PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SMA NEGERI 1 KODEOHA KABUPATEN KOLAKA UTARA

The Use of Gadgets on Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education at SMA Negeri 1 Kodeoha, Kolaka Utara Regency.

RAHMAT
Uiversitas Muhammadiyah Parepare

Abstrak: Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan pedagogis dan psikologis. Menggunakan teknik pengumpulan data; observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan teknik analisis; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data yang digunakan; *Credibility, Transferability, dependability, dan confirmability.*

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa; Penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa, terutama melalui kemudahan akses informasi digital dan media visual yang menarik seperti aplikasi Al-Qur'an dan video ceramah. Persepsi siswa menunjukkan bahwa gaya belajar digital yang didukung oleh fasilitas yang memadai, peran aktif guru, serta kebijakan sekolah yang kondusif mampu mendorong pemanfaatan gadget secara edukatif dan interaktif. Namun demikian, efektivitas penggunaan gadget sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak merata, serta kurangnya kedisiplinan siswa.

Implikasi dari temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa jika dikelola dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menetapkan kebijakan yang jelas, menyediakan fasilitas pendukung, dan mendorong kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua dalam membentuk budaya digital yang positif dan bertanggung jawab demi tercapainya tujuan pembelajaran agama yang optimal.

Kata Kunci: penggunaan gadget, motivasi belajar.

***Abstract**: The research method used is qualitative with pedagogical and psychological approach. Using data collection techniques; observation, interviews and documentation. With analytical techniques; data reduction, data presentation and conclusion. Test the validity of the data used; Credibility, Transferability, dependability, and confirmability.*

The results of this study indicate that; the use of gadgets in PAI learning at SMA Negeri 1 Kodeoha North Kolaka Regency has a positive impact on increasing students ' understanding, interest, and motivation to learn, especially through easy access to digital information and attractive visual media such as Al-Qur'an applications and video lectures. Student perceptions indicate that digital

learning styles supported by adequate facilities, the active role of teachers, and conducive school policies are able to encourage the use of gadgets educatively and interactively. However, the effectiveness of using gadgets is strongly influenced by various factors, such as limited devices, uneven internet access, and lack of student discipline.

The implications of these findings indicate that the use of gadgets in PAI learning at SMA Negeri 1 Kodeoha can be an effective means of increasing students ' understanding and motivation to learn if managed properly. Therefore, it is important for schools to establish clear policies, provide support facilities, and encourage collaboration between teachers, students, and parents in shaping a positive and responsible digital culture for the achievement of optimal religious learning goals

***Keywords**: gadget use, learning motivation.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, semua kalangan termasuk anak-anak, remaja, hingga orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi yang super canggih dan bisa digunakan untuk mengakses informasi dari belahan dunia mana pun dengan mudah yang biasa disebut dengan *smartphone*.[1] Zaman sekarang ini hampir semua manusia di dunia sudah memiliki dan menggunakan *smartphone*. Bahkan satu orang saja dapat memiliki lebih dari satu *smartphon*e. Di tengah *global village* (kampung dunia) sebagian masyarakat indonesia lebih cendrung memanfaatkan waktunya untuk beraktivitas dengan media elektronik seperti televisi, *laptop, handphone, tablet* atau sejenisnya daripada berinteraksi dengan individu lainnya.[2] Hal ini sesuai dengan firman Allah swt, yang tertuang dalam QS. Al-Baqarah/2:269, yang berbunyi:

يُؤْتِى ٱلْحِكْمَةَ مَن يَشَآءُ ۚ وَمَن يُؤْتَ ٱلْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِىَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّآ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿٢٦٩﴾

Terjemahnya:

> Allah menganugerahkan Al Hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. dan Barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).[3]

Ayat di atas menjelaskan bahwa hikmah (kebijaksanaan) adalah anugerah istimewa yang Allah swt, berikan kepada siapa saja yang Dia kehendaki. Menurut para mufassir seperti Ibnu Katsir**,** makna "hikmah" dalam ayat ini mencakup pengetahuan yang mendalam, pemahaman terhadap

[1]S. Aisyah, & M. A. Ramdhani, *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Sosial Remaja di Era Digital.* (Jurnal Pendidikan dan Teknologi, Volume 3, Nomor (1), 2021), h. 45.

[2]Fadillah, R. N. (*Peran Smartphone dalam Kehidupan Sehari-hari di Era Globalisasi*. (Jurnal Ilmiah Sosial Humaniora, Vol. 7, No. (2), 2022), h. 101.

[3]Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2020), h. 89.

agama, kemampuan untuk membedakan yang benar dan salah, serta kemampuan untuk menempatkan sesuatu pada tempatnya dengan adil dan bijak.

Menurut Dian Kurniawati, *gadget* dapat menjadi alat bantu yang mendukung hasil belajar siswa, terutama ketika digunakan secara bijak dan terarah. Akan tetapi, penggunaan yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya kemampuan sosial siswa, gangguan konsentrasi belajar, dan bahkan ketergantungan terhadap perangkat tersebut. Ketika siswa lebih fokus pada hiburan atau media sosial dibandingkan tujuan pembelajaran, maka motivasi belajar pun dapat menurun. Karena itu, sangat penting untuk menemukan strategi yang tepat agar *gadget* tetap menjadi alat produktif dalam pembelajaran, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam.[4]

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia salah satunya bidang pendidikan. Selain itu penggunaan *handphone* semakin meningkat di kalangan remaja usia sekolah, karena belajar di sekolah dan di rumah juga membutuhkan *handphone*. Dalam dunia pendidikan *handphone* sangat berpengaruh terhadap pembelajaran antara guru dan siswa.[5]

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) ayat 2 bahwa; Perlindungan anak dan masyarakat, ditingkatkan melalui kewajiban penyelenggara sistem elektronik (PSE) menyediakan moderasi konten, pemutusan akses informasi berbahaya, serta pengaturan kontrak dan transaksi elektronik lintas batas. Undang-undang ini merupakan pembaruan dari Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang pemanfaatan teknologi informasi secara aman dan bertanggung jawab. Undang-undang ini mencakup perlindungan data pribadi, validitas dokumen elektronik, serta pencegahan penyalahgunaan teknologi.[6] Dalam konteks pendidikan, Undang-undang ini menjadi dasar hukum penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar secara digital. *Gadget* dalam penggunaannya memiliki dampak positif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib, utilitas dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, Ketika siswa sering menggunakan perangkatnya, mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik seperti yang diharapkan.[7] Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, karena dapat menyebabkan kesulitan dalam proses belajar. Siswa yang sering menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi kemampuan

[4]Dian Kurniawati , *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.* (Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020), h. 79.

[5]Sri Yekti, Widadi dan A. P. Inge, *Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone.* (Jurnal Keperawatan Silampari, Vol. 2, No. 1, 2018), h. 205.

[6]Agustin, I. & T. Michael, *Pencemaran Nama Baik Oleh Warganet Dalam Pasal 27 Ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.* (Court Review: Jurnal Penelitian Hukum, Vol. 2, No. (4), 2022), h. 118.

[7]Dian Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. (Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 2, Nomor 1, 2020), h. 78.

interpersonalnya. Proses pembelajaran juga mengakibatkan ketergantungan terhadap *gadget*.[8]

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran tentu memberikan pengaruh yang beragam terhadap siswa. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menunjang hasil belajar, namun di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan dan menurunkan kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk memaksimalkan dampak positif dari *gadget* tersebut. Salah satu strategi penting adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa, agar mereka dapat menggunakan teknologi secara bijak dan terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.[9]

Salah satu strategi tersebut adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Motivasi menjadi pendorong utama yang menggerakkan siswa untuk aktif dalam proses belajar. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, melakukan kegiatan belajar secara mandiri, dan mencapai hasil belajar yang optimal.[10] Menurut Sukmadinata, motivasi bisa bersumber dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan, lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan orang tua maupun guru sangat berperan dalam membentuk semangat belajar siswa.[11]

Guru-guru Pendidikan Agama Islam menyampaikan bahwa banyak siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar, seperti kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, rendahnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas-tugas keagamaan, serta keterlambatan dalam mengumpulkan tugas yang diberikan secara daring.[12] Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *gadget* memiliki potensi besar sebagai media pendukung pembelajaran, namun tanpa kontrol dan pengarahan yang tepat, penggunaannya justru dapat mengganggu fokus dan semangat belajar siswa dalam memahami materi-materi keislaman yang bersifat esensial untuk pembentukan karakter.[13]

PEMBAHASAN

1. Penggunaan *Gadget*

Menurut Hasan, M., & Ramadhan, bahwa gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya, sehingga dinilai lebih memudahkan.[14] *Gadget* baik *laptop,*

[8]Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. (Cipta Media Nusantara 2020), h. 1.

[9]Abroto Dkk, *Pengaruh Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, Vol 3 No 5, 2021), h. 121.

[10]S. Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* (Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan, Volume 2, Nomor 8, 2021), h. 59.

[11]Dini Sekar Arum dan Ma'mun Hanif, *Strategi Pembelajaran dalam Penguatan Motivasi untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa*. (Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara, Vol. 3, No. 1, 2025), h. 37.

[12]Nuraini, dkk., *Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam Menurut Buya Hamka.* (Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 8 No. 2, 2019), h. 131.

[13]Zuli Dwi Rahmawati, *Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak.* (Taklim: Jurnal studi Pendidikan Islam, Vol. 3, No 1, 2020), h. 102.

[14]Hasan, M., & Ramadhan, *Peran Artificial Intelligence dalam Evolusi Gadget*

Ipad, Tablet, atau *Smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Gadget adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin.[15] Winarno dalam Putri Rachmawati, dkk., kata *gadget* merupakan vocabulary dalam bahasa inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan tujuan tertentu. *Gadget,* menurut Prakoso dalam Putri Rachmawati, dkk, adalah benda teknologi kecil (perangkat atau barang elektronik) dengan kegunaan tertentu namun terkadang disebut sebagai sesuatu yang baru atau produk baru. Unsur kebaruan merupakan salah satu atribut yang membedakan gadget dengan produk elektronik lainnya. Artinya, *gadget* baru selalu bermunculan, menampilkan teknologi paling mutakhir yang menghadirkan kenyamanan dalam kehidupan manusia. Internet, telepon, panggilan video, pesan singkat, *bluetooth, email, wifi, game,* kamera, MP3, dan fitur-fitur lainnya adalah fitur yang ada di gadget.[16]

2. Motivasi Belajar

Terdapat beragam definisi motivasi yang pada dasarnya memiliki arti yang identik. Di bawah ini disajikan beberapa definisi motivasi antara lain:[17]

(1) Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

(2) Menurut Fadilah Azizah Nurul, mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticioatory goal reaction*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. [18]

(3) Menurut Oemar Hamalik, dalam Lidia Susanti, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik.[19]

(4) Menurut Slameto dalam Sardiman, motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai dalam belajar, di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.[20]

Dari beberapa definisi tentang motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi yang dapat mendorong

Modern. (*Jurnal Teknologi dan Inovasi Digital,* Vol. 5, No. (2), 2023), h. 88.

[15]Harfiyanto, dkk., *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang.* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2023), h. 4.

[16]Putri Rachmawati, dkk., *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran.* (EJIP BIOL, Volume 5, Nomot 1, 2017), h. 36.

[17]Sadiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Cet. Ke. IV, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019), h. 73.

[18]Fadilah Azizah Nurul, *Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Covid 19 Melalui Publikasi*. (Vol 5, No. (1), 2021), h. 379.

[19]Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), h. 1.

[20]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Depok: Rajawalai Pers, 2018), h. 73.

seseorang untuk melakukan sesuatu yang ditandai dengan aktivitas nyata berupa kegiatan fisik dan menimbulkan perasaan. Sedangkan definisi belajar, juga terdapat beberapa definisi dari beberapa para ahli.

Motivasi belajar sebagai dorongan baik internal maupun eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Dalam Agama Islam terdapat ayat yang menjelaskan tentang motivasi dalam QS. Ar: Rad13:11, Yang berbunyi:

لَهُۥ مُعَقِّبَٰتٌ مِّنۢ بَيۡنِ يَدَيۡهِ وَمِنۡ خَلۡفِهِۦ يَحۡفَظُونَهُۥ مِنۡ أَمۡرِ ٱللَّهِۗ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوۡمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُواْ مَا بِأَنفُسِهِمۡۗ وَإِذَآ أَرَادَ ٱللَّهُ بِقَوۡمٖ سُوٓءٗا فَلَا مَرَدَّ لَهُۥۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِۦ مِن وَالٖ ١١

Terjemahnya:

> Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.[21]

3. Pendidikan Agama Islam

Secara bahasa, dalam bahasa Indonesia, kata pendidikan berasal dari kata *didik*. Kata didik dan mendidik berarti adalah memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.[22] Pengertian ini memberi kesan bahwa kata pendidikan lebih mengacu pada cara mendidik.[23]

Kata pendidikan, dalam bahasa Indonesia terdapat pula kata pengajaran yang berasal dari kata *ajar*. Sebagaimana terdapat dalam kamus besar bahasa indonesia, kata ajar berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Sedangkan pengajaran berarti proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan.[24]

Muhammad Javad al-Sahlani dalam M. Ngalim Purwanto, mendefinisikan pendidikan Agama Islam sebagai proses pendekatan manusia kepada tingkat kesempurnaan dan mengembangkan kemampuannya.[25] Aqidah sebagai objek kajian akademik meliputi beberapa aspek pembahasan, yaitu aspek *Ilahiyah* (ketuhanan), *nubuwah* (kenabian), dan *ruhaniyah arkanul* iman (rukun iman). Kedua syariat adalah peraturan yang diciptakan oleh Allah Swt, supaya manusia berpegang teguh kepada-Nya di dalam perhubungan dengan Tuhan dengan saudaranya sesama Muslim dengan saudaranya sesama manusia, beserta hubungannya dengan alam seluruhnya

[21]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya.* (Banten: Pelayan Quran, 2017), h. 239.

[22]Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Cet. Ke 4, Edisi III, Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 263.

[23]Nurbaya, dkk., *Pengantar Pendidikan.* (Padang: CV. Pustaka Inspirasi Minang, 2024), h. 7.

[24]Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan.* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), h. 184.

[25]M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan.* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2019), h. 183.

dan hubungannya dengan kehidupan. Ketiga akhlak bersumber dari Al-Quan dan as-Sunnah, bukan akal pikiran atau pandangan masyarakat sebagaimana pada konsep etika dan moral.[26] Aktualisasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam pendidikan Agama Islam meliputi tiga dimensi kehidupan yang harus dibina dan dikembangkan oleh pendidikan Agama Islam. *Pertama*, dimensi spiritual, yaitu iman, taqwa, dan akhlak mulia. *Kedua*, dimensi budaya, yaitu kepribadian yang mantap dan mandiri, tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. *Ketiga*, dimensi kecerdasan yang membawa kepada kemajuan, yaitu cerdas, kreatif, terampil, disiplin, etos kerja, professional, inovatif, dan produktif.[27]

Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa mencapai kehidupan di dunia dan di akhirat tentunya tidak terlepas dari koneksi antara manusia dengan Tuhannya. Salah satu cara dalam memperkuat koneksi manusia dengan Tuhan yaitu dengan beribadah. Pada QS. Adz-Zariyat/51:56, yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ ٱلْجِنَّ وَٱلْإِنسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

﴿٥٦﴾

Terjemahnya:

> dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdi kepada-Ku.[28]

Adapun Harun Nasution dalam Syahidin, memberikan penegasan bahwa Pendidikan Agama Islam di sekolah umum bertujuan untuk membentuk manusia yang bertakwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah Swt, dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlaqul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti dengan mata pelajaran akhlak atau etika.[29] Tujuan Pendidikan Agama Islam secara universal antara lain:[30]

1. Tujuan umum
   Adalah tujuan yang berkaitan dengan seluruh aspek kehidupan umat manusia meliputi sikap, penampilan, pandangan, kebiasaan, serta akhlak atau budi pekerti. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk insan kamil yang bertakwa dan taat pada Allah Swt serta dapat mengimplementasikan nilainilai Islami pada kehidupannya.

2. Tujuan akhir
   Adalah tujuan yang menjadi cita-cita seorang individu semasa hidupnya. Umumnya semua manusia menginginkan kebahagiaan dunia akhirat. Namun adakalanya semasa hidup manusia seringkali

[26]Susi Silviana Sari dan Akhid Ilyas Alfatah, *Nilai-Nilai Pendidikan Tauhid Perspektif Syekh Ahmad Al-Marzuki Dalam Kitab Aqidatul Awam.* (Jurnal Islam Nusantara Vol. 5, No. No. 1, 2021), h . 92-93.

[27]M. Ihsan, *Upaya Internalisasi Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Produktivitas Akademik Peserta Didik.* (*Journal of Islamic Education (JIE),* Vol. 8, No. (2), 2023), h. 28.

[28]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Banten: Pelayan Quran, 2017), h. 563.

[29]Syahidin, *Filsafat Pendidikan Islam: Membangun Landasan Filosofis Pendidikan yang Membebaskan dan Mencerahkan.* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), h. 14-15.

[30]Hamid, A. (2021). *Tujuan Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Rajawali Pers, 2021), h. 9.

melakukan kehilafan dan mengalami naik turunnya iman, sehingga pendidikan agama Islam berperan untuk memupuk serta memelihara nilai Islami pada manusia agar menjadi insan kamil.[31] Dalam Al-Qur'an tujuan pendidikan agama Islam terdapat dalam QS. Ali Imran/3:102 yang berbunyi;

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱتَّقُواْ ٱللَّهَ حَقَّ تُقَاتِهِۦ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُم مُّسۡلِمُونَ ١٠٢

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam Keadaan beragama Islam.[32]

3. Tujuan sementara (intruksional)
   Adalah tujuan yang akan dicapai seorang peserta didik saat mendapatkan materi tentang pendidikan agama Islam. Tujuan intruksional pendidikan agama Islam adalah pada saat seorang peserta didik dapat mempunyai akhlak yang mencerminkan karakter seorang siswa walaupun bersifat sementara. Indikator tujuan intruksional adalah pada saat peserta didik dapat mempunyai akhlak yang lebih baik.
4. Tujuan operasional
   Adalah tujuan yang dapat dilihat secara langsung saat suatu kegiatan pendidikan agama Islam dilakukan. Indikator dari tujuan operasional ini tercapai apabila peserta didik dapat memahami serta menjalankan ilmu yang didapat. Dalam hal ini peserta didik diharuskan untuk dapat mengimplementasikan materi pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu mengarahkan peserta didik untuk meneguhkan keimanan, akidah, dan pengetahuannya terhadap Allah Swt, dengan ajaran-ajaran, hukum-hukum dan moral agama Islam. Sehingga peserta didik terbentuk menjadi pribadi yang memiliki *akhlaqul karimah* dan mampu menerapkan ajaran dan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari dan pada seluruh bentuk tingkah lakunya serta hubungannya dengan sang pencipta dengan sesama manusia bahkan dengan seluruh makluk yang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara., yang dilaksanakan kurang lebih 3 (Tiga) bulan dari tanggal 5 Februari sampai 30 April 2025 setelah seminar proposal Tesis. Tempat penelitian ini di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara. Penelitian ini, peneliti mengumpulkan sejumlah informasi yang dibutuhkan terkait dengan tema penelitian dari sejumlah buku literatur dan beberapa narasumber yang kedudukannya sebagai sampel. Penelitian kualitatif, narasumber, partisipan atau informan adalah sampel. Sampel dalam penelitian

[31]Nuryani, & Fauziah, *Revitalisasi Tujuan Pendidikan Agama Islam dalam Menjawab Tantangan Globalisasi*. (*Jurnal Pendidikan Islam,* Volume 9, Nomor 1, 2022), h. 45.

[32]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya,* (Banten: Pelayan Quran, 2017), h. 37.

kualitatif disebut sebagai sumber data.[33] Penentuan narasumber untuk diwawancarai sebagai sumber data ditentukan secara *purposive,* yaitu narasumber yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu, yaitu;[34] (1) memiliki kompetensi intelektual dan pemahaman yang mendalam tentang Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara; (2) sumber tersebut memiliki komitmen yang tinggi untuk mengasuh, membimbing siswa.

Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Penelitian harus memiliki kemampuan dalam melakukan pencatatan terhadap data berupa tingkah laku atau penampilan sumber data, karena harus dicatatnya secara tertulis tanpa memasukkan tafsiran, pendapat dan pandangannya.[35] Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dengan dibantu instrumen lain yaitu pedoman wawancara, observasi.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[36] Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Analisis datamerupakan proses menata, mengedit, memperbaiki, dan mengetik kembali sesuai dengan ketegorinya.[37] Teknik analisis data merupakan tahapan yang mesti dilakukan dalam pelbagai penelitian, baik penelitian kuantitatif maupun penelitian kualitatif. Analisis data ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari objek kajian.

HASIL PENELITIAN

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara menunjukkan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika materi PAI disampaikan melalui media digital seperti aplikasi Al-Qur'an, video ceramah, maupun pencarian informasi melalui internet. Hal ini secara tidak langsung memperkaya pengalaman belajar siswa dan mengakomodasi kebutuhan belajar berbasis teknologi, yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari generasi digital. Fenomena ini sesuai dengan semangat, yang mengangkat pentingnya membaca dan belajar melalui media, sebagaimana QS. Al-'Alaq/96: 1-5, yang berbunyi:

[33]Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 22.

[34]Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Cetakan kedua, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 205.

[35]Nasution, *Instrumen Penelitian Kualitatif: Peran Peneliti sebagai Instrumen Utama*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), h. 95.

[36]Sugiyono, *Metode Peneltian Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 401.

[37]Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Erlangga, 2019), h. 147.

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ۝٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ۝٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ۝٥

Terjemahnya:

> Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.[38]

Ayat ini menekankan pentingnya proses pembelajaran dan pencarian ilmu dengan memanfaatkan segala sarana yang tersedia. Dalam konteks sekarang, sarana tersebut tidak terbatas pada buku cetak, tetapi mencakup teknologi digital seperti gadget, yang jika digunakan dengan benar, akan menjadi alat pemberdayaan spiritual dan intelektual peserta didik dalam memahami nilai-nilai keislaman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar PAI meningkat ketika pembelajaran difasilitasi oleh penggunaan video, animasi, atau aplikasi yang relevan. Siswa kelas X, XI, dan XII memberikan respon positif terhadap metode tersebut karena mampu menghadirkan pemahaman secara visual, audio, dan interaktif. Sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI seperti tauhid, akhlak, dan fikih karena ditunjang dengan tayangan visual yang menarik dan bisa diakses secara mandiri. Hal ini selaras dengan teori *dual coding* oleh Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan dalam bentuk visual dan verbal.

Dalam konteks regulasi pendidikan Indonesia, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah ditekankan melalui Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum dalam Pendidikan Dasar dan Menengah. Regulasi ini menekankan pentingnya pengembangan *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP)* yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan berbasis Profil Pelajar Pancasila. Dalam hal ini, *gadget* berperan sebagai media untuk membentuk karakter pelajar yang religius, bernalar kritis, mandiri, dan kreatifnilai-nilai yang sangat ditekankan dalam kurikulum terbaru tersebut.

Dari sisi pedagogi Islam, pendekatan berbasis teknologi sejatinya juga merupakan perwujudan dari prinsip *at-ta'dib* (pendidikan berbasis adab). Dalam QS. Az-Zumar/39: 9 dikatakan,

أَمَّنۡ هُوَ قَٰنِتٌ ءَانَآءَ ٱلَّيۡلِ سَاجِدٗا وَقَآئِمٗا يَحۡذَرُ ٱلۡأٓخِرَةَ وَيَرۡجُواْ رَحۡمَةَ رَبِّهِۦۗ قُلۡ هَلۡ يَسۡتَوِي ٱلَّذِينَ يَعۡلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعۡلَمُونَۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُواْ ٱلۡأَلۡبَٰبِ ۝٩

Terjemahnya:

> (apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan

[38]Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2020), h. 598.

> rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.[39]

Ayat ini memberikan legitimasi bahwa setiap upaya untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, termasuk melalui media digital, sangatlah dianjurkan selama dilakukan dalam bingkai adab dan etika Islam. Oleh karena itu, pemanfaatan gadget harus disertai dengan pengawasan guru dan pembiasaan adab digital di kalangan siswa.

Namun demikian, penelitian juga menemukan tantangan besar, seperti gangguan dari media sosial, game, dan aplikasi non-edukatif. Beberapa siswa sulit mengontrol diri dalam menggunakan gadget sehingga pembelajaran menjadi tidak fokus. Ini menunjukkan adanya ketimpangan literasi digital, yaitu kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Temuan ini diperkuat oleh hasil riset dari OECD (2023) yang menyebutkan bahwa *digital literacy* bukan hanya soal akses terhadap teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memilah informasi, dan menghindari distraksi.

Strategi pengawasan guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI. Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara, secara aktif memberikan arahan, membimbing siswa untuk menggunakan aplikasi yang relevan seperti Quran digital dan YouTube edukatif, serta melakukan pemantauan langsung selama pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini sejalan dengan teori kontrol sosial oleh Travis Hirschi yang menekankan bahwa perilaku positif siswa dipengaruhi oleh keterikatan mereka dengan figur otoritas seperti guru. Dalam hal ini, relasi yang harmonis antara guru dan siswa menjadi kunci dalam memastikan penggunaan gadget berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

Pengalaman siswa dalam menggunakan *gadget* turut memperlihatkan dampak afektif yang positif. Banyak dari mereka yang merasa lebih senang, semangat, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Secara psikologis, hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi berhasil memenuhi aspek *student engagement*, yaitu keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa dalam belajar. Penelitian oleh Fredricks et al. menegaskan bahwa *student engagement* sangat penting dalam meningkatkan pencapaian akademik, dan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang relevan dan menarik secara personal seperti melalui teknologi.

Dari perspektif sosiologis, penggunaan gadget juga mendukung pemerataan akses informasi keagamaan bagi siswa dari latar belakang sosial yang berbeda. Namun, penelitian ini mengungkap bahwa tidak semua siswa memiliki perangkat dan kuota internet yang memadai. Hal ini berpotensi menciptakan kesenjangan digital (*digital divide*) dalam kelas. Oleh karena itu, sekolah perlu mengupayakan kebijakan afirmatif, seperti penyediaan wifi sekolah, peminjaman perangkat, atau

[39]Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2020), h. 371.

penggunaan media pembelajaran berbasis offline, untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan belajar yang setara. Intervensi berbasis komunitas sekolah juga diperlukan, misalnya melalui pelatihan literasi digital, penguatan budaya belajar melalui *gadget*, serta keterlibatan orang tua dalam pengawasan di rumah. Hal ini didukung oleh QS. An-Nahl/16:125, yang berbunyi;

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦۖ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ ١٢٥

Terjemahnya:

> Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.[40]

Penguatan literasi digital juga termasuk dalam *hikmah* modern yang bisa dimanfaatkan untuk menumbuhkan nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang sesuai dengan zaman. Pengalaman siswa yang mengaku lebih senang dan paham dengan video pembelajaran, menunjukkan pentingnya pendekatan *multimodal learning*. Dengan menampilkan teks, gambar, dan suara secara bersamaan, pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan *retensi memori*. Hal ini sesuai dengan teori *Cognitive Load* oleh Sweller, yang menegaskan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal yang baik dapat mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.

Berdasarkan pendekatan kualitatif fenomenologis, pengalaman subjektif siswa menjadi dasar validitas temuan dalam penelitian ini. Suara siswa, guru, wali kelas, dan kepala sekolah menunjukkan narasi yang saling menguatkan: bahwa teknologi adalah alat bantu, bukan tujuan akhir. Keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pembentukan karakter religius menjadi isu sentral yang harus dijaga. Dalam kerangka epistemologi Islam, pembelajaran ideal tidak mencakup aspek '*ilm* (pengetahuan), tetapi juga *amal* dan *akhlaq* (karakter).

Rekomendasi kebijakan dari hasil riset ini adalah penyusunan regulasi internal sekolah mengenai etika penggunaan gadget dalam pembelajaran. Regulasi ini mencakup batasan penggunaan, aplikasi yang direkomendasikan, sanksi penyalahgunaan, serta strategi pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif. Kegiatan literasi digital dan parenting digital juga perlu digalakkan agar pengawasan gadget dapat berlangsung sinergis antara sekolah dan rumah.

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini menyarankan agar guru PAI terus meningkatkan kompetensi pedagogis digitalnya. Pelatihan berbasis TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) sangat dibutuhkan agar guru tidak hanya paham teknologi, tetapi juga tahu bagaimana mengintegrasikannya

[40]Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya.* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2020), h. 261.

dalam pembelajaran agama yang bersifat nilai, etika, dan moral. TPACK memungkinkan guru merancang strategi pengajaran yang relevan, menarik, dan tetap substansial dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara, dapat dikatakan berhasil meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi belajar siswa, asalkan disertai dengan pengawasan, literasi digital yang kuat, serta pemilihan aplikasi yang relevan secara pedagogis dan teologis. Ke depan, inovasi pembelajaran berbasis teknologi harus terus dikembangkan dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip etika Islam, regulasi pendidikan nasional, serta kondisi sosial siswa secara adil dan bijaksana.

Tabel Novelty Penelitian

Aspek	Kondisi Penelitian Terdahulu	Kebaruan (Novelty) Penelitian Ini
Objek Penelitian	Umumnya fokus pada sekolah di perkotaan atau sekolah berbasis digital	Meneliti penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di sekolah negeri daerah rural (pedesaan), yaitu SMA Negeri 1 Kodeoha, Kolaka Utara
Konteks Pembelajaran	Penelitian terdahulu lebih banyak menekankan pada mata pelajaran umum (IPA, IPS, Matematika)	Fokus khusus pada PAI yang memiliki nuansa nilai-nilai agama, akhlak, dan spiritualitas
Metodologi Pendekatan	Sebagian besar menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis angket	Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis triangulasi data (observasi, wawancara, dokumentasi)
Peran Guru dan Strategi Kontrol	Sedikit yang mengelaborasi peran aktif guru dalam membimbing dan mengawasi penggunaan *gadget*	Menemukan bahwa pengawasan aktif guru PAI dan wali kelas sangat memengaruhi keberhasilan penggunaan gadget secara edukatif
Integrasi Nilai Keislaman	Umumnya penelitian belum mengelaborasi pemanfaatan teknologi dalam konteks pembentukan karakter religius	Menekankan bahwa penggunaan gadget mendukung pembentukan karakter pelajar Pancasila sekaligus nilai-nilai Islam
Kendala dan Kesenjangan Digital	Sedikit membahas ketimpangan akses terhadap perangkat dan internet	Menunjukkan adanya ketimpangan fasilitas gadget dan akses internet serta solusi berbasis

Aspek	Kondisi Penelitian Terdahulu	Kebaruan (Novelty) Penelitian Ini
		kebijakan sekolah dan kolaborasi guru
Dampak terhadap Motivasi Belajar	Banyak studi menyebutkan peningkatan minat belajar secara umum	Menyajikan bukti naratif yang kaya dari siswa tentang peningkatan motivasi spiritual dan pemahaman PAI melalui gadget
Aplikasi yang Digunakan	Penelitian terdahulu hanya menyebut aplikasi umum (*Google, YouTube*)	Mengidentifikasi secara spesifik penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital, YouTube ceramah Islam, Google Search Islami
Peran Kepala Sekolah & Kesiswaan	Fokus sebelumnya terbatas pada guru di kelas	Menunjukkan kolaborasi struktural dari kepala sekolah, wakasek, dan wali kelas dalam membangun budaya digital yang bertanggung jawab
Imbas terhadap Pembelajaran Karakter	Jarang dikaitkan langsung dengan pembentukan karakter religius dan nilai adab	Menegaskan bahwa gadget mendukung nilai at-ta'dib jika diarahkan dengan prinsip Qur'ani dan pendampingan guru yang konsisten

Kesimpulan

1. Persepsi Peserta Didik pada Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa, khususnya melalui akses cepat ke informasi digital dan media visual yang menarik. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada pengawasan guru, kedisiplinan siswa, serta ketersediaan fasilitas yang merata, sehingga penggunaan *gadget* harus dikelola secara bijak agar benar-benar mendukung tujuan pembelajaran agama secara optimal.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam memanfaatkan gadget untuk mendukung pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam memanfaatkan *gadget* untuk mendukung pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha mencakup kemudahan akses informasi, gaya belajar digital, dukungan guru, serta kebijakan sekolah yang kondusif. Namun, efektivitas penggunaan *gadget* juga

dipengaruhi oleh tantangan seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kurangnya kedisiplinan siswa, sehingga diperlukan pengawasan aktif, pembiasaan etika digital, serta sinergi antara guru, wali kelas, dan pimpinan sekolah untuk mengarahkan pemanfaatan gadget secara optimal dan edukatif.

3. Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan *Gadget* terhadap Motivasi belajar PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabuapten Kolaka Utara bahwa pengalaman peserta didik dalam menggunakan gadget berdampak positif terhadap motivasi belajar PAI, karena media digital seperti aplikasi Al-Qur'an dan video ceramah membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan interaktif. Meskipun demikian, motivasi belajar yang tinggi hanya dapat dipertahankan apabila terdapat pengawasan guru yang konsisten dan kesadaran siswa dalam menggunakan gadget secara bijak agar tidak terdistraksi oleh aplikasi non-edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdaul Huda, Irkham. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *JPdK: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 2, No. 1, 2020.

Abroto, dkk. *Pengaruh Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, Vol 3 No 5, 2021.

Abu Isa Muhammad bin Isa. At-Tirmidzi, *Sunan At-Tirmidzi Hadis No. 2417*. (Terj. Muhammad Muhyidin, dkk.). Jakarta: Pustaka Azzam, 2021.

Aisyah, S. & Ramdhani, M. A. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Sosial Remaja di Era Digital*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, Volume 3, Nomor (1), 2021.

Akhmadi, Ali. "*Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar." diakses dari penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaranberbasis-abad-21-*di-sekolah-dasar/, tanggal 27 Juli 2025, pukul 15.50 WIB.

Akhyar, Sayed. *Eksistensi Metode Tafsir Tahlili dalam Penafsiran Al-Qur'an', Al-I'jaz, 7*, Kairo: Dar Al-Hadits, 2021.

Al-Ghazali. *Ihya Ulumuddin: Jalan Ilmu, Amal, dan Akhlak Menuju Kebahagiaan Dunia Akhirat* (Terj.). Jakarta: Turos Pustaka, 2022.

Ali, Mohamad. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi.* Cet. Ke II, Bandung: Angkasa, 2017.

Al-Maraghi, A. M. *Tafsir Al-Maraghi* (Terj. Bahrun Abu Bakar). Jakarta: Gema Insani, 2020.

AM, Sadiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. Ke. IV, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019.

Anggraeni, Aisyah and Hendrizal. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA." *Jurnal PPKn dan Hukum*, Vol. 13, No. 1, 2018.

Anugrah Pertama, Yordi. "*Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget.*" *diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan- dalam-menggunakan-gadget/*, tanggal 17 Juli 2025, pukul 19,30 WIB.

Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa.* Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2017.

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. Ke 4, Edisi III, Jakarta: Balai Pustaka, 2008.

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta: Departemen Agama RI, 2006.

Dwi, Rahmawati Zuli. *Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak*. Taklim: Jurnal studi Pendidikan Islam, Vol. 3, No 1, 2020.

Fauzi, H. M. "*Integrasi Nilai Islam dan Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi dalam Perspektif Akademik dan Keagamaan.*"*Reflection: Islamic Education Journal*, Volume 2, Nomor (2), 2024.

Fitri Andini, Nurul. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 14 Gowa*. Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2024.

Fitriana, dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadao Perilaku Remaja dalam Keluarga*. Psikoislamedia: Jurnal Psikologi Vol. 5, No. 2, 2020.

Hamzah, B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya* Cet. Ke 4, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Hanafie Das, Wardah. Dkk. *Pedoman Penulisan Tesis*. PArepare: Universitas Muhammadiyah Parepare, 2022.

Harfiyanto, dkk. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2023.

Harmain, Hastin A. dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Educator: Directory of Elementary Education Journal*. Volume 3 Nomor 1, Juli 2022.

Haryono. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: CV. Jejak, 2020.

Hasan, M. & Ramadhan. "Peran Artificial Intelligence dalam

Evolusi Gadget Modern." *Jurnal Teknologi dan Inovasi Digital*, Vol. 5, No. (2), 2023.

Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers, 2020.

HD, Kaelany. *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan.* Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara 2021.

Herliana, dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: CV. Jejak, 2021.

Ishaq Al-Syeikh. Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman.*Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*. Diterjemahkan oleh M. Abdul Ghoffar. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004.

Jenny, Gabriel and Mau, Belinda. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini." *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 2021.

Katsir, Ibnu. *Tafsir Ibnu Katsir*. Terjemah lengkap 10 jilid, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'I, 2022.

Kementerian Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Banten: Pelayan Quran, 2017.

Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya. Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2020.

Kogoya, Dekinus. "Dampak Penggunaan Handphone pada Masyarakat Studi pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua." *Acta Diurna*, Volume 4, Nomor 4, 2023.

Kurniawan. *Dinamika Penggunaan Gadget dalam Transformasi Sosial Teknologi*. *Jurnal Komunikasi Digital*, Vol. 4, No. (1), 2020.

Kurniawati, Dian. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020.

Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Sleman: Deepbulish, 2020.

Masrurroh, Nur Kholifahtul. *Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IX DI MTSN 06 Madiun Tahun Ajaran 2020/2021*. Penelitian Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021.

Mastuki, A. M. *Pancasila sebagai Ideologi Terbuka dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.

Miranti, Putri and Putri, Lili Dasa. "Waspadai Dampak

Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol. 6, No. 1, 2021.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Penerbit PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2017.

----------. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. XXV; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Nugroho, A., & Setiawan. *Inovasi Teknologi Gadget: Tren dan Dampaknya terhadap Gaya Hidup Modern*. Jakarta: Penerbit Andi. 2022.

Nuhman Mahfud, Muhammad dan Wulansari, Aprilya. *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*. Seminar Nasional 2018.

Nuraini, dkk. "Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam Menurut Buya Hamka." Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 8 No. 2, 2019.

Nurbaya, dkk. *Pengantar Pendidikan*. Padang: CV. Pustaka Inspirasi Minang, 2024.

Puspita, Sylvie. *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. (Cipta Media Nusantara 2020.

Quraish Shihab, Muhamamd. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Cet. ke-20 Jakarta: Lentera Hati, 2023.

R. N. Fadillah. "*Peran Smartphone dalam Kehidupan Sehari-hari di Era Globalisasi."* Jurnal Ilmiah Sosial Humaniora, Vol. 7, No. (2), 2022.

Rachmawati, Putri dkk. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP Untad Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran." *Ejip Biol*, Volume 5, Nomot 1, 2017.

Rahman, Danial dan Rizal, Akbar Abu. *Problematika Yang Dihadapi Lembaga Pendidikan Islam*. Nomor 1, 2021.

Rahman, S. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 8, 2021.

Rahmandani, Fahdian dkk. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Siswa di SMA Negeri 9 Malang." *Jurnal Civic Hukum*, Vol. 3, No. 1, 2018.

Ramadhan, F. dkk., "Peranan Sanggar As-Syauqi Dalam Meningkatkan Bacaan Al-Qur'an Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu." *Ghaitsa: Islamic Education*, Vol. 2, No. 3, 2022.

Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2018.

Robert C.D. Tailor, Steren S. *Kuantitatif, Dasar-dasar Penelitian*. Edisi Revisi, Ke II, Jakarta: Usaha Nasional, 2018.

Rofiah, Khusniati. *Studi Ilmu Hadis.* Ponorogo: IAIN Po Press, 2018.

Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian.* Edisi Revisi Ke. 3, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022.

Saputra, Bayu. "Dampak Gadget Terhadap Minat Belajar Al-Quran Anak-Anak." *Jurnal Ilmu Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam,* P-ISSN: 0216-5198 E-ISSN: 2775-9725, 2022.

Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Edisi Revisi, Jakarta: Rajawali Press, 2021.

Sayuti Ali, M. *Metodologi Penelitian Agama, Pendekatan Teoridan Praktek.* Cet. II; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.

Sekar, Arum Dini dan Hanif, Ma'mun. *Strategi Pembelajaran dalam Penguatan Motivasi untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa*. Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara, Vol. 3, No. 1, 2025.

Silviana, Sari Susi dan Alfatah, Akhid Ilyas. "Nilai-Nilai Pendidikan Tauhid Perspektif Syekh Ahmad Al-Marzuki dalam Kitab Aqidatul Awam." *Jurnal Islam Nusantara,* Vol. 5, No. No. 1, 2021.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2019.

----------. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

----------. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet.VI; Bandung: Alfabeta, 2018.

----------. *Metode Penelitian: Observasi sebagai Dasar Ilmu Pengetahuan*. Bandung: Alfabeta, 2023.

----------. *Metode Peneltian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2021.

Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian: Observasi dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan.* Cet. IV; Bandung: PT. Remaja Rosdakaya, 2021.

Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Edisi Revisi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.

Suryani dan Dewi, E. "*Menguatkan arah Pendidikan Islam Era Globalisasi: Menginternalisasi Nilai Pendidikan Islam Masa Khulafaur Rasyidin.*" *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol. 9 No. 1, 2024.

Susanti, Atik Dwi. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar Untuk*

Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018.

Syahidin. *Filsafat Pendidikan Islam: Membangun Landasan Filosofis Pendidikan yang Membebaskan dan Mencerahkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019.

Usman, Husain dan Setiady Akbar, Purnomo. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Widadi, Sri Yekti, dan Inge, A. P. *Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone.* Jurnal Keperawatan Silampari, Vol. 2, No. 1, 2018.

Wulandari, M. & Hakim, A. *"Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran di Kalangan Remaja." EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 3, 2023.

Yannuansa, Nanndo. "Pengurangan Pengaruh Gadget pada Remaja dan Anak Melalui Workshop." *Abidumasy*, Volume 1, Nomor 1, 2020.