TA'LIMUNA
JURNAL PENDIDIKAN ISLAM
P-ISSN 2085-2975 E-ISSN 2622-9889

PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP ISLAM TELUKJAMBE KARAWANG

The Use of Technology in Islamic Religious Education Learning for Grade VIII Students at Islamic Junior High School Telukjambe Karawang

Dini Nurbaiti
Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
2110631110224@student.unsika.ac.id

Iqbal Amar Muzaki
Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
iqbalamar.muzaki@staff.unsika.ac.id

Taufik Mustofa
Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
taufik.mustofa@fai.unsika.ac.id

Keywords
Gadget
Pembelajaran PAI
Pendidikan Agama Islam
Teknologi Pendidikan

Abstract
This article examines the use of gadgets as a source of information literacy for eighth-grade students in Islamic Religious Education (PAI) classes at SMP Islam Telukjambe Barat in Karawang Regency. The article employs a qualitative approach. The research subjects were eighth-grade students, PAI teachers, and the school principal. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman interactive method, which consists of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that students utilize gadgets as a source of information literacy regarding PAI learning, although they are still often distracted by digital entertainment. Students' ability to evaluate and select religious information using gadgets is moderate. That is, some students can distinguish relevant and appropriate information for PAI learning, but they are not yet fully critical in assessing the credibility of sources. The availability of devices, school internet access, and teacher guidance serve as supporting factors. Meanwhile, social media distractions, a lack of supervision, and low religious digital literacy act as

inhibiting factors.
Artikel ini bertujuan mengkaji pemanfaatan *Gadget* sebagai sumber literasi informasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. Artikel menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII, guru PAI, dan Kepala Sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan metode interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gadget* dimanfaatkan siswa sebagai sumber literasi informasi tentang pembelajaran PAI, meskipun masih sering terdistraksi oleh hiburan digital. Kemampuan siswa dalam mengevaluasi dan memilih informasi keagamaan melalui *Gadget* berada pada tingkat sedang. Yaitu sebagian siswa mampu membedakan informasi yang relevan dan sesuai dengan pembelajaran PAI, tetapi belum sepenuhnya kritis dalam menilai kredibilitas sumber. Ketersediaan perangkat, akses internet sekolah, dan arahan guru menjadi faktor pendukung. Sedangkan distraksi media sosial, kurangnya pengawasan, dan rendahnya literasi digital keagamaan menjadi faktor penghambat.

Received	Revised	Accepted	Available Online
21 Januari 2026	15 Maret 2026	21 Maret 2026	31 Maret 2026

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah berbagai aspek kehidupan. Perangkat (*gadget*) seperti *smartphone*, tablet dan laptop telah memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Meningkatnya intensitas penggunaan *Gadget* di kalangan siswa menimbulkan kekhawatiran. Karena *Gadget* lebih banyak dipakai untuk hiburan seperti *game online*, YouTube dan media sosial (Instagram, TikTok). Penggunaan *Gadget* yang berlebihan berisiko menurunkan motivasi belajar, menimbulkan kecanduan, serta mengganggu perkembangan sosial dan emosional siswa.

Artikel (Harnimayanti & Rosida, 2025) menyebutkan bahwa lebih dari 50% anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) sudah memiliki akses terhadap *Gadget* pribadi. Data ini memperkuat fakta bahwa *Gadget* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan siswa. Apabila tidak diimbangi pengawasan dari orang tua dan guru, maka dapat berdampak negatif terhadap perkembangan akademik dan karakter. Di sisi lain, *Gadget* membuka peluang baru dalam pendidikan, yaitu peningkatan literasi informasi siswa.

Literasi informasi adalah kemampuan mencari, mengevaluasi, memahami, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan bertanggung jawab. Literasi informasi sering dikaitkan dengan literasi digital yang mencakup kemampuan teknis, berpikir kritis terhadap isi informasi digital, serta menyeleksi sumber yang valid (Helda Pratiwi; Mika, 2024). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), literasi informasi memiliki peran krusial. Siswa dituntut tidak hanya mengonsumsi konten PAI secara pasif, melainkan juga mampu memilah konten PAI yang valid dan sesuai dengan ajaran Islam (Nurjanah D, 2022). Siswa yang memiliki literasi informasi yang baik, berpotensi mengakses konten PAI yang sahih.

Beberapa artikel terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran PAI. Misalnya, guru PAI di SMK Negeri 1 Belitang III menggunakan media digital seperti video pembelajaran, *e-book*, YouTube, dan bahan ajar digital lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa (Hasan & Wardani, 2024). Sedangkan guru PAI di SMP Bukit Asam Tanjung Enim memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital (*smartphone*, buku digital, media interaktif) sebagai bagian dari metode pengajaran, meskipun masih terdapat kendala infrastruktur dan kompetensi guru (Fifi Mahardini et al., 2025).

Artikel (Bahri, 2019) menyebut adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *Gadget* dengan literasi informasi. Siswa yang aktif menggunakan *Gadget* lebih mampu mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan lebih baik, dibandingkan siswa yang kurang menggunakan *Gadget*. Sedangkan artikel (Setiyanti, 2024) menjelaskan upaya guru PAI dalam merespons kebutuhan literasi informasi siswa melalui integrasi media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

Artikel (Setiyanti et al., 2024) mengindikasikan adanya gap kompetensi digital di kalangan guru, khususnya guru yang sudah lama mengajar dengan metode tradisional. Terkadang mereka kesulitan mengadopsi metode baru yang berbasis teknologi digital Artikel (Ramlan, 2025) memperlihatkan bahwa generasi Z sebagai siswa memiliki karakteristik yang cepat beradaptasi dengan teknologi, namun mudah terdistraksi. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis literasi digital harus dirancang dengan memperhatikan aspek kontrol penggunaan *Gadget*, pemilihan konten yang sahih dan relevan, serta pembentukan kebiasaan literasi yang baik.

Artikel ini menelaah penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Telukjambe Barat (selanjutnya disebut SMPI Telukjambe). Sebagai sekolah berbasis Islam yang memiliki visi mendidik siswa agar beriman dan bertakwa, SMPI Telukjambe menekankan pentingnya literasi informasi agar siswa tidak hanya berlatih ibadah ritual, tetapi juga memperkaya pengetahuan keagamaan melalui sumber-sumber yang valid. Penggunaan *Gadget* sebagai media belajar PAI di SMPI Telukjambe menjadi jembatan bagi pengembangan literasi informasi. Misalnya, siswa bisa mengakses materi Al-Qur'an Hadis secara digital, menonton YouTube tentang keIslaman, serta memanfaatkan *platform* Islami. Jadi, pembelajaran PAI menjadi lebih kontekstual, dinamis, dan *relatable* dengan kehidupan siswa yang akrab dengan *Gadget*.

Problemnya, penggunaan *Gadget* oleh siswa di SMPI Telukjambe masih kurang dioptimalkan sebagai sumber literasi informasi PAI. Sebagian besar siswa memanfaatkan *Gadget* untuk kepentingan hiburan, seperti membuka media sosial (Instagram, Facebook, TikTok), menonton hiburan di YouTube, dan bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi *Gadget* sebagai sumber belajar PAI belum dimanfaatkan secara maksimal. Apalagi dari segi fasilitas, SMPI Telukjambe telah menyediakan jaringan Wi-Fi untuk mendukung pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran PAI.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, sedangkan peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2005).

Sedangkan jenis penelitian adalah deskriptif. Yaitu mendeskripsikan penggunaan *Gadget* sebagai sumber literasi informasi siswa dalam pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP Islam Telukjambe. Alamatnya di Jl. Raya Margamulya Telukjambe Barat, Kabupaten Karawang.



Gambar 1. Gedung Sekolah SMP Islam Telukjambe Barat

Menurut (Sugiyono, 2016), teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dari setiap proyek penelitian, karena mengumpulkan informasi adalah tujuan mendasar dari setiap penelitian. Teknik pengumpulan data dalam artikel ini adalah: *Pertama*, Observasi Non-Partisipan. Tujuan observasi adalah mendapatkan gambaran yang jelas tentang suatu fenomena untuk mengatasi masalah penelitian (Burhan Bungin, 2007). *Kedua*, Wawancara Tidak Terstruktur. Tujuan wawancara adalah memperoleh informasi yang relevan tentang topik yang dibahas (Yunus, 2021). Dalam hal ini, peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk mengidentifikasi mitra wawancara (Arikunto, 2010). *Ketiga*, Dokumentasi. Catatan, rekaman, gambar, dan media lainnya dapat berfungsi sebagai dokumentasi (Endang Danial, 2009:23).

Analisis data menggunakan model inetraktif Miles dan Huberman yang terdiri dari empat langkah (Miles & Huberman, 2014). *Pertama*, Pengumpulan Data (*Data Collection*). Data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk *hardfile* dan *softfile. Kedua*, Reduksi Data (*Reduction*). Peneliti menyeleksi informasi yang relevan dengan fokus penelitian, menyederhanakan data sesuai kebutuhan, serta mengorganisasikannya ke dalam bentuk yang lebih terstruktur. *Ketiga*, Penyajian Data, *(Data Display)*. Peneliti menampilkan data dalam bentuk informasi naratif maupun disertai gambar atau tabel. *Keempat*, Kesimpulan dan Verifikasi.

Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Melalui triangulasi sumber, peneliti membandingkan dan mengecek kembali informasi yang diperoleh dari siswa dengan keterangan guru PAI serta data pendukung dari pihak sekolah untuk memastikan konsistensi dan kebenaran data. Sementara itu, melalui triangulasi teknik, data hasil wawancara diverifikasi dengan hasil observasi di kelas serta dokumentasi seperti tugas siswa dan catatan pembelajaran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Gadget sebagai Sumber Literasi Informasi dalam Pembelajaran PAI

SMPI Telukjambe sudah menggunakan *Gadget* dalam aktivitas pembelajaran PAI sebagai media literasi informasi siswa. Hal ini dikatakan oleh Bapak Jaya Lesmana selaku guru PAI:

> *Iya, ada beberapa materi yang menggunakan Gadget. Tergantung materinya. Sekiranya pas pakai Gadget, ya digunakan. Tetapi kalau tidak, ya tidak. Misalnya ya, materi haji umrah itu kan kalau pakai Gadget nanti anak-anak bisa mencari informasi tentang haji umrah tersebut. Biasanya saya kelompokkan. Misal kelompok satu cari definisinya, kelompok kedua cari rukun-rukunnya, dan seterusnya. Perkelompok dengan jobdesk masing-masing. Harapannya saya, di samping bisa search, anak bisa lebih banyak tahu di luar buku pegangan (LKS) dan tahu kemampuan siswa dalam mengevaluasi dan memilih informasi keagamaan yang diperoleh melalui Gadget.*



Gambar 2. Siswa Menggunakan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI

Bapak Jaya menerangkan bahwa penggunaan *Gadget* ini, di samping sebagai sarana literasi informasi dalam pembelajaran, juga bertujuan melatih siswa dalam mensortir berbagai informasi di Internet. *Gadget* tidak selalu sebagai gudang informasi, tidak sedikit oknum yang menggunakan *Gadget* untuk menyebarluaskan konten atau informasi *Hoax*. Kemudian Bapak Jaya menambahkan:

> *Di samping melakukan eksplorasi informasi di internet, saya secara langsung mengawasi kemampuan peserta didik dalam memilah informasi berdasarkan sumber, media publisher hingga validasi bersama, untuk menghindari informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.*



Gambar 3. Pengawasan Guru terhadap Penggunaan *Gadget* oleh Siswa

Fungsi *Gadget* dalam memberikan akses informasi yang cepat dan luas, diperkuat oleh Alyaa selaku siswa Kelas VIII A:

> *Gadget smartphone yang kami gunakan di dalam proses pembelajaran membantu kami mengetahui lebih luas tentang materi yang kami pelajaran. Kadang kalau di buku LKS atau Paket, suka ada kurang lengkapnya, makanya penggunaan smartphone di sini menambah pengetahuan kami.*

Dalam teknis penggunaannya, Bapak Jaya berkeliling kelas untuk memantau secara langsung, apa yang sedang dilakukan oleh siswa pada *Gadget*nya. Pengawasan ini bertujuan agar siswa fokus memakai *Gadget* sebagai literasi informasi PAI. Setelah pembelajaran selesai, *Gadget* siswa dikumpulkan kembali pada wali kelas untuk menghindari penggunaan *Gadget* yang mengganggu pembelajaran lain yang tidak menggunakan *Gadget*. Bapak Jaya menjelaskan:

> *Penggunaan gadget dalam pembelajaran pun sebenarnya kami batasi, agar tidak terjadi penggunaan yang tidak-tidak. Maka dari itu, smartphone yang selesai digunakan saya suruh kumpulkan lagi pada wali kelas dan bisa diambil saat pulang sekolah. Karena beberapa anak ada yang pulangnya menggunakan ojol (ojek online) atau memberi tahu orang tuanya untuk menjemputnya.*

Tujuan penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran PAI adalah siswa memiliki keterampilan teknis untuk mencari, menemukan, dan menggunakan informasi digital. Bapak Jaya menyampaikan:

> *Tujuan yang harapkan dari penggunaan gadget adalah kemampuan peserta didik dalam mencari atau menemukan informasi tertentu menjadi paten. Terlebih di era digitalisasi pendidikan, peserta didik*

tidak boleh ketinggalan zaman atau gaptek saat nanti mereka bersaing pada dunia pekerjaan. Terlebih sudah menjadi rahasia umum bahwa pengetahuan tidak hanya sebatas teoretis, informasi juga banyak yang bersifat tentatif dan peserta didik zaman sekarang harus mengetahui perbedaan kedua hal tadi.

Penyataan tersebut diperkuat oleh Bapak Hasan Sodikin selaku Kepala SMPI Telukjambe:

Siswa dan pengetahuan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan gadget dalam pembelajaran betul-betul saya dukung di zaman sekarang yang serba digital dan penggunaan AI yang sangat masif. Dengan demikian, para siswa harus mampu mengimbanginya. Nanti mereka memiliki kemampuan memilah dan memilih informasi. Zaman AI sekarang sangat-sangat mengkhawatirkan, banyak informasi berupa gambar dan video yang belum tentu itu benar atau tidaknya. Nah, itu tujuannya biar mereka tidak mudah menerima informasi Hoax dengan mudahnya.

2. Kemampuan Siswa dalam Mengevaluasi Informasi PAI melalui *Gadget*

Siswa dapat mengevaluasi informasi PAI yang diperolehnya melalui *Gadget* dengan cara bersikap lebih teliti dan kritis terhadap setiap materi yang dibaca atau dilihat. Ketika menemukan informasi digital, siswa perlu memastikan terlebih dahulu bahwa sumbernya jelas dan dapat dipercaya. Misalnya, berasal dari lembaga keagamaan resmi, tokoh agama yang dikenal keilmuannya, atau media yang kredibel. Setelah itu, informasi tersebut dibandingkan dengan ajaran yang sudah baku, seperti Al-Qur'an, Hadis yang sahih, atau penjelasan dari guru PAI.

Selain itu, siswa harus mampu menahan diri untuk tidak langsung mempercayai atau menyebarkan informasi yang belum pasti kebenarannya. Siswa perlu mempertimbangkan apakah isi informasi tersebut masuk akal, memiliki dasar dalil, dan tidak bertentangan dengan prinsip keIslaman. Bila masih ragu, siswa dapat berdiskusi atau bertanya kepada guru PAI yang lebih memahami persoalan tersebut. Dengan cara ini, siswa dapat lebih bijak dalam memilah informasi keagamaan yang diterima lewat *Gadget*.

Alyaa selaku siswa kelas VIII A menyampaikan bahwa dia sering menemukan ceramah pendek di media sosial, tetapi tidak semua langsung dia percaya. Alyaa menjelaskan bahwa biasanya dia melihat terlebih dahulu siapa ustadz yang menyampaikan, lalu membandingkannya dengan materi PAI di sekolah. Jika merasa ragu, dia akan menanyakan hal tersebut kepada guru PAI. Alyaa menambahkan bahwa orang tuanya juga sering mengingatkan untuk berhati-hati terhadap informasi agama yang tersebar di internet, karena tidak semuanya benar. Alyaa menyampaikan:

Kadang saya suka nemu di sosmed seperti Instagram tentang ilmu yang ustadz itu sampaikan. Kalau dia hanya menyampaikan berdasarkan "kebanyakan" atau "biasanya", saya gak akan langsung percaya, apalagi tanpa dalil jelas dari Al-Qur'an atau Hadis. Makanya saya juga suka tanya kepastiannya ke Guru PAI di sekolah, benar tidaknya informasi yang saya dapatkan di Sosmed tersebut.

Dari wawancara tersebut terlihat bahwa siswa SMPI Telukjambe memiliki upaya nyata untuk bersikap kritis dan selektif dalam menerima informasi keagamaan dari *Gadget*.

Penggunaan *Gadget* di SMPI Telukjambe juga bertujuan agar siswa mendapatkan informasi lainnya yang tidak diajarkan di ruang kelas. Bapak Jaya menegaskan:

> *Selain menjadi ruang lingkup pembelajaran, di sela-sela kegiatan pembelajaran, saya melakukan ice breaking dengan mengajak siswa untuk mencari minimal satu informasi di luar pembelajaran dengan tema yang saya tentukan, agar nantinya peserta didik mampu mencari informasi yang bervariatif. Misal informasi tentang otomotif, resep-resep makanan, dan banyak lagi yang biasanya peserta didik tertarik terhadap informasinya.*

Menurut Bapak Jaya, tujuan dari mencari informasi melalui *Gadget* adalah agar kelak siswa mampu mencari dan menvalidasi informasi yang didapatkan. Tidak menutup kemungkinan banyak informasi digital yang salah, sehingga siswa diharapkan mampu mencerna dan menvalidasi informasi tersebut.

Guru PAI dapat memberikan bimbingan siswa secara langsung dan menjadi teladan bagi siswa dalam penggunaan *Gadget* yang bijak dan bertanggungjawab. Misalnya, guru PAI menjelaskan bahwa penggunaan secara terus-menerus membuat siswa menjadi terlalu bergantung pada *Gadget*. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Jaya:

> *Dengan peran gadget sebagai media pembelajaran dan media mencari informasi, kami para pembimbing juga harus menjadi role model untuk para peserta didik kami, agar lebih bijak dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Memang hari ini untuk mengetahui sesuatu sangatlah mudah, tinggal search, klik, selesai, informasi yang kita inginkan dapat kita ketahui.*

Guru PAI juga dapat berkolaborasi dengan orang tua untuk mengawasi dan membimbing siswa dalam penggunaan *Gadget*. Jadi, pembelajaran PAI di sekolah diintegrasikan dengan pendidikan keluarga di rumah untuk menciptakan lingkungan edukatif yang konsisten dalam penanaman moral. Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Hasan Sodikin berikut ini:

> *Sekolah hanya memantau siswa dari pagi sampai sore. Jadi, sekolah harus kolaborasi dan bekerjasama dengan orang tua untuk memantau anak dalam menggunakan Gadget. Karena guru hanya memantau ketika di sekolah dan waktu yang banyak di rumah tentunya hanya bisa dipantau oleh orang tua siswa, sehingga sekolah meminta kerjasama guru dan orang tua untuk saling memantau anak dalam menggunakan Gadget, agar tidak terus-menerus menggunakan Gadget.*

Dapat disimpulkan bahwa siswa perlu memiliki sikap kritis dan selektif dalam menerima informasi PAI yang diperoleh melalui *Gadget*. Mereka harus memeriksa kredibilitas sumber, membandingkan informasi dengan ajaran yang sahih, serta mengonfirmasi kebenarannya kepada guru atau orang tua saat merasa ragu. Dengan demikian, siswa terhindar dari informasi keagamaan yang tidak tepat dan menjadi lebih bijak dalam memanfaatkan *Gadget*.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pembelajaran PAI Berbasis *Gadget*

Gadget yang sebelumnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi, kini telah menjelma menjadi perangkat multifungsi yang menawarkan berbagai sumber literasi informasi. Dalam konteks pembelajaran

PAI, *Gadget* membantu siswa mengakses pengetahuan keagamaan secara cepat dan beragam, mulai dari ayat Al-Qur'an, Hadis, biografi ulama, sejarah Islam, hingga berbagai kajian yang tersedia dalam format teks, audio, maupun video. Meski demikian, pemanfaatan *Gadget* juga menghadirkan tantangan yang berpotensi menjadi hambatan bagi siswa dan dapat memengaruhi kualitas pembelajaran PAI.

Dalam pembelajaran PAI, *Gadget* menjadi alat bantu penting bagi siswa dan guru. Guru PAI dapat menampilkan materi dalam bentuk visual dan audio yang lebih menarik, sementara siswa bisa menggali informasi PAI dari berbagai sumber yang tersedia secara *online*. Kemudahan akses ini menjadi salah satu aspek penting yang mendorong pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran PAI. Bapak Jaya menjelaskan:

> *Gadget sudah membantu siswa memperoleh materi yang sebelumnya sulit diakses. Ketika mereka saya berikan tugas mengenai tokoh-tokoh Islam atau kajian sejarah, siswa dengan mudah menemukan berbagai referensi digital, baik dari artikel, jurnal, maupun video dokumenter. Keberagaman sumber belajar ini membuat siswa tidak hanya terpaku pada buku teks, tetapi juga terbuka terhadap pengetahuan yang lebih luas.*

Keberadaan internet (WiFi) yang tersedia di lingkungan sekolah turut memperkuat pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran PAI. Dalam wawancara, Bapak Hasan Sodikin menyatakan:

> *Kami, pihak sekolah sudah menyediakan jaringan Wi-Fi di beberapa area strategis, seperti perpustakaan, ruang guru, dan beberapa titik di kelas, sehingga siswa dapat memanfaatkannya dalam kegiatan belajar tertentu. Karena hari ini kita hidup di era digitalisasi yang sangat amat pesat. Kami berharap siswa mampu menerjang tantang transformasi pendidikan pada zaman ini.*

Hal ini menunjukkan bahwa SMPI Telukjambe berupaya mengikuti perkembangan zaman dengan menyediakan fasilitas digital yang mendukung proses pembelajaran siswa. Penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran merupakan bagian dari transformasi pendidikan yang tidak dapat dihindari. Oleh sebab itu, SMPI Telukjambe melengkapi beberapa ruang kelas dengan proyektor, sehingga guru dapat menampilkan materi dari internet secara langsung, serta membuat suasana belajar lebih dinamis dan menarik.

Manfaat lain dari penggunaan *Gadget* adalah tersedianya berbagai aplikasi edukatif keagamaan yang mudah digunakan oleh siswa. Aplikasi Al-Qur'an digital dengan fitur tafsir, terjemah, dan audio menjadi aplikasi yang banyak dimanfaatkan. Dani Al-Fadilah selaku siswa kelas VIII A berkomentar:

> *Dani sering menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital untuk membaca dan mendengarkan murattal, terutama ketika sedang dalam perjalanan atau tidak membawa mushaf. Dani juga sesekali suka cari penjelasan tentang hukum-hukum fikih dari ustadz yang Dani ikuti di media sosial. Singkat tapi berbobot maknanya dan gampang untuk dimengerti.*

Menurut Dani, belajar PAI menjadi lebih praktis dan menarik berkat *Gadget*. Selain memberikan kemudahan akses dan variasi sumber belajar, penggunaan *Gadget* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika materi PAI disajikan dalam bentuk video yang menarik, misalnya dokumenter tentang sejarah Islam atau penjelasan ilustratif tentang ayat tertentu, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini diungkapkan Bapak Jaya yang sering memanfaatkan video pendek untuk menarik perhatian siswa:

Siswa lebih terlihat terlibat dalam diskusi ketika materi ditampilkan secara video visual dibanding dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku. Hal ini sangat membantu menghadirkan pembelajaran dan lebih membuat saya dekat dengan dunia siswa. Jadi bisa memberikan suasana belajar yang hidup dan relevan.

Namun demikian, pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran PAI menghadapi sejumlah hambatan. Antara lain rendahnya kemampuan literasi digital siswa dalam memilah informasi keagamaan yang valid. Berdasarkan pengamatan di kelas, Bapak Jaya Lesmana menyampaikan:

Tidak sedikit juga ya, siswa kadang mudah terpengaruh oleh konten keagamaan viral di media sosial, meskipun konten tersebut tidak selalu memiliki dasar kuat. Beberapa siswa bahkan hanya mengandalkan potongan video tiga puluh detik sebagai rujukan, padahal informasi yang disampaikan belum tentu lengkap dan benar. Kondisi ini yang buat saya merasa banyak siswa masih kesulitan membedakan mana informasi yang sahih dan mana yang keliru.

Pernyataan Bapak Jaya sejalan dengan yang disampaikan oleh Dani:

Iya juga, Dani kadang merasa bingung ketika menemukan informasi agama yang berbeda-beda versi. Entah kata ustadz ini begitu, kata ustadz itu begitu. Makanya kadang bingung yang ngebedainnya apa, jadi Dani lebih waswas saja kalau begitu.

Melimpahnya informasi membuat siswa harus lebih berhati-hati. Guru dan orang tua perlu sering mengingatkan untuk selalu mengecek sumber, sebelum mempercayai suatu informasi agama dari internet.

Kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru juga menjadi hambatan dalam pemanfaatan *Gadget* sebagai sumber literasi informasi. Bapak Hasan menjelaskan:

Meskipun kami, pihak sekolah, berupaya memberikan arahan dan pengawasan selama jam pelajaran, penggunaan gadget di luar sekolah menjadi tanggung jawab orang tua. Tapi, tidak semua orang tua memiliki waktu dan kemampuan untuk mengawasi penggunaan gadget anak-anak mereka. Kondisi ini yang bikin beberapa siswa lebih banyak menggunakan gadget buat game online, scrol video yang gak jelas daripada buat belajar.

Media sosial, *game online*, dan konten hiburan menjadi godaan yang sulit dihindari oleh siswa, sehingga tujuan awal penggunaan *Gadget* untuk pembelajaran menjadi kurang optimal.

Hambatan lain muncul dari banyaknya informasi keagamaan yang tidak terfilter dengan baik. Bapak Jaya mengaku sering menemukan siswa yang mempercayai pendapat keagamaan yang tidak sesuai dengan ajaran yang telah baku atau tidak berasal dari ulama yang kompeten. Bapak Jaya memberikan contoh tentang beberapa isu keagamaan yang sering disalahpahami, karena hanya mengikuti pendapat dari konten kreator yang tidak memiliki latar belakang keilmuan yang jelas. Kondisi ini menuntut guru untuk bekerja lebih keras dalam meluruskan pemahaman siswa, sekaligus menanamkan cara berpikir kritis dalam menilai informasi digital. Bapak Jaya menyampaikan:

Saya suka memberi saran kepada peserta didik saya untuk memilih kreator dakwah yang menurut saya mereka berdakwah berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis. Makanya saya juga sering bilang "awas itu ada

tidak dalilnya? Dari mana? Kitab apa? Siapa pengarangnya? Agar mereka nantinya mempunyai kemampuan validasi berdasarkan hal yang tadi saya sampaikan.

Faktor penghambat berikutnya berkaitan dengan keterbatasan perangkat maupun akses internet di kalangan siswa. Walaupun sekolah menyediakan fasilitas Wi-Fi, tidak semua siswa memiliki *Gadget* dengan spesifikasi yang memadai. Bapak Hasan menjelaskan:

Sebagian siswa masih menggunakan gadget lama yang sering mengalami kendala teknis, seperti memori penuh, baterai cepat habis, atau tidak mampu mengakses aplikasi tertentu. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kuota internet yang cukup di rumah. Keterbatasan ini menyebabkan pemanfaatan gadget tidak dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa.

Distraksi yang tinggi dari penggunaan *Gadget* menjadi tantangan penting. Siswa mengakui sering terdistraksi ketika membuka *Gadget* untuk mencari materi pelajaran. Notifikasi dari media sosial atau ajakan teman bermain *game online* dapat dengan mudah mengganggu fokus belajarnya. Di sisi lain, Bapak Jaya mengatakan bahwa ketika dia meminta siswa untuk mencari materi tertentu melalui *Gadget*, beberapa siswa justru membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan pelajaran PAI. Distraksi seperti ini mengurangi efektivitas pembelajaran PAI dan membuat siswa kurang fokus. Dani menyatakan:

Dani juga kan kadang kalau bosan yang main game. Nah, kalau memang waktunya pelajaran Dani juga kadang sedikit gagal fokus, atau kadang ada saja teman yang ngajakin main bareng. Cuma ya Bapak Jaya suka negur kalau ketahuan. Makannya Dani daripada ditegur, mending nanti saja di luar sekolah atau pulang sekolah.

Berdasarkan paparan tentang faktor pendukung dan penghambat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Gadget* memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi informasi keagamaan siswa. *Gadget* mampu menyediakan akses yang luas terhadap sumber keagamaan yang sebelumnya sulit dijangkau, serta membantu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran PAI tetap membutuhkan bimbingan, kontrol, dan kemampuan literasi digital yang baik, agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap ajaran agama. Pemanfaatan *Gadget* akan berjalan optimal apabila siswa mampu menggunakan teknologi secara bijaksana, didukung oleh guru dan orang tua yang turut mengawasi serta membimbing penggunaan tersebut.

Dengan demikian, *Gadget* bukan hanya alat bantu belajar, melainkan juga media yang menuntut tanggung jawab. Ketika digunakan dengan tepat, *Gadget* menjadi sumber literasi informasi keagamaan yang sangat berharga. Namun, jika digunakan tanpa pengawasan dan kemampuan kritis, *Gadget* justru dapat membawa informasi yang menyesatkan. Oleh karena itu, pendidikan literasi digital menjadi kunci utama dalam pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran PAI, agar siswa mampu menilai, memahami, dan mengolah informasi keagamaan secara benar sesuai ajaran Islam.

D. KESIMPULAN

Temuan artikel ini adalah penggunaan *Gadget* sebagai sumber literasi informasi dalam pembelajaran PAI di SMPI Telukjambe Barat telah dimanfaatkan oleh siswa kelas VIII, khususnya untuk mencari ayat Al-Qur'an, Hadis, serta penjelasan tentang materi PAI melalui berbagai *platform* digital. Namun, pemanfaatan *Gadget* belum sepenuhnya optimal, karena penggunaan untuk hiburan masih dominan. Kemampuan siswa dalam mengevaluasi dan memilih informasi keagamaan berada pada tingkat sedang. Yaitu sebagian siswa sudah mampu membedakan informasi yang relevan dan sesuai dengan nilai-nilai PAI, tetapi belum sepenuhnya kritis dalam menilai kredibilitas sumber. Ketersediaan perangkat, akses internet sekolah, dan arahan guru menjadi faktor pendukung. Sedangkan distraksi media sosial, kurangnya pengawasan, dan rendahnya literasi digital keagamaan menjadi faktor penghambat.

Limitasi artikel ini adalah studi hanya dilakukan pada satu sekolah dengan subjek terbatas pada siswa kelas VIII, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan kondisi berbeda. Selain itu, pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan belum mengukur secara kuantitatif pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap peningkatan hasil belajar PAI. Waktu penelitian yang relatif singkat juga membatasi pengamatan terhadap perubahan perilaku penggunaan gadget dalam jangka panjang.

Penelitian selanjutnya disarankan memperluas lokasi dan jumlah responden agar memperoleh gambaran yang lebih representatif. Pendekatan *mixed methods* dapat digunakan untuk mengombinasikan kedalaman analisis kualitatif dengan pengukuran kuantitatif yang lebih terukur. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan dan menguji model pembelajaran berbasis literasi digital yang lebih terstruktur, sehingga penggunaan *Gadget* dapat diarahkan secara optimal untuk meningkatkan pemahaman keagamaan, kemampuan berpikir kritis, serta pembentukan karakter religius siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Bahri, A. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Informasi Remaja Di Gampong Rukoh Banda Aceh*. 1–87.

Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana.

Endang Danial, N. W. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Laboraturium Pendidikan Kewarganegaraan.

Fifi Mahardini, D., Kasenda, I., Wigati, I., Manajemen Pendidikan Islam, J., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2025). Keterampilan Literasi Digital Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bukit Asam Tanjung Enim. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *4*(2), 669–675.

George, J. and G. R. J. (2012). *Understanding and Managing Organizational Behavior*. Pearson

Education.

Harnimayanti, & Rosida, L. (2025). Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja Dikelas Xi Ips Sma Negri 1 Godean. *Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*, *01*(04), 279–292.

Hasan, S., & Wardani, H. R. (2024). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, *03*(02), 115–138.

Helda Pratiwi; Mika. (2024). *Literasi Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*. *1*(2), 79–92.

Miles, B. M., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications, Inc.

Nurjanah Dewi. (2022). *Literasi Informasi Keagamaan Pada Media Digital Generasi Z*. Tesis.

PH. and Chang, Y. C. (2009). Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Research Design Qualitative Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Research Design* (Vol. 4, Issue June). SAGE Publications.

Ramlan. (2025). Inovasi Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam untuk Generasi Z. *Analysis Journal of Education*, *3*(1), 54–61.

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Kualitatif (Qualitative Reseach Approach.* CV Budi Utama.

Setiyanti, T., Hidayatul Hikmah, L., & Ulah Al Chumairoh Machfud, N. (2024). Pengembangan Literasi Digital di Pembelajaran PAI oleh Guru Profesional: Studi di SMA Al-Muslim. *BUNAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*, 22–31.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Alfabeta.* Alfabeta.

Yunus, H. S. (2021). *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Pustaka Pelajar.