

IMPLEMENTASI GADGET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DI SD NEGERI 2 KALIBUKBUK KABUPATEN BULELENG

Oleh

I Nyoman Untung Eka Hariawan¹, I Nyoman Raka², Ni Luh Gede Hadriani³

(1)(2)(3)

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Email: ekachiska2@gmail.com¹, rakanyoman99@gmail.com², luhgedehadriani@gmail.com³

SD Negeri 2 Kalibukbuk memanfaatkan media gadget dalam melakukan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, pembelajaran lebih mudah untuk dilaksanakan menggunakan laptop sebagai media pembelajaran. Akan tetapi dengan terbatasnya jumlah media laptop akan banyak berdampak dalam pelaksanaannya. Atas dasar itulah tujuan penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut mengenai alasan gadget dipergunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Kalibukbuk, Langkah implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti serta dampak gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Kalibukbuk. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Melalui teori konstruktivisme, teori behaviorisme, dan teori determinisme teknologi penelitian ini menghasilkan alasan penting penggunaan gadget yakni melalui penggunaan aplikasi powerpoint dan google form pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti lebih efektif, kreatif. Pekerjaan guru dalam administrasi kelasnya bisa disusun dengan cepat, penentuan materi yang lebih kontekstual, siswa lebih termotivasi lagi dalam pembelajaran menggunakan gadget. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti mempermudah penyampaian pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran, peningkatan motivasi belajar siswa, peningkatan inovasi guru dalam pembelajaran sedangkan efek dampak yang ditimbulkan membuat guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti menjadi malas dan merasa lebih dimanjakan. Selain itu karena keterbatasan dari media laptop yang tersedia mengakibatkan adanya rebutan dalam penggunaannya sehingga bisa terjadi perselisihan diantara guru di SD Negeri 2 Kalibukbuk. Berdasarkan akan dampak tersebut perlu adanya pengaturan dan penambahan sarana gadget dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Implementasi, pembelajaran, Pendidikan Agama Hindu, gadget

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat dan sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah dalam bidang pendidikan agama Hindu di SD Negeri 2 Kalibukbuk, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi pendidikan, yang terkandung unsur pendidik sebagai sumber informasi, media komunikasi sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004), beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi dan komunikasi menggunakan gadget. Pencapaian tujuan pembelajaran, dituntut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan

pembelajaran sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dengan tujuan peningkatan gairah ataupun motivasi yang dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan minat ataupun dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).

Secara umum teknologi diasumsikan sebagai pengetahuan dalam hubungan memecahkan masalah dalam bentuk peralatan, teknik, kerajinan. Selain itu, teknologi juga dapat diartikan sistem atau metode dari suatu organisasi. Berdasarkan Analisa tersebut, teknologi merupakan sistem buatan manusia yang digunakan untuk memberikan berbagai macam kemudahan (Prawiradilaga, 2016:15). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SD Negeri 2 Kalibukbuk digunakan untuk membantu guru untuk melaksanakan tugasnya salah satunya sebagai media dan sumber pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan gairah giat belajar dan capaian prestasi siswa.

Sebagai lembaga pendidikan formal, SD Negeri 2 Kalibukbuk di bawah naungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Buleleng memiliki peranan penting dalam membentuk siswa-siswinya menjadi generasi masa depan bangsa yang dapat bersaing dengan negara lain salah satunya dalam beradaptasi menghadapi perkembangan teknologi. Salah satu aspek yang dapat terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah gairah atau motivasi belajar siswa. Tidak terlepas juga terkait pembelajaran pendidikan agama Hindu juga terus mengalami perkembangan dan perubahan terus menerus. Pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SD Negeri 2 Kalibukbuk dapat dikelompokkan ke dalam tiga fungsi, yaitu: 1) Media Pembelajaran mandiri/klasikal; 2) Teknologi Informasi yang dimanfaatkan untuk alat pendukung dalam pembelajaran; 3) Teknologi Informasi yang dipergunakan sebagai sumber belajar (learning resurces). Untuk memujudkan pembangunan manusia Indonesia secara menyeluruh, diperlukan suatu pelayanan pendidikan efektif yang dapat dijangkau oleh seluruh warga negara Indonesia. Oleh karena itu, upaya peningkatan akses masyarakat terhadap pendidikan Agama Hindu di SD Negeri 2 Kalibukbuk yang lebih berkualitas merupakan mandat yang harus dilakukan bangsa Indonesia sesuai dengan tujuan negara Indonesia yang termuat dalam Pembukaan UUD 1945 yang salah satunya menguraikan upaya pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Dalam rumusan UUD 1945 mengamanatkan mengenai pentingnya pendidikan bagi seluruh warga negara seperti tertuang di dalam Pasal 28B Ayat (1) bahwa setiap orang berhak untuk mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan mendapatkan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidup masyarakat demi kesejahteraan umat manusia, dan Pasal 31 Ayat (1) bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Mencermati rumusan amanat yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945 dan beberapa pasal dalam batang tubuh UUD 1945 di atas, bahwa lembaga pendidikan mempunyai peran penting dalam membantu tugas pemerintah dalam mengupayakan terciptanya proses penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan efektif, sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia Indonesia yang memiliki mutu tinggi, produktif, kreatif, dan memiliki daya kompetitif yang tinggi dan mampu bersaing dengan bangsa lain. Namun dalam kenyataannya, dunia pendidikan kita masih dihadapkan pada permasalahan rendahnya kualitas proses penyelenggaraan pendidikan yang selama ini berlangsung.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dalam upaya membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan mengakses internet sehingga memudahkan mereka dalam mencari materi yang berkaitan dengan pelajaran. Penggunaan gadget di SD Negeri 2 Kalibukbuk memanfaatkan media berupa laptop dalam melakukan Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang dilakukan di SD Negeri 2 Kalibukbuk akan lebih mudah untuk dilaksanakan jika menggunakan laptop sebagai media pembelajaran. Salah satu yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses belajar dengan menggunakan gadget yakni memudahkan dalam berinteraksi dengan guru dalam hal diskusi terkait materi pembelajaran, pemberian tugas dan pengumpulan tugas. Namun, Penggunaan gadget pada peserta didik terkadang juga sering menimbulkan masalah pada proses belajar, karena peserta didik yang mulai cenderung memanfaatkan gadget untuk bersosial media, dan bahkan bermain game online, Oleh sebab itu mereka akan merasa ketergantungan hingga lama kelamaan akan menjadi kegiatan yang rutin dalam melakukan aktivitas. Terlepas dari pengaruh negatif dari penggunaan gadget terdapat juga kekurangan jumlah dari perangkat gadget dimiliki sekolah yang hanya berjumlah sepuluh unit netbook atau laptop dan berbanding terbalik dengan banyaknya jumlah anak kelas empat yang berjumlah 35 siswa. Dari hal tersebut tentu akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran Agama Hindu di SD Negeri 2 Kalibukbuk.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan tujuan mengetahui implementasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu menggunakan gadget yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di SD Negeri 2 Kalibukbuk kabupaten Buleleng untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan mengakses internet sehingga memudahkan mereka dalam mencari materi yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Gadget Bagi Anak Kelas 4 di SD Negeri 2 Kalibukbuk Kabupaten Buleleng.

II. Metode

Dalam hal penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Smith dan Ragan. Model ini merupakan model sistem pembelajaran mengacu pada proses sistematis dalam menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran ke dalam perencanaan bahan dan aktivitas pembelajaran. Melalui teknik wawancara, peneliti akan mengetahui lebih dalam mengenai aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk memberikan jawaban atas minat dan motivasi dalam pembelajaran. dalam menerapkan pembelajaran di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk kabupaten Buleleng dalam membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan menggunakan laptop sehingga memudahkan peserta didik dalam mencari materi atau sumber pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Diawali dengan adanya minat untuk mengkaji secara mendalam terhadap munculnya suatu fenomena tertentu, dengan didukung oleh konseptualisasi yang kuat atas fenomena tersebut. Pendekatan ini dimulai dengan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian atau subjek uji, menggunakan teknik kuesioner yang wajib diisi subjek dan juga melakukan jajak pendapat. proses pengumpulan data dengan metode analisis pekerjaan dan

aktivitas. Sehingga peneliti akan melakukan pengkajian terhadap pekerjaan dan aktivitas dari subjek uji.

III. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu menggunakan gadget di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk

Dalam implementasi pembelajaran pendidikan agama Hindu di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk, guru senantiasa mengembangkan persiapan mengajar. Dalam mengembangkan persiapan mengajar terlebih dahulu harus diketahui arti dan tujuan pembelajaran, serta menguasai teoritis dan praktis unsur-unsur yang terdapat dalam persiapan mengajar didalam kelas. Kemampuan mempersiapkan kebutuhan mengajar merupakan langkah awal yang harus dimiliki oleh guru, dan sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam tentang obyek belajar dan situasi pembelajaran (Darmadi, 2009:115), untuk itu dibutuhkan suatu perencanaan. Perencanaan adalah perhitungan dan penentuan tentang sesuatu yang akan dilaksanakan dalam mencapai tujuan tertentu, pelaksana dan rancangan pelaksanaannya. Sementara Tjokroamidjojo (Sa'ud, 2007:4) menjelaskan makna perencanaan dalam arti seluas luasnya tidak lain adalah proses untuk mempersiapkan kegiatan-kegiatan secara sistematis yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan Fakry (dalam Sa'ud, 2007:4-5) menjelaskan perencanaan dapat diartikan sebagai suatu proses penyusunan berbagai keputusan, serangkaian kebijakan, yang akan dilaksanakan pada masa yang akan datang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, Tentunya tidak lepas dari tujuan umum (cita-cita nasional) dan menganalisis sumber-sumber yang diperlukan untuk mewujudkan cita-cita tersebut.

Proses pembelajaran pendidikan di sekolah (kelas) yang diselenggarakan, peranan guru dalam mengajar lebih spesifik sifatnya dalam pengertian yang sempit, yaitu dalam hubungan proses belajar mengajar. Peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator dalam belajar. Peranan pertama meliputi peranan-peranan yang lebih spesifik (Hamalik, 2008:45), yakni: 1) Guru menjadi model, 2) Guru sebagai perencana, 3) Guru disebut sebagai peramal, 4) Guru bisa juga disebut sebagai pemimpin 5) Guru sebagai penunjuk jalan atau pembimbing siswa kearah pusat-pusat atau sumber-sumber belajar.

Perencanaan guru dalam pembelajaran meliputi kegiatan perumusan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran, metode atau strategi yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, bahan materi yang akan disajikan, cara menyampaikannya, persiapan alat atau media yang digunakan. Perencanaan pembelajaran menjadikan guru dapat mempersiapkan dan menentukan tindakan apa yang akan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Dalam perencanaan pendidikan, guru menggunakan media sebagai suatu alat dalam proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi pendidikan, yang terkandung unsur pendidik sebagai sumber informasi, media komunikasi sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004).

Dalam hal pembelajaran pendidikan agama Hindu di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk salah satu yang menjadi indikator inovasi dalam pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini

melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa dengan berbagai jenis rangsangan pembelajaran berbasis aktivitas. Pemanfaatan Teknologi dalam pembelajaran dapat menambah daya tarik penyajian materi, sehingga memacu para siswa dan guru untuk lebih banyak melek media. Menurut (Subramani & Iyappan, 2018), jenis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran inovatif dikelas dapat dikategorikan antara lain:

- 1) Voice Threads adalah layanan web yang memungkinkan pengguna mengunggah slide PowerPoint, video, foto, dan menambahkan narasi suara untuk membuat presentasi multimedia.
- 2) Blogging adalah postingan publik dalam web. Blogging bertujuan siswa dapat diminta untuk mengirim catatan di blog kelas.
- 3) Social Bookmarking adalah suatu proses sederhana menyimpan alamat situs web di folder favorit di browser web sehingga lebih mudah dicari atau ditemukan kembali pada saat diperlukan.
- 4) Siniar atau Podcast adalah serial rekaman yang diposting secara reguler secara data sharing. Siniar merupakan berbasis teknologi yang mirip dengan kuliah lisan. Keuntungan menggunakan siniar salah satunya membantu proses pembelajaran agar lebih fleksibilitas.
- 5) Screencast adalah cara yang efektif untuk berbagi ide dan konten untuk memperoleh umpan balik dari siswa dalam proses pembelajaran. Screencasts dapat difungsikan untuk menggambarkan proses, menjelaskan konsep tertentu, atau menyajikan presentasi PowerPoint dengan narasi dan unsur yang dipergunakan oleh siswa.

Semua jenis teknologi itu bisa diakomodir dalam sebuah media gadget berupa laptop. karena fitur laptop tergolong sangat lengkap dibandingkan media gadget yang lainnya. Dalam pemanfaatan teknologi guru menerapkan gadget dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu di Kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk, hal itu rutin diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media gadget yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan Laptop. Laptop merupakan media yang dapat menjadi peralatan yang tepat untuk membantu guru dan siswa dalam belajar. Hal tersebut dijelaskan dalam suatu proses belajar seperti: proses penulisan dan penyuntingan tugas menjadi lebih mudah karena bisa mengetikkan catatan dan laporan dan tugas-tugas yang lain. Tugas-tugas pun bisa dikelola dan dikelompokkan dengan baik. Selain itu, adanya akses internet memberi tambahan untuk mendapatkan beragam informasi yang dapat membantu memahami mata pelajaran pendidikan agama Hindu. Dalam pelaksanaannya guru sebagai pengelola pembelajaran menyiapkan peralatan-peralatan yang dipergunakan dalam pembelajaran dan menentukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelum pelaksanaan pembelajaran dikelas berdasarkan silabus yang termuat dalam kurikulum yang telah ditetapkan sekolah. Guru membuat aturan yang ditetapkan, menjelaskan kebijakan penggunaan laptop secara jelas di awal pembelajaran dan memastikan siswa untuk memperhatikan aturan tersebut dan mengikutinya dengan seksama. Sebagai contoh, siswa tidak diizinkan membuka laptop saat pelajaran dimulai, atau hanya boleh mengakses program dan situs web tertentu hanya dengan perintah guru.

Langkah-langkah efektif yang dapat dilakukan guru pendidikan agama Hindu dikelas dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif diantaranya: a) Guru

mengarahkan siswa untuk mengetik catatan materi pendidikan agama Hindu dalam kata-kata sesuai pemahaman siswa kedalam lembar office word yang tersedia dalam aplikasi laptop. Mengarahkan untuk mengetikkan apa yang dijelaskan oleh guru secara persis. merangkum penjelasan atau ucapan mereka dengan saksama, kemudian catat kata dan konsep penting dalam catatan. mencari materi tambahan pelengkap yang dirujuk dalam pembelajaran agama Hindu saat pelajaran berlangsung. b) Siswa diarahkan juga bisa mengetikkan pertanyaan yang ada. Saat belajar, siswa dicoba untuk mencari jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan tersebut dari catatan atau buku teks yang telah diambil dari materi yang telah dipahami melalui internet. c) Guru memantau dan mengarahkan untuk menutup atau menghapus program yang bisa mengalihkan perhatian siswa. Meskipun bisa menjadi peralatan canggih dalam membantu untuk belajar, laptop bisa berpotensi mengalihkan perhatian siswa saat kelas berlangsung. Sebelum kelas dimulai, siswa diarahkan untuk menutup aplikasi perpesanan dan permainan, serta matikan notifikasi media sosial. Selain itu, jangan buka situs web atau aplikasi yang tidak berhubungan dengan materi atau pelajaran pendidikan agama Hindu yang dilaksanakan di kelas. Meskipun menutup notifikasi hanya memakan waktu satu atau dua detik hal tersebut bisa saja mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan agama hindu yang ada dikelas. Agar lebih mudah siswa kelas 4 bisa diarahkan untuk dapat mengaktifkan mode pesawat (airplane mode) untuk menonaktifkan notifikasi atau pemberitahuan jejaring sosial ketika sudah selesai memanfaatkan internet pada saat pembelajaran di kelas berlangsung. d) Guru mengatur program produktivitas dalam laptop agar siswa tetap disiplin saat kelas berlangsung. Jika siswa kesulitan mengendalikan diri, atau tidak mengetahui cara menonaktifkan notifikasi tanpa menghapus aplikasi, memasang ekstensi atau aplikasi yang bisa diatur untuk memblokir situs web atau aplikasi tertentu. Ada beragam jenis program produktivitas yang tersedia untuk dapat dimodifikasi sesuai kebutuhanmu. Sebagai contoh, kamu bisa memasang ekstensi yang dapat memblokir akses ke situs-situs tertentu selama jam sekolah atau saat siswa belajar pada peramban web. Guru juga dapat menambahkan atau menggunakan pengaya yang membatasi durasi penggunaan situs-situs tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. e) Guru selalu menghimbau agar siswa mematuhi ketertiban dikelas bersama siswa yang lain dalam penggunaan laptop, karena laptop tidak hanya bisa mengalihkan perhatian satu siswa saat pelajaran berlangsung, tetapi juga menyulitkan siswa yang belajar di sekitarnya untuk berkonsentrasi. Contohnya saat pelajaran berlangsung, siswa dilarang untuk mendengarkan musik, menonton video, memainkan permainan, atau melihat foto-foto yang bisa mengalihkan perhatian atau justru menyinggung siswa yang lainnya. f) Guru selalu memonitor dan memeriksa aktivitas siswa yang menggunakan laptop dalam proses pembelajaran agama Hindu.

2. Fungsi Fitur-fitur Gadget dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di Kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk

Dalam suatu proses perencanaan pendidikan diperlukan suatu sumber belajar yang menjadi acuan dalam menjapai tujuan pembelajaran diantaranya: a) Upaya mengoptimalkan sumber daya sebagaimana hasil analisis internal dan eksternal dalam pembelajaran, b) Panduan dalam pelaksanaan perencanaan pendidikan dengan melihat indikator-indikator di dalam proses pembelajaran, c) Gambaran yang nyata dari kegiatan-kegiatan dan keterkaitannya dalam pembelajaran, d) Sebagai tolak ukur atau arahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, e) Alat

untuk meminimalisir berbagai kesulitan selama proses pembelajaran dalam kelas, f) Sebagai standar pengawasan atau monitoring (Somantri, 2014).

Menurut The Association of Educational and Communication Technology (AECT), sumber belajar dapat diklasifikasikan menjadi:

- a) Orang (pakar, penulis, dan lain lain),
- b) Isi pesan (informasi yang tersaji dalam buku atau makalah),
- c) Bahan dan perangkat lunak (software)
- d) Peralatan (hardware),
- e) Metode dan Teknik (prosedur yang dilakukan untuk mencapai sesuatu),
- f) Lingkungan (tempat berlangsungnya peristiwa belajar).

Snelbecker menguraikan belajar merupakan suatu proses aktif dan fungsi dari total situasi yang mengelilingi siswa. Individu siswa yang melakukan proses belajar akan menempuh suatu pengalaman belajar dan berusaha untuk mencari makna dari pengalaman tersebut. Berdasarkan sudut pandang dunia pendidikan, belajar terjadi apabila terdapat perubahan dalam hal kesiapan (readiness) pada diri seseorang dalam berhubungan dengan lingkungannya. Setelah guru dan siswa melakukan proses belajar, biasanya seseorang akan menjadi lebih respek dan cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik (sensitive) terhadap objek, makna, dan peristiwa yang dialami. Melalui belajar, seseorang akan menjadi lebih responsif dalam melakukan tindakan (A. Pribadi, Benny. 2009).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu proses dalam belajar mengajar. Adanya media dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya bertujuan untuk merangsang kegiatan belajar, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran hendaknya dikemas semenarik mungkin bagi guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar dalam mempelajari suatu materi (Kristiawan dan Rahmat, 2018). Berkaitan dengan penelitian ini sumber belajar mengkhusus mengoptimalkan bahan dan perangkat lunak (software) yang terakomodasi kedalam sebuah peralatan (hardware) berupa laptop. Laptop merupakan salah satu perangkat yang bisa terhubung dengan internet. Adanya kemajuan teknologi setiap tahunnya membuat laptop memiliki beberapa fitur-fitur yang menarik dan lengkap, sehingga lebih unggul daripada media teknologi berupa komputer. Laptop juga dibuat dengan berbagai merek, dan mempunyai banyak pilihan model dan warna yang menarik seperti Asus, Acer, Lenovo, dan lain sebagainya. Sehingga membuat laptop banyak mudah diminati oleh masyarakat penggunaanya, baik anak-anak maupun orang dewasa untuk keperluan aktivitasnya. Manfaat yang didapatkan oleh pengguna laptop yang selanjutnya yaitu, dapat menggunakan laptop untuk mengerjakan tugas, mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengakses E- Learning, mencari materi atau pengetahuan baru, dan lain-lain.

Pembelajaran dengan laptop membantu siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk untuk dapat berinteraksi aktif dalam menanggapi permasalahan dan mencari jawaban dengan mengakses fitur yang telah tersedia dalam laptop berupa akses internet seperti google chrome. Dalam hal ini bukan hanya guru sebagai pengajar yang aktif di depan kelas untuk menjelaskan materi, tapi guru melibatkan siswa dalam pembentukan pengetahuan melalui interaksinya dengan memanfaatkan fitur aplikasi dalam laptop yang ada, dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi keduanya dalam pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan.

Disamping pemanfaatan google chrome, siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu diwajibkan memanfaatkan akses google drive yang dikelola oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan melalui laptop sehingga materi yang disimpan dalam akun belajar id juga dapat diakses di rumah siswa masing-masing melalui perangkat yang dimiliki oleh siswa seperti handphone ataupun laptop sendiri. Selain dari pendidik disekolah siswa dapat menerima materi dan informasi dari Kemendikbud, akan dikirimkan ke alamat pos elektronik melalui akun pembelajaran. Akun pembelajaran akan menjadi salah satu jalur komunikasi resmi kemendikbud ke peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan akun pembelajaran akan digunakan untuk mengakses aplikasi-aplikasi resmi kemendikbud akun pembelajaran yang sudah siap pakai dan sesuai struktur satuan pendidikan masing-masing pengguna. Belajar.id adalah platform pembelajaran digital dari Kemendikbud Ristek untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dari PAUD hingga SMA/SMK dalam akses layanan pembelajaran.

3. Dampak penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SD Negeri 2 Kalibukbuk

Mata pelajaran Pendidikan agama Hindu adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan di seluruh jenjang dan jenis lembaga pendidikan formal, informal ataupun nonformal baik negeri maupun swasta, dari Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Hal tersebut sebagaimana tertuang pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 yang intinya menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 19/ 2005 yang kemudian yang diaplikasikan lebih lanjut kedalam kurikulum tingkat satuan pendidikan disekolah, mata pelajaran pendidikan agama Hindu termasuk ke dalam mata pelajaran akhlak mulia dan kewarganegaraan. Kelompok mata pelajaran dan kepribadian ini diartikan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak dan kewajibannya yang diaplikasikan kedalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta kehidupan beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Terkait dengan eksistensi pendidikan Agama Hindu dalam dituangkan kedalam kerangka kurikulum tingkat satuan pendidikan disekolah sebagaimana dijelaskan di atas, Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat (1993:6) menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Hindu pada hakekatnya adalah merupakan penunjang dalam mencapai cita-cita pembangunan secara menyeluruh dan tujuan nasional melalui pembangunan fisik dan mental spiritual. Pernyataan tersebut sejalan dengan Departemen Pendidikan Nasional dalam rumusan standar kompetensi mata pelajaran pendidikan Agama Hindu untuk kurikulum 2004 memberikan pengertian bahwa Pendidikan Agama Hindu merupakan upaya sadar dan terencana guna menyiapkan peserta didik dalam pembelajarannya mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Hindu pada umumnya yang bersumber dari kitab suci Sruti, Smerti, Sila, Acara dan Atmanastuti.

Pendidikan agama Hindu memiliki ruang lingkup untuk mewujudkan keserasian, keselarasan, dan kesinambungan hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia dan

makhluk lain, maupun dengan lingkungan yang sering disebut Tri Hita Karana. Dalam Kaidah Pendidikan, Pendidikan agama Hindu pada dasarnya adalah salah satu pendidikan penunjang dalam usaha mencapai cita-cita mental spiritual dan tujuan pembangunan nasional. Pembelajaran Pendidikan agama Hindu melalui kebijakan Parisada Hindu Dharma Indonesia telah menyusun berbagai program Pendidikan Agama Hindu dalam rangka pembinaan umat Hindu. Dengan demikian pendidikan agama Hindu adalah suatu upaya dalam rangka turut serta menyukseskan pembangunan nasional dalam bidang keagamaan yang diimplementasikan secara luas, terencana dan terus menerus guna memotivasi umat Hindu untuk mempelajari, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran agama Hindu sehingga dapat menumbuhkan sikap dan kepribadian umat Hindu sebagai individu yang baik, berbudi pekerti yang luhur serta selalu bhakti terhadap Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Istilah pembelajaran dilingkungan sekolah pada konteks kekinian ditekankan pada bagaimana proses guru mengajar dan bagaimana peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga pembelajaran dimaksudkan totalitas keseluruhan kegiatan belajar mengajar dalam suatu proses transformasi nilai ide dan konsep dengan menitikberatkan pada bagaimana guna mengajarkan sesuatu dan bagaimana siswa belajar didalam kegiatan pembelajarannya (Tirta. 1990:42).

Kegiatan mengajar merupakan suatu proses yang kompleks dimana seorang Siswa tidak hanya memiliki kemampuan dalam penguasaan substansi atau kemampuan mengartikulasikannya namun dia juga harus mampu menginformasikan pengetahuan, memahami peserta dan mampu beradaptasi pada situasi apapun dan mau bersikap terbuka terhadap ide-ide peserta (Carol dan kawan-kawan, 2006). Dalam teori pembelajaran diperkenalkan dengan istilah gaya mengajar dan sebaliknya kita juga mengenal ada gaya belajar. Dalam pembelajaran yang efektif tentunya harus menyelaraskan gaya mengajar seorang guru dengan gaya belajar siswa. Misalnya seorang guru tidak dapat memaksakan hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar sementara siswa lebih suka belajar dengan metode berdiskusi atau dengan cara mempraktikkan langsung. Memahami perbedaan gaya belajar dan mengajar dalam pembelajaran akan memudahkan guru untuk menentukan dan menyesuaikan strategi serta metode dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Hindu ada banyak cara untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan materi pembelajaran, dan biasanya dipilih strategi atau metode yang paling efektif. Beberapa pertimbangan yang perlu dikaji dalam memilih strategi pembelajaran diantaranya: 1) pertimbangan kelas, 2) individualisasi peserta (selfpaced), 3) dukungan media, dan 4) biaya (Goad. 1997). Dalam dukungan media, guru diharuskan mampu untuk mengembangkan segala sesuatu yang bisa dipersiapkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang mendukung. Sumber-sumber bahan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan sebagai bahan pengajaran terhadap pembelajaran. Dengan demikian, sumber itu merupakan bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi siswa dengan cara menggali melalui media lain.

Association of Educational communication Technology (AECT) mendefinisikan bahwa sumber belajar dalam pembelajaran itu merupakan sebagai semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan dalam proses belajar dengan tujuan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa (Warsita, 2008). Disamping itu juga sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa

dalam kegiatan pembelajaran memperoleh berbagai macam informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan terkait dalam pembelajaran (Mulyasa E, 2004). Dengan demikian sumber belajar merupakan segala sesuatu yang penting untuk didesain maupun menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar untuk memudahkan belajar siswa didalam kelas.

Kegiatan pembelajaran pendidikan agama Hindu tidak hanya berdiri di depan kelas lalu bicara atau menerangkan. Guru yang baik merenungkan cara bagaimana dia akan menyampaikan suatu topik dan memiliki variasi model instruksional yang beragam dalam teaching scenario (rancangan pembelajaran). Dalam Penelitian ini media laptop memiliki pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran agama Hindu di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk diantaranya, yaitu: (1) Merangsang minat dan daya tarik siswa di SD Negeri 2 Kalibukbuk untuk terus belajar. (2) Meningkatkan pengetahuan dan teknologi canggih kepada siswa. (3) Pemikiran lebih maju dan kritis dengan adanya pengetahuan yang selalu berkembang dan berubah secara global. (4) Membantu pendidik dalam komunikasi dan penyampaian materi yang tidak terjangkau (tidak dapat dijelaskan melalui kata-kata). (5) Pembelajaran lebih efektif dan efisien (pembelajaran dapat direncanakan tepat waktu dan jelas pencapaiannya. (6) Pendidik atau guru dapat membentuk dan membangun pengetahuan bersama dengan siswa. (7) Menggali sumber belajar melalui media lain, Bahan ajar tidak hanya berasal dari satu sumber saja, dimana siswa dapat mencari informasi dalam pembelajaran melalui media lain selain buku dan guru yaitu melalui internet yang diakses melalui laman-laman yang sudah tersedia dilaptop. (8) Tidak hanya menerima pengetahuan mengenai apa yang sedang dipelajari dan dicari, namun secara tidak sadar penggunaan teknologi telah membuat siswa tahu dan mengerti manfaat dan penggunaan dari teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam sumber belajar, buku teks yang telah dibagikan kepada siswa oleh sekolah merupakan salah satu sumber belajar dan bahan ajar yang wajib digunakan dalam pembelajaran. Buku teks memang merupakan sumber bahan ajar sekaligus sumber belajar bagi siswa yang konvensional yang didalamnya sudah termuat materi mata pelajaran. Namun meskipun sifatnya konvensional dan sudah dipergunakan cukup lama berpengaruh dalam peningkatan belajar siswa dan banyak yang menganggap tradisional, buku teks pelajaran masih cukup mampu memberikan kontribusi yang cukup baik pada pembelajaran. Akan tetapi perlu adanya media-media penunjang sehingga informasi yang relevan secara menyeluruh dan lengkap bisa diterapkan terhadap siswa dikelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku teks pelajaran akan lebih efektif digunakan berdampingan dengan sumber belajar atau media pembelajaran seperti penyediaan gadget berupa laptop.

IV. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk menggunakan laptop sebagai media sekaligus sumber belajar merupakan salah satu yang menjadi indikator inovasi dalam pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi berupa laptop bertujuan mewujudkan suasana belajar guru dan siswa dalam proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan diri, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara

- 2) Pemanfaatan google chrome, siswa kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu diwajibkan memanfaatkan akses google drive sebagai akses untuk pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang inovatif.
- 3) Penggunaan laptop dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dijadikan sarana penunjang dalam pengembangan media dan sumber belajar agar pembelajaran lebih efektif dan bergairah disamping adanya buku teks pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas 4 SD Negeri 2 Kalibukbuk Kabupaten Buleleng.

Penerapan model pembelajaran Pendidikan Agama Hindu berbasis gadget pada proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Adapun hal-hal yang disarankan kepada guru maupun peneliti lain dalam menerapkan pembelajaran berbasis gadget, adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mencapai pemahaman konsep secara mendalam dalam belajar Pendidikan Agama Hindu, pembelajaran menggunakan laptop dapat diacu sebagai salah satu alternatif media dan sumber belajar belajar siswa. Pembelajaran menggunakan laptop dapat diterapkan di kelas selama proses pembelajaran dengan memberikan sajian pertanyaan-pertanyaan yang kontekstual dan konseptual untuk membangkitkan aktivitas berpikir siswa.
- (2) Merancang persiapan mengajar dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran menggunakan laptop yang diacu atau dikembangkan, seperti sajian permasalahan yang konseptual dan kontekstual, pemilihan materi ajar yang sesuai dengan pembelajaran menggunakan laptop, sajian permasalahan yang sering memunculkan miskonsepsi pada kebanyakan siswa, konfrontasi miskonsepsi pada diri siswa dan sajian sangkalan yang dapat memacu struktur kognitif siswa, serta siswa mampu untuk memecahkan dan mencari solusi atas permasalahan dalam materi pembelajaran.
- (3) Untuk lebih mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep, guru harus mengupayakan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu ke arah pembelajaran yang lebih kontekstual melalui pengembangan sumber belajar yang didapatkan di internet melalui google chrome dan filenya bisa disimpan di google drive yang sudah dimiliki masing-masing siswa.
- (4) Penerapan pembelajaran menggunakan laptop ini dapat menjadi sarana pendidikan bagi siswa dirumah hanya dengan mengakses pembelajaran melalui handphone yang kebanyakan dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran bisa tersambung ditempat yang berbeda.

Daftar Pustaka

- A. Pribadi, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Hamid, Darmadi. 2009. Kemampuan Dasar Mengajar (Cet.I, Bandung: Alfabeta, 2009), h. 115.
- Manap, Somantri .2014. Perencanaan Pendidikan (Bogor: IPB Press, 2014), 2.
- Mulyasa E,. 2004. Menjadi Guru Profesional: Meniptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, (Bandung; Remaja Rosdakarya,2004).
- Oemar, Hamalik. 2008. Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem (Cet. VII, Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 45
- Oetomo, B.S.D dan Jarot Priyogutomo. 2004. Kajian Terhadap Model e-Media dalam Pembangunan Sistem e-Education, Makalah Seminar Nasional Informatika di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada 21 Februari 2004.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2015 Tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- PHDI Pusat, 1993, Pedoman Pembinaan Umat Hindu Dharma Indonesia. Jakarta: Upada Sastra
- Salma Prawiradilaga, Dewi. 2016. Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Snelbecker, G.E. (1974). Learning Theory, Instruction Theory, and Psychoeducational Design. New York: McGraw-Hill, Inc
- Subramani, P.C. Naga & Iyappan, V. 2018. Innovative Methods of Teaching and Learning. Journal of Applied and Advanced Research, 2018: 3 (Suppl. 1) S20–S22
- Udin Syaefudin Saud. (2010). Pengembangan Profesi Guru. Bandung: Alfabeta Kristiawan, Muhammad. & Nur, Rahmat. Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan 3. (2): 373-390. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id>.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya , (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).