

Penggunaan *Gadget* dalam Pendidikan Agama Hindu: Studi Fenomenologi di SMA N 2 Tabanan

I Putu Gede Raka Wisnawa DS ¹, I Dewa Gede Rat Dwiyan Putra ^{2*},
Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari ³

¹²³Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail: ^{*2}ratdwiyanaputra@uhnsugriwa.ac.id, ³yenilestari@uhnsugriwa.ac.id

Abstrak

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau piranti elektronik dalam melaksanakan pembelajaran menawarkan temuan-temuan yang beragam jika dilihat dari sudut pandang konten pembelajarannya. Pendidikan Agama Hindu (PAH) merupakan salah satu konten pembelajaran yang dapat difasilitasi pengajaran dan pembelajarannya dengan menggunakan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* oleh guru dalam pembelajaran PAH, hambatan, serta upaya-upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Fenomena penggunaan *gadget* dalam PAH akan digambarkan dari sudut pandang *Technology Acceptance Model* (TAM), dimana tingkah laku pengguna teknologi dipengaruhi oleh persepsi tentang kemudahan dan manfaatnya. Sebagian besar data penelitian diambil dari hasil observasi dan wawancara mendalam dengan warga sekolah. Analisis data secara kualitatif menunjukkan bahwa: (1) Laptop dan *smartphone* merupakan *gadget* yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PAH dengan memanfaatkan aplikasi seperti *zoom cloud meeting*, *google classroom*, dan *Whatsapp messenger*. (2) Faktor yang menghambat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran diantaranya adalah kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan *gadget*, kerusakan pada perangkat, dan koneksi internet yang tidak stabil. (3) Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan yang terjadi dalam menggunakan *gadget* yaitu dengan cara mengikuti pelatihan pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget*, serta menyiapkan fasilitas *wifi* jika terjadi kendala dengan jaringan ataupun paket data yang tidak mencukupi.

Kata Kunci: *Gadget*, Pendidikan Agama Hindu, TAM, Pendidikan Guru

Abstract

Research on the use of gadgets or electronic devices in carrying out learning offers various findings when viewed from the point of view of the learning content. Hindu Religious Education (PAH) is one of the learning content that can be facilitated teaching and learning by using gadgets. This study aims to describe the use of gadgets by teachers in PAH learning, obstacles, and efforts made to overcome these obstacles. The phenomenon of using gadgets in PAH will be described from the point of view of the *Technology Acceptance Model* (TAM), where the behavior of technology users is influenced by perceptions of convenience and benefits. Most of the research data were taken from observations and in-depth interviews with school members. Qualitative data analysis shows that: (1) Laptops and smartphones are the gadgets most often used in PAH learning by utilizing applications such as *zoom cloud meetings*, *google classroom*, and *Whatsapp messenger*. (2) Factors that hinder the use of gadgets in learning include the teacher's lack of knowledge in using gadgets, damage to devices, and unstable internet connections. (3) Efforts made by the teacher in overcoming obstacles that occur in using gadgets, namely by

participating in learning training by utilizing gadgets, as well as setting up wifi facilities if there are problems with the network or insufficient data packets.

Keywords: *gadgets, Hindu Religious Education, TAM, Teacher Education*

1. Pendahuluan

Penggunaan *gadget* telah terjadi secara masif pada seluruh aspek kehidupan masyarakat karena pada dasarnya *gadget* sangat memudahkan kegiatan manusia. Era modern telah merubah pola interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok bahkan antar kelompok dalam proses komunikasi. Kehadiran *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, *gadget* sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rasma (2018) menyatakan bahwa aktivitas keseharian dapat menjadi lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas dengan memanfaatkan *gadget*. *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi. *Gadget* mampu memperpendek jarak yang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi.

Dari aspek ekonomi juga tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* mampu menjadi sarana penunjang bisnis yang selain memudahkan, bahkan dapat membawa keuntungan bagi penggunanya. Nurul Izzati (2015) dalam artikelnya yang berjudul "Motif Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga", menyatakan bahwa *gadget* dapat secara efektif digunakan sebagai sarana promosi bisnis online. Semenjak kemunculan internet ditambah dengan zaman yang semakin maju, kini masyarakat mulai meninggalkan metode lama di mana dulu interaksi yang dijalin lebih sering dengan cara tatap muka. Dari ranah pendidikan, Puspita (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* dilingkungan sekolah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. *Gadget* juga dianggap sebagai teman saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, *gadget* dilibatkan dalam pembelajaran. *Gadget* dianggap mampu memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebagai media pembelajaran, *gadget* dianggap lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan Susanti dan Atik (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran berupa *gadget* dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media *gadget* juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa.

Namun, penggunaan *gadget* bukan berarti tanpa hambatan. Ainul Yaqin (2020) dalam tesisnya yang berjudul "Pemanfaatan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada Lingkungan Keluarga Di Kecamatan Banjarmasin Selatan", menyatakan bahwa terdapat beberapa hambatan atau kendala yang dihadapi bagi orangtua dan anak dalam pembelajaran melalui *gadget* seperti: bertambahnya biaya pembelian kuota internet, jaringan yang tidak stabil, perangkat ponsel yang tidak memadai, waktu orang tua yang tersita, keterbatasan pemahaman orang tua terhadap mata pelajaran dan penggunaan perangkat pembelajaran daring, serta anak sulit memahami materi pembelajaran. Ada dua faktor yang harus diperhatikan guna melangsungkan keberhasilan pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget*, diantaranya adalah kecerdasan, rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi, kepribadian, yang merupakan faktor internal pengguna. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran dengan memanfaatkan *gadget* adalah teknologi yang dipakai baik dari perangkat medianya, lingkungan sekitar, akses ke internet dan lain sebagainya.

Akbar dan Noviani (2019) dalam artikelnya yang berjudul "Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia", menyatakan bahwa perkembangan teknologi

pada saat ini mengalami perubahan yang sangat cepat khususnya pada bidang pendidikan, namun pemanfaatan TIK di bidang pendidikan seringkali menghadapi beberapa kendala-kendala, diantaranya: kurangnya pengadaan infrastruktur TIK diberbagai daerah, masih digunakannya perangkat teknologi bekas, kurangnya perangkat hukum di bidang TIK, dan mahal nya biaya pengadaan dan penggunaan fasilitas TIK. Untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut di atas, perlu adanya solusi sebagai syarat keberhasilan penerapan TIK pada proses pembelajaran, yaitu: guru dan siswa harus memiliki akses teknologi digital dan internet di sekolah, materi pembelajaran interaktif yang menggunakan laptop/computer, guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat digital, harus tersedianya anggaran yang cukup untuk mengadakan, mengembangkan, serta merawat sarana dan prasarana dan adanya dukungan dari semua pihak baik, kepala sekolah, guru, dan siswa dalam menerapkan pembelajaran TIK.

Dalam penggunaan sistem informasi, para pengguna mempertimbangkan manfaat dan kegunaan sistem tersebut. Dalam menggunakan teknologi dilakukan dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989. Model TAM dilandasi oleh *Theory of Reasoned Action* (TRA) Ajzen dan Fisbein pada tahun 1980 (Lai, 2017). TRA adalah suatu *well-researched intention* sebagai model khusus yang telah terbukti berhasil untuk memprediksi dan menjelaskan tentang perilaku seseorang dalam memanfaatkan dengan beraneka ragam bidang. Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis (2003) menyatakan bahwa TAM di gunakan untuk melihat pemahaman individual yang secara terus menerus menggunakan teknologi informasi dalam aktifitasnya. Penggunaan sistem informasi pada individu untuk melakukan aktivitas dan pemanfaatannya masih menjadi perhatian penting bagi peneliti, walaupun terdapat kemajuan yang cukup berarti dalam kemampuan *hardware* dan *software*. Tingginya penggunaan suatu sistem informasi menandakan bermanfaat dan mudahnya suatu sistem informasi. Seseorang akan memanfaatkan sistem informasi dengan alasan bahwa sistem tersebut akan menghasilkan manfaat bagi dirinya.

Tujuan dari TAM adalah untuk dapat menjelaskan faktor-faktor utama perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan pengguna teknologi informasi itu sendiri. Model ini menggambarkan bahwa pengguna sistem informasi akan dipengaruhi oleh variabel manfaat (*usefulness*) dan variabel kemudahan pemakaian (*ease of use*), dimana keduanya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang telah teruji secara empiris. TAM meyakini bahwa penggunaan sistem informasi akan meningkatkan kinerja individu atau organisasi, disamping itu penggunaan sistem informasi tergolong lebih mudah dan tidak memerlukan usaha keras untuk memakainya.

Hasil-hasil penelitian tentang gambaran, tantangan, dan solusi dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran seharusnya sangat tergantung pada konten pembelajaran yang dibawakan. Oleh karena itu, penelitian pada berbagai jenis konten pembelajaran yang memanfaatkan *gadget* sangat diperlukan. Salah satu konten pembelajaran yang tengah memanfaatkan penggunaan *gadget* secara massive adalah Pendidikan Agama Hindu (PAH). Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* oleh guru dalam pembelajaran PAH, hambatan, serta upaya-upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tabanan. Lokasi tersebut dipilih karena berada tidak jauh dari pusat kota dan warga sekolah sebagian besar telah memiliki *gadget* yang digunakan dalam pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah penggunaan *gadget* oleh guru dalam pembelajaran PAH di kelas X, hambatan, serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan cara konten analisis pada RPP yang digunakan guru, observasi kelas saat pembelajaran PAH sedang berlangsung untuk mengkonfirmasi hasil analisis konten, serta wawancara terkait penggunaan *gadget*, hambatan, serta upaya mengatasi hambatannya. Wawancara merupakan langkah triangulasi data terakhir untuk mengkonfirmasi data yang telah dikumpulkan dari konten analisis dan observasi kelas. Data yang telah diambil dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif yang terdiri dari proses reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan.

2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

2.1. Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

Penggunaan Perangkat Keras

Smartphone

Smartphone dipakai oleh guru Pendidikan Agama Hindu dalam memberikan materi kepada murid. Terlihat pada temuan yang didapatkan bahwa smartphone dikatakan sebagai salah satu jenis media baru karena dapat mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internetnya. Smartphone yang berkembang saat ini menawarkan fitur yang menunjang proses pembelajaran dalam suatu transformasi dan kegiatan komunikasi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan dalam wawancara sebagai berikut.

Memang benar di sekolah ini guru agama kami memberikan materi pembelajaran pada saat daring menggunakan smartphone sehingga murid kita disini tetap mendapatkan ilmu walaupun dengan keadaan seperti ini yang dimana tidak bisa bertatap muka langsung.

Dari penjelasan narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa smartphone memang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru Pendidikan Agama Hindu dalam menyampaikan materi kepada murid SMA Negeri 2 Tabanan. Jenis materi yang diberikan menyesuaikan dengan silabus dan RPP yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Jenis file yang dikirim atau diberikan yaitu dalam bentuk format Microsoft Word Office (docx), Portable Document Format (pdf) dan Power Point (pptx). Dalam proses memberikan materi pembelajaran dalam file docx, pdf ataupun pptx yaitu melalui group *Whatsapp* yang sudah dibuat dan *google classroom*. Penggunaan smartphone menjadi kian populer di bidang pendidikan, karena di samping fleksibilitas yang ditawarkan, terdapat begitu banyak aplikasi pembelajaran online berbasis android yang dapat digunakan dan diunduh (Hana, 2017).

Penggunaan Laptop

Penggunaan laptop dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan presentasi di depan kelas dengan desain power point yang menarik dan disertai dengan sesi tanya jawab. Itu akan memberi sedikit inovasi dalam penyampaian materi sehingga meningkatkan minat belajar murid dan tidak membosankan. Laptop digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Hindu. Hal ini juga disampaikan dalam wawancara sebagai berikut.

Kalau dikelas. laptop dan LCD itu berfungsi untuk menampilkan materi yang akan di bahas , menampilkan video-video yang berkaitan dengan materi bahkan berfungsi juga untuk murid-murid melakukan presentasi tugas yang diberikan, sedangkan kalau pembelajaran online, laptop berfungsi untuk memberikan materi dengan bantuan aplikasi zoom.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat temuan penggunaan laptop yang digunakan oleh guru dalam menunjang setiap proses pembelajaran, baik secara offline maupun online. Dalam pembelajaran online laptop digunakan untuk menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*, karena lebih mudah dalam menjalankan aplikasi tersebut dibandingkan dengan menggunakan smartphone. Dalam pembelajaran offline laptop digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk power point sehingga lebih efisien dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Nisrina, Mawaddha, dan Puspitasari (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan laptop dapat merangsang minat dan daya tarik siswa untuk terus belajar, meningkatkan pengetahuan dan teknologi canggih kepada siswa, pemikiran lebih manju dan kritis dengan adanya pengetahuan yang selalu

berkembang dan berubah, membantu pendidik dalam komunikasi dan penyampaian materi yang tidak terjangkau (tidak dapat dijelaskan melalui kata-kata), pembelajaran lebih efektif dan efisien (pembelajaran dapat direncanakan tepat waktu dan jelas pencapaiannya, pendidik atau guru dapat membentuk dan membangun pengetahuan bersama dengan siswa, bahan ajar tidak hanya berasal dari satu sumber saja).

Penggunaan Perangkat Lunak

Zoom Cloud Meeting

Zoom Meeting adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk komunikasi dengan menggunakan video dan audio melalui jaringan internet. Aplikasi ini sangat berguna untuk proses belajar mengajar secara online. Dari beberapa fitur yang ditawarkan, *Zoom Meeting* dapat dijadikan alternatif untuk kegiatan pembelajaran yang relatif mudah dan dapat diakses kapan dan dimana saja dengan harapan kegiatan pembelajaran daring dapat berjalan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal. Melalui *Zoom Meeting* kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman lebih bagi peserta didik dimana peserta didik bisa berinteraksi secara langsung, murid bisa melakukan tanya jawab, diskusi dan presentasi tentang masalah pembelajaran yang dihadapi. Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu kepada murid. Hal ini disampaikan juga dalam wawancara sebagai berikut;

kalau materinya perlu penjelasan khusus, kamera sangat di butuhkan seperti pembelajaran jarak jauh menggunakan zoom meet, Bisa juga materi pembelajarannya di upload lewat youtube. Sehingga penggunaan zoom sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* ini sangat membantu guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid. Sehingga murid dapat bisa menerima materi walaupun berada di rumah masing masing. Haqien dan Rahman (2020) juga menyatakan bahwa melalui *Zoom Meeting* ini komunikasi antara mahasiswa dan dosen terasa lebih mudah dibandingkan berkomunikasi secara tertulis atau melalui chat. Aplikasi *Zoom Meeting* ini dapat membantu siswa dalam hal pembelajaran berbasis online dan diharapkan siswa dapat memanfaatkan aplikasi ini dengan seefektif mungkin.

Google Classroom

Google Classroom merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Google Classroom* menyediakan berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan para guru. Guru bisa memberikan materi pelajaran, pekerjaan rumah, dan berinteraksi dengan muridnya melalui *Google Classroom*. *Google Classroom* digunakan oleh guru sebagai sarana memberikan tugas. Hal ini juga disampaikan dalam wawancara sebagai berikut;

Kita para guru disini biasanya mengirim tugas kepada murid murid melalui google classroom sehingga memudahkan kita dan murid untuk memeriksa dan mereka mengirim tugasnya langsung di hp melalui google classroom. Selain memberi tugas, Google Classroom kita gunakan dalam memberikan materi pembelajaran.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* sangat dibutuhkan oleh guru dalam memberikan materi ataupun tugas kepada murid sehingga muridpun dapat dengan mudah juga mengirim tugasnya melalui google classroom. Hal ini sesuai dengan pernyataan Atikah, Prihatin, Hernayati, Misbah (2021) bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran online. Hal ini karena *Google Classroom* dapat dengan mudah diakses baik oleh guru/pendidik maupun siswa sesuai dengan kebutuhan kegiatan

pembelajaran. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* memiliki dampak yang positif dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis. *Google Classroom* bersifat fleksibel yaitu mudah di akses dimana saja dan kapan saja. Jadi, aplikasi *Google Classroom* sangat efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui perencanaan, proses, hasil dan evaluasi belajar siswa.

Whatsapp Messenger

Guru bisa memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* dalam pembelajaran sebagai media pendukung dalam menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan aplikasi *Whatsapp* ternyata sangat mudah dan menarik untuk melaksanakan pembelajaran. Aplikasi *Whatsapp* tidak hanya di manfaatkan untuk ngobrol (chating) tetapi aplikasi *Whatsapp* dapat juga untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Untuk kegiatan belajar mengajar guru mempersiapkan strategi pembelajaran di kelas dengan pemanfaatan grup *Whatsapp* kelas. Melalui *Whatsapp* grup ini guru menginformasikan materi, langkah pembelajaran, serta teknik assessment yang kan dilaksanakan. Hal ini disampaikan juga dalam wawancara sebagai berikut;

Aplikasi wa ini kita gunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran materi apa yang akan dipelajari. Disamping itu juga, wa ini kita gunakan untuk mengabsen murid-murid siapa saja yang hadir pada saat pembelajaran di Zoom Meeting berlangsung.

Dari hasil wawancara diatas dapat ditemukan bahwa *Whatsapp* digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi baik informasi terkait pembelajaran ataupun memberikan tugas. Selain itu juga digunakan dalam memeriksa kehadiran siswa yang hadir dalam proses pembelajaran melalui aplikasi zoom. Lestari dan Wiji (2021) juga menyatakan bahwa *Whatsapp* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam jaringan yang dilaksanakan oleh guru kelas dalam kegiatan pembelajaran yang memuat kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Fitur yang sering digunakan yaitu fitur foto, video, dokumen, Group *Whatsapp*, dan *call* (telpon) secara langsung. Kemudahan dirasakan dengan kehadiran fitur *Whatsapp* dan juga penggunaannya yang mudah dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan.

Ketiga hal tersebut diatas sesuai dengan teori Technology Acceptance Model (TAM) menyatakan bahwa penggunaan sistem informasi akan meningkatkan kinerja individu atau organisasi, disamping itu penggunaan sistem informasi tergolong lebih mudah dan tidak memerlukan usaha keras untuk memakainya. Begitu juga dalam pemanfaatan *gadget* beserta aplikasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dikarenakan tidak begitu sulit dalam mengoprasikan *gadget* beserta aplikasinya sehingga murid tetap dengan mudah menerima informasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (F. Davis, 1989; F. D. Davis, 1993; Lai, 2017; Venkatesh & Davis, 1996).

2.2. Hambatan Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengambilan data, ditemukan bahwa hambatan para guru dalam memanfaatkan *gadget* dalam pembelajaran PAH dapat dikategorikan menjadi dua macam yaitu internal dan eksternal. Sumber sumber hambatan internal berasal dari dalam diri guru itu sendiri sedangkan hambatan eksternal berasal dari luar guru.

Faktor Internal

Faktor internal pertama adalah kurangnya pengetahuan guru terkait cara penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAH. Kurangnya pengetahuan dalam mengoprasikan *gadget* rata rata dialami oleh guru-guru yang sudah mendekati masa purnabakti, karena guru tersebut tidak terbiasa dalam

penggunaan *gadget* serta tidak mengetahui fungsi dan cara penggunaan aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran online. Hal ini juga disampaikan dalam wawancara sebagai berikut.

Dalam pembelajaran online, biasanya dibantu anak untuk mengirim tugas dan materi. Kadang juga minta tolong sama teman guru yang lain di sekolah. Ya mungkin karena sudah lama mengajar tatap muka langsung, jadi sekalinya online jadi bingung. Maklumlah kalau sekarang kita kurang tau dan kurang paham ya bisa disebut katrok lah dengan penggunaan gadget sekarang.

Dari hasil wawancara diatas dapat ditemukan bahwa kurangnya pemahaman guru Pendidikan Agama Hindu dalam menggunakan *gadget* sebagai pembantu proses pembelajaran berlangsung, dikarenakan guru-guru tidak siap dan tidak mengerti dalam memanfaatkan serta menjalankan aplikasi yang membantu dalam proses pembelajaran online. Dalam hal ini, sebaiknya sekolah memprogramkan pelatihan guru untuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru PAH harus berperan aktif dalam pelatihan-pelatihan pengembangan diri melalui MGMP untuk melatih diri dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Kurangnya pengetahuan dalam penggunaan *gadget* berimbas pada munculnya faktor ke 2 yaitu turunnya motivasi guru dalam mengajar. Hal ini sangat berdampak pada guru, karena guru terbagi pikirannya dengan mengoperasikan aplikasi pendukung seperti *zoom cloud meeting* pada *gadget*. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak maksimal. Turunnya motivasi juga diakibatkan oleh guru yang sudah beberapa kali mencoba menjalankan aplikasi tersebut, namun tetap saja kesulitan dan belum mengerti. Sehingga hal tersebut bisa menurunkan motivasi guru dalam mengajar. Ini juga disampaikan dalam wawancara sebagai berikut.

Memang betul beberapa guru senior yang sudah hampir pensiun mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi seperti zoom, google classroom, dikarenakan guru guru tersebut tidak begitu lancar dalam menggunakan gadget pada proses pembelajaran. Hal ini kadang sangat terlihat jelas pada proses pembelajaran tidak berjalan lancar.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, turunnya motivasi pada guru diakibatkan kurangnya pengetahuan dalam menjalankan aplikasi yang ada pada *gadget*. Sehingga hal ini sangat terlihat jelas pada saat proses pembelajaran terasa kurang maksimal karena fikiran guru terbagi menjadi dua yaitu antara memberikan materi dan menjalankan aplikasi dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi yang dijalankan.

Faktor Eksternal

Faktor eksternal pertama yang sering terjadi adalah permasalahan perangkat seperti; Bateri lemah, LCD pecah karena jatuh, LCD berbayang/Ghost Touch, dan mengalami *Blank Screen* atau mati total secara tiba-tiba pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Permasalahan yang kedua yang sering dialami saat pembelajaran PAH adalah masalah gangguan jaringan. Hal ini disebabkan biasanya ada gangguan teknis pada provider yang digunakan, atau terjadi kerusakan pada tower pemancar sinyalnya. Permasalahan eksternal ketiga adalah kuota internet habis. Aplikasi meeting online seperti Zoom dan Google Classroom memerlukan kuota internet yang tergolong besar terutama jika guru harus menghidupkan kamera selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga masalah tersebut merupakan masalah eksternal di luar kontrol pengguna *gadget*.

2.3. Upaya Untuk Mengatasi Hambatan Penggunaan Gadget

Upaya yang digunakan dalam mengatasi masalah perangkat seperti LCD pecah, *Ghost Touch*, dan mengalami *Blank Screen* atau mati total secara tiba-tiba pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu dengan cara yang paling utama dalam penggunaannya lebih berhati-hati. Jika sudah mengalami kerusakan upaya yang dilakukan yaitu dengan mendatangi tempat *service* atau membeli perangkat yang baru. Upaya yang digunakan dalam mengatasi masalah jaringan jika *provider* yang digunakan mengalami gangguan yaitu dengan mendatangi *wifi corner* yang tidak mengalami gangguan. *Wifi corner* merupakan lokasi yang memiliki jaringan stabil untuk melancarkan proses pembelajaran. Hal ini juga disampaikan dalam wawancara sebagai berikut.

Kalo saya sendiri sih dirumah sudah ada wifi, tapi kalo lemot ya solusinya beli kuota kan biar kita mengajarnya gak lambat. Selain itu, biasanya juga kalau wifi di rumah gangguan dan tidak ada kuota kita bisa pergi ke sekolah atau tempat wifi gratis yang ada di Tabanan.

Upaya yang digunakan untuk mengatasi masalah kuota yaitu guru sebelum memulai melaksanakan pembelajaran daring, guru harus mengecek kuota yang tersisa. Jika kuota yang tersisa tidak mencukupi untuk melaksanakan proses pembelajaran daring, guru harus mengisi kuota internet terlebih dulu.

3. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh adalah *smartphone* dan laptop. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *zoom cloud meeting*, *google classroom* dan *Whatsapp messenger*. *Zoom cloud meeting* digunakan karena memiliki kelebihan seperti bisa menampung banyak murid atau dalam satu kelas untuk bergabung dengan link yang sudah dibuat oleh guru Pendidikan Agama Hindu dalam proses pembelajaran. *Google Classroom* ini digunakan karena mudah digunakan karena guru bisa melakukan pembagian materi dan tugas melalui media *Whatsapp messenger* digunakan karena *Whatsapp* tidak terlalu banyak menghabiskan kuota internet dan juga *Whatsapp* tidak menggunakan jaringan internet yang kuat.

Terdapat dua faktor yang menghambat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, yaitu faktor internal yang terdiri dari kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan *gadget* sehingga turunnya motivasi guru dalam mengajar. Sedangkan faktor eksternalnya ialah terjadinya kerusakan pada *gadget* sehingga tidak bisa digunakan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Salah satu upaya guru dalam mengatasi hambatan yang terjadi dalam menggunakan *gadget* yaitu dengan cara memanfaatkan wifi jika terjadi masalah dengan jaringan ataupun paket data yang tidak mencukupi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah, manajemen sekolah harus menyediakan kesempatan untuk para guru meningkatkan pengetahuannya dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Guru juga dibekali literasi digital yang cukup, termasuk pengetahuan etik dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Hal ini akan berdampak positif terhadap implementasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien.

Penelitian ini masih terbatas dalam mendeskripsikan fenomena karena lokasi penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah. Penelitian selanjutnya tentang pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan Agama Hindu diharapkan untuk dilakukan dengan mereplikasi penelitian ini pada sekolah lain dalam jenjang sama atau berbeda. Di samping itu, penggunaan metode kuantitatif perlu dilakukan dalam bentuk survey yang lebih luas dan pengujian efektifitas penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAH.

Daftar Pustaka

- Akbar, Amin dan Noviani, Nia. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. Jurnal. Universitas PGRI Palembang. Palembang.
- Atikah, Rini, dkk. 2021. Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal.
- Davis, F. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. [https://doi.org/10.1016/S0305-0483\(98\)00028-0](https://doi.org/10.1016/S0305-0483(98)00028-0)
- Davis, F. D. (1993). User acceptance of information technology: system characteristics, user perceptions and behavioral impacts. *International Journal of Man-Machine Studies*, Vol. 38, pp. 475–487. <https://doi.org/10.1006/imms.1993.1022>
- Lai, P. (2017). the Literature Review of Technology Adoption Models and Theories for the Novelty Technology. *Journal of Information Systems and Technology Management*, 14(1), 21–38. <https://doi.org/10.4301/S1807-17752017000100002>
- Hana Pebriana, Putri. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Riau
- Haqien, Danin, Dan Aqilah Afiifadiyah. 2020. Pemanfaatan *Zoom Meeting* Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Jakarta.
- Izzati, Nurul. 2015. Motif Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. Jurnal. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Lestari, Wiji. 2021. Pemanfaatan *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas VI Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Jambi. Jambi
- Puspita, Marika. 2020. Analisis Penggunaan *Gadget* Dan Dampak Perilaku Sosial Anak Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy Palembang. Skripsi. UIN Raden Fatah Palembang. Palembang
- Rasma B. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar . Skripsi. Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
- Surakhmad, Winarno. 1982. Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode, Teknik. Bandung: Transito.
- Suriasumantri S, Junjun. (1998). Filsafat Ilmu : Sebuah Pengantar Populer, Cetakan I. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Susanti, Atik Dwi. 2018, Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Skripsi. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (1996). A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test. *Decision Science*, 27(3), 451–481. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1996.tb01822.x>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *Source: MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Yaqin, Ainul. 2020. Pemanfaatan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada Lingkungan Keluarga Di Kecamatan Banjarmasin Selatan. Tesis. Universitas Islam Negeri Antasari. Banjarmasin