

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tak bisa dihindari dari kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemampuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah banyak menikmati manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang, dimana di satu sisi kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat positif bagi manusia untuk mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun di sisi yang lain teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah *Gadget*. *Gadget* adalah sebuah (alat/ barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus,

Gadget sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi khusus yang kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan

manusia. perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook, dan lain-lain.¹

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian *Gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah *Gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *Gadget*.

Masa SMA merupakan masa keemasan, pada masa itu mereka belajar banyak hal mengenai apa yang belum diketahuinya," namun apabila seorang remaja tersebut telah kecanduan *Gadget* maka perkembangannya menjadi terhambat, sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, berbohong agar dapat melakukan aktivitas di dunia maya dan hal lainnya yang mampu memberikan dampak buruk terhadap perkembangannya.

Salah satu tantangan besar yang harus dihadapi remaja saat ini ialah terbukanya arus informasi yang luas serta tidak adanya batasan untuk mengaksesnya. Perkembangan teknologi dan informasi secepat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat yang bisa dirasakan akhir-akhir ini. Meningkatnya penggunaan gadget berupa smartphone serta alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet menjadi pertanda perkembangan tersebut. Sebuah survei menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penggunaan gadget berupa smartphone dari tahun 2016 hingga

¹ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014). Hal 106

tahun 2018 serta sebuah prediksi pada tahun 2019. Data menunjukkan, pada tahun 2016 sebanyak 65,2 juta pengguna gadget di Indonesia menggunakan smartphone, pada tahun 2017 terjadi peningkatan menjadi sebanyak 74,9 juta jiwa, dan pada tahun 2018 juga terjadi peningkatan menjadi sebanyak 83,5 juta jiwa, dan diprediksi pada tahun 2019 akan terjadi peningkatan menjadi sebanyak 92 juta jiwa.²

Penggunaan smartphone atau ponsel pintar di Indonesia diprediksi akan terus meningkat. Pada 2015, hanya terdapat 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan gawai tersebut. Seiring berjalannya waktu, ponsel pintar semakin terjangkau, sehingga meningkatkan penggunaannya pula. Lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% telah menggunakan ponsel pintar pada 2018. Setahun setelahnya, sebanyak 63,3% masyarakat menggunakan ponsel pintar. Hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan ponsel pintar. Dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, penetrasi ponsel pintar di tanah air tumbuh 25,9%.³

Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat

² “Pengguna Smartphone Di Indonesia 2016-2019,” Katadata.co.id, 2018, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>.

³ Yosepha Pusparisa, “Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi Pada 2025,” katadata.co.id, 2020, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.

apabila obat bius dihentikan.⁴ Kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.⁵

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri, berkurangnya kemampuan bersosialisasi. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *Gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh mereka. Agar menjadi pribadi yang utuh, peserta didik selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kemampuan bersosialisasi. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana mereka berada.

Tujuan pendidikan adalah sebagai peningkatan wawasan, perilaku, keterampilan, dan sikap hidup yang dimilikinya. Tujuan akhirnya yaitu terwujudnya manusia yang berilmu dan berkarakter. Akan tetapi penulis menemukan sebuah sekolah yaitu SMK Budi Tresna Muhammadiyah yang memiliki masalah kecanduan *gadget* pada peserta didik dengan indikasi

⁴ James P Chaplin and 1929- Kartini Kartono, *Kamus Lengkap Psikologi / C.P. Chaplin ; Penerjemah, Kartini Kartono* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006).

⁵ Listyo Yuwanto, "No Title," *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya* (Surabaya, 2010), http://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html. diakses tanggal 07 Juni 2020

banyaknya peserta didik yang bermain *game* dan *update* status menggunakan *smarphone*.

Penulis juga melihat adanya upaya sekolah dalam pencegahan kecanduan *Gadget* kepada peserta didiknya, karena Ilmu pendidikan dan teknologi dalam pendidikan terus berkembang sejalan dengan perkembangan zaman kehidupan manusia. Pola dan gaya hidup manusia semakin bergeser pada pola yang semakin universal. Dengan ini penulis menempatkan standar proses PAI dalam upaya mencegah kecanduan *Gadget* siswa,

Standar proses PAI dalam upaya mencegah kecanduan *Gadget* siswa pada posisi yang utama pada peran serta menyelesaikan masalah ini, Maka dari itu peneliti tertarik untuk membahasnya dengan judul “Standar proses PAI dalam upaya mencegah kecanduan *Gadget* siswa SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon”.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas Penulis merumuskan beberapa rumusan masalah, di antaranya, identifikasi masalah, batasan masalah, dan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Maraknya update sosial media dan *game online* di Indonesia.

- b. Adanya peningkatan yang cukup tinggi dalam penggunaan *Gadget*
- c. Media sosial salah satu penyebab kecanduan *Gadget*
- d. Kaum muda (pelajar) sebagai pengguna terbanyak *Gadget*
- e. Pentingnya peran pendidikan agama islam dalam mencegah kecanduan *Gadget*

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan tidak meleber, penulis membatasi penelitian pada Standar Proses pembelajaran PAI dalam upaya mencegah kecanduan *Gadget* siswa SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah :

- a. Bagaimana pelaksanaan standar proses dalam pembelajaran PAI di SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana fenomena kecanduan *Gadget* siswa yang terjadi di SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana upaya yang dilakukan SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon dalam mencegah kecanduan *Gadget* siswa melalui standar proses dalam Pembelajaran PAI?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui pelaksanaan standar proses dalam pembelajaran PAI di SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon
- b. Untuk mengetahui fenomena atau gejala kecanduan *Gadget* siswa di SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon
- c. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon dalam mencegah kecanduan siswa melalui standar proses dalam pembelajaran PAI

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap lembaga-lembaga pendidikan mengenai peran pendidikan agama islam dalam upaya mencegah kecanduan *Gadget* peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pihak-pihak yang terkait: Bagi Sekolah; Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi yang berguna bagi sekolah. Sekolah diharapkan agar mendukung upaya yang dilakukan guru PAI dalam mencegah bahaya kecanduan

Gadget serta mampu mengembalikan fungsi *Gadget* dengan baik di sekolah. Bagi Guru; Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menawarkan upaya yang dilakukan dalam mencegah kecanduan *Gadget*. Guru diharapkan untuk memberikan perhatian yang lebih atas maraknya sosial media dan game online. Bagi Peserta Didik; Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik terkait bahaya kecanduan *Gadget* sehingga peserta didik dapat memanfaatkan *Gadget* untuk kepentingan belajar dan menambah ilmu pengetahuan.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah merupakan konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan di antara berbagai faktor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian. Dalam kerangka pemikiran, peneliti harus menguraikan konsep atau variabel penelitiannya secara lebih rinci. Tidak hanya mendefinisikan variabel tadi, tetapi juga menjelaskan keterkaitan di antara variabel tadi. Dalam menguraikan kerangka pikirannya, peneliti tidak sekadar memfokuskan pada variabel penelitiannya saja tetapi juga harus menghubungkan konsep penelitian dalam kerangka yang lebih luas lagi⁶.

⁶ Juliansyah Noor, *Metode Penelitian : Sekripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2011). Hal 76

Merujuk dari pendapat di atas, maka dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang dipaparkan sebagai acuan terhadap permasalahan yang ada. Adapun teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Standar Proses Pendidikan

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD RI) No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Lebih lanjut diungkapkan pula bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran proses serta penilaian pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.⁷

Berkenaan dengan penyempurnaan kurikulum di Indonesia, pemerintah sejak bulan Juli tahun 2013 telah menerapkan Kurikulum 2013 (Kurikulum Nasional) secara bertahap, dan diharapkan dapat dilaksanakan secara luas pada tahun 2019, dalam standar proses

⁷ Yanti Rosinda Tinenti, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Belajar Di Kelas*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2018). Hal 1

pendidikan, seorang guru dituntut untuk melaksanakan dua pendekatan pembelajaran dan tiga model pembelajaran. Pendekatan yang dimaksud yaitu pendekatan saintifik (scientific approach) untuk semua jenjang pendidikan mulai dari mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring. Kelima langkah tersebut tidak prosudural artinya guru boleh melakukannya secara bertahap bahkan bisa ditambahkan dengan yang lainnya seperti: mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Pendekatan kedua adalah tematik terpadu, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan muatan-muatan mata pelajaran ke dalam tema-tema yang telah ditetapkan, bahkan guru SD/MI dapat mengembangkan tema sendiri kalau memang memungkinkan. Pendekatan tematik terpadu diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tiga model pembelajaran yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis masalah, dan discovery learning. Ketiga model tersebut dapat memperkuat pelaksanaan pendekatan saintifik. Tidak menutup kemungkinan guru dapat menerapkan berbagai jenis metode, strategi, pendekatan, dan model-model pembelajaran lain sepanjang masih relevan dengan kompetensi/tujuan dan materi pelajaran yang akan diajarkan seperti model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, dan pembelajaran berbasis multimedia dan komputer.⁸

⁸ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana,

Karena sejatinya guru harus mampu menerapkan multinetode, multistrategi, multirnodel dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran lebih bervariasi, bermakna, tidak membosankan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berkenaan dengan implementasi Kurikulum 2013 pemerintah mengharapkan guru dapat menerapkan High Order Thinking Skill (HOTS) pada kegiatan belajar dan pembelajaran mulai dari tingkat SD, SMP, sampai SMA dan SMK.⁹

Menilik hal tersebut, penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti menitik beratkan pada penerapan Standar Proses pembelajaran PAI yang dilakukan oleh guru dan siswa. Ada 3 hal yang diamati, yaitu perencanaan pembelajaran (RPP, Silabus), proses pembelajaran (rombongan belajar, sumber pembelajaran, pengelolaan kelas, pelaksanaan pembelajaran), dan penilaian hasil pembelajaran.

a. Perencanaan Proses Pembelajaran PAI

1) Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran PAI

Proses pembelajaran merupakan aktifitas terencana yang disusun guru agar siswa mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Bertemali dengan definisi ini, jika guru hendak melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu guru tersebut harus menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran ini nantinya akan digunakan sebagai alat pemandu bagi guru

2017). hal 4

⁹ Rusman.

dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran haruslah lengkap, sistematis, mudah dilaksanakan, namun tetap fleksibel dan akuntabel¹⁰.

Perencanaan pembelajaran sebagai alat pandu pelaksanaan pembelajaran hendaknya disusun guru sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Sekaitan dengan kondisi ini, penyusunan perencanaan pembelajaran merupakan bagian tugas administrasi guru yang berdampak langsung bagi kepentingan pembelajaran¹¹. Artinya perencanaan pembelajaran menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru PAI. Melalui perencanaan yang baik, proses pembelajaran pun akan berjalan dengan baik pula. Dengan demikian semakin baik perencanaan pembelajaran yang dikembangkan, diyakini akan semakin baik pula proses pembelajaran dilaksanakan.

Menurut Wina, perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Hasil akhir dari proses pengambilan keputusan tersebut adalah tersusunnya dokumen yang berisi tentang hal-hal di atas, sehingga selanjutnya dokumen tersebut dapat dijadikan

¹⁰ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, Cetakan 3 (Bandung: Refika Aditama, 2016). Hal 287

¹¹ Yunus Abidin.

sebagai acuan dan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran¹².

Konsep yang dikemukakan oleh Wina terkait dengan perencanaan pembelajaran di atas, maka jelas terdapat beberapa karakteristik dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Perencanaan pembelajaran merupakan hasil dari proses berfikir, artinya suatu perencanaan pembelajaran disusun tidak asal-asalan, akan tetapi disusun dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin dapat berpengaruh, di samping disusun dengan mempertimbangkan segala sumber daya yang tersedia yang dapat mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran.
- b) Perencanaan pembelajaran disusun untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Artinya fokus utama dalam perencanaan pembelajaran adalah ketercapaian tujuan.
- c) Perencanaan pembelajaran berisi tentang serangkaian kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Oleh sebab itu, perencanaan pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

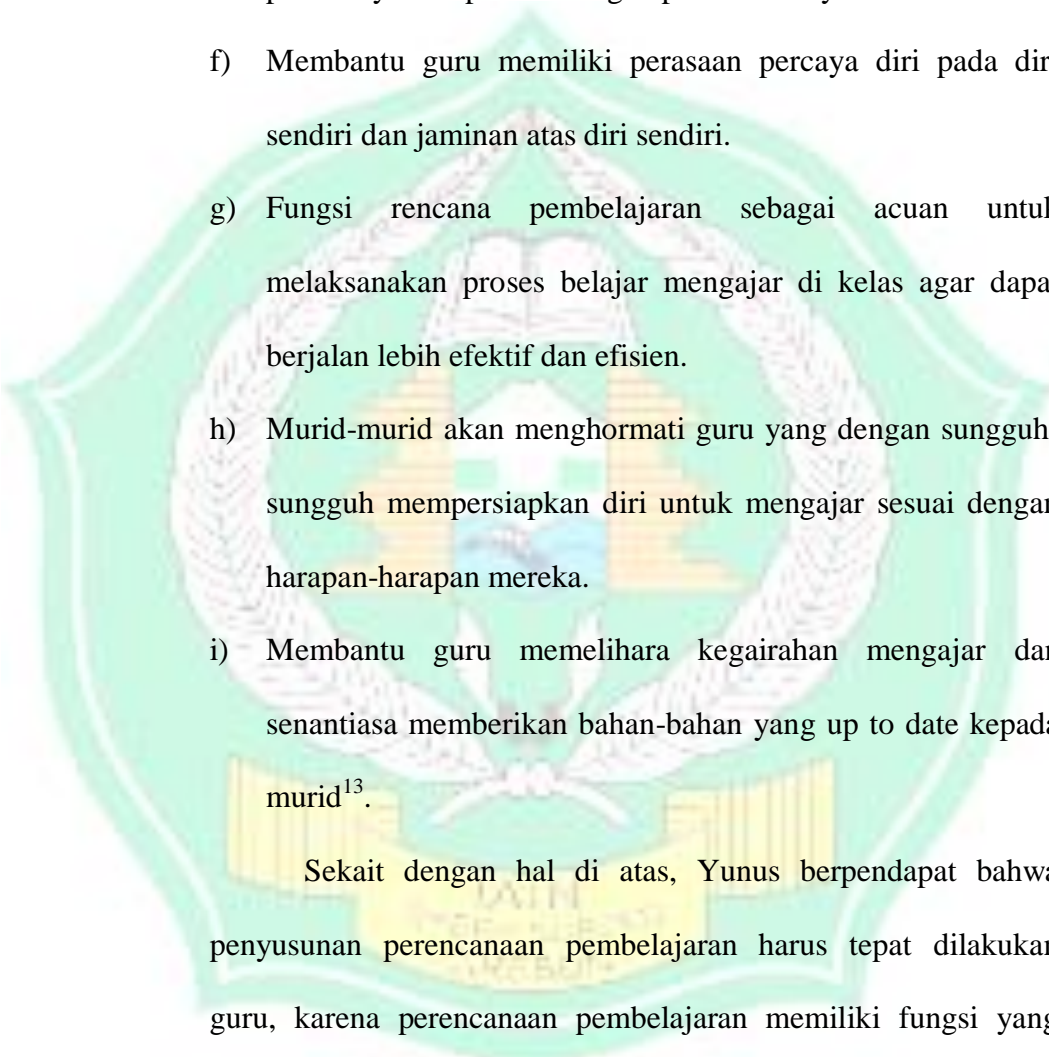
¹² Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Cetakan 4 (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011). Hal 28

2) Fungsi Perencanaan Pembelajaran PAI

Perencanaan pembelajaran memainkan peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang meliputi rumusan tentang apa yang akan diajarkan pada siswa, bagaimana cara mengajarkannya, dan seberapa baik siswa dapat menyerap semua bahan ajar ketika siswa telah menyelesaikan proses pembelajarannya. Perencanaan tersebut sangat penting bagi guru PAI, karena kalau tidak ada perencanaan yang baik, tidak hanya siswa yang akan tidak terarah dalam proses belajarnya tapi guru juga tidak akan terkontrol, dan bisa salah arah dalam proses belajar yang dikembangkannya pada siswa.

Menurut Oemar Hamalik perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

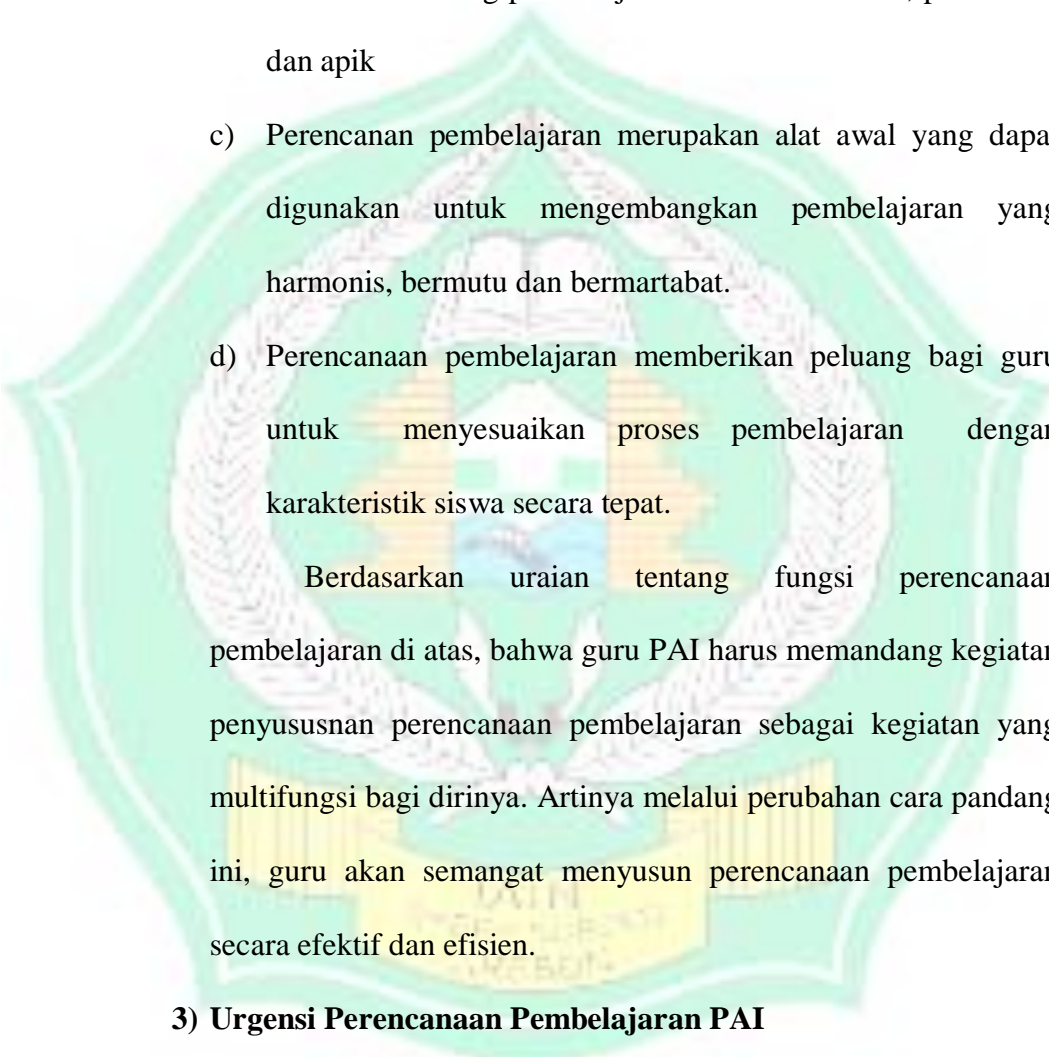
- a) Memberi guru pemahaman yang lebih luas tentang tujuan pendidikan sekolah, dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tersebut.
- b) Membantu guru memperjelas pemikiran tentang sumbangan pengajarannya terhadap pencapaian tujuan pendidikan.
- c) Mengurangi kegiatan yang bersifat trial and error dalam mengajar dengan adanya organisasi kurikuler yang baik, metode yang tepat dan hemat waktu.

- 
- d) Murid-murid akan menghormati guru yang dengan sungguh-sungguh mempersiapkan diri untuk mengajar sesuai dengan harapan-harapan mereka.
 - e) Memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk memajukan pribadinya dan perkembangan profesionalnya.
 - f) Membantu guru memiliki perasaan percaya diri pada diri sendiri dan jaminan atas diri sendiri.
 - g) Fungsi rencana pembelajaran sebagai acuan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
 - h) Murid-murid akan menghormati guru yang dengan sungguh-sungguh mempersiapkan diri untuk mengajar sesuai dengan harapan-harapan mereka.
 - i) Membantu guru memelihara kegairahan mengajar dan senantiasa memberikan bahan-bahan yang up to date kepada murid¹³.

Sekait dengan hal di atas, Yunus berpendapat bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus tepat dilakukan guru, karena perencanaan pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis bagi pembelajaran. Beberapa fungsi perencanaan pembelajaran tersebut adalah¹⁴:

¹³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cetakan 19 (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). Hal 135-136

¹⁴ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Hal 288-289

- 
- a) Perencanaan pembelajaran merupakan dokumen administrasi yang berfungsi sebagai pedoman bagi pelaksanaan pembelajaran.
 - b) Perencanaan pembelajaran merupakan wahana bagi guru untuk merancang pembelajaran secara sistematis, prosedural dan apik
 - c) Perencanan pembelajaran merupakan alat awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang harmonis, bermutu dan bermartabat.
 - d) Perencanaan pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik siswa secara tepat.

Berdasarkan uraian tentang fungsi perencanaan pembelajaran di atas, bahwa guru PAI harus memandang kegiatan penyusunan perencanaan pembelajaran sebagai kegiatan yang multifungsi bagi dirinya. Artinya melalui perubahan cara pandang ini, guru akan semangat menyusun perencanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

3) Urgensi Perencanaan Pembelajaran PAI

Perencanaan pembelajaran sebagaimana dijelaskan di atas begitu diperlukan dalam upaya perbaikan pembelajaran, termasuk

PAI. Upaya perbaikan pembelajaran itu dilakukan dengan dengan asumsi sebagai berikut¹⁵:

- a) Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran;

Perbaikan kualitas pembelajaran haruslah diawali dengan perbaikan desain pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dapat dijadikan titik awal dari upaya perbaikan kualitas pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena dalam desain pembelajaran, tahapan yang akan dilakukan oleh guru atau dosen dalam mengajar telah terancang dengan baik.

- b) Untuk merancang suatu pembelajaran perlu menggunakan pendekatan sistem;

Untuk mencapai kualitas pembelajaran, desain pembelajaran yang dilakukan haruslah didasarkan pada pendekatan sistem. Hal ini disadari bahwa dengan pendekatan sistem, akan memberikan peluang yang lebih besar dalam mengintegrasikan semua variabel yang mempengaruhi belajar, termasuk keterkaitan antar variabel pengajaran yakni kondisi pembelajaran, metode dan hasil pembelajaran.

- c) Perencanaan desain pembelajaran diacukan pada bagaimana seseorang belajar;

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Cetakan 10 (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). Hal 4-6

d) Rancangan pembelajaran biasanya dibuat berdasarkan pendekatan perancangannya. Apakah bersifat intuitif atau bersifat ilmiah. Jika bersifat intuitif, rancangan pembelajaran tersebut banyak diwarnai oleh kehendak perancangannya. Akan tetapi, jika dibuat berdasarkan pendekatan ilmiah, rancangan pembelajaran tersebut diwarnai oleh berbagai teori yang dikemukakan oleh para ilmuwan pembelajaran. Di samping itu, pendekatan lain adalah pembuatan rancangan pembelajaran bersifat intuitif ilmiah yang merupakan paduan antara keduanya, sehingga rancangan pembelajaran yang dihasilkan disesuaikan dengan pengalaman empiris yang pernah ditemukan pada saat melaksanakan pembelajaran yang dikembangkan pula dengan penggunaan teori-teori yang relevan.

e) Untuk merencanakan suatu desain pembelajaran diacukan pada siswa secara perorangan;

Perencanaan pembelajaran seyogyanya mengacu pada siswa belajar, hal ini dikarenakan siswa memiliki potensi yang perlu dikembangkan. Tindakan atau perilaku belajar dapat ditata atau dipengaruhi, tetapi tindakan atau perilaku itu akan tetap berjalan sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa yang lambat berpikir, tidak mungkin dapat dipaksa segera bertindak secara cepat. Sebaliknya siswa yang memiliki

kemampuan tinggi tidak mungkin dipaksa bertindak dengan cara lambat. Dalam hal jika perencanaan pembelajaran tidak diacukan pada individu yang belajar seperti ini, maka besar kemungkinan bahwa siswa yang lambat belajar akan makin tertinggal, dan yang cepat berpikir makin maju pembelajarannya.

f) Desain pembelajaran harus diacukan pada tujuan;

Hasil pembelajaran mencakup hasil langsung dan hasil tak langsung. Perancangan pembelajaran perlu memilih hasil pembelajaran yang langsung dapat diukur setelah selesai pelaksanaan pembelajaran, dan hasil pembelajaran yang dapat terukur setelah melalui keseluruhan proses pembelajaran.

g) Desain pembelajaran diarahkan pada kemudahan belajar;

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan penataan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar. Dalam kondisi yang ditata dengan baik, strategi yang direncanakan akan memberikan peluang dicapainya hasil pembelajaran. Di samping itu, peran guru sebagai sumber belajar telah diatur secara terencana, termasuk pelaksanaan evaluasi baik formatif maupun sumatif.

- h) Perencanaan pembelajaran harus melibatkan variabel pembelajaran;

Desain pembelajaran diupayakan mencakup semua variabel pembelajaran yang dirasa turut mempengaruhi belajar. Terdapat tiga variabel pembelajaran yang perlu dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran. Ketiga variabel tersebut adalah kondisi, metode dan hasil pembelajaran.

- i) Inti dari desain pembelajaran yang dibuat adalah penetapan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Komponen Perencanaan Pembelajaran PAI

Sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar(KD), indikator pencapaian kompetensi tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Hal ini pun berlaku bagi Pelajaran PAI sebagai salah satu mata pelajaran yang *include* dalam kurikulum Diknas. Kedua macam perencanaan proses pembelajaran tersebut diatas akan penulis bahas secara lengkap sebagai berikut:

- a) Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran, identitas sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar, tema (khusus SD/MI/SDLB/PAKET A), materi pokok, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan(SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum 2013. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP).
- b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Berdasarkan keterangan diatas dapat diungkapkan bahwa perencanaan pembelajaran PAI itu merupakan tahapan proses yang pertama di dalam pengelolaan proses pembelajaran dan akan diikuti dengan suatu kegiatan dari implementasi suatu rencana dan juga akan dilakukan evaluasi dalam pembelajaran PAI tersebut. Di dalam perencanaan PAI yang harus diperhatikan adalah penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu.

b. Pelaksanaan Proses Pembelajaran PAI

1) Definisi Pelaksanaan Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan definisi yang telah mengalami transformasi atau perubahan atas pandangan dan paradigma dalam aktifitas kegiatan belajar mengajar (KBM). Perubahan paradigma tersebut adalah paradigma mengajar yang bergantung oleh tenaga pengajar menjadi tokoh sentral dan berperan sangat dominan dalam proses belajar yang berubah menjadi paradigma pembelajaran yang mana peserta didiklah yang menjadi fokus perhatian, walaupun sampai saat ini kedua paradigma ini masih tetap eksis.¹⁶

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi dimaknai

¹⁶ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2007). hal. 4

juga sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar . Makna lain mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar, siswa harus dijadikan pusat dari kegiatan.¹⁷

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang meliputi unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸ Sedangkan menurut Rusman bahwa pembelajaran hakikatnya merupakan sebuah proses interaksi antara guru dan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka atau tidak langsung seperti dengan menggunakan media pembelajaran.¹⁹

Merujuk pada uraian di atas, maka tampak jelas bahwa istilah pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Di sini jelas, proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru, yang membedakan hanya terletak pada peranannya saja.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP yang telah disusun sebelumnya, secara spesifik pelaksanaan pembelajaran ini merupakan aktivitas belajar di

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cetakan 12 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016). hal. 103

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. hal. 58

¹⁹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. hal. 84

tempat pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Sesuai dengan Salinan Lampiran Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses, berikut adalah beberapa hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran:

- a) Alokasi waktu jam tatap muka pelajaran untuk SD/MI selama 35 menit, SMP/MTs selama 40 menit, SMA/MA selama 45 menit, SMK/MA selama 45 menit.
- b) Jumlah rombongan belajar satuan pendidikan SD/MI adalah 6-24 dan jumlah maksimum peserta didik dalam setiap rombongan belajar 28.
- c) Buku teks pelajaran digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- d) Dalam Pengelolaan kelas; Guru wajib menjadi teladan dalam menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya untuk mewujudkan kerukunan dalam hidupnya; teladan dalam menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri

sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia; Guru menyesuaikan pengaturan tempat duduk peserta didik sesuai dengan tujuan dan karakteristik proses pembelajaran; Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik; Guru wajib menggunakan kata-kata santun, lugas dan mudah dimengerti oleh peserta didik; Guru menyesuaikan materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik; Guru dapat menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, dan keselamatan di dalam menyelenggarakan proses pembelajaran; Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung; Guru mendorong dan menghargai peserta didik untuk bertanya dan mengemukakan pendapat; Guru berpakaian sopan, bersih, dan rapi; Pada tiap awal semester, guru menjelaskan kepada peserta didik silabus mata pelajaran; dan Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan

2) Prinsip Pelaksanaan Pembelajaran PAI

Menurut Bruce Well dalam Wina, terdapat tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. Pertama, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat

membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Tujuan pengaruh lingkungan ini dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Menurut Piaget, struktur kognitif akan tumbuh manakala siswa memiliki pengalaman belajar. Oleh sebab itu, proses pembelajaran menuntut aktivitas siswa secara penuh untuk mencari dan menemukan sendiri.²⁰

Kedua, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Ada tiga tipe pengetahuan yang masing-masing memerlukan situasi yang berbeda dalam mempelajarinya. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial dan logika. Pengetahuan fisis adalah pengetahuan akan sifat-sifat fisis dari suatu objek atau kejadian seperti bentuk, besar, berat, serta bagaimana objek itu berinteraksi satu dengan yang lainnya.²¹

Tiga, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Anak-anak akan lebih baik mempelajari logika dan sosial dari temannya sendiri. Melalui pergaulan dan hubungan sosial, anak akan belajar lebih efektif dibandingkan dengan belajar yang menjauhkan dari hubungan sosial. Oleh sebab itu, melalui hubungan sosial itulah anak berinteraksi dan

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. hal. 105

²¹ Wina Sanjaya. hal. 105

berkomunikasi, berbagi pengalaman dan lain sebagainya yang memungkinkan mereka berkembang secara wajar.²²

Selain tiga prinsip di atas kualitas guru juga menjadi penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Seberapa bagus kurikulum dengan menentukan standar isi yang tinggi, tetapi apabila tidak didukung oleh tenaga guru yang profesional maka tujuan kurikulum tersebut akan sia-sia. Demikian pula dengan sarana yang mencukupi tetapi tenaga guru yang tidak profesional akan menjadi sia-sia. Guru adalah prajurit terdepan dalam membuka cakrawala peserta didik memasuki dunia ilmu pengetahuan dalam era global dewasa ini.

Atas dasar uraian di atas, maka proses pembelajaran PAI harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki, yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal. Oleh karena itu, makna belajar bukan hanya mendorong anak-anak agar mampu menguasai sejumlah materi pelajaran, tetapi bagaimana agar anak mampu menghadapi rintangan yang muncul sesuai dengan perubahan pola kehidupan masyarakat.

²² Wina Sanjaya. hal. 106

3) Komponen Pembelajaran PAI

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan tertentu yaitu dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Maka, dibutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang dapat mendukung adanya proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Wina Sanjaya, dibutuhkan lima komponen utama dalam sistem pembelajaran, yaitu:²³

a) Tujuan

Dalam konteks pendidikan, tujuan berkaitan dengan visi dan misi suatu lembaga pendidikan. Tujuan tersebut merupakan arah yang harus dijadikan sebagai rujukan dalam proses pembelajaran.²⁴ Tujuan merupakan hal yang harus dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan pembelajaran idealnya memenuhi kriteria sebagai berikut:²⁵

- 1) Tujuan tersebut menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar. Misalnya dalam situasi bermain peran.
- 2) Tujuan tersebut mendefinisikan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diukur.

²³ Wina Sanjaya. Hal 58

²⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. hal 10

²⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001). hal 7

3) Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

Adanya tujuan ini, tidak hanya menjadi tanggung jawab peserta didik saja tetapi juga menjadi tanggung jawab pendidik dan seluruh warga sekolah, khususnya dalam mencapai tujuan lembaga pendidikan, dan tujuan pendidikan nasional.

b) Materi atau Bahan Ajar

Dalam kondisi tertentu materi menjadi komponen yang paling penting dalam pembelajaran. Materi belajar biasanya tergambarkan pada teks buku.²⁶ Materi atau bahan ajar merupakan alat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu penentuan materi harus didasarkan pada tujuan yang direncanakan baik dari segi cakupan, tingkat kesulitan maupun organisasinya.²⁷

Dalam kondisi tertentu materi menjadi komponen yang paling penting dalam pembelajaran, bahkan dalam pembelajaran yang berpusat pada materi (subject centered teaching), materi menjadi inti pembelajaran. Materi belajar biasanya tergambarkan pada teks buku.²⁸ Tetapi juga bisa berupa bacaan atau teks, percakapan, yang disalurkan melalui audio, televisi, dan lainnya.

²⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. hal 60

²⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*. hal 8

²⁸ Prastowo, *Pengembangan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Diva Press, 2012). Hal 17

Wina Sanjaya berpendapat bahwa materi atau bahan ajar pelajaran pada hakikatnya dapat berupa prosedur, konsep, fakta, prinsip dan keterampilan. Lebih lanjut Sanjaya membedakan materi pelajaran menjadi tiga ranah yaitu pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill) dan sikap (attitude). Pengetahuan menunjuk informasi yang disimpan dalam pikiran (mind) peserta didik, keterampilan menunjuk pada tindakan, fisik atau pun non fisik, sedangkan sikap menunjuk pada kecenderungan seseorang untuk bertindak sesuai nilai dan norma yang diyakini.²⁹

Dari berbagai pendapat tersebut, bahwa bahan ajar atau materi pada pembelajaran PAI dapat diperoleh dari berbagai sumber, baik secara fisik atau pun non fisik, yang disesuaikan dengan kaidah dan tujuan pembelajaran.

c) Metode

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu, artinya cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun agar tercapai secara optimal.³⁰ Metode memegang peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

²⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. hal 142

³⁰ Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Abad Global* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012). Hal 7

Tujuan dan materi tidak dapat disampaikan dengan baik, apabila tidak menggunakan metode yang sesuai. Menurut Sanjaya, Keberhasilan implementasi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran. Adapun beberapa metode yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.³¹

1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ceramah ini biasanya digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori. Metode ini cukup bagus dan digunakan hingga saat ini.

2) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan dari metode ini sebagaimana di jelaskan oleh Killen dalam Sanjaya adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta untuk membuat suatu keputusan. Oleh sebab itu diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi.

³¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. hal 147-161

3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Metode ini tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Sebagai metode penyajian, metode demonstrasi merupakan metode yang paling efektif untuk membantu peserta didik mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta dan data yang benar. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

4) Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

d) Media

Media merupakan kata jamak dari “medium” berarti perantara, atau pengantar. Singkatnya, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.³²

Sekait dengan pengertian media sebagaimana diterangkan di atas, Gelach dan Ely dalam Wina Sanjaya menyatakan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Manusia di sebut sebagai media pembelajaran karena dapat menjadi sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya.³³

Lebih lanjut Wina Sanjaya mengemukakan bahwa pemahaman akan fungsi media dan sumber belajar sangat diperlukan karena belum tentu semua media dan sumber belajar cocok untuk mengajarkan semua bahan pelajaran. Pemahaman mengenai media dan sumber belajar akan

³² Wina Sanjaya. hal 163

³³ Wina Sanjaya. hal 163

membuat guru dapat memilih media dan sumber belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan.³⁴

Berdasarkan uraian di atas tampak jelas bahwa media dalam pembelajaran PAI adalah segala hal yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, sliden, bahan cetan dan lainnya. Kepiawaian guru dalam menentukan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadi penting, karena antara materi pembelajaran yang satu dengan lainnya belum tentu relevan dengan hanya satu media tertentu.

e) Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses yang sistemis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan.³⁵ Proses dan hasil evaluasi sangat dipengaruhi oleh beragam pengamatan, latar belakang dan pengalaman praktis evaluator.

Adanya evaluasi bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, dan

³⁴ Wina Sanjaya. hal 169

³⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016). hal 5

lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri.³⁶ Jadi Evaluasi tidak hanya sebagai alat ukur keberhasilan peserta didik, tetapi juga sebagai umpan balik bagi guru terhadap kinerja dalam pengelolaan pembelajaran.

c. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran PAI

1) Definisi Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran PAI

Menurut permendiknas No.22 Tahun 2016 penilaian adalah hasil pengukuran dengan apa yang dicapai oleh peserta didik melalui proses pengumpulan dan pengolahan informasi.

Penilaian merupakan salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran, tak terkecuali PAI. Dengan penilaian, guru akan mengetahui perkembangan hasil belajar, intelegensi, bakat khusus, minat, hubungan sosial, sikap dan kepribadian siswa atau peserta didik.

Dalam hubungannya dengan kegiatan pengajaran, penilaian atau evaluasi menurut Norman E. Gronlund dalam Ngalim menjelaskan bahwa: "Evaluation is a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils". Artinya bahwa evaluasi atau penilaian adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau

³⁶ Zainal Arifin. hal 14

membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran dicapai oleh siswa.³⁷

Sekait dengan Norman, Wrightstone dalam Ngalim menjelaskan bahwa evaluasi pendidikan dirumuskan sebagai berikut: "*Educational evaluation is the estimation of the growth and progress of pupils toward objectives or values in the curriculum*", yakni evaluasi pendidikan adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa ke arah tujuan-tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.³⁸

Menurut Salma, penilaian belajar adalah pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum. Penilaian tidak hanya berkaitan dengan angka tertentu sebagai hasil belajar yang menunjukkan prestasi peserta didik. Penilaian adalah masukan bagi desainer dan guru agar mereka tahu apa yang menyebabkan peserta didik berhasil atau gagal.³⁹

Pengertian penilaian lebih dipertegas oleh Nana Sudjana dengan batasan sebagai proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan judgment. Interpretasi dan

³⁷ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cetakan 17 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). hal 3

³⁸ Ngalim Purwanto.

³⁹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*. hal 38

judgment merupakan tema penilaian yang mengimplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu.⁴⁰

Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.⁴¹

Adapun menurut Shodiq Abdullah evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi tentang berjalannya sesuatu untuk menentukan keputusan. Evaluasi dilakukan setelah berjalannya program untuk dinilai kemudian hasilnya menjadi dasar menentukan langkah berikutnya. Apakah menghentikan, melanjutkan, atau merevisi. Selain itu digunakan dalam menyusun kebijakan yang terkait dengan program.⁴²

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian pembelajaran adalah proses penentuan nilai pembelajaran yang telah dilakukan serta merupakan kegiatan

⁴⁰ Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cetakan 21 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017). hal 3

⁴¹ Nana Sujana.

⁴² Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Teori, Dan Aplikasi* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012). hal 137

pengukuran seberapa besar pencapaian hasil pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Fungsi Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran PAI

Mengutip pendapat Ibrahim dan Syaodih bahwa dalam penilaian pembelajaran, terdapat dua fungsi utama yang perlu diwujudkan; pertama, mengetahui tingkat efektifitas program dalam mencapai tujuan-tujuannya. Kedua, mengidentifikasi bagian-bagian dari program pembelajaran yang perlu diperbaiki.⁴³

Abdul Majid menguraikan beberapa fungsi penilaian dalam pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- a) Fungsi motivasi, artinya dengan adanya penilaian maka siswa akan terdorong untuk dapat mempelajari bagian-bagian yang belum dikuasai
- b) Fungsi belajar tuntas, artinya penilaian yang dilakukan harus diarahkan untuk memantau ketuntasan belajar siswa
- c) Fungsi sebagai indikator efektifitas pengajaran, artinya penilaian ini menjadi tolak ukur sejauh mana proses belajar mengajar telah berhasil

⁴³ R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). hal 132

d) Fungsi umpan balik, artinya penilaian yang dilakukan berfungsi sebagai bahan acuan untuk memberikan follow up bagi ketercapaian pembelajaran tersebut.⁴⁴

3) Prinsip-Prinsip Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran PAI

Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yaitu pendekatan penilain yang menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari proses pembelajaran yang ada di dunia nyata. Pendekatan otentik ini menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar siswa atau bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran. (Permendikbud No. 22 Tahun 2016)

4) Bentuk Penilaian Pembelajaran PAI

Sesuai dengan Permendikbd No. 22 Tahun 2016, bentuk penilaian yang dilakukan oleh pendidik diantaranya dalam bentuk ulangan, pengamatan, penugasan, dan/atau bentuk lain. Sedangkan dalam prosedur penilaian melalui tiga tahap juga yaitu: *pertama* Penilaian aspek sikap dilakukan melalui tahapan:

⁴⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008). hal 188

(1) mengamati perilaku peserta didik selama pembelajaran. (2) mencatat perilaku peserta didik dengan menggunakan lembar observasi/pengamatan. (3) menindaklanjuti hasil pengamatan. (4) mendeskripsikan perilaku peserta didik.

Kedua Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tahapan: (1) menyusun perencanaan penilaian. (2) mengembangkan instrumen penilaian. (3) melaksanakan penilaian. (4) memanfaatkan hasil penilaian. (5) melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi.

Ketiga Penilaian aspek keterampilan dilakukan melalui tahapan: (1) menyusun perencanaan penilaian. (2) mengembangkan instrumen penilaian. (2) melaksanakan penilaian. (3) memanfaatkan hasil penilaian. (4) melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi.

Adapun menurut Zainal Arifin evaluasi proses dan hasil dibagi menjadi 4 (empat) jenis, yaitu *pertama*, penilaian formatif (*Formative Assessment*) dimaksudkan untuk membantu kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan *feed back* bagi penyempurna

program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan yang memerlukan perbaikan untuk menjadi lebih baik.⁴⁵

Kedua, penilaian sumatif (Summative Assessment). Penilaian ini dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran dianggap selesai. Artinya, evaluasi ini digunakan untuk melihat keberhasilan suatu program yang direncanakan. Biasanya, dilakukan pada akhir semester.

Ketiga, penilaian penempatan (Placement Assessment). Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik menghadapi program baru atau untuk mengetahui kesesuaian antara program pembelajaran dengan kemampuan peserta didik. Biasanya disebut dengan pretest (pretest).

Keempat, penialain diagnostik (Diagnostic Assessment) atau test of enntering behavior. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan peserta didik berdasarkan hasil penilaian formatif. Caranya yaitu dengan memberikan beberapa soal yang sulit sebelum pelajaran di mulai, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah peserta didik sudah siap mengikuti pelajaran lain atau belum.

⁴⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. hal 35-37

2. Pendidikan Agama Islam

Pengertian Pendidikan Agama Islam dari segi bahasa dalam buku-buku ilmu pendidikan Islam telah memperkenalkan paling kurang tiga kata yang berhubungan dengan pendidikan Islam, yaitu *al-tarbiyah*, *al-ta'lim*, dan *al-ta'dib*. Jika ditelusuri ayat-ayat Al-Qur'an dan matan as-Sunah secara mendalam dan komprehensif sesungguhnya selain tiga kata tersebut masih terdapat kata-kata lain yang berhubungan dengan pendidikan. Kata-kata lain tersebut, yaitu *al-tazkiyah*, *al-muwa'idzah*, *al-tafaqquh*, *al-tilawah*, *al-tahzib*, *al-irsyad*, *al-tabyin*, *al-tafakkul*; *al-ta'qqul*⁴⁶,

a. *Al-Tarbiyah*

Pertama, *tarbiyah* berasal dari kata *rabaa*, *yarbu tarbiyatan* yang memiliki makna tambah (*zad*) dan berkembang (*numu*). Pengertian ini misalnya terdapat dalam surah ar-Rum (30) ayat 39, yang artinya :

“Dan sesuatu Riba (tambahan) yang kamu berikan agar Dia bertambah pada harta manusia, Maka Riba itu tidak menambah pada sisi Allah. dan apa yang kamu berikan berupa zakat yang kamu maksudkan untuk mencapai keridhaan Allah, Maka (yang berbuat demikian) Itulah orang-orang yang melipat gandakan (pahalanya)”.

⁴⁶ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, cet. ke-4 (Jakarta: Kencana, 2017). hal 5

Berdasarkan pada ayat tersebut. maka al-tarbiyah. dapat berarti proses menumbuhkan dan mengembangkan apa yang ada pada diri peserta didik, baik secara fisik, psikis, sosias, maupun spirirual.

Kedua, rabaa, yurbi, tarbiyatan, yang memiliki makna tumbuh (nasyaa) dan menjadi besar atau dewasa. Dengan mcngacu kepada kata yang kedua ini, maka tarbiyah berarti usaha menumbuhkan dan mendewasakan peserta didik, balk secara fisik, sosial, maupun spiritual.⁴⁷

Ketiga, *rabaa, yarubbu tarbiyatan,* berarti memperbaiki, mengatur, mengurus dan mendidik, menguasai danmemimpin, menjaga dan memelihara. Melalui pengertian tersebut, konsep tarbiyah merupakan proses mendidik manusia dengan tujuan untuk memperbaiki kehidupan manusia ke arah yang lebih sempurna. Ia bukan saja dilihat proses mendidik saja tetapi merangkumi proses mengurus dan mengatur supaya perjalanan kehidupan berjalan dengan lancar.⁴⁸

Selanjutnya kata al-tarbiyah dijumpai pada surat al-Isra' (17) ayat 24, yang artinya “

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".

⁴⁷ Abuddin Nata. Hal 6

⁴⁸ Atiqa Azizah, “KONSEP TARBIYAH DALAM ALQUR ’ AN,” *Analytica Islamica* 7 (2018): 1–15.

Kata *rahbaniy* pada ayat tersebut dengan jelas diartikan pendidikan, yaitu pendidikan yang diberikan oleh kedua orangtua kepada anaknya. Karena demikian besar arti pendidikan yang diberikan kedua orangtua, maka seorang anak harus menunjukkan sikap hormat dan terima kasih, dengan cara bersikap *tauiadlu* (rendah hati) dan rnendoakan kebaikan bagi keduanya⁴⁹.

b. Al-Ta'lim

Menurut Mahmud Yunus dalam M. Ridwan perkataan *ta'lim* secara bahasa pula dipetik dari kata dasar '*allama –yu'allimu-taliman*. Secara rinci mempunyai makna dasar sebagai berikut: berasal dari kata dasar *alama-ya'malu* yang berarti: mengeja atau memberi tanda dan kaya dasar *alima-ya'malu* yang berarti: mengerti, mengetahui sesuatu atau memberi tanda.⁵⁰

Sementara itu, H.M. Qurais Shihab dalam Abuddin Nata, ketika mengartikan kata *yualimu* sebagaimana terdapat dalam surah *al-Jumu'ah* (62) ayat 2, dengan arti mengajar yang intinya tidak lain kecuali mengisi benak anak didik dengan pengetahuan yang berkaitan dengan metafisika serta fisika.⁵¹

“Dia-lah yang mengutus kepada kaum yang buta huruf seorang Rasul di antara mereka, yang membacakan ayat-ayat-Nya kepada mereka, mensucikan mereka dan **mengajarkan** mereka kitab

⁴⁹ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*. Hal 7

⁵⁰ Muhammad Ridwan, “Konsep Tarbiyah, Ta'lim Dan Ta'dib Dalam Al-Qur'an,” *Nazhruna : Jurnal Pendidikan Islam*, 2018, 37–60.

⁵¹ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*. hal 9

dan Hikmah (As Sunnah). dan Sesungguhnya mereka sebelumnya benar-benar dalam kesesatan yang nyata”,

c. *Al-Ta'dib*

Sayyid Muhammad Naquib Al-Attas dalam M. Ridwan menjelaskan istilah ta'dib. Menurut beliau ta'dib merupakan bentuk *mashdar* kaya kerja *addaba* yang berarti pendidikan. Dari kata *addaba* ini diturunkan menjadi kata *adabun* yang berarti pengenalan dan pengakuan hakikat. Istilah *ta'dib* adalah istilah yang paling tepat digunakan untuk menggambarkan pengertian “pendidikan”, sementara istilah *tarbiyah* terlalu luas karena pendidikan dalam istilah ini mencakup juga pendidikan untuk hewan.⁵²

Dalam Hadis Rasulullah SAW, dijumpai penggunaan kata *al-ta'dib* berarti pendidikan, dengan hadis sebagai berikut :

"Didiklah putra putrину sekali dengan tiga perkara. yaitu. mencintai Nabi mereka, mencintai keluarganya, membaca Al-Qur'an, karena orang yang menghafal Al-Qur'an akan berada di bawah naungan Allah. pada hari yang tidak ada perlindungan kecuali perlindungannya bersama para nabi dan para sahabatnya." (HR. Dailami dari Ali)⁵³

Karakteristik Mata Pelajaran PAI merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60

⁵² Ridwan, “Konsep Tarbiyah, Ta’lim Dan Ta’dib Dalam Al-Qur’an.”

⁵³ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*. hal 12

Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan adalah :⁵⁴

Karakteristik pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajardan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran PAI dan Budi Pekerti mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), dan tematik internal (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan

⁵⁴ Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan," Pub. L. No. NOMOR 60 (2014), https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2014_Nomor60.pdf. Bab III hal 5-6

pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya (*project based learning*), dan berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*).

Rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut :

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji
		Mencipta

Adapun karakteristik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah:

1. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari materi pokok pendidikan agama Islam (alQur'an dan Hadis, aqidah, akhlak, fiqih dan sejarah peradaban Islam).
2. Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAI dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian peserta didik. Maka,

semua mata pelajaran yang memiliki tujuan tersebut harus seiring dan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

3. Diberikannya mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt., berbudi pekerti yang luhur (berakhlak yang mulia), dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk memelajari berbagai bidang ilmu atau mata pelajaran tanpa harus terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut.
4. PAI dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi PAI lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Dengan demikian, PAI dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek afektif dan psikomotornya.
5. Secara umum mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu al-Qur'an dan Hadis Nabi Muhammad saw., juga melalui metode ijtihad (dalil aqli), para ulama dapat mengembangkannya

dengan lebih rinci dan mendetail dalam kajian fiqih dan hasil-hasil ijihad lainnya.

6. Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia (budi pekerti yang luhur), yang merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad saw di dunia. Hal ini tidak berarti bahwa pendidikan Islam tidak memerhatikan pendidikan jasmani, akal, ilmu, ataupun segi-segi praktis lainnya, tetapi maksudnya adalah bahwa pendidikan Islam memerhatikan segi-segi pendidikan akhlak seperti juga segi-segi lainnya.

3. **Kecanduan Gadget**

Kecanduan *gadget* di kalangan pelajar yaitu penggunaan gadget untuk bermain game baik itu *offline* dan *online*, berselancar di sosial media, membuat video-video durasi pendek tentu semuanya itu bergantung pada koneksi internet.

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka *kecanduan* adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain.⁵⁵

⁵⁵ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia, Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015*, vol. 1, 2008, <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>. hal 276

Adapun kecanduan *Gadget* Menurut Young & Rodgers dalam Wijanarko dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Gadget* adalah suatu kelekatan yang kompleks pada penggunaan *Gadget*, yang menyebabkan ketegangan individu tersebut yang dapat merugikan kondisi tubuhnya⁵⁶.

Menurut Young dalam Hepri kecanduan *gadget* dalam menggunakan internet adalah sebuah istilah yang mencakup perilaku dan masalah kontrol impuls. Sementara itu, menurut Griffith dalam Hepri mendefinisikan kecanduan *gadget* dalam menggunakan internet sebagai tingkah laku kecanduan yang meliputi interaksi antara manusia dengan mesin tanpa adanya penggunaan obat-obatan. Sedangkan Mustafa berpendapat kecanduan internet merupakan kontrol impuls gangguan yang menyebabkan pengguna mengalami ketagihan yang menyebabkan pengguna sulit berhenti seperti judi patologis.⁵⁷

Adapun kriteria kecanduan *gadget* dalam menggunakan internet menurut Young dalam Hepri adalah upaya yang gagal untuk mengontrol, keinginan persisten, tetap online lebih lama daripada niat sebelumnya, menggunakan internet sebagai cara untuk lari dari masalah, berbohong untuk menutup-nutupi keterlibatan internet, resiko kehilangan hubungan

⁵⁶ Esther Setiawati Jarot Wijanarko, *Ayah Baik - Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016). Hal 13

⁵⁷ Hepri Karnadi, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Palembang," *Radenfatah*, 2019.

yang sangat signifikan, pekerjaan atau peluang pendidikan atau karir. Dampak negatif dari internet pun semakin berkembang diantaranya, *cybercrime (hacking, cracking dan carding)*, *internet gambling dan cybersex atau cyberporn*. Adapun dampak lain yang muncul akibat kecanduan internet menurut Griffiths dalam Henpri diantaranya adalah kurangnya minat bersosialisasi di dunia nyata sehingga menyebabkan sikap individual dalam lingkungan nyata, menjadi individu yang pemalas karena tidak mau melakukan aktivitas lain selain mengakses internet, serta munculnya sikap pemarah dan sensitif.⁵⁸

Kecanduan *gadget* dalam menggunakan internet tidak dapat terbentuk dengan sendirinya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet, yang dijabarkan oleh Montag & Reuter dalam Hepri yaitu: faktor sosial, faktor psikologis, faktor biologis. Dari ketiga faktor diatas salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan internet adalah faktor psikologis: Kecanduan internet dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, *obsesive compulsive disorder (OCD)*, penyalahgunaan obat-obat terlarang dan beberapa sindroma yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Internet memungkinkan individu untuk melarikan diri dari kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang dari internet. Hal ini akan menyebabkan individu terdorong untuk lebih sering menggunakan internet sebagai

⁵⁸ Hepri Karnadi.

pelampiasan dan akan membuat seseorang sulit untuk mengontrol waktu pada saat bermain internet.⁵⁹

Masih menurut Young dan Rodgers dalam Wijanarko mengungkapkan bahwa aspek kecanduan *Gadget* terdiri dari⁶⁰:

a. Terlalu memikirkan *Gadget*

Ketergantungan terhadap memikirkan gadget pada siswa membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget.⁶¹

b. Terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui *Gadget*

Tolerance (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *gadget*. Dan kebanyakan pengguna *gadget* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.⁶²

c. Tidak dapat mengontrol diri

Terganggunya Fungsi PFC. Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak siswa. PFC atau *Pre Frontal*

⁵⁹ Hepri Karnadi.

⁶⁰ Jarot Wijanarko, *Ayah Baik - Ibu Baik Parenting Era Digital*. Hal 13

⁶¹ Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr* 15 (2019).

⁶² Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan," *PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* 2 (2018).

Cortex adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.⁶³

d. Cemas apabila tidak menggunakan *Gadget*

Hal ini didukung oleh penelitian oleh Sundus dalam Melani yang menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan gadget antara lain adalah kecemasan dan depresi.⁶⁴

e. Tidak Mengenal Waktu dalam menggunakan *Gadget*

Compulsion (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus menggunakan gadget dengan tidak mengenal waktu.⁶⁵

E. Kajian Pustaka

Untuk mengetahui secara luas tentang tema yang dibahas, peneliti berusaha mengumpulkan karya-karya baik berupa tesis ataupun jurnal. Karya-karya yang terkait dengan judul “**STANDAR PROSES PAI DALAM**

⁶³ Milana Abdillah Subarkah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.”

⁶⁴ Melani Aprianti, “Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja,” *Sains Psikologi*, 2018.

⁶⁵ Edrizal, “Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan.”

**UPAYA MENCEGAH KECANDUAN *GADGET* SISWA SMK BUDI
TRESNA MUHAMMADIYAH KABUPATEN CIREBON”** adalah
sebagai berikut:

1. Skripsi Yuliyani, yang berjudul “Bimbingan Konseling Dengan Terapi Realitas Pada Remaja Awal Yang Kecanduan *Gadget* (Studi di Perumahan Puri Citra Kecamatan Walantaka)⁶⁶”

Penelitian dalam Skripsi tersebut disimpulkan bahwa pertama, (1) Kondisi psikologis remaja awal yang kecanduan *Gadget* akan membuat mereka lupa waktu bahkan sampai membuat anak bermain *Gadget* di atas 6 jam secara non-stop, mudah marah, prestasi menurun, tidak mau bersosialisasi, dan sering bermain *Gadget* secara sembunyi-sembunyi dari orang tuanya. (2) Peneliti menerapkan terapi realitas pada remaja awal yang kecanduan *Gadget* dengan upaya yang dilakukan melalui langkah-langkah WDEP (Want, Doing and Direction, Evaluation, Planning). (3) Setelah responden mendapatkan bimbingan konseling dengan terapi realitas terjadi perubahan sikap dan pemikirannya, hal ini dibuktikan dengan perubahan responden yang semulanya mereka sering lupa waktu jika sedang bermain *Gadget*, mudah marah, prestasi menurun, tidak mau bersosialisasi dan selalu bermain *Gadget* sembunyi-sembunyi dari orang tuanya, tetapi sekarang mereka sudah mulai berubah lebih disiplin.

2. Skripsi Muhamad Ihsan Hakikin, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyah Yogyakarta”⁶⁷

⁶⁶ Yuliyani, “Bimbingan Konseling Dengan Terapi Realitas Pada Remaja Awal Yang Kecanduan *Gadget* (Studi Di Perumahan Puri Citra Kecamatan Walantaka)” (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2019), epository.uinbanten.ac.id/3858/.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwasanya perilaku santri dalam penggunaan *Gadget* dalam beraktifitas kesehariannya yang tidak lepas dari *Gadget* saat berkumpul dengan teman ataupun saat keluar pondok pesantren, santri ketika berinteraksi dengan teman tidak memandang ternannya pada saat berbicara karena disibukan dengan menggunakan *Gadget*, aktifitas santri lebih bermain *Gadgetnya* dari pada mengulang kembali pembelajaran kitab. Faktor penyebab perilaku santri dalam penggunaan *Gadget* di lingkungan pesantren yaitu dari luar pesantren yang dekat dengan pasar, center, warnet, sehingga memudahkan santri untuk terpengaruh dengan masyarakat luar yang mengikuti perkembangan zaman. selain itu juga pengaruh dari dalam pesantren itu sendiri seperti bentuk-bentuk yang ditetapkan oleh pesantren misal aturan diperbolehkan membawa *Gadget* di lingkungan pesantren. Dari pergaulan dengan teman di kampus, sekolah, masyarakat luar, meniru cara berpenampilan, gaya hidup, bertingkah laku yang memungkinkan untuk mengikuti perkembangan zaman saat ini, dorongan orang tua dan dari keinginanya sendiri. Tujuan santri dalam menggunakan *Gadget* salah satunya yaitu untuk memudahkan santri dalam berkomunikasi dengan keluarga, kerabat, teman, dapat mengakses informasi dengan mudah, memperluas ilmu pengetahuan dan sebagai sarana untuk hiburan. Dampak penggunaan *Gadget* bagi santri yaitu

⁶⁷ Muhamad Ihsan Hakikin, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), http://digilib.uin-suka.ac.id/24837/2/12540101_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf.

menjadikan santri malas belajar, menjadi kurang tanggung jawab dan kepedulian dengan keadaan lingkungan sekitar, memiliki gaya hidup yang boros, menjadikan santri kurang memperhatikan ternanya saat berbicara.

3. Tesis Jyoti Ranjan Muduli, yang berjudul “Addiction to Technological *Gadgets* and Its Impact on Health and Lifestyle: A Study on College Students”⁶⁸

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden muda menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan teknologi *Gadget* dan layanan yang disediakan oleh mereka. Tujuan penggunaan dalam banyak kasus hanya untuk kesenangan belaka. Sekali lagi, ia mengungkapkan bahwa kecanduan perangkat teknologi memiliki banyak dampak negatif pada aspek yang berkaitan dengan kesehatan mental responden dan telah menjadi faktor penyebab dalam perubahan gaya hidup responden muda. Dan ini berdampak pada kehidupan masa depan mereka.

4. Tesis Siti Yuni Lestari, yang berjudul “Keterlibatan Siswa Di Sekolah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan *Gadget*”⁶⁹

⁶⁸ Jyoti Ranjan Muduli, “Addiction to Technological *Gadgets* and Its Impact on Health and Lifestyle: A Study on College Students” (National Institute of Technology, Rourkela - 769008 India, 2014),

<https://pdfs.semanticscholar.org/0654/432fd50d36811771a0c3253549e6291f277c.pdf>.

⁶⁹ Siti Yuni Lestari, “Keterlibatan Siswa Di Sekolah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga Dan Kecanduan Penggunaan *Gadget*” (Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), <http://eprints.umm.ac.id/40008/1/NASKAH.pdf>.

Penelitian dalam tesis tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan *Gadget* ($p > 0,05$). Keterlibatan siswa di sekolah sebagai moderator antara keberfungsian keluarga dan kecanduan penggunaan *Gadget* menunjukkan hasil yang tidak signifikan ($p < 0,005$)

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama meneliti tentang kecanduan penggunaan *gadgat*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel bebas yang digunakan, penelitian sebelumnya menggunakan variabel bimbingan konseling dan keberfungsian keluarga, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas Standar Proses Pendidikan Agama Islam. perbedaan selanjutnya yang paling mendasar ialah objek dan waktu penelitian yang berbeda

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan dalam penulisan tesis ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*. Teknik pengumpulan dengan triangulasi

(gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif. dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁷⁰

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Sebuah studi kasus merupakan eksplorasi mendalam dari sistem terikat berdasarkan pengumpulan data yang luas. Studi kasus melibatkan investigasi kasus, yang dapat didefinisikan sebagai suatu entitas atau objek studi yang dibatasi, atau terpisah untuk penelitian dalam hal waktu, tempat, atau batas-batas fisik. Penting untuk memahami bahwa kasus dapat berupa individu, program, kegiatan, sekolah, ruang kelas, atau kelompok. Setelah kasus didefinisikan dengan jelas, peneliti menyelidiki mereka secara mendalam. biasanya menggunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi.⁷¹

Pendekatan ini digunakan untuk memahami hal yang unik di SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon yakni upaya yang dilakukan SMK Budi Tresna Muhammadiyah melalui Standa proses mata pelajaran PAI dengan cara mendeskripsikan dalam kata-kata dengan menggunakan berbagai metode tertentu.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SMK Budi Tresna Muhammadiyah, jalan Fatahilah Kelurahan Watubelah Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon.

Salah satu hal yang menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti dalam

⁷⁰ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: Jejak, 2018). hal 8

⁷¹ Muh. Fitrah and Luthfiyah, *Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Sukabumi: Jejak, 2017). hal 37

pemilihan lokasi penelitian ini, yaitu SMK Budi Tresna Muhammadiyah, ini merupakan salah satu sekolah menengah di bawah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Cirebon. Di samping itu, letak SMK Budi Tresna Muhammadiyah berada pada lokasi yang strategis dan mudah dijangkau, sehingga dengan demikian memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah segala yang ada di lapangan yang diambil dari informan dengan teknik tertentu untuk menjawab masalah yang dirumuskan melalui informan kunci. Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan secara purposive. Pengambilan teknik ini digunakan untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai kebutuhan melalui penyeleksian dan pemilihan informan yang benar-benar menguasai informasi dan permasalahan secara mendalam serta dapat dipercaya untuk menjadi sumber data.

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data⁷². Dalam hal ini sumber pertama atau data primer dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Waka Kesiswaan, Wali Kelas, Guru Agama, Guru BK, Tata Usaha, serta siswa yang mengalami kecanduan *gadget*.

⁷² Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Kesatu (Bandung: Alfabeta, 2017). hal 113

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen⁷³.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁷⁴ Wawancara yang digunakan yakni wawancara mendalam dengan sebelumnya telah disiapkan instrumen wawancara. Hasil wawancara direkam kemudian diolah sebagai informasi penting dalam penelitian.

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur agar mendapatkan dan menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Dengan teknik ini, peneliti menggunakan beberapa pertanyaan, tetapi dalam waktu yang bersamaan peneliti juga mengajukan pertanyaan secara bebas dan tidak harus berurutan tergantung situasi dan kondisinya.⁷⁵

⁷³ Sugiono. hal 113

⁷⁴ Sugiono. hal 114

⁷⁵ Sugiono. hal 115

Wawancara mendalam digunakan untuk menggali data tentang profil sekolah, fenomena kecanduan *gadget* sebagai prolog, upaya melawannya, standar proses dalam pembelajaran PAI dan bagaimana implementasinya di dalam kelas.

Adapun informasi yang diwawancarai yaitu kepala SMK Budi Tresna Muhammadiyah, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peserta didik. Peserta didik dan peneliti gunakan sebagai crosscheck data dari hasil wawancara kepada informan utama.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya⁷⁶. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup.

c. Dokumentasi

Peneliti melakukan studi terhadap dokumen sekolah yang berhubungan dengan standar proses dalam pembelajaran PAI. Metode dokumentasi yaitu metode pengambilan atau pengumpulan data dari objek penelitian dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis, gambar atau karya monumental.⁷⁷

Metode dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang profil sekolah seperti sejarah, visi misi, struktur organisasi, data

⁷⁶ Sugiono. hal 116

⁷⁷ Sugiono. Hal 124

anggota sekolah, dan sarana prasarana. Metode dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data tentang kurikulum PAI seperti berbagai regulasi yang jadi pedoman, dokumen kurikulum yang disusun guru seperti prota, promes, silabus, RPP, dan bahan ajar. Dokumentasi juga digunakan untuk melakukan kroscek data dari hasil wawancara dan observasi.

d. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁷⁸

❖ Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak oleh karena itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti ke lapangan maka data yang diperoleh semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilah dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih

⁷⁸ Lexi J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017). Hal 248

jas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencarinya bila diperlukan.⁷⁹

❖ Display Data (Penyajian Data)

Setelah reduksi data, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.⁸⁰

❖ Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah lanjutan dari reduksi data, dan display data. Data yang telah direduksi dan ditampilkan berdasarkan tema sehingga dapat memudahkan ke arah penarikan kesimpulan seperti apa upaya SMK Budi Tresna Muhammadiyah Kabupaten Cirebon dalam mencegah kecanduan *gadget* di lingkungan sekolah.

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

⁷⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Hal 134-135

⁸⁰ Sugiono. Hal 137

- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian
- D. Kerangka Pemikiran
- E. Penelitian Terdahulu
- F. Metodologi Penelitian
- G. Sistematika Penulisan

BAB II KAJIAN TEORITIS STANDAR PROSES PAI DALAM UPAYA MENCEGAH KECANDUAN GADGET

- A. Standar Proses
- B. Pendidikan Agama Islam
- C. Kecanduan *Gadget*

BAB III METODELOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan Pendekatan Penelitian
- B. Lokasi Penelitian
- C. Sumber Data
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Pelaksanaan standar proses dalam pembelajaran PAI
- B. Fenomena kecanduan *gadget* pada siswa
- C. Upaya yang dilakukan dalam mencegah kecanduan *gadget* siswa melalui standar proses dalam Pembelajaran.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

B. Saran

