian penggunaan gadget agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran religious (Sulistiyo, 2023; Hasan et al., 2025).

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pandangan, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran PAI. Analisis data dilakukan secara tematik

melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan menekankan pada keterkaitan antara temuan empiris dan kerangka konseptual pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, serta diskusi sejawat untuk memastikan kredibilitas temuan. Dengan desain metodologis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan pemahaman kontekstual yang komprehensif mengenai pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta implikasinya terhadap proses pembelajaran dan pembentukan nilai religius peserta didik di sekolah dasar (Auliya et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran PAI yang bersifat kontekstual dan visual

Pemanfaatan gadget sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan berangkat dari permasalahan pembelajaran PAI yang selama ini cenderung bersifat verbalistik dan kurang kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Materi PAI yang disampaikan melalui metode ceramah dan buku teks sering kali sulit dipahami secara mendalam oleh siswa, terutama ketika berkaitan dengan kisah teladan nabi, nilai-nilai akhlak, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mendorong guru PAI untuk mencari alternatif media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi ajar dan pengalaman nyata siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gadget dimanfaatkan sebagai media visual dan kontekstual untuk membantu siswa memahami materi PAI secara lebih konkret dan bermakna. Guru menggunakan gadget untuk menampilkan video kisah nabi, animasi pembelajaran akhlak, serta ilustrasi visual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman konsep, tetapi juga mendorong refleksi nilai. Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan gadget dipandang sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa generasi digital. Guru PAI menyatakan bahwa media visual dari gadget membantu siswa lebih fokus dan mudah menangkap pesan moral yang disampaikan. Hal ini tercermin dari pernyataan guru PAI yang mengungkapkan,

"Kalau hanya dijelaskan lewat cerita lisan, anak-anak cepat bosan dan sulit membayangkan. Tapi ketika saya putarkan video kisah nabi atau contoh perilaku baik lewat gadget, mereka lebih paham dan bisa langsung mengaitkan dengan kejadian sehari-hari, misalnya tentang jujur dan sopan kepada teman."

Hasil wawancara tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan gadget bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi, tetapi menjadi sarana pedagogis yang membantu guru mengemas pembelajaran PAI secara kontekstual, visual, dan relevan dengan dunia peserta didik, sehingga nilai-nilai religius dapat dipahami dan diinternalisasi secara lebih efektif.

Temuan bahwa gadget dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran PAI yang bersifat kontekstual dan visual menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran tradisional menuju model yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik generasi digital. Interpretasi temuan ini menegaskan bahwa gadget berperan sebagai mediator kognitif dan sosial, yang memungkinkan siswa memahami materi PAI secara lebih konkret, relevan, dan bermakna bagi pengalaman sehari-hari mereka. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan

Teori Konstruktivisme oleh Aviva et al., (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata, sehingga materi yang disajikan secara visual melalui gadget memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan gadget juga mendukung Teori Pembelajaran Sosial oleh Habibah, (2023), di mana siswa dapat mengamati perilaku teladan melalui media digital dan menirunya, misalnya nilai kejujuran dan sopan santun yang ditampilkan dalam video kisah nabi, sehingga proses internalisasi akhlak dapat terjadi secara lebih efektif. Temuan ini juga relevan dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikemukakan oleh Siregar & Wiza, (2021), yang menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan. Dalam praktiknya, gadget memungkinkan penyajian materi PAI yang interaktif dan visual, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak merefleksikan nilai-nilai religius dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, integrasi gadget dalam pembelajaran PAI bukan sekadar inovasi media, tetapi strategi pedagogis yang memperkuat interaksi kognitif, sosial, dan moral siswa, serta memperkuat internalisasi nilai religius sesuai prinsip konstruktivisme, teori observasional, dan CTL (Rahayu & Hidayani, 2022).

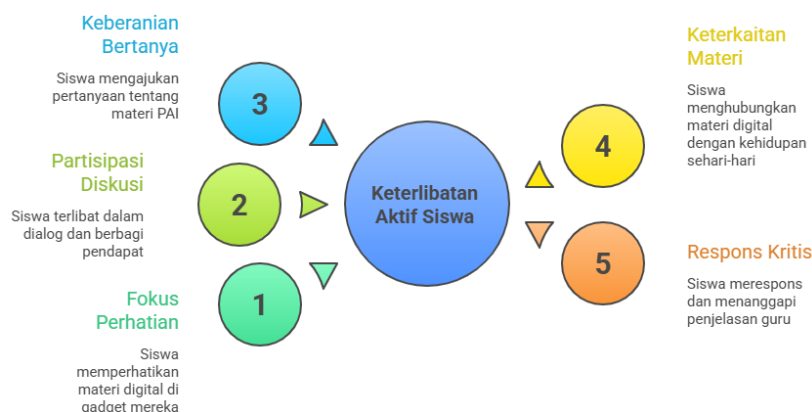
Pemanfaatan Gadget Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa dalam Proses Pembelajaran PAI

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar selama ini masih menjadi tantangan, terutama ketika pembelajaran disampaikan melalui metode konvensional yang berpusat pada guru. Pada kondisi tersebut, siswa cenderung bersikap pasif, kurang berani bertanya, dan hanya menerima materi tanpa keterlibatan dialogis yang memadai. Permasalahan ini juga ditemukan dalam konteks pembelajaran PAI di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan sebelum pemanfaatan gadget diterapkan secara terarah. Materi PAI sering kali dipahami sebagai pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran relatif terbatas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget mampu mengubah dinamika pembelajaran PAI menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, tayangan ilustratif, dan materi visual melalui gadget mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif mengamati, serta terlibat dalam diskusi kelas. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi mulai berani mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, dan merespons penjelasan guru berdasarkan apa yang mereka lihat dan pahami dari media digital. Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menguatkan temuan ini, di mana guru menyatakan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan gadget dibandingkan dengan metode ceramah semata. Guru PAI menjelaskan,

“Saat materi disampaikan lewat video atau gambar dari gadget, anak-anak jadi lebih berani bertanya dan memberi komentar. Mereka sering mengaitkan apa yang ditonton dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga diskusi kelas jadi lebih hidup.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa gadget berfungsi sebagai stimulus pedagogis yang mampu memancing rasa ingin tahu siswa dan menciptakan suasana pembelajaran PAI yang dialogis. Dengan demikian, pemanfaatan gadget tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Untuk mempermudah pembaca memahami bagaimana gadget meningkatkan keterlibatan aktif siswa, penulis menyajikan indikator secara terpisah. Setiap indikator menunjukkan aspek spesifik dari partisipasi siswa, mulai dari fokus, interaksi, hingga refleksi terhadap materi digital. Visualisasi ini membantu pembaca menangkap peran gadget dalam memfasilitasi pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan bermakna.



Gambar 1. Keterlibatan Aktif Siswa

Berdasarkan indikator yang terpisah, dapat disimpulkan bahwa gadget berfungsi sebagai sarana pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif siswa pada berbagai aspek. Siswa menjadi lebih fokus, partisipatif, berani bertanya, mampu mengaitkan materi dengan pengalaman mereka, serta menanggapi penjelasan guru secara kritis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep PAI, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, reflektif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada internalisasi nilai religius.

Temuan bahwa pemanfaatan gadget mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PAI menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam dinamika kelas, di mana siswa tidak lagi pasif menerima materi, tetapi terlibat secara interaktif dalam proses belajar. Interpretasi temuan ini menegaskan bahwa gadget berperan sebagai stimulus pedagogis yang memfasilitasi pembelajaran berbasis partisipasi, sehingga siswa dapat mengembangkan inisiatif, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan Teori Konstruktivisme Jean Piaget dari penelitiannya Romeli & Rozaq, (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan materi yang relevan. Penggunaan media digital melalui gadget memungkinkan siswa mengalami pembelajaran secara konkret dan visual, sehingga konsep-konsep PAI menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Selain itu, temuan ini mendukung Teori Pembelajaran Sosial oleh Destri, (2024), yang menekankan pentingnya observasi dan interaksi sosial dalam proses belajar; siswa mencontoh perilaku dan nilai-nilai yang ditampilkan melalui video atau ilustrasi, kemudian mengaplikasikannya dalam diskusi kelas. Temuan juga selaras dengan prinsip Contextual Teaching and Learning dari penelitiannya Zuhriyah, (2025), yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa meningkat ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata mereka. Dengan demikian, integrasi gadget dalam pembelajaran PAI tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi menciptakan ruang partisipatif yang mendorong refleksi, diskusi, dan penerapan nilai-nilai religius secara nyata. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi

digital, jika diterapkan secara pedagogis, mampu memperkuat interaksi kognitif, sosial, dan moral siswa, sehingga pembelajaran PAI menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik (Syahrijar et al., 2023).

Penggunaan Gadget Diarahkan untuk Mendukung Internalisasi Nilai-Nilai Religius dan Akhlak

Internalisasi nilai-nilai religius dan akhlak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar sering kali menghadapi kendala ketika proses pembelajaran terlalu berfokus pada penyampaian materi kognitif semata. Dalam praktiknya, siswa dapat memahami konsep keagamaan secara teoritis, namun belum tentu mampu mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Permasalahan ini juga ditemukan dalam konteks pembelajaran PAI di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan, di mana penggunaan media pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu mendorong internalisasi nilai-nilai religius secara mendalam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget diarahkan secara sadar oleh guru untuk mendukung proses penanaman nilai religius dan akhlak, bukan sekadar sebagai alat penyampai informasi. Guru PAI secara selektif memilih konten digital yang memuat pesan moral dan keteladanan, seperti video tentang kejujuran, disiplin dalam beribadah, serta sikap sopan santun dalam interaksi sosial. Setelah penggunaan gadget, guru memberikan penguatan reflektif dengan mengajak siswa berdiskusi mengenai makna nilai yang terkandung dalam materi digital serta relevansinya dengan kehidupan sehari-hari siswa di sekolah maupun di rumah. Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menguatkan temuan ini, di mana guru menekankan pentingnya pendampingan dan refleksi dalam penggunaan gadget. Guru PAI menyampaikan,

"Saya tidak ingin anak-anak hanya menonton video saja, tapi setelah itu selalu saya ajak berdiskusi, misalnya bagaimana sikap jujur yang tadi ditampilkan bisa mereka terapkan di kelas atau di rumah."

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa gadget digunakan sebagai sarana pedagogis untuk memfasilitasi proses internalisasi nilai, di mana siswa tidak hanya memahami ajaran agama secara kognitif, tetapi juga didorong untuk merefleksikan dan mengamalkan nilai-nilai religius dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI berkontribusi pada pembentukan karakter religius siswa secara lebih kontekstual dan bermakna.

Temuan bahwa penggunaan gadget diarahkan untuk mendukung internalisasi nilai-nilai religius dan akhlak menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana pedagogis yang tidak hanya menyampaikan materi kognitif, tetapi juga mendorong refleksi moral dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari (Adhimah & Hasan, 2024). Interpretasi terhadap temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan internalisasi nilai tidak hanya bergantung pada penyampaian informasi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam memaknai dan menerapkan pesan moral yang disajikan. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial, yang menekankan bahwa individu belajar melalui observasi dan modeling; dengan media video atau ilustrasi digital, siswa dapat mengamati perilaku teladan, seperti kejujuran dan disiplin, lalu menirunya dalam interaksi sehari-hari (Harahap et al., 2024).

Selain itu, temuan ini mendukung prinsip Teori Konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dan refleksi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa membangun pemahaman nilai secara personal (Kamaruddin et al., 2023). Lebih lanjut,

pendekatan Contextual Teaching and Learning dari penelitiannya Febriyani & Prayitno, (2024) relevan karena pembelajaran melalui gadget mengaitkan materi dengan konteks kehidupan siswa, memungkinkan mereka untuk memahami nilai-nilai religius dalam situasi yang nyata dan bermakna. Dengan pendampingan guru, diskusi reflektif, dan penguatan nilai setelah penggunaan gadget, siswa tidak hanya menonton atau menerima materi secara pasif, tetapi diarahkan untuk merefleksikan, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai tersebut. Interpretasi ini menegaskan bahwa integrasi gadget dalam pembelajaran PAI tidak hanya mendukung pembelajaran kognitif, tetapi juga memperkuat proses pembentukan karakter religius siswa, menjadikan nilai-nilai agama lebih hidup, kontekstual, dan aplikatif dalam keseharian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 01 Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Pertama, gadget berfungsi sebagai media pendukung yang bersifat kontekstual dan visual, sehingga materi PAI yang sebelumnya bersifat verbalistik dan abstrak dapat disampaikan secara lebih konkret dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Penyajian materi melalui video kisah nabi, animasi akhlak, dan ilustrasi visual membantu siswa memahami konsep keagamaan secara lebih mendalam dan mendorong refleksi nilai, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga bermakna.

Kedua, penggunaan gadget mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PAI. Siswa menjadi lebih partisipatif, berani bertanya, menyampaikan pendapat, dan merespons penjelasan guru secara kritis. Hal ini menunjukkan bahwa gadget berperan sebagai stimulus pedagogis yang menciptakan suasana pembelajaran interaktif dan dialogis, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Ketiga, pemanfaatan gadget diarahkan secara sadar oleh guru untuk mendukung internalisasi nilai-nilai religius dan akhlak. Konten digital yang dipilih guru memuat pesan moral yang relevan, sementara penguatan reflektif melalui diskusi dan pendampingan guru mendorong siswa tidak hanya memahami nilai secara kognitif, tetapi juga mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, kesimpulan ini menegaskan bahwa integrasi gadget dalam pembelajaran PAI bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan strategi pedagogis yang mampu meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan internalisasi nilai religius. Dengan demikian, gadget menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter religius peserta didik yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada kebutuhan serta pengalaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S., & Hasan, L. M. U. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 65–71.
- 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.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Aviva, L., Muhammad, D. H., & Halili, H. R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah

- Kecamatan Tegalsiwalan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 478–489.
- Destri, M. I. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Dalam Perspektif Pendidikan Islam PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ANAK USIA DINI (SD). *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)*, 6(1), 47–55.
- Febriyani, N. I., & Prayitno, N. H. (2024). HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN SEMANGAT BELAJAR. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(4), 843–854.
- Fitriani, C. N. A., Cahyaningrum, D. A., & Robby, J. A. (2025). Analisis Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Sumberrejo. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(1), 40–43.
- Habibah, A. N. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022/2023. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 175–184.
- Harahap, P., Pasaribu, F., Aziz, A., Awaluddin, A., & Setiawan, H. R. (2024). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam bagi peserta didik SMP di Kabupaten Aceh Singkil. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(3), 33–48.
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Y., & Merjani, A. (2025). *Metode penelitian kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.
- Prabowo, G., Aimah, S., Algifari, M. F., & El Fayoumi, Z. (2024). Evaluation of the implementation of quality management system to improve school accreditation in academic transformation. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 50–57.
- Prabowo, G., Al Fawaz, A. H. S., Wafiroh, N., Algifari, M. F., & El Fayoumi, Z. (2025). MANAGEMENT OF SOFT SKILLS DEVELOPMENT ACTIVITIES THROUGH THE DIGITAL MADRASA PROGRAM IN THE SCHOOL ENVIRONMENT. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 13(1), 170–186.
- Prabowo, G., & Ekanigsih, L. A. F. (2025). Implementation of an Integrated Approach in Budget Planning for Resource Optimization in Organization. *Management Analysis Journal*, 14(1), 104–111.
- Rahayu, A., & Hidayani, M. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas V di SD Negeri 61 Lebong. *INSAN CENDEKIA: Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan*, 1(1), 32–40.
- Romeli, M., & Rozaq, A. (2022). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas VII Di SMP PGRI 1 Kasembon. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 184–194.
- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. A. G. S., Anisah, H. U., Siahaan, A. L. S., Islamiati, S. H. D., Astiti, K. A., Hikmah, N., & Fasa, M. I. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Zahir Publishing.
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada siswa

- kelas 1 sekolah dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182.
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., & Sofiyana, M. S. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Unisma Press.
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha*, 1(2), 152–158.
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Syahrijar, I., Zahra, I. A., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)*, 5(1), 14–31.
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *An Nida*.
- Winarti, I. (2025). Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 185–191.
- Zuhriyah, L. (2025). Peran Gadget dalam Pembelajaran Tahfidz Di Pesantren Putri An Nuriyah Surabaya. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 9(2), 214–224.