



ANALISIS DAMPAK PEMANFAATAN GADGET PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 MENGWI

Oleh

Made Yuristia Hany Bagia¹, I Made Wiguna², Ni Made Muliani³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa

hanybagia04@gmail.com¹, wigunayasa16@gmail.com², made.muliani86@gmail.com³

ABSTRACT

In the 21st century, digitalization in various aspects of life including education. In Hindu Education and Ethics Learning, on the one hand, this gadget can help but have an impact on grade VIII students. The formulation of the problem: (1) The form of using gadgets in the learning of Hindu Religious Education and Ethics in the formation of religious character of grade VIII students at SMP Negeri 3 Mengwi? (2). What is the impact of using gadgets on the learning of Hindu Religious Education and Ethics in the formation of religious character of grade VIII students at SMP Negeri 3 Mengwi? (3). What efforts have Hindu teachers made to overcome the impact of using gadgets on the learning of Hindu Religious Education and Ethics in the formation of religious character of grade VIII students at SMP Negeri 3 Mengwi? The purpose of this research is to find out the form of gadget utilization, to analyze the impact of gadget use, to find the efforts of Hindu teachers in overcoming the impact of gadget use. The theories used are: Uses and Gratification Theory, Dependency Theory and Character Theory. The data collection method uses observation, interviews, literature studies, document studies with qualitative descriptive analysis. The results of the study showed that teachers used laptops and mobile phones with WhatsApps, Google, Youtube, Powerpoint, Quizizz and Google Form applications. This gadget has a positive and negative impact on students. Efforts that Hindu teachers can make in overcoming this problem are by supervising, reprimanding, providing ice breaking, providing direction, cooperating with parents and shaping the religious character of students.

Keywords: *Gadgets, Hindu Religious Education Learning, Religious Character*

ABSTRAK

Pada abad ke-21 ini, digitalisasi dalam berbagai bidang aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pada Pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, satu sisi *gadget* ini dapat membantu namun berdampak pada peserta didik kelas VIII. Adapun rumusan masalah: (1) Bentuk pemanfaatan *gadget* pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi? (2). Bagaimana dampak menggunakan *gadget* pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi? (3). Upaya apa saja yang dilakukan guru Agama hindu untuk mengatasi dampak menggunakan *gadget* pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam



pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bentuk pemanfaatan *gadget*, untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget*, untuk menemukan upaya guru Agama Hindu dalam mengatasi dampak penggunaan *gadget*. Teori yang digunakan yakni: Teori *Uses and Gratification*, Teori Ketergantungan dan Teori Karakter. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi kepustakaan, studi dokumen dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan laptop dan handphone dengan aplikasi *WhatsApp*, *Google*, *Youtube*, *Powerpoint*, *Quizizz* dan *Google Form*. *Gadget* ini berdampak positif dan negatif pada peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan guru Agama Hindu dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan mengawasi, menegur, memberikan *ice breaking*, memberikan pengarahan, bekerjasama dengan orang tua dan membentuk karakter religius peserta didik.

Kata Kunci: *Gadget*, Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, Karakter Religius

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat hal ini ditandai dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi (Rahayu dkk 2022:32). Pada abad ke-21 sering disebut abad digital, digitalisasi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Sujana & Rachmatin, 2019:1). Pendidikan kini menghadapi era digital, dimana dalam situasi ini enuntut guru dan peserta didik untuk terus belajar dan menyesuaikan diri dengan perkembangan terbaru. (Hadidjah, 2020:95). *Gadget* kini telah menjadi sahabat dalam hidup manusia dimulai dari bangun tidur, makan, minum, melakukan aktivitas, olahraga, sekolah atau kekantor dan bahkan jual beli *online* dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget*. Hal ini dikarenakan *gadget* menawarkan berbagai fitur menarik sehingga diminati dari berbagai kalangan dan usia (Intan Trivena Maria Daeng 2017 dalam Hasiholan & Fernando, 2021:2401). *Gadget* dapat memberikan manfaat dalam mengurangi segala kepenatan dan memenuhi gaya hidup agar tidak ketinggalan tren-tren terkini dan memperlancar komunikasi (Hutabarat dkk, 2022:17). Pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* ini dapat memberikan kemudahan pada kegiatan belajar mengajar, memudahkan bertukar informasi antara guru dengan peserta didik, mewujudkan kegiatan pembelajaran yang produktif. Manfaat menggunakan *gadget* ini mempermudah peserta didik dalam menguasai materi dan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari. *Gadget* memiliki aplikasi yang dapat memberikan informasi melalui internet. *Gadget* dapat menampilkan gambar, video, suara dan warna, hal ini tentu dapat membantu guru mengembangkan pembelajaran menjadi lebih berkesan, bervariasi sehingga dapat menarik perhatian dan tidak membosankan (Restela & Putri, 2023:293).

Gadget apabila dimanfaatkan secara berlebihan dengan intesitas yang tinggi akan membuat ketergantungan pada peserta didik. Tidak hanya itu, menjadikan peserta didik tidak fokus dalam belajar, introvert dan sulit berkonsentrasi sehingga menjadi individualis (Muttabiah dkk, 2021:61). Menurut Galingging dkk (2022:15) *Gadget* jika dimanfaatkan secara tidak berlebihan dan bijak akan menghasilkan manfaat atau dampak yang positif bagi penggunanya sebaliknya jika *gadget* digunakan secara berlebihan maka menimbulkan dampak negatif. *Gadget* diibaratkan mata pisau dengan sisi positif dan sisi negatif. *Gadget* dapat berdampak positif dan negatif (Galingging dkk, 2022:15). Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan degradasi moral. Saat ini, degradasi moral menjadi permasalahan penting pada lingkungan pendidikan. Tingkat penyimpangan peserta didik baik



kecil maupun besar terus meningkat setiap harinya banyak peserta didik melakukan pelanggaran serta hal menyimpang. Peserta didik menjadi layaknya orang yang tidak mengenal aturan krama, kesopanan, norma agama, etika dan moralitas. (Abidah, 2023:2718).

Syahyudin (2020:277) menyatakan pendapatnya bahwa di dalam *gadget* tersedia banyak fitur serta aplikasi yang tidak sesuai dengan usia peserta didik. Serta diperburuk dengan kurangnya nilai norma, etika, edukasi dan agama yang menyebabkan peserta didik melakukan hal yang menyimpang. Tentunya dalam hal ini yang perlu dibentuk oleh guru kepada peserta didik yakni tentang keberagamannya. Menurut Gateri (2019) Pendidikan itu tidak sekedar tentang menyampaikan ilmu pengetahuan melainkan juga tentang penanaman karakter mulia pada peserta didik. Karakter mulia ini sangat penting sebagai bekal dalam pengendalian diri dalam menghadapi kemajuan zaman. Dalam hal ini, tidak hanya orang tua serta masyarakat namun sekolah memiliki peran tidak kalah penting. Sekolah memainkan peran penting dalam membentuk tingkah laku moral dan kepribadian pada peserta didik (Mujtaba dkk, 2022:75). Ramadhan (2019:14) berpendapat bahwa pembentukan karakter religius di sekolah terdapat tiga model pendidikan karakter yakni melalui ekstrakurikuler, pembudayaan sekolah dan terintegritas pada mata Pelajaran. Dalam konteks ini, mata pelajaran yang difokuskan dalam pembentukan karakter religius yakni mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Muhammad dkk (2021) dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Implementasi pendidikan karakter religius melalui media pembelajaran berbasis teknologi” yang bertempat pada SMP Negeri 40 Bandung menunjukkan bahwa upaya untuk mengimplementasikan karakter religius harus wajib senantiasa dijalankan walaupun hanya dari rumah sesuai arahan dari guru. Adapun media yang digunakan saat mengimplementasikannya yakni *Youtube*, *Google (Classroom, Form, Sites)* dan *WhatsApp*. Selanjutnya Wahyuni (2022) dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal” menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam telah diterapkan meskipun belum sepenuhnya dengan beberapa tahapan yakni tahapan awal, inti dan akhir. Jenis yang dimanfaatkan yakni komputer/ laptop, internet, LCD. Namun, ada beberapa kendala dalam pemanfaatannya.

Tiyawan (2022) dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran di SMA UII Yogyakarta” menunjukkan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar, *Gadget* ini berdampak positif dan negatif. Azhari (2022) dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Implementasi Media *Gadget* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang” menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa selama pandemi. Hariawan dkk (2023) dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Implementasi *Gadget* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Kalibukbuk Kabupaten Buleleng” menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan *gadget* pada pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang berjenis laptop sebagai sumber media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan efektif dengan penggunaan aplikasi *powerpoint* dan akses internet seperti *google chrome*, *google drive* serta *google form*.

Berdasarkan pada kajian pustaka, penelitian Analisis Dampak Pemanfaatan *Gadget* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi memiliki kebaharuan dari kajian penelitian sebelumnya yakni dari penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas VIII.



Penelitian ini, berfokus pada untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget*, untuk menganalisis dampak pemanfaatan *gadget* dan upaya yang dilakukan guru Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam mengatasi dampak penggunaan *gadget* pada pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMP Negeri 3 Mengwi ketika pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas VIII, satu sisi *gadget* ini dapat membantu dalam pembelajaran namun juga berdampak pada peserta didik. Tentunya hal ini menjadi penting untuk diteliti, urgent, unik dan menarik untuk peneliti teliti lebih dalam mengenai Analisis Dampak Pemanfaatan *Gadget* Pada Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. untuk menggambarkan realitas yang kompleks terkait analisis dampak pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 3 Mengwi. Tempat penelitian ini di SMP Negeri 3 Mengwi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder, penentuan informan menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan dahulu. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur, studi kepustakaan, dan studi dokumen. Teknik analisis data pada penelitian ini yakni reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi.

III. PEMBAHASAN

3.1 Bentuk Pemanfaatan *Gadget* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini berkembang sangat pesat dalam berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Perkembangan ini memunculkan perangkat serta fitur yang sangat memudahkan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya perkembangan ini dapat menemukan kreasi dan pengetahuan bagi guru maupun peserta didik (Mulyani F & Haliza N, 2021:2). Seperti halnya dalam penelitian ini, yang memanfaatkan media pembelajaran berupa *gadget* pada pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi untuk mendukung jalannya proses pembelajaran serta menarik minat belajar pada saat proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar agar keberhasilan pembelajaran sesuai pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian, pemanfaatan *gadget* di SMP Negeri 3 Mengwi dalam pembelajaran adalah suatu yang memiliki peran penting untuk mengikuti kemajuan pada bidang pendidikan. Dalam mengikuti perkembangan zaman, SMP Negeri 3 Mengwi selalu berusaha untuk melakukan gebrakan dengan menyempurnakan dan meningkatkan fasilitas yang berbasis IT dalam pembelajaran agar peserta didik nantinya mampu berdaya saing. Di dalam pemanfaatnya, *gadget* ini harus sesuai pada arahan dan kebutuhan guru mata pelajaran pada pembelajaran di SMP Negeri 3 Mengwi. Pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti, guru Agama Hindu kelas VIII sudah memanfaatkan *gadget* ini dalam proses pembelajarannya. Penggunaan *gadget* ini dapat membantu memudahkan guru dalam pekerjaan dan mengajar serta memudahkan peserta didik dalam mencari informasi dan dapat menarik minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat menerima pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru



melaksanakan dengan tahap-tahapan. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh guru yakni sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini dilakukan sebelum guru memulai kegiatan mengajar di kelas dengan mempersiapkan instrumen pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan guru pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi diawali dengan membuat modul.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilaksanakan berdasarkan modul yang telah dipersiapkan oleh guru Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi. Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi, guru sudah menggunakan *gadget* serta aplikasi penunjang lainnya. Adapun kegiatan pembelajaran melalui tiga kegiatan yakni: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi pembelajaran ini dilaksanakan guru dengan mengacu pada asesmen dalam modul. Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan Asesmen ini berupa tes dan non tes. Pada tahap ini berperan penting dalam keberhasilan peserta didik.

3.2 Jenis *Gadget* yang Dimanfaatkan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi

a. Laptop

Laptop merupakan jenis teknologi yang umum digunakan pada era digital ini. Jenis laptop biasa digunakan untuk beragam kebutuhan, terutama untuk pekerjaan. Laptop ini memerlukan sistem operasi seperti *windows*, *Mac* serta lainnya (Anggraini, 2019:5). Berdasarkan penelitian, Penggunaan laptop oleh guru Agama Hindu dan Budi Pekerti masih dimanfaatkan dengan sederhana namun sangat membantu guru dalam pekerjaan seperti membuat perencanaan sebelum mengajar, membuat materi ajar, menginput nilai peserta didik dan tugas-tugas guru lainnya. Selain dimanfaatkan untuk memudahkan dalam hal pekerjaan, laptop juga dapat memudahkan dalam hal mengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru memanfaatkan laptop sebagai alat untuk membuat *powerpoint*, *quizizz* dan *google form*, menampilkan slide *powerpoint* dan *quizizz*, menampilkan video atau gambar tentang materi kitab suci *Wedangga*. memudahkan dalam pembelajaran karena membuat guru meminimalisir dalam berbicara. Dengan menggunakan laptop dalam menampilkan *powerpoint* dan video peserta didik bisa mengamati secara visual. Serta dengan laptop dapat menampilkan *quizizz* dimana peserta didik lebih tertarik dan antusias menerima pelajaran.

b. Handphone

Handphone adalah jenis *gadget* yang sangat popular pada saat ini dan penggunanya paling banyak digemari. Seiring dengan perkembangannya handphone semakin memiliki banyak jenis dan varian yang tersedia (Hutabarat dkk 2022:16). *Handphone* memiliki banyak sekali manfaat dan fungsi diberbagai aspek kehidupan manusia. Termasuk, dalam ranah pendidikan khususnya pada pembelajaran. Berdasarkan penelitian, pada saat proses pembelajaran *handphone* digunakan oleh guru pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk mengirimkan kode atau link, memberikan pengumuman melalui aplikasi *WhatsApp*. Serta



dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan berinteraksi kepada peserta didik. Bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi, handphone digunakan sebagai sarana untuk membuka materi dan link pembelajaran seperti link *quizizz*, untuk membuat tugas, untuk mencari dan mendengarkan doa-doa serta menerima segala informasi yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Hindu melalui *WhatsApp*.

3.3 Aplikasi yang Dimanfaatkan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi

a. *WhatsApp*

Aplikasi *WhatsApp* ini digunakan oleh guru maupun peserta didik kelas VIII dalam berinteraksi dan berkomunikasi. *WhatsApp* tidak hanya dimanfaatkan untuk chat tetapi *WhatsApp* juga digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, untuk memberikan pengumuman-pengumuman, memberikan tugas atau mengirimkan link pembelajaran.

b. *Google*

Google adalah mesin pencarian yang tidak asing lagi di telinga pengguna internet (Zaenal, 2011:1). *Google* ini digunakan oleh guru Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII untuk mengakses melalui *website* seperti WA web, *youtube*, *quizizz*, *google form* dan sebagainya serta membuat *google form* dan *quizizz*. Peserta didik digunakan mengakses *google* untuk mencari informasi, mantra-mantra Suci Agama Hindu, materi Kitab Suci Wedangga dan materi berkaitan dengan pembelajaran.

c. *Youtube*

Youtube adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui HP maupun melalui *website* *google* pada laptop. Di dalam aplikasi *youtube* ini menyediakan berbagai video yang menarik dan edukatif. Aplikasi *youtube* ini diakses dan dimanfaatkan oleh guru Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk menayangkan video terkait materi kitab Suci *Wedangga*.

d. *Powerpoint*

Powerpoint digunakan Guru Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII untuk membuat slide *powerpoint* serta mempresentasikan materi ajar.

e. *Quizizz*

Quizizz digunakan untuk pembelajaran dalam kuis dan melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan *quizizz* guru memanfaatkan fitur penilaian dalam *quizizz*. Pemanfaatan *gadget* dalam hal ini menarik perhatian peserta didik, peserta didik lebih senang serta bersemangat karena visual *games-games* yang ditampilkan.

f. *Google Form*

Google form ini dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan penilaian atau evaluasi peserta didik. Dengan fitur yang tersedia dalam *google form*, guru dapat dengan cepat melihat jawaban atau respon peserta didik. Selain itu, terdapat fitur yang dapat diisi hanya sekali dengan email dari peserta didik. Jadi peserta didik tidak dapat mengisi dengan dua email hal ini dilakukan untuk mengantisipasi peserta untuk berbuat curang.

3.4 Dampak Menggunakan *Gadget* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif). Menurut Irfan Islamy dalam Malimbe dkk (2021:3) mengatakan dampak adalah akibat-akibat serta berbagai



konsekuensi yang timbul dari pelaksanaan kebijakan. Berdasarkan penelitian, Dampak penggunaan *gadget* pada pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII memberikan dampak yang positif dan negatif. Berdasarkan penelitian, adapun dampak positif dan negatif yang terjadi setelah menggunakan *gadget* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII yakni sebagai berikut:

3.4.1 Dampak Positif Penggunaan Gadget

a. Memudahkan Peserta Didik dalam Mencari Materi dan Informasi Terkait Pembelajaran

Gadget dapat memudahkan peserta didik dalam mencari materi terkait pembelajaran. Azkia (2022:10) menyatakan bahwa sebelum kehadiran *gadget* memperoleh ilmu sangat sulit, untuk mencari buku atau literatur yang terkait dengan mata pelajaran membutuhkan waktu yang cukup banyak. Namun dengan adanya *gadget* semuanya menjadi lebih mudah karena *gadget* memiliki solusi jawaban atas pertanyaan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan tanpa harus pergi ke perpustakaan atau mencari buku secara manual. Dengan *gadget* juga tersedia *e-book* atau buku elektronik. Oleh karena itu, mendapatkan ilmu melalui *gadget* akan menjadi mudah sebelum dengan kehadiran *gadget*. Berdasarkan penelitian, *gadget* dapat memberikan dampak yang positif terhadap pembentukan karakter religius peserta didik karena melalui *gadget* dan aplikasi di dalamnya dapat memudahkan peserta didik dalam mencari materi dan mendapatkan informasi mengenai Agama. Kehadiran *gadget* juga dapat memudahkan peserta didik dalam mencari mencari materi pembelajaran serta informasi mengenai Agama seperti doa-doa atau mantra, kidung-kidung, praktik-praktik upakara, makna-makna dari upakara dan sebagainya yang dapat dengan mudah diakses melalui *google* maupun *youtube* yang telah tersambung pada internet. Dengan mengetahui dan memahami mengenai Agama tentunya sehingga secara tidak langsung dengan sendirinya karakter religius peserta didik dapat terbentuk.

b. Memudahkan dalam Berkomunikasi dan Berinteraksi

Menurut Azkia (2022:11) *Gadget* adalah hasil perkembangan teknologi yang menyajikan berbagai kemudahan dalam berkomunikasi antar sesama individu. Keberadaannya mempersempit ruang dan waktu sehingga dapat menghubungkan manusia dalam berkomunikasi. Berdasarkan penelitian, *gadget* ini dapat memberikan kemudahan dalam hal berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik melalui *WhatsApp* baik saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran. Pada saat jam pelajaran guru memberikan tugas atau link pembelajaran yang nantinya di share melalui *WhatsApp* grup. Pada saat di luar jam pelajaran memudahkan memberikan informasi, pengumuman dan memberikan ruang bagi peserta didik dalam bertanya lewat aplikasi yang tersedia.

c. Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar menurut (Heri, 2019:63) adalah kecenderungan hati untuk mempelajari sesuatu untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, keahlian dan pengalaman. Dalam hal belajar, minat juga diartikan ketertarikan peserta didik pada suatu hal yang menimbulkan rasa senang tanpa adanya paksaan dari luar diri peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat pada sesuatu hal cenderung akan lebih memberikan perhatian. Berdasarkan penelitian, peserta didik lebih senang dan semangat apabila menggunakan PPT atau *youtube* karena visual yang ditampilkan dan peserta didik itu fokus menyimak video dalam *youtube*. Selain itu terlihat dari peserta didik yang merasa dirinya tertantang saat menjawab pertanyaan dari *quizizz* karena dalam *quizizz* itu berikan fitur *games* dan waktu. Peserta didik merasa bangga



apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

d. Gadget dapat Mempererat toleransi

Rosyada & Syah (2023:1101) menjelaskan bahwa toleransi berasal dari kata *tolerance* yang memiliki arti sikap lapang hati dalam menerima perbedaan. Perbedaan ini berupa perbedaan dalam hal berpendapat, keyakinan, cara pandang serta kebiasaan. Dengan *gadget* ini dapat mempererat toleransi peserta didik di SMP Negeri 3 Mengwi antar beda agama. Melalui aplikasi *Whatsapp* peserta didik selain sebagai alat komunikasi, saling bertukar informasi, tugas-tugas. Dengan aplikasi *Whatsapp* juga dapat saling mempererat toleransi antar peserta didik dengan memberikan ucapan selamat hari raya melalui *Whatsapp Group*.

3.4.2 Dampak Negatif Penggunaan Gadget

a. Mengontrol Penggunaan Gadget pada Peserta Didik Menjadi Susah

Mengontrol penggunaan *gadget* menjadi susah karena ada beberapa peserta didik dimana ketika mereka buka HP kedapatan ada yang membuka games, membuka sosial media atau hal-hal lainnya.

b. Konsentrasi Peserta Didik Terganggu

Gadget dapat menganggu konsentrasi peserta didik karena notifikasi yang muncul di HP mereka membuat perhatian peserta didik menjadi teralihkan.

c. Kecanduan Gadget pada Peserta Didik

Gadget memiliki efek tidak jauh berbeda dengan narkoba dalam mempengaruhi otak manusia. Dr. Peter Whybrow dalam (Azkia 2022:18) mengatakan bahwa *gadget* adalah “kokain elektronik” yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan. Ketika diizinkan untuk mengakses materi pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang memanfaatkan *gadget* mereka untuk bermain games atau sekedar *login games* bahkan di luar jam pelajaran juga seperti itu.

d. Kesehatan Mata Terganggu

Iswidharmanjaya (2014:19-20) menjelaskan dengan memegang *gadget* terlalu dekat dengan mata dapat menyebabkan otot dan saraf di mata akan bekerja lebih keras.

e. Kurang Sopan Santun

Gadget dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII seperti perubahan tingkah laku dan kurangnya aetika sopan santun peserta didik dalam berbicara seperti berbicara kasar. Dalam Sarasamuccaya, 127 disebutkan sebagai berikut:

“*marmānyasthīni hr̥dayam tathāsun g̥h̥ora vāco nirdahantīha pumsām, tasmādvācam ruśatīm tīkṣṇarūpām dharmmarāmo nityaśo varjayedattām*”

Artinya:

“Ucapan yang kasar dapat membakar jiwa, tulang, hati, dan bahkan semangat. Oleh sebab itu, seseorang yang setia pada dharma harus menghindari ucapan yang kasar dan menyakitkan”.

Dalam kitab Sarasamuccaya, 138 juga menyebutkan bahwa:

“*satyām vācamahimsām ca vadedaparivādinīm, kalyopetāmaparuśāmanṛśāmsāmapaiśunām*”

Artinya:

“Seseorang harus mengucapkan kata-kata yang benar, tidak menyakiti atau memfitnah, yang penuh dengan kebijakan, yang tidak kasar, tidak baik atau berbahaya”.

Kutipan sloka di atas menjelaskan bahwa ucapan yang kasar bisa menyakiti hingga



meresap ke dalam jiwa dan hati. Seseorang seharusnya mengucapkan kata-kata yang tepat untuk diucapkan yang mengandung kebenaran, tidak menyakiti, tanpa caci, berucaplah yang memberikan kebaikan, tidak kasar, menghindari sikap egois, memfitnah, dan berbicara yang dirasuki oleh kemarahan. Sloka ini tentunya mengajarkan bahwa hendaknya peserta didik harus selalu berbicara yang baik dan mengandung kebenaran serta menjauhkan yang perkataan tidak baik agar tidak menyakiti orang lain.

3.5 Upaya yang dilakukan guru Agama Hindu untuk Mengatasi Dampak Menggunakan *Gadget* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi?

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran memberikan dampak positif dan negatif pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi. Untuk mengatasi dampak negatif tersebut, guru Agama Hindu di SMP Negeri 3 Mengwi melakukan beberapa upaya:

1. Mengawasi dan Menegur Peserta Didik

Dalam mengatasi dampak negatif dari mengontrol penggunaan *gadget* pada peserta didik menjadi susah, guru Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki upaya dengan cara mengawasi penggunaan *gadget* di dalam maupun di luar kelas serta memberikan teguran. Pengawasan ini dilakukan dengan pendekatan agar peserta didik lebih terbuka. Sejauh ini peserta didik kelas VIII masih bisa diawasi dan ditegur. Namun apabila masih melakukan hal yang sama akan ditindak lanjut oleh BK dengan manajemen waktu.

2. Memberikan *Ice Breaking*

Guru memberikan pertanyaan pemantik dan menunjuk peserta didik secara acak. Guru memberikan *Ice breaking* dengan pulpen dan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk mengembalikan konsentrasi peserta didik untuk mengembalikan fokus peserta didik pada pembelajaran

3. Memberikan Pengarahan kepada Peserta Didik untuk Menggunakan *Gadget* secara Bijak

Guru Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII dan pihak sekolah selalu berupaya untuk memberikan pengarahan penggunaan *gadget* dengan bijak agar tidak disalahgunakan dan digunakan untuk belaja serta hal-hal positif lainnya sebagai upaya dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada peserta didik kelas VIII.

4. Bekerjasama dengan Orang Tua

Bekerjasama dengan orangtua merupakan langkah yang sangat penting karena waktu yang dimiliki peserta didik lebih lama di rumah daripada waktu di sekolah. Peran orang tua disini sangatlah penting untuk memastikan bahwa *gadget* tersebut digunakan dengan cara yang bijak serta bermanfaat bagi peserta didik. Langkah ini diambil dengan tujuan supaya orang tua lebih perhatian kepada anaknya karena waktu yang dimiliki oleh peserta didik lebih banyak dihabiskan di rumah dibanding di sekolah. Dalam Sarasamuccaya, 241 disebutkan bahwa:

*śarīrametau kurutah pīta mātā ca bhārata,
acāryaśāstā yā jātiḥ sa divyā sājarāmarā*.

Artinya

“Orang tua yang memberikan tubuh, membimbing meningkatkannya menuju kebijaksanaan, itulah yang tidak membusuk dan tidak mati”.

Kutipan sloka di atas menjelaskan bahwa orang tua merupakan asal muasal tubuh yang tidak abadi ini. Orang tua berperan membimbing meningkatkan diri yang tidak kekal ini untuk menuju kebijaksanaan. Ajaran sang guru rupaka inilah yang patut diikuti agar terluput dari penyakit dan bahaya maut. Oleh karena itu, orang tua sangat



memegang peran dalam membimbing dan mendukung segala proses pembelajaran anak mereka di rumah.

5. Membentuk Karakter Religius Peserta Didik

Membentuk karakter religius peserta didik melalui pembiasaan di kelas maupun di luar kelas, seperti peserta didik ketika baru datang langsung sembahyang di padmasana dan menghaturkan canang. Melantunkan puja Tri Sandhya, rutin melakukan persembahyang bersama pada perayaan hari-hari suci umat Hindu, peserta didik diajarkan untuk (senyum, salam dan saling menyapa). Tidak hanya itu, pembentukan karakter religius ini dikuatkan dengan peserta didik yang senantiasa ngaturang ayah. Kegiatan ini memperkuat kesadaran peserta didik akan pentingnya kebiasaan religius dalam kehidupan sehari-hari.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* dapat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII. Selain memiliki manfaat, *gadget* juga memiliki dampak setelah menggunakan *gadget* pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VIII baik positif maupun negatif pada peserta didik kelas VIII. *Gadget* juga berdampak pada pembentukan karakter religius peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Mengwi. Namun, guru Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas VIII selalu berupaya untuk mengatasi dampak negatif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing. hlm. 5
- Azhari, M. R. (2022). *Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 106153 Klambir V Kebun Kabupaten Deli Serdang*. Universitas Pembangunan Panca Budi.
- Azquia, N. S. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (T. K. W. Mulia (ed.); Pertama). Detak Pustaka.
- Gateri, N. W. (2019). *PENDIDIKAN KARAKTER HINDU*. 10(April), 12–24.
- Hariawan, I. N. U. E., Raka, I. N., & Hadriani, N. L. G. (2023). *Implementasi Gadget dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Di Sd Negeri 2 Kalibukbuk Kabupaten Buleleng*. 3(3), 283–294.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79. hlm. 63
- Hutabarat, J. T., Ompusunggu, K., Silaban, L. E., Padang, L. A., & Nababan, D. (2022). PENGABDIAN MASYARAKAT KEPADA PEMUDA AWAL MENGENAI DAMPAK GADGET Di SMK St.NAHANSON PARAPAT SIPOHOLON. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 1(4), 14–25.
- Iswidharmanjaya, D. dan B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Bisakimia.Hlm.19-20
- Kementrian Agama RI. (2021). Sarasamusccaya dan Terjemahannya. Jakarta. Dirjen Bimas Hindu Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.Hlm.3



- Muhammad, G., Zakiah, Q. Y., & Erihadia, M. (2021). Implementasi pendidikan karakter religius melalui media pembelajaran berbasis teknologi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 481.
- Mujtaba, I., Bahfen, M., Farihen, F., Maharani, P. G., & Robbaniyyah, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Religius Berbasis Al Qur'an Melalui Metode Qira'Ati Pada Siswa Kelas 2 Sd Lab School Fip Umj. *Jurnal Holistik*, 6(2), 73.Hlm.14
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.Hlm.2
- Ramadhan, W. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Religius Di Sma Se Kalimantan Selatan. In *Antasari Press*.
- Rosyada, A., & Syah, Z. (2023). Gadget Dan Perkembangan Karakter Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1094–1107. Hlm.1101
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. Hlm.277
- Wahyuni, E. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal*.
- Zaenal, A. (2011). *Buku Pintar Google*. Mediakita.Hlm.1