BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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:

يُؤْتِي ٱلْحِكْمَةَ مَن يَشَآءُ ۚ وَمَن يُؤْتَ ٱلْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ 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]

---

[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.

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 agama, kemampuan untuk membedakan yang benar dan salah, serta kemampuan untuk menempatkan sesuatu pada tempatnya dengan adil dan bijak. Ibnu Katsir menegaskan bahwa hikmah bisa berarti pemahaman terhadap Al-Qur'an dan Sunnah, sedangkan Al-Qurthubi menambahkan bahwa orang yang diberi hikmah mampu menggunakan ilmu dan pengetahuannya untuk kebaikan dunia dan akhirat. Tujuan ayat ini adalah untuk menunjukkan bahwa tidak semua orang bisa memperoleh hikmah; hanya mereka yang menggunakan akalnya, merenungi tanda-tanda kebesaran Allah swt, dan senantiasa mencari ilmu yang bermanfaat yang akan mendapatkannya. Oleh karena itu, ayat ini juga mendorong manusia agar menjadi *ulul albab* yaitu orang-orang yang berakal, berpikir mendalam, dan mengambil pelajaran dari ilmu, agar dapat memanfaatkan nikmat seperti teknologi, ilmu, dan waktu dengan bijaksana.[4]

Smartphone berperan sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai alat untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis. Namun terkadang juga terdapat hal yang berlawanan yang disebabkan dari faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.[5] Penggunaan

[4]Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Al-Syeikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1*. Diterjemahkan oleh M. Abdul Ghoffar. (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004), h. 296.

[5]M. Wulandari, & A. Hakim, *Pemanfaatan Smartphone sebagai Media Pembelajaran di Kalangan Remaja.* EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan, Volume 6, Nomor 3, 2023), h. 75.

gadget tidak selalu berdampak positif. Berdasarkan uraian tersebut, Allah swt, berfirman dalam QS. Al-Isra'/17:36, yang berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِۦ عِلْمٌۚ إِنَّ ٱلسَّمْعَ وَٱلْبَصَرَ وَٱلْفُؤَادَ كُلُّ أُوْلَٰٓئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْـُٔولًا ﴿٣٦﴾

Terjemahnya:

> Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya.[6]

Hadist Rasulullah Muhamamd saw, yang diriwayatkan HR. At-Tirmidzi Nomor 2417, yang menekankan pentingnya pemanfaatan sarana (termasuk *gadget* atau *smartphone*) dengan bijak dan tidak disalahgunakan sebagai berikut:

ن أَبِي بَرْزَةَ الأَسْلَمِيِّ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللهِ ﷺ لَا تَزُولُ قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ لَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ عُمُرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ، وَعَنْ عِلْمِهِ فِيمَا فَعَلَ، وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ فِيمَا أَنْفَقَهُ، وَعَنْ جِسْمِهِ فِيمَا أَبْلَاهُ

Artinya:

> Tidak akan bergeser kaki seorang hamba pada hari kiamat sampai ia ditanya tentang umurnya untuk apa dihabiskan, tentang ilmunya untuk apa diamalkan, tentang hartanya dari mana diperoleh dan untuk apa dibelanjakan, serta tentang tubuhnya untuk apa digunakan.[7]

Hadis ini menekankan pentingnya pertanggungjawaban atas segala hal yang telah Allah swt, anugerahkan, termasuk waktu, ilmu, harta, dan jasad. Dalam konteks penggunaan *gadget* atau *smartphone*, hadis ini mengingatkan bahwa teknologi adalah alat yang harus digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat, seperti menambah ilmu, memperluas wawasan, dan menjalin komunikasi yang baik.[8]

Ayat dan Hadist di atas merupakan peringatan kepada manusia agar senantiasa berhati-hati dalam setiap tindakan dan ucapan, khususnya yang

---

[6]Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya. Al-Qur'an dan Terjemahnya.* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2020), h. 298.

[7]Abu Isa Muhammad bin Isa. At-Tirmidzi, *Sunan At-Tirmidzi Hadis No. 2417.* (Terj. Muhammad Muhyidin, dkk.). (Jakarta: Pustaka Azzam, 2021), h. 291.

[8]Khusniati Rofiah, *Studi Ilmu Hadis.* (Ponorogo: IAIN PO Press, 2018), h. 99.

berkaitan dengan informasi atau pengetahuan yang belum jelas kebenarannya. Menurut Tafsir Tahlili dalam Sayed Akhyar, ayat ini melarang seseorang mengikuti sesuatu (baik ucapan maupun perbuatan) tanpa dasar ilmu yang sahih. Hal ini mencakup menyebarkan berita bohong, menuduh orang lain tanpa bukti, serta bertindak berdasarkan asumsi atau spekulasi. Al-Qurthubi menambahkan bahwa ayat ini mencakup seluruh bentuk tindakan, termasuk penggunaan pancaindra dan hati, yang akan dimintai pertanggungjawaban pada hari kiamat. Pendengaran, penglihatan, dan hati disebutkan secara khusus karena ketiganya adalah alat utama untuk memperoleh pengetahuan. Tujuan ayat ini adalah mendidik manusia agar menjadi pribadi yang kritis, bertanggung jawab, dan bijaksana dalam menggunakan potensi akal dan indranya, termasuk dalam memanfaatkan teknologi modern seperti smartphone. Ayat ini sekaligus menjadi dasar etika penggunaan informasi dan teknologi dalam Islam, bahwa semua aktivitas baik fisik maupun digital harus disandarkan pada ilmu yang benar dan bermanfaat, serta dilandasi oleh niat yang baik.[9]

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

[9]Sayed Akhyar, *Eksistensi Metode Tafsir Tahlili dalam Penafsiran Al-Qur'an', Al-I'jaz, 7*, (Kairo: Dar Al-Hadits, 2021), h. 13.

penting untuk menemukan strategi yang tepat agar *gadget* tetap menjadi alat produktif dalam pembelajaran, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam.[10]

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.[11]

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.[12] 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

---

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

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

[12]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.

bantu pembelajaran, Ketika siswa sering menggunakan perangkatnya, mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik seperti yang diharapkan.[13] Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, karena dapat menyebabkan kesulitan dalam proses belajar. Siswa yang sering menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi kemampuan interpersonalnya. Proses pembelajaran juga mengakibatkan ketergantungan terhadap *gadget*.[14]

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.[15]

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,

---

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

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

[15]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.

dan mencapai hasil belajar yang optimal.[16] 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.[17]

Motivasi menjadikan seseorang mencurahkan seluruh tenaga, dan waktunya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi belajar itulah yang menjadikan seorang siswa melakukan kegiatan-kegiatan yang mengubah tingkah lakunya menjadi lebih baik.[18] Motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda. Siswa yang termotivasi berusaha keras untuk mencapai tujuan mereka. Sukmadinata menguraikan sumber-sumber motivasi, yaitu kekuatan yang muncul di dalam dan di luar diri individu. Energi yang berasal dari luar diri individu dan membentuk motivasi belajar adalah lingkungan. Kurangnya lingkungan belajar yang baik dapat menjadi masalah bagi siswa dan menghambat motivasi belajar mereka.[19]

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara, terlihat bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa sudah menjadi bagian dari rutinitas harian, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, bermain *game online,* serta menonton video hiburan, dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkannya untuk keperluan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

---

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

[17]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.

[18]Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa.* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2017), h. 267.

[19]Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* (Edisi Revisi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021), h. 61.

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.[20] 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.[21]

Berangkat dari persoalan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik "Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara".

B. Identifikasi Masalah.

Mengidentifikasi masalah penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara, melibatkan beberapa langkah sebagai berikut:

1. Ketergantungan siswa pada *gadget.*
2. Penurunan minat belajar Pendidikan Agama Islam.
3. Kurangnya pengawasan orang tua dan guru.

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

[21]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.

4. Gadget tidak digunakan secara produktif untuk Belajar Pendidikan Agama Islam
5. Menurunnya interaksi sosial dan keagamaan.
6. Kurangnya materi Pendidikan Agama Islam yang menarik dalam format digital.
7. Gangguan fokus saat belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas.
8. Belum maksimalnya peran guru dalam mengintegrasikan *gadget* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Persepsi siswa pada penggunaan *gadget* dalam pembelajaran Penididkan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara?
2. Bagaimana faktor yang mempengaruhi siswa dalam memanfaatkan *gadget* untuk mendukung pembelajaran Penididkan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara?
3. Bagaimana pengalaman siswa dalam menggunakan *gadget* terhadap motivasi belajar Penididkan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara?

D. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus.

1. Fokus Penelitian.

Fokus penelitian ini diarahkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam. Penelitian juga mengeksplorasi aspek positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam konteks pembelajaran. Berikut ini disajikan tabel matriks fokus penelitian:

No	Variabel	Sub-Variabel / Indikator
1	Penggunaan Gadget	- Frekuensi penggunaan gadget - Jenis aplikasi yang digunakan - Tujuan penggunaan gadget
2	Motivasi Belajar	- Minat terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam - Kedisiplinan dalam belajar - Ketekunan mengerjakan tugas

2. Deskripsi Fokus Penelitian.

a. Penggunaan *Gadget*

Fokus penelitian ini diarahkan untuk mengetahui sejauh mana siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara memanfaatkan gadget dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam. Gadget yang dimaksud meliputi smartphone, tablet, maupun perangkat digital lainnya yang digunakan untuk mengakses materi pelajaran, mencari informasi keagamaan, atau berinteraksi dalam pembelajaran daring. Penelitian ini akan mengeksplorasi frekuensi penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan, serta tujuan penggunaan gadget, apakah benar-benar untuk menunjang proses pembelajaran atau justru lebih dominan untuk hiburan. Hal ini penting untuk menilai apakah penggunaan gadget berdampak positif atau justru menjadi distraksi dalam meningkatkan pemahaman dan nilai-nilai keagamaan siswa.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara. Penelitian ini akan menelusuri dorongan internal maupun eksternal yang mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti minat terhadap materi, dukungan dari guru dan lingkungan, serta penggunaan media pembelajaran termasuk gadget. Penelitian juga akan melihat bagaimana motivasi tersebut tercermin dalam keaktifan siswa di kelas, konsistensi mengerjakan tugas, dan usaha dalam mencapai hasil belajar yang baik. Dengan memahami motivasi belajar secara lebih mendalam, diharapkan dapat diketahui hubungan antara penggunaan gadget dengan kualitas semangat dan fokus siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian
   a) Untuk mengetahui persepsi siswa pada penggunaan gadget dalam pembelajaran Penididkan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara.
   b) Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam memanfaatkan *gadget* untuk mendukung Pembelajaran Penididkan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara.
   c) Untuk menganalisis pengalaman siswa dalam menggunakan gadget terhadap motivasi belajar Penididkan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara.
2. Kegunaan Penelitian.
   a. Secara Teoritis;

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat memperkaya teori-teori tentang peran media digital dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran yang memadukan penggunaan gadget secara bijak untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

b. Secara Praktis.
    1) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan acuan dalam mengatur strategi pembelajaran yang melibatkan penggunaan gadget secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
    2) Bagi siswa, penelitian ini dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan terarah untuk mendukung proses belajar.
    3) Bagi pihak sekolah, temuan ini bisa menjadi dasar dalam merancang kebijakan atau program pembinaan teknologi dalam pembelajaran.
    4) Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya pengawasan serta pendampingan dalam penggunaan gadget di lingkungan rumah agar mendukung perkembangan belajar anak.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara, memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya yang juga menyoroti manfaat teknologi dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti aplikasi digital, video edukatif, dan simulasi, secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran, termasuk agama Islam. Berikut penelitian yang relevan:

1. Arma Nengsi, 2024, Implementasi Media *Gadget* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK NU Pace Nganjuk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, penggunaan gadget sudah di atur oleh pihak sekolah melalui SOP, dan juga sebagai media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, gurulah yang berperan dalam mengontrol penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara membatasi waktu penggunaannya. Kedua, implementasi media gadget pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sekolah menghimbau guru dan siswa agar tidak mengganggu konsentrasi dalam belajar. Ketiga, implikasi penggunaan gadget pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK NU Pace

Nganjuk adalah siswa lebih antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media *gadget*.[1]

2. Nurul Fitri Andini, 2024, Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 14 Gowa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh hasil penelitian penggunaan gadget pada kategori sedang, yaitu 84%, sedangkan prestasi belajar peseta didik kelas XI di SMA Negeri 14 Gowa berada pada kategori sedang, yaitu 89%. Dari hasil perhitungan diperoleh (thitung) = 14,60 sementara (ttabel) = 1,686 untuk taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Karena thitung lebih besar dari ttabel maka dapat disimpulkan H0 di tolak dan H1 di terima. Artinya ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti peserta didik kelas XI di SMA Negeri 14 Gowa. Implikasi dari penelitian ini yaitu peserta didik diharapkan bisa memfokuskan diri dengan baik pada manfaat dari penggunaan gadget, upaya pendidik dalam mengatasi penggunaan gadget peserta didik, pendidik harus bisa membuat peserta didik juga menjadi kreatif dan aktif selama proses pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh selama proses pembelajaran.[2]
3. Bayu Saputra, dkk., 2022, Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Al-Quran Anak-Anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya

---

[1]Arma Nengs, *Implementasi Media Gadget Pada Pembelajaran Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Nu Pace Nganjuk.* (Penelitian Tulangagung: UIN sayyed Ali Rahmatullah, 2024)**.**

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

intensitas penggunaan gadget memiliki dampak negatif terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak. Anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami penurunan semangat belajar, terutama karena waktu mereka lebih banyak dihabiskan untuk bermain game, menonton video di *YouTube* dan *TikTok*, serta menggunakan media sosial. Ketergantungan terhadap gadget menyebabkan anak-anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan berkurangnya motivasi untuk belajar Al-Qur'an. Penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mengontrol serta mengarahkan penggunaan gadget agar dapat digunakan secara lebih produktif dalam mendukung pembelajaran Al-Qur'an.[3]

4. Hastin A. Harmain, dkk., 2022, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis regresi sederhana dimana Y = a+bx = 3.278 + 0.957 X. Hal ini berarti jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel X, maka nilai variabel Y adalah 3.278. selanjutnya, setiap penambahan 1 (satu) nilai variabel X akan memberikan peningkatan nilai pada variabel Y sebesar 0.957. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai thitung > ttabel atau 15.591> 2.0301, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti koefisien regresi berpengaruh secara signifikan. Dengan demikian

[3]Bayu Saputra, *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).

terbukti bahwa Penggunaan Gadget (X) berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Y) di SDN 05 Tilango.[4]

5. Nur Kholifahtul Masrurroh, 2021, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IX DI MTSN 06 Madiun Tahun Ajaran 2020/2021**.** Berdasarkan dari analisis data ditemukan bahwa: (1) penggunaan gadget sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan prosentase pengaruh sebesar 60%;(2) motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan prosentase pengaruh sebesar 42,2%; (3) Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan Motivasibelajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IX di MTsN 06 Madiun, dengan prosentase pengaruh sebesar 60,2%.[5]
6. Ilham Kamaruddin, dkk, 2023, Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada kesehatan mental siswa, seperti kecemasan, stres, dan kecanduan gadget. Penggunaan gadget juga berdampak pada motivasi belajar siswa, seperti menurunnya minat belajar dan konsentrasi. Dalam mengatasi dampak negatif tersebut, perlu ada pendekatan yang holistik, seperti

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

[5]Nur Kholifahtul Masrurroh, *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).

pembatasan waktu penggunaan *gadget*, penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta dukungan sosial dari keluarga dan teman-teman.[6]

B. Kajian Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a) Pengertian Penggunaan *Gadget*

Pengguanaan berasal dari kata *guna*, lalu mendapat imbuhan pengdan akhiran *-an* yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.[7] Istilah *gadget* yang berasal dari Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut "sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.[8]

Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat eletronik lainnya.[9] Perbedaannya pada unsur kebaruan pada *gadget.* Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

---

[6]Ilham Kamaruddin, dkk, *Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah.* (Journal on Education, Volume 06, No. 01, 2023).

[7]Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa.* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 1045.

[8]Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Edisi Revisi, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021), hlm. 132.

[9]Nugroho, A., & Setiawan, *Inovasi Teknologi Gadget: Tren dan Dampaknya terhadap Gaya Hidup Modern*. (Jakarta: Penerbit Andi., 2022), h. 67.

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.[10] *Gadget* baik *laptop, 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.[11]

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.[12]

Penyimpulan yang dapat ditarik dari definisi di atas adalah bahwa *gadget* adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus, dapat digunakan dengan mudah serta senantiasa diperbaharui fitur-fitur di dalamnya. *Gadget*

---

[10]Hasan, M., & Ramadhan, *Peran Artificial Intelligence dalam Evolusi Gadget Modern.* (Jurnal Teknologi dan Inovasi Digital, Vol. 5, No. (2), 2023), h. 88.

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

[12]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.

senantiasa di-*upgrade* dengan fitur-fitur yang lebih canggih agar memudahkan penggunanya. Adanya *gadget* memudahkan manusia untuk menjalani kehidupannya.

b) Jenis-Jenis *Gadget*

Banyaknya jenis gadget yang berkembang pesat membuat produk ini menarik untuk dimiliki. Berikut beberapa jenis *gadget* diantaranya yaitu:[13]

1) *Handphone*

Perangkat telekomunikasi elektronik yang dikenal sebagai telepon seluler, kadang-kadang dikenal sebagai telepon seluler, telgam, atau telepon seluler (HP), memiliki kemampuan dasar yang serupa dengan telepon saluran tetap tradisional tetapi portabel dan tidak memerlukan kabel untuk dihubungkan ke jaringan telepon. Jadi, telepon seluler adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang penggunaannya tidak perlu disambungkan pada kabel.[14]

2) *Smartphone*

Smartphone adalah ponsel dengan fitur dan kemampuan seperti komputer. *Smartphone* dapat dibedakan dari ponsel biasa dalam dua aspek utama, menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT. Symbian OS, bagaimana dibuat dan apa yang dapat dilakukannya. Berbeda dengan ponsel biasa yang memiliki kapasitas penyimpanan maksimal untuk daftar

[13]Irkham Abdaul Huda, *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* (JPdK: Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 2, No. 1, 2020), h. 89.

[14]Dekinus Kogoya, *Dampak Penggunaan Handphone pada Masyarakat Studi pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua.* (Acta Diurna Volume 4, Nomor 4, 2023), h. 5.

nama, smartphone memiliki fitur yang paling sering digunakan diantaranya kemampuan menyimpan nama. *Smartphone* adalah telepon seluler yang lebih pintar, yang mana memiliki kemampuan untuk memudahkan penggunanya dengan teknologi canggih.[15]

3) *Tablet*

Tablet merupakan bentuk terbaru dari komputer yang memiliki bentuk seperti *handphone*. Ukuran layar tablet lebih besar daripada handphone. Layar *tablet* berukuran 7 sampai 10 inch, tergantung spesifikasi masing-masing *tablet.* Jadi, tablet adalah alat elektronik yang hamper mirip dengan smartphone, bedanya tablet layarnya lebih lebar daripada smartphone. Fitur dalam tablet biasanya digunakan untuk menulis maupun menggambar dengan menggunakan bantuan pena digital.[16]

c) Fungsi dan manfaat menggunakan *gadget*

Ponsel atau *gadget* merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari masyarakat Indonesia. Berdasarkan paparan data Cosumer Lab Ericsson selain sebagai alat komunikasi, *gadget* juga memiliki fungsi lain. Pada tahun 2009 riset menunjukkan bahwa terdapat lima fungsi gadget yang ada dimasyarakat. Berikut lima fungsi *gadget* atau *telphone seluler* bagi masyarakat Indonesia:

1. Sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65%
2. Sebagai penunjang bisnis = 65%
3. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%

---

[15]Aisyah Anggraeni and Hendrizal, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. (Jurnal PPKn dan Hukum Vol. 13, No. 1, 2018): 64.

[16]Jaka Irawan dan Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja.* (An-Nafs Vol.08, No. 2, 2023), h. 32.

4. Sebagai alat penghilang stres = 36%.[17]

Memang jelas manfaat *gadget* yang terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya namun selain fungsi diatas *gadget* bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. *Gadget* juga bisa digunakan sebagai hiburan karena terdapat berbagai fitur yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, bahkan jaringan *internet* seperti *google, facebook, instagram, twitter, line,* dan lain sebagainya. *Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya.[18] Fungsi dan manfaat gadget secara umu diantaranta:

a. Komunikasi
   Pengetahuan manusia semakin luas dan maju, jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globlalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone.*
b. Sosial
   Gadget memliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
c. Pendidikan
   Seiring berkembangnya zaman sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun juga melalui gadget. Dengan *gadget* kita bisa mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan baik tentang pendidikan, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan umum, agama dan sebagainya tanpa harus repot-repot pergi keperpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

d. Hiburan

[17]Putri Miranti and Lili Dasa Putri, *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. (Jurnal Cendekiawan Ilmiah, PLS Vol. 6, No. 1, 2021), h. 62.

[18]Yuli Salis Hijriyani and Ria Astuti, *Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0*. (Thufula Vol. 8, No. 1, 2020), h. 18-19.

Bukan rahasia lagi bahwa gadget juga berguna untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses informasi
Bukan gadget namanya jika tidak bisa memberikan informasi-informasi. Dengan informasi tersebut akan mempermudah penggunanya untuk melakukan aktivitasnya. Jka sebagai siswa informasi tersebut bisa berupa *update* berita tentang progam kampus dan perkembangannya

f. Wawasan bertambah
Wawasan yang bertambah merupakan manfaat dari *gadget*, dari gabungan komunikai lancar dan mudahnya informasi yang didapat.[19]

d) Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang menguntungkan dan merugikan. Semuanya akan memberikan efek positif jika digunakan dengan tepat.[20] Secara tidak tepat atau berlebihan, akan menimbulkan efek negatif. Berikut dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*;

1) Dampak positif penggunaan *gadget*
   (a) Sebagai media belajar
   Dampak positif *gadget* yakni sebagai media belajar. Siswa dengan mudah mencari informasi di *google* maupun *fitur browser* lainnya. Siswa dapat mencari tambahan materi pelajaran. Fitur browser selain digunakan untuk mencari informasi pembelajaran juga dapat membantu mengerjakan tugas sekolah. Jika bosan membaca sumber belajar, maka dapat menonton video penjelasan materi pelajaran. Video pembelajaran yang menarik dengan ilustras gambar penuh warna menjadikan belajar jadi lebih menyenangkan.[21]
   (b) Menambah pengetahuan
   adanya *gadget* juga dapat menambah pengetahuan. Bertambahnya pengetahuan seseorang karena kemudahan untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui *gadget.* Sebagai contoh, pada akun sosial media seseorang yang berprofesi sebagai guru membuat konten

[19]Pratama, *Teknologi Masa Kini: Gadget, IoT, dan Kecerdasan Buatan dalam Genggaman.* (Yogyakarta: Deepublish, 2024), h. 5.

[20]Kurniawan, *Dinamika Penggunaan Gadget dalam Transformasi Sosial Teknologi.* (Jurnal Komunikasi Digital, Vol. 4, No. (1), 2020), h. 55.

[21]Fahdian Rahmandani, 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), h. 24.

tentang materi sekolah. Ada juga dosen yang membuat konten tentang materi kuliah, tentang mengerjakan skripsi maupun karya ilmiah lainnya.[22]

(c) Mempermudah komunikasi
Gadget menjadikan komunikasi menjadi lebih efisien. Komunikasi menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan aplikasi berkirim pesan yang dihubungkan dengan internet, misalnya aplikasi *WhatsApp, Messenger,* atau aplikasi pengirim pesan lainnya. Berkomunikasi dapat dilakukan secara cepat meskipun terpisah oleh jarak. Berkomunikasi hanya dengan menekan tombol telepon maupun berkirim pesan.[23]

(d) Menambah pertemanan
Dengan adanya *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan.20 Melalui aplikasi media sosial seseorang dapat terkoneksi dengan masyarakat lain secara mudah. Seseorang dengan mudahnya dapat berkenalan dengan berkirim pesan maupun tambahkan pertemanan.[24]

(e) Melatih kreativitas
Dampak positif *gadget* yakni melatih kreativitas. Melatih kreativitas dapat dilakuakn dengan bermain game yang mengasah otak ataupun belajar membuat sesuatu dengan mencari cara atau tutorial membuatnya di *google* maupun di *youtube.*[25]

2) Dampak negatif penggunaan *gadget*

Banyak sekali kerugian dari kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, sosial, ekonomi, akibat maraknya *gadget* di segala bidang, terutama di kalangan pelajar. Berikut beberapa dampak negatif penggunaan gadget antara lain:

(a) Kecanduan
Dengan seringnya menggunakan gadget pada waktu yang berlangsung terus menerus menyebabkan ketergantungan atau kecanduan. Kesenangan yang dihasilkan saat menggunakan *gadget* juga menjadi salah satu hal yang menyebabkan kecanduan menggunakan *gadget*.[26]

(b) Kesehatan tubuh terganggu

---

[22]Tri Aryati, *Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul*. (Jurnal Pendidikan Sosiologi 2017), h. 8.

[23]Dalillah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat,*. (Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019), h. 10-11.

[24]Muhammad Iqbal Al Ulil Amri, dkk,. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19.* (Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 02, 2020), h. 19-20.

[25]Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.* (Vol. 05 No. 03, 2016), h. 2.

[26]Fitriana, dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadao Perilaku Remaja dalam Keluarga*. (Psikoislamedia : Jurnal Psikologi Vol. 5, No. 2, 2020), h. 190.

Dampak negatif penggunaan *gadget* yakni dapat menjadikan Kesehatan tubuh terganggu. Seringnya bermain *gadget* sampai larut malam dan baru tidur misalnya jam 03:00 menjadikan waktu tidur terganggu, keesokan harinya harus beraktifitas seperti biasanya.[27]

(c) Waktu yang terbuang sia-sia
Dampak negatif penggunaan *gadget* yakni waktu yang terbuang sia-sia. Terlarut dalam bermain *gadget* dan selalu menghabiskan waktu dalam kegiatan yang kurang bermanfaat.[28]

(d) Mempengaruhi perilaku seseorang
Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku sesorang, seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar.[29]

(e) Penurunan kemampuan bersosialisasi
Dampak negatif penggunaan *gadget* yakni penuruan kemampuan bersosialisasi. seseorang terlalu asyik bermain gadget, dan seseorang tersebut bisa mengabaikan dan tidak peduli dengan sekitarnya.[30]

(f) Penyakit mental
Dampak negatif penggunaan *gadget* yang lain yakni penyakit mental. Penggunaan *gadget* yang berlebihan berkontribusi pada penyakit mental seperti depresi, kecemasan, dan kurangnya perhatian.[31]

(g) Timbulnya rasa malas
adanya *gadget* menjadikan diri suka bermalas-malasan karena lebih asyik bermain *gadget*. Sebagai contoh seorang anak yang lebih asyik memainkan gadget, daripada mengerjakan tugas sekolah maupun membantu orang tua untuk bersih-bersih dan yang lainnya.[32]

2. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motovasi Belajar

---

[27]Atik Dwi Susanti, *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), h. 21.

[28]Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari, *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*. (Seminar Nasional 2018), h 61.

[29]Nanndo Yannuansa, *Pengurangan Pengaruh Gadget pada Remaja dan Anak Melalui Workshop*. (Abidumasy Volume 1, Nomor 1, 2020), h. 51.

[30]Gabriel Jenny and Belinda Mau, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini.* (Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan, Vol. 5, No. 1, 2021), h. 105.

[31]Ali Akhmadi, *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.

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

Terdapat beragam definisi motivasi yang pada dasarnya memiliki arti yang identik. Di bawah ini disajikan beberapa definisi motivasi antara lain:[33]

(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. [34]
(3) Menurut Oemar Hamalik, dalam Lidia Susanti, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik.[35]
(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.[36]

Dari beberapa definisi tentang motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi yang dapat mendorong 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. Beberapa definisi tersebut antara lain:

a. Menurut James O.Whittaker, belajar merupakan proses di mana tingkah laku diimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
b. Cronbach berpendapat bahwa learning is shown by change in behavior as a result of experience. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
c. Howard L.Kingskey mengatakan bahwa learning is a process by which behavior (in the boarder sence) is originated or change through practice

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

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

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

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

or training. Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

d. Menurut Drs. Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[37]

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.[38]

Jadi dapat disimpulkan bahwa, ayat ini memotivasi kita untuk mengubah diri kita, maka yang lain akan berubah atas bantuan allah. Jangan hanya menuntut yang diluar diri berubah. Seseorang juga lebih mudah mengubah diri sendiri, dari pada mengubah orang lain. Beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman berupa praktek maupun latihan dalam interaksi dengan lingkungannya.

b) Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

[37]Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*. (Edisi Revisi, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), h. 114.

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

Untuk mencapai suatu tujuan belajar, maka siswa harus memiliki motivasi belajar dalam dirinya. Motivasi ini sangat mempengaruhi tingkat prestasi seorang siswa dalam kegiatan pembelajaran, apabila siswa tersebut memilik motivasi belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan memiliki prestasi yang baik. Begitu juga sebaliknya, apabila siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah, maka prestasi belajarnya tidak akan baik. Menurut para ahli, ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa:

1. Menurut Max Dayton dalam Lidia Susanti, ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar:[39]
   a) Cita-cita atau aspirasi siswa
   b) Kemampuan belajar
   c) Kondisi siswa
   d) Kondisi lingkungan
   e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar
   f) Upaya guru dalam pembelajaran.
2. Menurut Ngalim Purwanto, membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menjadi dua, yaitu;[40]
   a) Faktor Individual merupakan faktor yang berada pada diri individu itu sendiri. Adapun yang termasuk faktor ini adalah kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, Latihan, motivasi dan faktor pribadi.

[39]Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), h. 17.

[40]Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan.* (Edisi Revisi, Bandung: Remaja Karyan, 2018), h. 102.

b) Faktor Eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa. Contoh dari faktor ini yaitu keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan, kesempatan yang tersedia danmotivasi sosial.

3. Menurut B. Uno, Hamzah, motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan akan sebuah cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik Jadi, kedua faktor ini saling berhubungan satu sama lain untuk mendukung timbulnya motivasi dalam belajar.[41]

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari faktor internal dan eksternal. Dua faktor tersebut yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri seperti, kesiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c) Aspek-aspek Motivasi Belajar

Terdapat beberapa aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock dalam Herliana, yaitu :[42]

---

[41]B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Cet. Ke 4, Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 23.

[42]Herliana, dkk., *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. (Bandung: CV. Jejak, 2021), h. 11.

a. Motivasi ekstrinsik adalah menyelesaikan sesuatu untuk menghasilkan untuk mencapai sebuah tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti penghargaan dan hukuman.
b. Motivasi intrinsik adalah motivasi intrinsik (tujuan itu sendiri) untuk melakukan sesuatu untuk diri sendiri.
c. Kondisi siswa kondisi fisik dan mental siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar. Siswa yang sakit, Kelaparan atau marah-marah karena telah mengganggu perhatian pembelajaran.
d. Kondisi lingkungan siswa dapat meliputi kondisi alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan teman sebaya dan kehidupan sosial. Sebagai anggota masyarakat, siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Bencana alam, permukiman kumuh, Perundungan antar teman sebaya, pertengkaran di antara siswa, akan mengganggu kesungguhan belajar siswa.
e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran Siswa memiliki emosi, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang berubah berdasarkan pengalaman hidupnya. Pengalaman dengan teman sebaya memengaruhi motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan sekitar siswa yang berupa lingkungan alam, tempat tinggal dan pergaulan juga mengalami perubahan.
f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa Guru adalah sebagai pendidik yang berekembang. Sebagai seorang pendidik Partisipasi dan keteladanan adalah satu kesatuan upaya mendidik siswa. Upaya seorang

guru mendidik siswanya tidak hanya terjadi didalam sekolah saja tetapi juga di luar sekolah

d) Indikator Motivasi belajar

Menurut Sardiman, motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:[43]

1) Tekun menghadapi tugas, maksudnya dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
2) Ulet menghadapi kesulitan, maksudnya tidak memerlukan dorongan dari luar dirinya untuk berprestasi sebaik mungkin, melainkan tidak cepat puas dengan pretasi yang telah di capai nya.
3) Menunujukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, siswa yang memiliki motivasi belajar akan menunjukkan kepekaan dan respon terhadap berbagai masalah umum.
4) Lebih senang bekerja mandiri, siswa yang memiliki motivasi belajar lazimnya akan berusaha bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, maksudnya memiliki kreativitas yang tinggi dan tidak menyukai hal-hal yang berbau rutinitas dan mekanis.
6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
7) Tidak mudah melepaskan apa yang sudah diyakini itu.
8) Senang mencari dan memcahkan masalah soal-soal.

[43]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. (Edisi Revisi, Jakarta: Rajawali Press, 2021), h. 85.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar dapat di ukur beberapa teori dan penulis mengukur indikator motivasi belajar melalui teori sardiman. Yaitu : tekun, ulet, lebih senang bekerja mandiri,menunjukkan minat terhadap berbagaimacam masalah, cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapat nya,tidak mudah melepaskan apa yang di yakini,dan senang memecahkan masalah.

3. Pendidikan Agama Islam

a) Pengertian 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.[44] Pengertian ini memberi kesan bahwa kata pendidikan lebih mengacu pada cara mendidik.[45]

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.[46]

Muhammad Javad al-Sahlani dalam M. Ngalim Purwanto, mendefinisikan pendidikan Agama Islam sebagai proses pendekatan manusia kepada tingkat

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

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

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

kesempurnaan dan mengembangkan kemampuannya.[47] Definisi ini mengandung prinsip-prinsip sebagai berikut:

(a) Lembaga pendidikan harus membantu proses pencapaian tingkat kesempurnaan gambaran tentang manusia sempurna ialah manusia yang sudah mencapai ketinggian iman dan ilmu. Allah swt, berfirma dalam QS. Al-Mujadalah/58:11, yang berbunyi:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Terjemahnya:

> Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[48]

(b) Sebagai model untuk orang yang sudah mencapai tingkat kesempurnaan Islam menjadikan Rasulullah Muhammad saw, sebagai *uswatun hasanah* dan memiliki akhlak yang mulia.

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang menggabungkan antara iman dan ilmu pengetahuan yang menuntun manusia untuk menjalankan tugasnya sebagai hamba, ciptaan dan khalifah Allah Swt, di muka bumi. Secara lebih umum Pendidikan Agama Islam merupakan suatu sistem untuk membentuk manusia muslim sesuai dengan cita-cita Islam. Pendidikan Agama Islam memiliki

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

[48]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya.* (Banten: Pelayan Quran, 2017), h. 591.

komponen-komponen yang secara keseluruhan mendukung terwujudnya pembentukan muslim yang ideal.[49]

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab baik secara formal, maupun informal. Kegiatan tersebut adalah: mendidik, mengajar, membimbing, melatih, mengarahkan, dan menggerakkan siswa agar mencapai tujuan-tujuan pendidikan, yaitu memiliki kompetensi-kompetensi menyangkut ilmu pengetahuan, ketrampilan motorik, dan nilai-nilai moral yang luhur.[50] Secara istilah, menurut Ramayulis, pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.[51] Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah:

> Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam rangka membekalinya untuk menjadi manusia yang berguna untuk masyarakat, bangsa dan negara.[52]

Berdasarkan pengertian pendidikan yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan pendidikan berarti usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat serta mewariskannya kepada generasi

---

[49]Maritsatul Karimah dan Mohammad Nu`man, *Problematika Pendidikan Islam Di Tengah Modernisasi.* (Volume 6, Nomor (1), 2022), h. 65.

[50]Rahayu, B., & Fitriyani, *Peningkatan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* (JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 12, No. (2), 2021), h. 103.

[51]Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam.* (Jakarta: Kalam Mulia, 2018), h. 71.

[52]Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan.* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006), h. 5.

setelahnya untuk dikembangkan dalam kehidupan yang merupakan suiatu proses pendidikan untuk melestarikan hidupnya.

b) Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan mentransformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai Islam pada peserta didik melalui penumbuhan dan pengembangan potensi yang ada sejak ia dilahirkan guna mencapai kesempurnaan dalam kehidupan. Ruang lingkup nilai pendidikan merujuk kepada inti dari pokok ajaran Islam, yakni keyakinan (*aqidah*), norma (*syar'ah*), dan perilaku (*akhlak*).[53] Pertama aqidah adalah lahirnya sebuah komitmen untuk dapat membuat suatu ikatan dan mematuhinya, menjaga komitmen yaitu dapat menjaga kontinuitas pemahaman dan apresiasi secara terus menerus tentang substansi dan ekspresi sebuah keyakinan.

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 dan hubungannya dengan kehidupan. Ketiga akhlak bersumber dari Al-Quan dan as-Sunnah, bukan akal pikiran atau pandangan masyarakat sebagaimana pada konsep

[53]Suryani dan E. Dewi, *Menguatkan arah pendidikan Islam era globalisasi: Menginternalisasi Nilai Pendidikan Islam Masa Khulafaur Rasyidin*. (Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, Vol. 9 No. 1, 2024), h. 125.

etika dan moral.[54] 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.[55]

Nilai-nilai Al-Quran akan mampu mendampingi mereka dalam melukis sejarah mereka sendiri. Oleh karena itu, menjadi kewajiban bagi semua pihak untuk terus dan terus memasyarakatkan Al-Quran dengan tekanan kepada pendalaman isi serta kandungannya sudah tentu awalnya adalah kemampuan membaca Al-Quran. kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.[56]

c) Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam

Sebagai aktifitas yang bergerak dalam bidang pendidikan dan pembinaan kepribadian, tentunya pendidikan Islam memerlukan landasan kerja untuk memberi arah bagi programnya. Sebab dengan adanya dasar juga berfungsi sebagai sumber semua peraturan yang akan diciptakan sebagaipegangan langkah pelaksanaan dan sebagai jalur langkah yang menentukan arah usaha tersebut.

---

[54]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.

[55]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.

[56]F Ramadhan, 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), h. 111.

Indonesia secara formal pendidikan Islam mempunyai dasar/landasan yang cukup kuat.[57] Pancasila yang merupakan dasar setiap tingkah laku dan kegiatan bangsa Indonesia, dengan Ketuhanan Yang Maha Esa sebagai sila pertama, berarti menjamin aktifitas yang berhubungan dengan pengembangan agama, termasuk melaksanakan pendidikan agama.[58]

Menetapkan al-Qur'an dan Ḥadits sebagai dasar pendidikan Islam bukan hanya dipandang sebagai kebenaran yang didasarkan pada keimanan semata. Namun justru karena kebenaran yang terdapat dalam kedua dasartersebut dapat diterima oleh nalar manusia dan dapat dibuktikan dalam sejarah atau pengalaman kemanusiaan. Sebagai pedoman, al-Qur'an tidak ada keraguan padanya, sebagai mana dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah/2:2, yang berbunyi;

ذَٰلِكَ ٱلۡكِتَٰبُ لَا رَيۡبَۛ فِيهِۛ هُدٗى لِّلۡمُتَّقِينَ ٢

Terjemahnya:

> Kitab (Al Quran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertaqwa.[59]

Dijelaskan bahwa hidayah (petunjuk) dari Al-Qur'an akan diterima oleh mereka yang membuka diri, bersih hatinya, dan mau mengamalkan. Allah Swt, menegaskan bahwa Al-Qur'an adalah wahyu yang benar, bukan buatan manusia, dan bebas dari kesalahan serta keraguan. Ini menunjukkan bahwa yang

---

[57]H. M. Fauzi, *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), h. 45.

[58]A. M. Mastuki, *Pancasila sebagai Ideologi Terbuka dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), h. 172.

[59]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya.* (Banten: Pelayan Quran, 2017), h. 4.

mendekatinya dengan niat tulus, akan menemukan kebenaran di dalamnya.[60] Secara umum, Hadits dipahami segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad Saw., baik berupa perkataan, perbuatan, serta ketetapannya. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. Al-Ahzab/33: 21, yang berbunyi:

لَّقَدۡ كَانَ لَكُمۡ فِي رَسُولِ ٱللَّهِ أُسۡوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرۡجُواْ ٱللَّهَ وَٱلۡيَوۡمَ ٱلۡأٓخِرَ وَذَكَرَ ٱللَّهَ كَثِيرٗا ٢١

Terjemahnya:

> Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.[61]

Ayat ini menegaskan bahwa Rasulullah Muhammad Saw, adalah contoh terbaik (*uswah hasanah*) bagi umat manusia, terutama bagi orang-orang beriman yang mengharapkan ridha Allah Swt, percaya kepada hari akhir, dan senantiasa mengingat Allah Swt. Rasulullah Muhammad Saw, tidak hanya menyampaikan ajaran Islam secara lisan, tetapi juga menjadi teladan nyata dalam mengamalkannya: dalam beribadah, bermasyarakat, memimpin, mendidik, bersikap sabar, dan menyelesaikan masalah.[62]

d) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Setiap kegiatan pembelajaran pasti akan bermuara pada tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan konsep Islam, pendidikan bertujuan untuk mewujudkan kehidupan bahagia di dunia maupun di akhirat berdasarkan

---

[60]Muhamamd Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Cet. ke-20 Jakarta: Lentera Hati, 2023), h. 71.

[61]Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya,* (Banten: Pelayan Quran, 2017), h. 373.

[62]A. M. Al-Maraghi, *Tafsir Al-Maraghi* (Terj. Bahrun Abu Bakar). (Jakarta: Gema Insani, 2020), h. 841.

keimanan kepada Allah Swt.[63] Dalam Al-Ghazali menyebut bahwa *assa'adah* (bahagia) terbagi menjadi dua, pertama bahagia hakiki (kebahagiaan ukhrawi); dan kedua, bahagia majasi (kebahagiaan duniawi). Kebahagiaan ukhrawi akan diperoleh dengan modal iman, ilmu, dan amal.[64] Adapun kebahagiaan duniawi bisa didapat oleh orang yang beriman dan bisa didapat oleh orang yang tidak beriman. 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.[65]

Ayat tersebut menegaskan bahwa hakikat dan tujuan hidup manusia dan jin adalah ibadah kepada Allah Swt. Ini menjadi dasar pemikiran dalam Islam bahwa seluruh kegiatan hidup, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial, harus diarahkan untuk mencapai ridha Allah Swt**,** sehingga manusia dapat meraih kebahagiaan dunia dan akhirat.[66] Dalam PP Nomor 5 Tahun 2007 tentang

---

[63]M. Z. Arifin, A. R & Sofa, *Ilmu sebagai Kunci Kesuksesan Dunia dan Akhirat Menurut Al-Qur'an dan Hadist*. (Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, Volume 3, Nomor (4), 2024), h. 118.

[64] Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin: Jalan Ilmu, Amal, dan Akhlak Menuju Kebahagiaan Dunia Akhirat* (Terj.). (Jakarta: Turos Pustaka, 2022), h. 141.

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

[66]Ibnu Katsir, *Tafsir Ibnu Katsir.* (Terjemah lengkap 10 jilid, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'I, 2022), h. 214.

pendidikan agama dan pendidikan keagamaan tertulis bahwa pendidikan agama berfungsi:

> Untuk membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama. Dan pendidikan agama memiliki tujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama dan menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.[67]

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.[68] Tujuan Pendidikan Agama Islam secara universal antara lain:[69]

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.

---

[67]Pemerintah Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.* (Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara, 2007), h. 19.

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

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

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 melakukan kehilafan dan mengalami naik turunnya iman, sehingga pendidikan agama Islam berperan untuk memupuk serta memelihara nilai Islami pada manusia agar menjadi insan kamil.[70] Dalam Al-Qur'an tujuan pendidikan agama Islam terdapat dalam QS. Ali Imran/3:102 yang berbunyi;

يَـٰٓأَيُّهَا 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.[71]

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.

---

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

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

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.

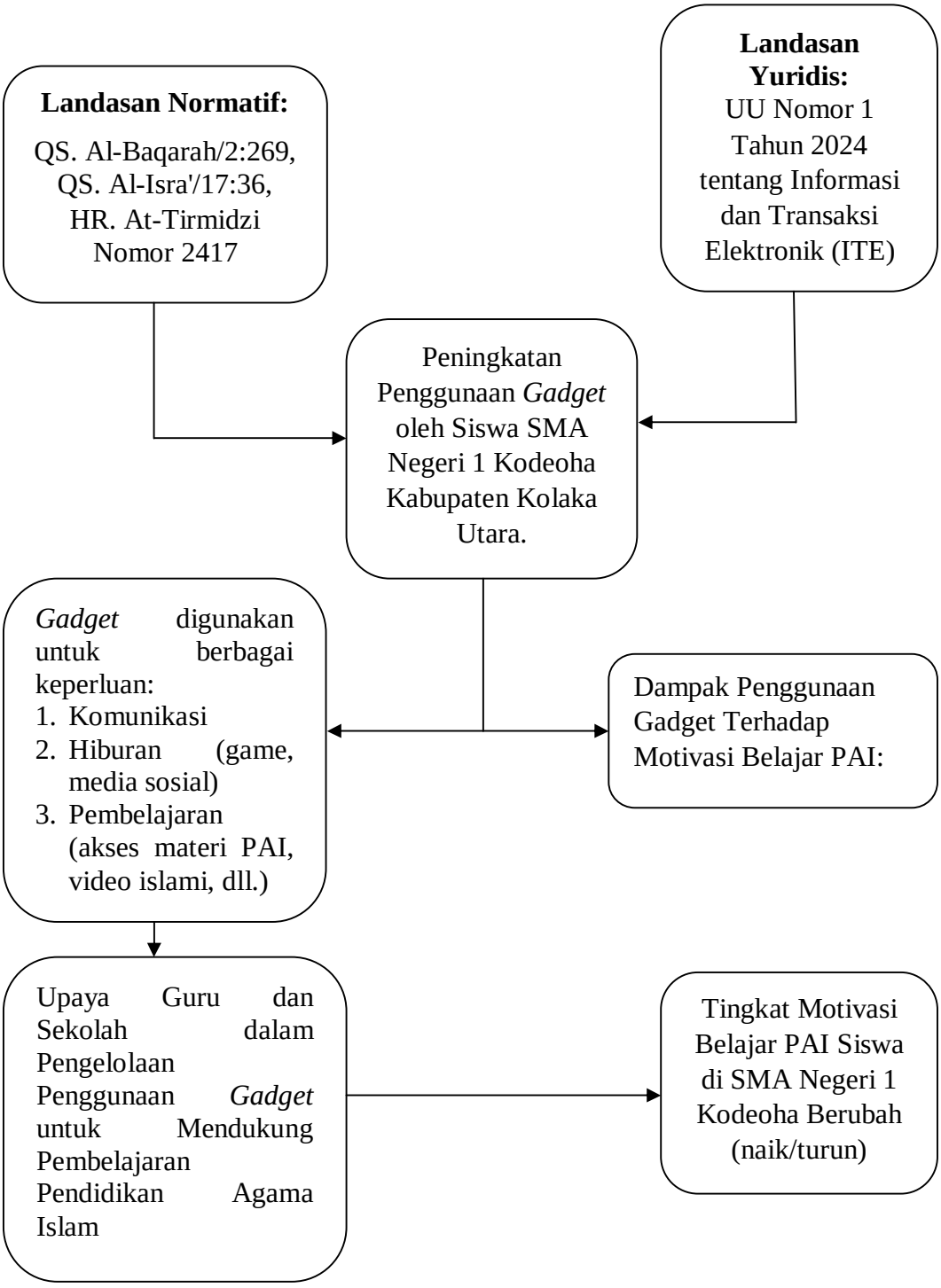
Pendidikan Agama Islam diharapkan mampu mengarahkan peserta didik untuk meneguhkan keimanan, akidah, dan pengetahuannya terhadap Allah Swt, dengan ajaran-ajaran, hukum-hukum dan moral agama Islam. Sehingga peserta didik terbentuk menjadi pribadi yang memiliki *akhlaqul karimah* dan mampu menerapkan ajaran 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.

C. Kerangka Teori dan Kerangka Pikir Penelitian

Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan saat ini telah menjadi fenomena umum, termasuk di lingkungan SMAN 1 Kodeoha, Kabupaten Kolaka Utara. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), gadget dapat berperan sebagai sarana pendukung yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai aplikasi pembelajaran, video ceramah, Al-Qur'an digital, serta platform interaktif keagamaan memberikan kemudahan akses informasi dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih fleksibel dan mandiri, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap materi-materi keagamaan yang dikemas dengan lebih menarik dan modern.

Namun demikian, penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak. Alih-alih meningkatkan motivasi, gadget justru bisa menjadi sumber distraksi yang menyebabkan siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran PAI. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan gadget sangat bergantung pada pengawasan, pembimbingan, serta pemanfaatan teknologi yang tepat sasaran. Oleh karena itu, kerangka pikir dalam penelitian ini dibangun atas dasar hubungan antara penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan motivasi belajar PAI sebagai variabel terikat, dengan asumsi bahwa gadget dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada cara penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana *gadget* memengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Bagan I: Kerangka Kontekstual Peneltian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Jenis Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana peneliti melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi dari objek yang diteliti dalam rangka mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Dalam penentuan lokasi penelitian, menurut Lexy J. Moleong, menentukan cara terbaik untuk ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substantif dan menjajaki lapangan dan mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan.[1]

Sementara itu keterbatasan geografi dan praktis seperti waktu, biaya, tenaga perlu juga dijadikan pertimbangan dalam penentuan lokasi penelitian. Lokasi yang diambil dalam penelitian ini ditentukan dengan sengaja (*purposive*), yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara..

2. Jenis Penelitian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualiatif, yakni penelitian yang memberikan gambaran tentang fenomena dan keadaan yang terjadi di lokasi berdasarkan pada kondisi ilmiah dari objek penelitian.[2] Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrument kunci (*key informan*) yang langsung mengadakan penelitian lapangan. Peneliti berinteraksi secara aktif dengan sumber

[1]Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017), h. 132.

[2]M. Sayuti Ali, *Metodologi Penelitian Agama, Pendekatan Teoridan Praktek,* (Cet. II; Jakarta: RajaGrafindoPersada, 2019), h. 59.

data atau informan untuk memperoleh data yang akurat dan objektif. Penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menggunakan data deskriptif, yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau pelaku yang diamati.[3] Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.[4]

Penelitian kualitatif diistilahkan juga dengan *inquiry naturalistic* atau inkuiri alamiah. Pemakaian istilah ini dimaksudkan untuk lebih menekankan pada *kealamiahan* sumber data, atau dengan ungkapan lain adalah suatu metode yang meneliti kondisi objek secara alamiah (*natural*). McMilan dan Schumacher dalam Nana Syaodih Sukmadinata, mengemukakan bahwa secara umum penelitian kualitatif mempunyai 2 tujuan, yaitu:

a. Menggambarkan dan mengungkap (*to describe* dan *explore*).
b. Menggambarkan dan menjelaskan (*todescribe* dan *explain*).[5]

Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian, didasarkan kepada beberapa pertimbangan; *pertama* menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, *kedua* dapat menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan informan, *ketiga* metode ini lebih peka dan lebih menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengarah bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.[6] Memperhatikan uraian di

---

[3]Robert C.D. Steren S.Tailor, *Kuantitatif, Dasar-dasar Penelitian,* (Edisi Revisi, Ke II, Jakarta: Usaha Nasional, 2018), h. 5.

[4]Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif,* (Cet. III; Bandung: PT. Remaja Rosdakaya, 2019), h.5.

[4]Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian,* …, h. 1.

[5]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Cet. IV; Bandung;PT. Remaja Rosdakaya, 2021), h. 96.

[6]Burhan Bungin, *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 85.

atas, maka jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, namun demikian tidak menutup kemungkinan peneliti memadukan dengan penelitian kuantitatif apabila diperlukan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara *holistik*, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah.[7]

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian banyak dipengaruhi oleh jenis dan banyaknya variabel dan begitu pula sebaliknya jenis variabel juga dipengaruhi oleh jenis pendekatan, selain pendekatan penelitian ini juga dipengaruhi oleh banyak dan jenis variabel, tetapi masih ada faktor-faktor lain yang juga tidak kalah penting artinya faktor-faktor yang mempengaruhi jenis pendekatan ini antara lain (1) tujuan penelitian, (2) waktu dan dana yang tersedia, (3) tersedianya subjek penelitian, (4) minat dan selera peneliti.[8] Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa pendekatan antara lain:

1. Pendekatan pedagogis, yaitu pendekatan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan guru meliputi: pemahaman terhadap siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, pemahaman terhadap Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar

[7]Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Instrumen dan Validitas* (Bandung Pustaka Setia, 2022), h. 70.

[8]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi VI; Rineka Cipta, 2019), h. 108.

Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara..

2. Pendekatan psikologis, yaitu pendekatan yang dilakukan dengan cara untuk mengetahui Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara..[9]

Berdasarkan konsep tersebut maka penelitian tesis ini dilakukan penyajian data pendekatan kualitatif dengan melakukan *survey.* Van Dalen mengemukakan bahwa*studi survey* merupakan bagian dari studi deskriptif yang bertujuan untuk mencari kedudukan, fenomena dan menentukan kesamaan status dengan cara membandingkan dengan standar yang sudah ada.[10]

C. Waktu dan Tempat 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.

D. Sumber Data

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,

---

[9]Kaelany HD*, Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* (Cet.I; Jakarta: Bumi Aksara 2021), h. 18.

[10]Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian: Observasi dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 55.

narasumber, partisipan atau informan adalah sampel. Sampel dalam penelitian kualitatif disebut sebagai sumber data.[11] Penentuan narasumber untuk diwawancarai sebagai sumber data ditentukan secara *purposive*, yaitu narasumber yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu, yaitu;[12] (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. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer, yaitu yang diambil langsung dari sekolah melalui wawancara langsung dengan para narasumber di lapangan, di antaranya adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru dan siswa di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara. untuk mengetahui data dan informasi yang diperlukan.
2. Data sekunder, yaitu data yang diambil berupa dokumen kepustakaan, kajian teori, karya baik berupa buku ilmiah, majalah, Skripsi, Tesis, Jurnal dan Disertasi, maupun hasil penelitian yang berhubungan dengan masalah yang ada relevansinya dengan masalah yang diteliti.[13]

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Penelitian harus memiliki kemampuan dalam melakukan pencatatan terhadap data berupa tingkah

[11]Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif,* (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 22.
[12]Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Cetakan kedua, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 205.
[13]Wiratna Sujarweni, *Metodelogi Penelitian*, …, h. 76.

laku atau penampilan sumber data, karena harus dicatatnya secara tertulis tanpa memasukkan tafsiran, pendapat dan pandangannya.[14]

Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dengan dibantu instrumen lain yaitu pedoman wawancara, observasi. Peneliti sebagai instrumen utama karena hanya peneliti yang dapat bertindak sebagai alat ada dan responsif terhadap realitas karena bersifat kompleks.[15]\ Bekal informasi awal, peneliti melakukan observasi secara mendalam melalui wawancara dengan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan guru, serta melakukan observasi di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara..

Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan kesan yang mendalam terhadap suatu fenomena, dan kesan yang mendalam tidak akan bisa didapatkan secara maksimal melalui kuesioner, maka dari itu, dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utamanya peneliti sendiri.[16] Hal ini sejalan Sugiyono, bahwa: Instrumen pilihan dalam penyelidikan naturalistik adalah manusia. Kita akan melihat bahwa bentuk-bentuk instrumentasi lain dapat digunakan dalam tahap-tahap penyelidikan selanjutnya, tetapi manusia adalah yang awal dan andalan yang berkelanjutan.[17]

Berdasarkan peryataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih fleksibel, masalah bisa berkembang selama

---

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

[15]Nawawi dan Martini, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial,* (Edisi Revisi, Yogyakarta: Gadjah Mada University Pres, 2020), h. 186.

[16]Lexy J. Moleong, *Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), h. 75.

[17]Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 60.

proses penelitian, dan instrumen pun berkembang pula. Peneliti sendiri merupakan intrumen utama, karena manusia memiliki empati dan kreatifitas yang memungkinkan untuk menggali informasi secara lebih dalam.

F. Teknik Pengumpulan Data

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.[18]

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai berikut:

1. Observasi.

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai kenyataan yang diperoleh melalui observasi.[19] Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diteliti.[20] Haryono, menegaskan bahwa observasi merupakan metode penelitian yang penting untuk memahami dan memperkaya pengetahuan tentang fenomena yang diteliti.[21]

2. Wawancara

---

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

[19]Sugiono, *Metode Penelitian: Observasi sebagai Dasar Ilmu Pengetahuan*, (Bandung: Alfabeta, 2023), h. 25-23.

[20]Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian,* (Edisi Revisi Ke. 3, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022), h 219.

[21]Haryono, *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2020), h. 19.

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tertutup terbuka, yaitu merupakan gabungan dari wawancara tertutup dan wawancara terbuka.[22] Maksudnya adalah wawancara yang tidak hanya mengajukan pertanyaan yang menuntut jawaban tertentu, tetapi juga mengajukan pertanyaan yang tidak dibatasi jawabannya.[23]

3. Dokumentasi.

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya yang diperlukan dalam melengkapi data penelitian yang diperlukan. Menurut Mardawani, dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencermati dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subyek sendiri atau orang lain untuk penelitian.[24] Penulis gunakan untuk memperoleh data tentang sejarah berdirinya, letak geografisnya, struktur organisasinya, keadaan tenaga kependidikan, keadaan peserta didik, keadaan sarana prasarana sekolah dan dokumentasi berkaitan dengan Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara.

G. Teknik Analisis Data

[22]Mohamad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi* (Cet. Ke II, Bandung: Angkasa, 2017), h. 83.

[23]Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif…*, h. 51.

[24]Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, (Sleman: Deepbulish, 2020), h. 52.

Analisis datamerupakan proses menata, mengedit, memperbaiki, dan mengetik kembali sesuai dengan ketegorinya.[25] 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. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka analisis data dilakukan analisis kualitatif deskriptif:[26]

1. Reduksi Data.

Reduksi diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berjalan secara terus menerus sejalan berlangsungnya penelitian.[27]

2. Penyajian Data.

Penelitian kualitatif penyajian data dilakuakn dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya sajian data selain dalam bentuk narasi kalimat, juga dapat meliputi berbagai jenis matriks, gambar atau skema, jaringan kerja, kaitan kegiatan, dan juga tabel sebagai pendukung narasinya. Dengan melihat suatu penyajian data, peneliti akan melihat apa yang terjadi dan memungkinkan untuk mengajarkan suatu analisis ataupun tindakan lain berdasarkan penelitian tersebut. Penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisi kualitatif yang valid. Penyajian data yaitu

---

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

[26]Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*,…, h. 148.

[27]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet.VI; Bandung: Alfabeta, 2018), h. 79.

sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.[28]

3. Penarikan Kesimpulan.

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini yakni menarik arti dari data yang ditampilkan sesuai dengan pemahaman peneliti. Kesimpulan ini akan dilakukan verifikasi selama penelitian berlangsung. Itulah beberapa tahap analisis data, supaya diperoleh data yang akurat dan mendalam, serta apa yang diinformasikan kepada pembaca terpenuhi.

H. Uji Keabsahan Data.

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi beberapa pengujian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria digunakan, yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*depensbility*), dan kepastian (*confirmability*).[29]

Uji keabsahan data ini diperlukan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu temuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya di lapangan. Cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian adalah: Cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi data, diskusi

[28]Husain Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 81.

[29]Lihat Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Cet. XXV; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 81.

dengan teman sejawat, analisis kasus *negative*, dan member *check*. Dari begitu banyak cara pengujian peneliti memilih beberapa saja sesuai kebutuhan dalam penelitian dilakukan, yaitu dapat dilihat berikut:[30]

1. Derajat Kepercayaan (*Credibility*)

Penerapan derajat kepercayaan pada dasarnya menggantikan konsep validitas internal dan nonkualitatif. Fungsi derajat kepercayaan yaitu, Pertama, penemuannya dapat dicapai; Kedua, mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan yang sedang diteliti. Kriteria derajat kepercayaan diperiksa dengan beberapa teknik pemeriksaan. Berdasarkan hasil triangulasi tersebut, maka akan sampai pada salah satu kemungkinan yaitu apakah data yang diperoleh ternyata konsisten, tidak konsisten, atau berlawanan. Selanjutnya mengungkapkan gambaran yang lebih memadai mengenai gejala yang diteliti.[31]

2. Keteralihan (*Transferability*)

Keteralihan persoalan empiris bergantung pada pengamatan antara konteks pengirim dan penerima. Untuk melakukan pengalihan, seorang peneliti perlu mencari dan mengumpulkan data kejadian dalam konteks yang sama.

3. Kebergantungan (*Dependability*)

Kebergantungan merupakan subtitusi reabilitas dalam penelitian nonkualitatif. Dalam penelitian kualitatif, uji kebergantungan dilakukan dengan melakukan pemeriksaan terhadap keseluruhan proses penelitian. Sering terjadi,

[30]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 270.

[31]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, …, h. 272.

peneliti tidak melakukan proses penelitian ke lapangan, tetapi dapat memberikan data. peneliti seperti ini perlu diuji dependability-nya. Untuk mengetahui dan memastikan apakah hasil penelitian ini benar atau salah, peneliti selalu mendiskusikannya dengan pembimbing secara bertahap mengenai data-data yang didapat dilapangan mulai dariproses penelitian sampai pada taraf kebenaran data yang didapat.

4. Kepastian (*Confimability*)

Penelitian kualitatif, uji kepastian mirip dengan uji kebergantungan, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji kepastian berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan dalam penelitian, jangan sampai proses tidak ada tetapi hasilnya ada.[32] Kepastian yang dimaksud berasal dari konsep objektivitas, sehingga dengan disepakati asil penelitian tidak lagi subjektif tetapi sudah objektif.

5. Triangulasi

Triangulasi berupaya untuk mengecek kebenaran data dan membandingkan dengan data yang diperoleh dari sumber lain, pada berbagai fase penelitian lapangan, pada waktu yang berlainan dan dengan metode yang berlainan. Adapun triangulasi yang dilakukan dengan tiga macam teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber data, metode, dan teori. Untuk itu, maka peneliti dapat melakukan dengan cara:[33]

1. Mengajukan berbagai variasi pertanyaan.
2. Membandingkan data hasil pengamatan (observasi) dengan wawancara.

[32]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, …,h. 274.
[33]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, …, h. 276.

3. Mengeceknya dengan berbagai sumber data.
4. Memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan data dapat dilakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian.

1. Sejarah Singkat Berdirinya

Kurikulum Operasional SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara disusun sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) ini dikembangkan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) yang sudah disusun secara Nasional kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran berdasar Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang sudah disusun. Penyusunan Kurikulum Operasional SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara ini mengakomodir kepaktuhan para pelajar mengembangkan kemampuan ketrampilan abad 21 yang meliputi integrasi PPK, literasi, 4C (*Creative, Critical thinking, communicative, dan Collaborative*), dan HOTS (*Higher OrderThinkingSkill*).

Tenaga pendidik di SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara memiliki pengetahuan yang mendalam di bidang masing-masing dan berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa.Keseluruhan guru di SMA Negeri 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara berjumlah 38 orang, minimal mempunyai kualifikasi pendidikan S1.7 (tujuh) orang guru berkualifikasi S2, 1 orang sedang mengikuti pendidikan S2 di bidang Administrasi Pendidikan.

Selain itu Guru-guru juga mendapatkan pembinaan kompetensi guru melalui MGMP dan Diklat untuk semua mata pelajaran.Kaderisasi guru untuk jabatan Kepala Sekolah dilakukan melalui pembinaan dan diklat, serta melalui

jalur pemilihan guru berprestasi. Pelaksanaan pembinaan pegawai dan penningkatan kompetensi. Guru-guru di SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara terlaksana dengan baik sangat antusias. Semua tenaga pendidik melakukan pengembangan Kompetensi diri melalui partisipasi aktif dalam komunitas pengembangan pembelajaran yang dicanangkan oleh Dinas Pendidikan dan Kepakdayaan Kapakpaten Kolaka Utara seperti Program PEMBATIK, Program Guru Penggerak, Pengajaran Praktik dan Penggiat Literasi.

SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara juga menjalin kemitraan yang baik dengan komunitas sekitar. Misalnya dengan pihak pemerintah kecamatan kodeoha, Pondok Pesantren Darul Istiqamah mala-mala, Tim Medis PUSKESMAS Kecamatan Kodeoha, Penyuluh Pada Balai Nikah, Tokoh-tokoh agama dan tokoh masyarakat setempat serta Kerjasama dengan perpustakaan daerah kolaka utara untuk membantu melengkapi pendidikan dalam kegiatan literasi peserta didik.

Peserta didik SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara diharapkan mempunyai *life skill* yangberguna dan mampu mengaplikasikannya dalam masyarakat dan dunia Pendidikan. Sehingga harapan dari Pemerintah Kapakpaten Kolaka Utara untuk mencetak generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman akan terwujud. Salah satu upaya untuk mencapai harapan tersepakt dilakukan melalui kreasi pakdaya literasi pada peserta didik. Sehingga peserta didik mampu menghasilnya salah satu karya yang mencerminkan profil pelajar Pancasila yang mampu bernalar kritis dan berkebhinekaan global. Capaian pembelajaran yang diharapkan adalah

terciptanya profil pelajar yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhak mulia, yang mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong dan berkebhinekaan global.

Pembelajaran di SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila secara umum bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong dan kreatif, inovatif yang mampu mengrekasikan ide/gagasan berdasarkan kekhasan daerah yang tetap berakar pada pakdaya bangsa.

2. Visi dan Misi Sekolah.

Visi SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara.

"Berprestasi, Berahlak Mulia dan Berpakdaya serta Berwawasan Lingkungan berlandaskan IPTEK dan IMTAQ".

Misi SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara.

a) Meningkatkan kualitas pembinaan intrakurikuler dan ekstrakurikuler yang menunjang pencapaian visi sekolah;
b) Membina dan membekali peserta didik pada pendidikan karakter, berpakdi pekerti luhur, memiliki karakter sebagai bangsa Indonseia, berdaya saing dan kewirausahaan kreatif;
c) Menciptakan lingkungan sekolah dengan karakter yang kuat dalam disiplin berpakdaya, indah, bersih, aman, damai, dan berwawasan lingkungan.

d) Meningkatkan bimbingan keagamaandan sikap disiplin dalam pencapaian prestasi di bidang IPTEK berlandaskan IMTAQ melalui kegiatan Literasi sekolah.

Tujuan Sekolah SMAN 1 Kodeoha Kapakpaten Kolaka Utara.

Berdasarkan visi dan misi yang ditetapkan, maka SMAN 1 Kodeoha mempakat rumusan tujuan sebagai berikut, Pada tahun 2025 diharapkan:

a. 98% peserta didik mampu membaca Al Qur'an dengan fasih;
b. 30 % peserta didik mampu berbahasa Inggris dengan lancar;
c. Peserta didik meraih prestasi/juara Olah raga dan Seni pada tingkat Kapakpaten/Provinsi;
d. Menggalakkan Peserta didik sehingga berwawasan lingkungan mewujudkan kesejukan, kerindangan, keindahan dan kenyamanan (ASRI) di Sekolah.
e. Peserta didik mampu mengoperasikan komputer mencapai 90%;
f. Meningkatkan pakdaya disiplin dan pakdaya pergaulan yang normatif.

3. Tim Pengembang Kurikulum (TPK) SMAN 1 Kodeoha.

No	Nama/Nip	Jabatan	
		Organik	**Kepanitiaan**
1	Agussalim,S.Pd.,M.Si NIP.196712011989031011	Pengawas Sekolah	Narasumber/ Konselor
2	Wa Ode Nurhasna, S.Pd NIP 19680911 199802 2 003	Kepala Sekolah	Penanggung Jawab
3	Junawati NIP 1981224200604 2 013	WK Kurikulum	Ketua TIM
4	Yunus Rauf., S.Ag 	Komite	Wakil Ketua
5	Musdalifa., S.S NIP.	Guru Mapel	Sekertaris

No	Nama/Nip	Jabatan	
		Organik	Kepanitiaan
6	Sukriadi, S.Pd	Bendhara Bos	Bendahara
7	Ismail		
8	Sitti Nurlina	TU	Bidang Administrasi
9	Patahuddin., S.Pd Pakdiamin., S.Ag	WK Sarpras	Bidang Sarana Prasarana
10	Gerhanawan	WK Kesiswaan	Bidang Kesiswaan
11	Sanusi., S.Pd	Pemb. Osis	
12	Jaherir, S.Ag	WK Humas	Bidang Kehumasan Dan Advokasi
13	Fitrawati., S.Pd., M.Pd		
14 15	Arkam, S.Pd Rahmawati, S.Pd		Bidang Pengembangan Komunitas Sekolah
16 17	Muhammad Saleh Gusno Agus	Pemb Literasi	Bidang Pengembangan Literasi Sekolah
18 19 20	Abd Rahman Sitti Hamida Azisah	Guru Mapel	Koord P5

B. Hasil Penelitian

1. Persepsi Peserta Didik pada Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara.

Berdasarkan observasi awal di lapangan, penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Kodeoha, Kolaka Utara menunjukkan dinamika yang menarik. Di satu sisi, gadget memberikan akses cepat terhadap sumber-sumber belajar digital seperti e-book, video pembelajaran, dan aplikasi Al-Qur’an interaktif, yang sangat membantu dalam memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Siswa tampak antusias ketika diminta mencari referensi ayat atau hadis

melalui aplikasi yang tersedia di perangkat mereka. Namun di sisi lain, masih ditemukan tantangan berupa kurangnya pengawasan dan kontrol penggunaan gadget di luar konteks pembelajaran, di mana beberapa siswa cenderung terdistraksi oleh aplikasi media sosial atau *game* saat kegiatan berlangsung.

Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pengelolaan yang lebih sistematis dari guru Pendidikan Agama Islam, termasuk penerapan aturan kelas berbasis digital, integrasi aplikasi pembelajaran yang menarik, serta penguatan nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab dalam berteknologi. Secara umum, potensi gadget sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat besar, namun harus diimbangi dengan pendekatan pedagogis yang cermat dan adaptif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi dan media sosial semakin mempengaruhi cara belajar mahasiswa. Dalam wawancara berikut, seorang siswa kelas X berbagi pengalaman tentang bagaimana mereka memanfaatkan perangkat mobile untuk belajar Pendidikan Agama Islam:

> Iye Pak, kalau saya belajar Pendidikan Agama Islam pake HP itu lebih cepat mi dapat informasinya. Misalnya kita disuruh cari hadis, tinggal pakka aplikasi Quran itu, langsung keluar. Tapi kadang juga saya pakka TikTok, kalau guru'nya tidak terlalu periksa. Jadi kadang belajar, kadang juga nyantai.[1]

Penggunaan gadget dalam belajar Pendidikan Agama Islam memberikan kemudahan akses, namun juga dihadapkan pada kendala teknis. Berikut ini adalah pandangan seorang siswa kelas XI mengenai kelebihan dan tantangan yang dihadapi dalam belajar PAI menggunakan teknologi:

---

[1]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 5 Februari 2025.

> Kalau saya pribadi, suka mi belajar PAI pake gadget. Apalagi kalau nonton video ustadz di YouTube, jelas penjelasannya. Tapi kadang juga jaringan lambat di sekolah, jadi susah kuakses. Tapi tetap bagusji kalau dipake belajar, asal jangan terlalu bebas juga.[2]

Di kalangan Siswa Kelas XII, penggunaan *gadget* untuk membantu belajar semakin banyak dilakukan, meskipun ada tantangan dalam menjaga fokus. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa memanfaatkan teknologi untuk mencari referensi dan materi ujian:

> Kami yang sudah kelas tiga ini, lebih banyak pakai HP pakat cari referensi materi Ujian. Kadang juga pake Google cari penjelasan tafsir ayat. Tapi memang teman-teman lain ada juga yang sambil main game. Jadi bagus sebenarnya gadget, cuma perlu diawasi betul.[3]

Meski penggunaan HP untuk belajar semakin populer di kalangan siswa, tetap ada tantangan dalam pengawasan dan fokus. Berikut ini adalah pandangan seorang wali kelas X, mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses belajar:

> Saya perhatikan anak-anak ini memang senang pake HP pakat belajar, cuma memang susah dikontrol kadang. Ada yang pura-pura cari ayat, padahal pakka WA atau Instagram. Makanya saya bilang, kalau belajar, belajar betul. Janganmi disambi main-main.[4]

Sebagai guru Pendidikan Agama Islam, pemanfaatan teknologi seperti HP dapat sangat mendukung pembelajaran, namun tetap memerlukan pengawasan yang ketat. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru memanfaatkan aplikasi dan website resmi dalam proses belajar mengajar:

---

[2]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 5 Februari 2025.

[3]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 5 Februari 2025.

[4]Hasil wawancara dengan wali kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 5 Februari 2025.

> Sebagai guru Pendidikan Agama Islam, saya lihat HP itu sangat membantu mi kalau dimanfaatkan baik. Cuma kadang anak-anak susah dikontrol, apalagi yang masih kelas X. Saya biasa suruhmi pakka aplikasi Al-Qur'an sama cari tafsir di website resmi. Tapi tetap saya pantau, karena cepat sekali alih ke sosmed kalau tidak diperhatikan.[5]

Berdasarkan hasil triangulasi data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, terlihat bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha memberikan dampak yang bersifat ganda. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa cukup antusias menggunakan gadget untuk mengakses sumber belajar digital seperti aplikasi Al-Qur'an, video ceramah, dan materi interaktif lainnya, yang secara langsung meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran. Wawancara dengan siswa dan guru memperkuat temuan tersepakt, di mana siswa merasa lebih mudah memahami materi dan guru mengakui adanya kemudahan dalam pemberian tugas berbasis digital.

Namun, muncul juga permasalahan seperti penyalahgunaan gadget untuk mempakka media sosial atau bermain game selama proses belajar, terutama pada kelas bawah yang tingkat kedisiplinannya masih rendah. Dokumentasi kegiatan pembelajaran yang dikumpulkan memperlihatkan adanya upaya guru dalam mengintegrasikan teknologi melalui penggunaan aplikasi tertentu dan pempakatan lembar kerja digital, namun belum sepenuhnya diikuti dengan mekanisme kontrol yang kuat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang menyeluruh, termasuk regulasi penggunaan gadget di kelas, peningkatan literasi digital siswa, serta

[5]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 5 Februari 2025.

pengawasan aktif dari guru untuk memastikan bahwa pemanfaatan teknologi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan observasi di lapangan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan gadget memang membantu mereka lebih memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini terlihat saat guru meminta siswa mencari dalil-dalil Al-Qur'an atau hadis, mereka dengan cepat mempakka aplikasi Al-Qur'an digital, tafsir online, atau menonton video ceramah yang relevan di YouTube.

Beberapa siswa juga tampak aktif berdiskusi setelah menonton video pembelajaran, menunjukkan bahwa media tersepakt mampu menstimulus pemahaman secara visual dan kontekstual. Selain itu, siswa yang memiliki gaya belajar audio-visual merasa lebih terbantu karena bisa mendengarkan penjelasan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. Namun, tidak sedikit pula siswa yang menggunakan gadgetnya di luar konteks pembelajaran, seperti mempakka media sosial atau bermain game saat guru tidak memperhatikan, sehingga efektivitas gadget tetap bergantung pada kedisiplinan siswa dan kontrol guru di kelas. Secara keseluruhan, gadget memiliki potensi besar dalam membantu pemahaman materi Pendidikan Agama Islam, asalkan digunakan secara terarah dan bijak.

Penggunaan HP dalam belajar Pendidikan Agama Islam memberikan kemudahan akses informasi, terutama saat mendekati ujian. Wawancara berikut menggambarkan pengalaman seorang siswa kelas XI dalam memanfaatkan teknologi untuk mencari referensi dan menyelesaikan tugas:

> Kalau saya suka sekali pake HP pas belajar Pendidikan Agama Islam. Misalnya ada tugas cari hadis, langsung saja pakka internet. Tapi memang betul, kadang teman-teman juga pakka TikTok kalau guru tidak liat. Tapi kalau saya, lebih banyak pake untuk belajar, apalagi kalau dekat ujian.[6]

Di era digital, siswa semakin terbiasa memanfaatkan gadget untuk mendukung pembelajaran. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana seorang siswa kelas XII memanfaatkan media sosial untuk mendapatkan informasi dan memperdalam pemahaman materi:

> Sudah terbiasaji pake *gadget*, apalagi kelas XII ini tugas banyak, jadi HP sangat membantu. Saya sering nonton ceramah singkat di *TikTok* atau *YouTube*, kadang lebih masuk mi di pikiran daripada baca pakku. Tapi memang harusmi tahan diri, karena gampang sekali tergoda pakka aplikasi lain.[7]

Penggunaan teknologi dalam belajar PAI memudahkan siswa untuk mengakses informasi secara cepat dan praktis. Berikut ini adalah pandangan seorang siswa kelas X mengenai manfaat dan tantangan dalam menggunakan gadget untuk belajar:

> Iya Pak, saya rasa gampangji pahami pelajaran Pendidikan Agama Islam kalau pake HP, tinggal pakka mi itu aplikasi Quran, cari mi langsung ayatnya. Kalau guru suruh cari dalil, cepat mi dapat. Kadang juga saya nonton video ustadz di YouTube, jadi lebih jelas mi penjelasannya. Cuma kadang juga tidak tahanmi, saya pakka WA juga.[8]

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa, meskipun ada tantangan dalam pengawasan. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam:

---

[6]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 6 Februari 2025.

[7]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 6 Februari 2025.

[8]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 6 Februari 2025.

> Saya perhatikan anak-anak ini kalau disuruh pake gadget, semangat mi. Saya suruhmi cari ayat atau tafsir, langsung mi pakka aplikasi Quran digital. Tapi saya juga harus mondar-mandir liat HP-nya, karena cepatmi pakka sosmed. Tapi kalau dipake dengan benar, sangat bantu mi sebenarnya belajar mereka.[9]

Berdasarkan hasil triangulasi data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara memberikan kontripaksi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, khususnya dalam hal kecepatan akses informasi dan variasi media pembelajaran. Observasi menunjukkan siswa lebih aktif ketika diminta mencari dalil atau menonton materi video keislaman yang relevan.

Wawancara dengan siswa dari berbagai tingkat kelas mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan bantuan aplikasi digital dan konten audio-visual, meskipun sebagian masih kesulitan mengontrol diri untuk tidak mempakka aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan pembelajaran guru menunjukkan adanya inisiatif dalam memanfaatkan teknologi, seperti penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital dan platform pembelajaran daring. Hal ini mengindikasikan bahwa *gadget* menjadi alat bantu yang efektif selama penggunaannya diarahkan dengan baik guru dan ditunjang kedisiplinan siswa.

Berdasarkan observasi di lapangan, mayoritas siswa terlihat lebih termotivasi dan tertarik saat guru menggunakan gadget dalam menyampaikan pelajaran PAI. Hal ini tampak dari respons siswa yang lebih aktif bertanya dan

[9]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 6 Februari 2025.

antusias mengikuti instruksi, terutama ketika guru memutar video pembelajaran atau menampilkan materi melalui aplikasi digital. Beberapa siswa yang biasanya pasif pun tampak lebih fokus dan terlibat ketika pembelajaran dikemas dengan teknologi. Meskipun begitu, minat mereka tetap perlu dijaga dengan variasi metode, karena jika hanya terpaku pada gadget tanpa interaksi langsung, perhatian siswa bisa kembali teralihkan ke hal lain di perangkat mereka.

Teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan HP atau proyektor, dapat meningkatkan antusiasme siswa. Wawancara berikut menunjukkan bagaimana media visual membantu siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar. Berikut tanggapan siswa kelas X, bahwa:

> Iye Pak, kalau guru pake HP atau proyektor begitu, saya lebih semangatmi. Apalagi kalau ada video ceramah atau animasi, saya langsung fokusmi liat. Beda rasanya kalau cuma baca pakku terus. Jadi lebih enak mi belajarnya, tidak bosan.[10]

Penggunaan HP dalam kelas dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, terutama melalui media visual. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana video ceramah dan aplikasi Quran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XII dalam belajar:

> Kalau saya lebih suka memang kalau ada HP dipake di kelas, apalagi kalau gurunya tunjukkan video ceramah atau aplikasi Quran. Lebih cepat masuk di pikiran. Biasanya saya malas dengar ceramah panjang, tapi kalau ditonton di HP, saya malah bisa ulang-ulang nontonnya.[11]

[10]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 7 Februari 2025.

[11]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 7 Februari 2025.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat mempakat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Wawancara berikut menunjukkan bagaimana video atau gambar dapat meningkatkan minat siswa kelas XI dalam belajar:

> Guru kalau sudah pake gadget, baru kelihatan serumi pelajarannya. Kita juga lebih tertarik liat langsung video atau gambar daripada hanya dengar ceramah. Tapi memang kadang tergantung videonya juga, kalau menarikmi baru semangat semua anak-anak.[12]

Penggunaan video dan aplikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa di kelas. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan teknologi untuk menjaga fokus siswa tanpa mempakat mereka bosan:

> Saya lihat memang kalau saya pake video atau aplikasi di kelas, anak-anak langsung fokusmi. Biasanya yang duduk belakang suka main-main, tapi kalau saya sudah pakka video, langsungmi tenang. Cuma saya harus atur juga, janganmi setiap pertemuan gadget terus, biar tidak bosan mereka.[13]

Berdasarkan analisis dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi, terlihat bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa. Observasi menunjukkan siswa lebih fokus dan antusias saat guru menggunakan media digital seperti video atau aplikasi Al-Qur'an. Wawancara dengan siswa dari berbagai jenjang kelas juga menguatkan bahwa pembelajaran terasa lebih menarik dan mudah dipahami saat menggunakan teknologi. Dokumentasi berupa foto dan catatan pengajaran mendukung temuan ini dengan menampilkan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.

[12]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 7 Februari 2025.

[13]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 7 Februari 2025.

Keberhasilan ini tetap memerlukan variasi metode dan kontrol penggunaan agar gadget benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi di lapangan, kelebihan penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI terletak pada kemudahan akses informasi, kecepatan mencari dalil atau materi, serta daya tarik visual yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Siswa terlihat lebih aktif saat menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital atau menonton video ceramah, bahkan siswa yang biasanya pasif pun ikut terlibat. Namun, kekurangannya adalah kurangnya kontrol, di mana sebagian siswa justru terdistraksi oleh media sosial atau game saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, tidak semua siswa memiliki gadget yang mendukung atau jaringan internet yang stabil, sehingga berpotensi menimpaklkan ketimpangan dalam proses belajar. Penggunaan HP dalam belajar memberikan kemudahan akses informasi, namun juga menghadirkan tantangan dalam menjaga fokus. Wawancara berikut menggambarkan pengalaman seorang siswa kelas X dalam memanfaatkan teknologi untuk mencari referensi belajar:

> Menurut saya Pak, belajar pake HP itu enakmi, cepat dapatmi ayat atau hadis kalau disuruh cari. Tinggal ketik di aplikasi langsung muncul. Tapi kadang juga saya tergoda pakka TikTok, jadi susahmi tahan diri, apalagi kalau guru'nya tidak liat.[14]

Penggunaan gadget dalam belajar memudahkan siswa memahami materi, meski terkadang ada kendala teknis yang dihadapi. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa kelas XI merasakan manfaat dan tantangan dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar:

[14]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 8 Februari 2025.

> Iye, bagusmi pake gadget, lebih gampangji belajar. Kalau nonton video ceramah, saya cepatmi mengerti. Cuma kadang sinyal lambatmi, apalagi pas rame semua pake internet. Ada juga teman yang tidak punya HP bagus, jadi kasian juga mereka.[15]

Meski penggunaan HP dalam belajar menawarkan kemudahan, ada tantangan terkait akses dan kontrol fokus. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa kelas XII merasakan keuntungan dan tantangan dalam menggunakan teknologi untuk belajar:

> Kalau saya suka mi belajar pake HP, lebih serumi. Tapi masalahnya, tidak semua teman ada kuota atau HP yang bagus. Dan jujur juga, kadang saya pakka WA atau scroll IG kalau pelajarannya mulai membosankan. Jadi tergantung juga siapa gurunya dan bagaimana caranya ngajarnya.[16]

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa, namun juga menghadirkan tantangan dalam pengawasan dan akses. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana seorang guru PAI mengatasi manfaat dan kendala dalam memanfaatkan teknologi di kelas:

> Gadget itu sangat bantu sebenarnya, apalagi kalau saya suruhmi cari dalil atau tunjukkan video pembelajaran. Anak-anak langsung semangat. Tapi tantangannya, susah dikontrol. Ada yang pakka media sosial diam-diam. Belum lagi yang tidak punya HP atau jaringan lambat, jadi tidak semua bisa ikut maksimal.[17]

Berdasarkan hasil analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Uatar memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Observasi menunjukkan siswa

---

[15]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 8 Februari 2025.

[16]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 8 Februari 2025.

[17]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 8 Februari 2025.

lebih cepat memahami materi saat menggunakan aplikasi digital dan media visual. Wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih mudah mencari dalil dan lebih tertarik saat belajar dengan bantuan video atau aplikasi. Namun, dokumentasi juga menunjukkan adanya kendala seperti keterbatasan perangkat, sinyal internet, dan kecenderungan siswa mempakka aplikasi non-pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa meskipun gadget membawa kemudahan, pengawasan dan pemerataan fasilitas masih menjadi tantangan utama.

Berdasarkan observasi di lapangan, penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik minat siswa dibandingkan metode tradisional seperti ceramah dan baca pakku saja. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias saat belajar menggunakan video atau aplikasi digital, meskipun tetap dipaktuhkan pengawasan agar tidak disalahgunakan. Penggunaan HP dalam belajar dapat meningkatkan semangat siswa dengan cara yang lebih menarik. Wawancara berikut menunjukkan bagaimana siswa kelas X merasakan manfaat dari media visual dan aplikasi dalam proses belajar mereka:

> Kalau pake HP Pak, saya lebih semangatmi belajar. Tidak bosanmi kayak dulu, cuma duduk dengar ceramah terus. Kalau ada video atau pakka aplikasi Quran, cepat masuk di kepala. Tapi kadang juga kalau gurunya lama jelaskan, saya mulai pakka-pakka yang lain.[18]

Teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan HP, dapat mempakat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa kelas XI lebih tertarik dan fokus saat menggunakan media visual dalam belajar:

[18]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 10 Februari 2025.

> Saya lebih suka belajar yang ada HP-nya, Pak. Lebih menarikmi daripada cuma baca pakku. Kalau ada video, saya bisa pahammi cepat. Ceramah biasa itu kadang bikin ngantuk, apalagi kalau habis jam istirahat.[19]

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mempakat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa kelas XII merasakan manfaat serta tantangan dalam belajar dengan bantuan media digital:

> Belajar sekarang beda sudah, Pak. Kalau guru pake teknologi begitu, lebih serumi. Kita bisa langsung liat contoh, dengar penjelasan ustadz lewat video. Tapi tetap harus diawasi juga, soalnya cepat sekali tergoda pakka media sosial.[20]

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, meskipun tetap mempaktuhkan pengawasan yang ketat. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan teknologi sambil menjaga fokus siswa:

> Memang kelihatanmi anak-anak lebih aktif kalau saya pake gadget dalam kelas. Beda dengan metode biasa yang cuma ceramah, mereka cepatmi bosan. Tapi tetap saya jaga, karena kalau tidak diawasi, langsungmi pakka aplikasi lain yang tidak ada hupaknganya.[21]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, terlihat bahwa penggunaan gadget lebih efektif dalam menarik minat dan meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan metode tradisional seperti ceramah dan baca pakku. Observasi menunjukkan siswa lebih fokus dan terlibat saat pembelajaran diselingi dengan media digital. Wawancara menguatkan bahwa siswa merasa

---

[19]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 10 Februari 2025.

[20]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 10 Februari 2025.

[21]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 10 Februari 2025.

lebih mudah memahami materi melalui video atau aplikasi, sementara guru juga mengakui peningkatan respons siswa saat menggunakan teknologi. Dokumentasi mendukung hal ini dengan menunjukkan aktivitas pembelajaran yang lebih hidup. Namun, semua ini tetap memerlukan pengawasan agar gadget tidak disalahgunakan di luar konteks belajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Siswa dalam Memanfaatkan *Gadget* untuk Mendukung Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara.

Berdasarkan observasi di lapangan, penggunaan *gadget* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam didorong oleh kepaktuhan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui media yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebiasaan digital mereka. Guru menggunakan gadget agar materi lebih mudah diakses dan disampaikan secara menarik, seperti melalui video, aplikasi Al-Qur'an digital, dan pencarian cepat dalil, yang terpakkti mempakat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Penggunaan HP dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa kelas X memanfaatkan teknologi untuk memahami materi dengan lebih mudah dan cepat:

> Iye Pak, saya senangmi kalau belajar PAI ada pake HP. Soalnya lebih gampangmi cari ayat, tinggal pakka aplikasi Quran. Kalau nonton video juga, cepatmi saya mengerti. Soalnya kita ini memang sudah biasa pake gadget tiap hari.[22]

[22]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 11 Februari 2025.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran mempakat materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa kelas XI. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan semangat belajar dan mempakat pembelajaran lebih interaktif:

> Kalau belajar sekarang, memang enakmi pake HP. Kita tinggal cari di *google* atau pakka *YouTube* pak, langsung jelasmi penjelasannya. Jadi saya rasa guru juga pake *gadget* supaya kitami lebih semangat belajar, tidak bosan terus.[23]

Pemanfaatan teknologi seperti HP dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan pemahaman siswa kelas XII. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa lebih semangat belajar ketika menggunakan media visual dan aplikasi dalam proses belajar:

> Saya lihatmi memang guru sengaja pake HP karena kami ini lebih cepatmi tangkap kalau pake video atau aplikasi. Kalau cuma dengar ceramah terus, cepat sekali hilang fokus. Tapi kalau ada tampilan menarik, baru semangat ulangi liat di rumah.[24]

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempakat materi lebih menarik. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana seorang guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan video dan aplikasi untuk menjaga semangat belajar siswa:

> Saya pake *gadget* karena saya lihat anak-anak ini lebih tertarik kalau pelajarannya dikemas pake video atau aplikasi. Mereka cepat bosan kalau saya ceramah terus. Jadi saya manfaatkan saja teknologi biar mereka juga ikut aktif belajar.[25]

---

[23]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 11 Februari 2025.

[24]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 11 Februari 2025.

[25]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 11 Februari 2025.

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran memberikan banyak keuntungan, terutama dalam pelajaran yang mempaktuhkan banyak referensi dan penjelasan. Wawancara berikut menggambarkan pandangan Wakasek bidang kesiswaan mengenai manfaat dan tantangan penggunaan teknologi di kelas:

> Kalau saya liat, penggunaan gadget ini memang bagusmi kalau dipake dengan benar. Anak-anak lebih aktifmi belajar, apalagi pelajaran seperti PAI yang paktuh banyak dalil dan penjelasan. Tapi tantangannya juga besar, Pak, karena banyak juga anak yang salah pake, pakka sosmed atau main game. Makanya kami selalu ingatkan guru-guru dan juga siswa, pake HP itu harus ada pengawasan dan aturan jelas.[26]

Teknologi semakin menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa, termasuk dalam proses pembelajaran. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru memanfaatkan *gadget* untuk meningkatkan semangat belajar siswa, sambil tetap menjaga kontrol agar tidak menjadi gangguan. Berikut tanggapan Kepala Sekolah, bahwa:

> Zaman sekarang ini, teknologi sudah jadi bagian dari kehidupan anak-anak, jadi wajar kalau di sekolah juga dipake. Untuk pelajaran PAI, saya dukungmi guru-guru pake *gadget* selama itu bantu siswa lebih semangat dan paham materi. Tapi saya tekankan juga, harus ada kontrol dari guru. Jangan sampai gadget yang seharusnya bantu belajar, malah jadi gangguan.[27]

Berdasarkan analisis dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara mendapat dukungan dari berbagai pihak karena terpakkti meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Observasi menunjukkan siswa lebih aktif saat belajar dengan media digital, sementara wawancara dengan siswa,

[26]Hasil wawancara dengan Wakasek Bidang Kesiswaan di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 11 Februari 2025.

[27]Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 11 Februari 2025.

guru, dan pimpinan sekolah mengungkapkan bahwa gadget membantu mempakat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan digital siswa. Dokumentasi kegiatan pembelajaran juga memperlihatkan adanya integrasi teknologi yang mendukung proses belajar. Meski demikian, semua pihak sepakat bahwa pengawasan dan aturan pemakaian tetap diperlukan agar gadget digunakan sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi di lapangan, kendala utama dalam penggunaan gadget untuk belajar PAI adalah keterbatasan jaringan internet, tidak meratanya kepemilikan perangkat di kalangan siswa, serta kurangnya kedisiplinan dalam penggunaan. Beberapa siswa tampak terganggu oleh aplikasi non-pembelajaran seperti media sosial, dan sebagian lainnya tidak bisa mengikuti secara maksimal karena HP-nya tidak mendukung atau tidak memiliki kuota internet yang cukup.

Meskipun teknologi memudahkan akses pembelajaran, ada kendala terkait aksesibilitas yang dapat memengaruhi efektivitas belajar. Wawancara berikut menggambarkan tantangan yang dihadapi siswa kelas X terkait masalah jaringan dan keterbatasan perangkat, bahwa:

> Iye Pak, kadang susahmi ikut belajar kalau sinyal lambat atau tidak ada kuota. Apalagi di rumah, kadang jaringan hilang-hilang. Teman juga ada yang tidak punya HP bagus, jadi terpaksa duduk-duduk saja pas guru suruh pakka aplikasi.[28]

Penggunaan HP dalam pembelajaran memberikan kemudahan, namun terkadang terbatas oleh masalah kuota dan akses perangkat. Wawancara berikut

[28]Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 12 Februari 2025.

menggambarkan bagaimana kendala ini memengaruhi pengalaman belajar siswa kelas XI:

> Kalau saya, kadang maumi belajar pake HP, tapi cepat habismi kuota. Apalagi kalau nonton video ceramah, besar sekali makannya. Jadi kalau tidak ada wifi, susahmi belajar lancar. Teman juga ada yang pinjam-pinjam HP, karena tidak semua punya sendiri.[29]

Penggunaan HP dalam belajar memberikan kemudahan, namun juga menghadirkan tantangan dalam menjaga fokus. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana siswa kelas XII berusaha mengontrol diri agar tetap fokus meskipun banyak gangguan dari aplikasi media sosial, bahwa:

> *HP* saya bisa dipake belajar, Pak, tapi kadang saya tidak fokus karena banyak notifikasi *WA* atau *IG* masuk. Jadi terganggu juga. Harus betul-betul tahan diri kalau mau serius belajar pake *HP*. Kalau tidak, cepatmi alihkan perhatian.[30]

Penggunaan gadget dalam pembelajaran membawa manfaat, namun juga menghadirkan berbagai kendala, terutama terkait akses dan pengawasan. Wawancara berikut menggambarkan tantangan yang dihadapi guru PAI dalam mengontrol penggunaan teknologi di kelas:

> Kendala paling sering itu sinyal sama HP siswa yang tidak merata. Ada juga yang pura-pura pakka aplikasi Quran, padahal main game. Jadi harus saya keliling terus liat satu-satu. Kadang kasian juga, karena ada siswa yang tidak punya HP atau harus pinjam ke temannya.[31]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, kendala utama dalam penggunaan *gadget* untuk pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara adalah keterbatasan akses teknologi dan

---

[29]Hasil wawancara dengan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 12 Februari 2025.

[30]Hasil wawancara dengan siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 12 Februari 2025.

[31]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 12 Februari 2025.

kurangnya kedisiplinan siswa. Observasi menunjukkan adanya siswa yang tidak aktif karena tidak memiliki perangkat atau terganggu oleh penggunaan aplikasi non-pembelajaran. Wawancara menguatkan bahwa masalah jaringan, kuota internet, dan perilaku siswa yang sulit dikontrol menjadi hambatan signifikan. Dokumentasi juga menunjukkan bahwa belum semua kegiatan pembelajaran berbasis digital berjalan merata. Hal ini menandakan perlunya dukungan sarana dan pengawasan lebih ketat agar pemanfaatan gadget bisa optimal dan adil bagi semua siswa.

Berdasarkan observasi di lapangan, guru PAI memfasilitasi penggunaan gadget secara positif dengan cara memberi arahan jelas sebelum pembelajaran dimulai, merekomendasikan aplikasi edukatif seperti Al-Qur'an digital dan tafsir online, serta membimbing siswa saat mencari dalil atau menonton video pembelajaran. Guru juga aktif memantau penggunaan gadget di kelas agar siswa tetap fokus dan tidak menyalahgunakannya untuk hal di luar pembelajaran.

Sebagai upaya menjaga fokus siswa, pengawasan penggunaan HP sangat penting dalam pembelajaran berbasis teknologi. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru PAI mengatur penggunaan *gadget* agar tetap efektif dan terkontrol selama pembelajaran:

> Sebelummi mulai pelajaran, saya selalu kasi tahu dulu anak-anak, apa yang boleh dan tidak boleh dipakka di HP-nya. Saya arahkan mereka pake aplikasi Quran digital, ada juga saya suruh nonton video ceramah yang saya pilihkan. Saya jalan keliling juga di kelas, liat-liat HP-nya, jangan sampai pakka yang pakkan-pakkan.[32]

[32]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 17 Februari 2025.

Pengawasan yang ketat diperlukan untuk memastikan siswa menggunakan gadget dengan tepat di kelas. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana Wali kelas X memberikan bimbingan dan pengawasan agar teknologi digunakan secara efektif dalam proses belajar:

> Anak-anak kelas sepuluh ini masih perlu bimbingan betul. Saya selalu ingatkan, kalau pake HP di kelas, harus betul-betul untuk belajar. Saya juga bantu guru PAI kasih tahu aplikasi apa yang bagus, dan saya periksa kadang-kadang juga kalau ada yang terlalu sipakk main game.[33]

Penggunaan gadget di kelas perlu pengawasan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana guru wali kelas dan guru PAI bekerja sama untuk memastikan teknologi digunakan dengan tepat dan bermanfaat bagi siswa:

> Kalau saya lihat, anak-anak kelas sebelas ini sudah mulai ngerti, tapi masih suka coba-coba pakka media sosial. Makanya kami guru wali kelas juga sering koordinasi dengan guru PAI, supaya pemakaian gadgetnya betul-betul diawasi dan diarahkan ke hal-hal yang membantu belajarnya.[34]
> Sebagai siswa yang akan segera tamat, pemanfaatan *gadget* harus lebih

fokus untuk mendukung pembelajaran. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana Wali Kelas XII mengingatkan siswa untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan mengarahkan mereka untuk belajar dengan maksimal:

> Anak-anak kelas dua belas ini kan sudah mau tamat, jadi saya selalu tekan mereka, manfaatkan HP untuk belajar yang benar. Saya bantu guru-guru juga awasi, saya bilang kalau tidak dipake untuk cari materi PAI atau tugas, lebih baik disimpan dulu HP-nya.[35]

---

[33]Hasil wawancara dengan Wali Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 17 Februari 2025.

[34]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 17 Februari 2025.

[35]Hasil wawancara dengan Wali Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 17 Februari 2025.

Berdasarkan analisis data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru PAI dan wali kelas di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten Kolaka Utara secara aktif berperan dalam membimbing siswa agar menggunakan gadget secara positif dalam pembelajaran. Observasi menunjukkan adanya arahan yang jelas dari guru sebelum memulai pelajaran, serta pemantauan langsung selama proses belajar berlangsung. Wawancara dengan guru PAI dan wali kelas mengungkapkan upaya bersama dalam merekomendasikan aplikasi edukatif dan menegaskan batasan penggunaan *gadget* di kelas. Dokumentasi juga mencatat adanya materi pembelajaran digital yang diarahkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa strategi bimbingan yang konsisten dan kolaboratif sangat membantu dalam mengarahkan siswa agar memanfaatkan gadget sesuai tujuan pembelajaran PAI.

Berdasarkan observasi di lapangan, peran guru PAI dalam memantau penggunaan gadget oleh siswa di luar jam pelajaran dilakukan melalui pendekatan komunikasi dan kerja sama dengan wali kelas serta pengawasan tidak langsung, seperti memberikan nasihat saat bertemu di luar kelas dan mengingatkan siswa untuk menggunakan gadget secara bijak. Guru juga aktif mengingatkan saat kegiatan keagamaan atau apel, meskipun keterbatasan waktu dan ruang mempakat pengawasan di luar jam pelajaran tidak bisa dilakukan secara penuh. Pengawasan terhadap penggunaan gadget tidak hanya berlaku saat pelajaran, tetapi juga di luar jam kelas. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana seorang guru PAI memberikan pengingat secara langsung kepada siswa agar menggunakan HP secara bijak:

> Kalau di luar jam pelajaran, saya tidak bisa pantau terusmi anak-anak. Tapi kalau saya ketemu di lorong atau pas kegiatan sekolah, saya biasa

> tegur pelan-pelan. Saya bilang, pake HP itu harus ada gunanya, janganmi terus-terus liat hal yang tidak penting.[36]

Siswa kelas sepuluh masih dalam tahap penyesuaian dan perlu pengawasan ekstra dalam menggunakan gadget. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana Wali Kelas X berkoordinasi untuk memastikan penggunaan HP yang bijak dan mendukung proses pembelajaran:

> Anak-anak kelas sepuluh itu masih gampangmi terpengaruh, jadi saya seringji kasih peringatan pas jam istirahat atau pas mereka kumpul. Saya juga sering komunikasi dengan guru-guru, termasuk guru PAI, supaya saling jaga anak-anak jangan salah pake HP.[37]

Pengawasan terhadap penggunaan HP tidak hanya penting di dalam kelas, tetapi juga saat siswa berada di luar jam pelajaran. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana Wali Kelas XI memberikan teguran dan pengingat agar siswa menggunakan *gadget* dengan bijak.:

> Kalau saya liat, kadang anak-anak ini suka sempaknyi-sempaknyi pake HP di luar pelajaran. Jadi saya biasa tegur juga pas mereka duduk-duduk atau waktu di mushollah. Kita ini harus sama-sama saling ingatkan, karena mereka juga cepat tergoda pakka aplikasi yang pakkan-pakkan.[38]

Pengawasan terhadap penggunaan HP tidak hanya penting di dalam kelas, tetapi juga saat siswa berada di luar jam pelajaran. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana Wali Kelas XII memberikan teguran dan pengingat agar siswa menggunakan gadget dengan bijak:

> Saya selalu bilang sama anak-anak, kalian ini sudah kelas dua belas, sudah harus tahu mana yang pantas dipakka dan mana tidak. Saya kerja sama

---

[36]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 18 Februari 2025.

[37]Hasil wawancara dengan Wali Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 18 Februari 2025.

[38]Hasil wawancara dengan Wali Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 18 Februari 2025.

> dengan guru PAI juga, supaya di luar pelajaran pun anak-anak tetap diingatkan, walaupun memang tidak bisa awasi terus.[39]

Pengawasan terhadap penggunaan HP di sekolah memerlukan kerjasama antara guru, kesiswaan, dan orang tua. Wawancara berikut menggambarkan bagaimana pihak sekolah bekerja sama untuk memastikan siswa menggunakan gadget dengan bijak. Berikut kutipan wawancara dengan Wakasek Bidang Kesiswaan, bahwa:

> Kami dari kesiswaan selalu ingatkan siswa, baik di apel maupun di setiap kesempatan. Kalau ada yang ketahuan pake HP tidak pada tempatnya, kami tegur dan panggil juga orang tuanya kalau perlu. Tapi memang tidak cukupmi kalau hanya satu dua guru saja yang awasi, harus semua pihak kerja sama.[40]

Pengawasan terhadap penggunaan HP di sekolah perlu dilakukan dengan pendekatan yang bijak dan penuh perhatian. Wawancara dengan Kepala Sekolah berikut menggambarkan bagaimana guru-guru bekerja sama untuk membimbing siswa agar menggunakan teknologi dengan cara yang benar:

> Saya selalu tekankan ke guru-guru, termasuk wali kelas dan guru PAI, bahwa pengawasan HP itu pakkan cuma di jam pelajaran. Harusmi ada pendekatan, tidak bisa langsung marah-marah. Kita arahkan mereka, apalagi anak-anak sekarang sudah terbiasa dengan HP, tinggal dibimbing supaya tidak salah pakai.[41]

Berdasarkan analisis data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, peran guru PAI dan pihak sekolah dalam memantau penggunaan gadget di luar jam pelajaran dilakukan melalui pendekatan komunikasi, kerja sama antar guru, serta pengingatan yang bersifat non-formal. Observasi menunjukkan adanya

---

[39]Hasil wawancara dengan Wali Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 18 Februari 2025.

[40]Hasil wawancara dengan Wakasek Bidang Kesiswaan di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 18 Februari 2025.

[41]Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 18 Februari 2025.

interaksi langsung antara guru dan siswa di luar kelas yang disertai dengan nasihat ringan. Wawancara mengungkap bahwa baik guru PAI, wali kelas, wakasek kesiswaan, maupun kepala sekolah berupaya memberikan pengawasan meski terbatas oleh waktu dan situasi. Dokumentasi kegiatan seperti apel dan pembinaan juga menunjukkan adanya momen-momen penguatan nilai kedisiplinan dalam penggunaan gadget. Hal ini mencerminkan bahwa pengawasan gadget di luar kelas lebih efektif jika dilakukan secara kolektif dan berkesinampakngan.

Berdasarkan observasi di lapangan, kebijakan sekolah dalam mendukung pemanfaatan gadget secara edukatif dilakukan dengan membolehkan penggunaan gadget hanya untuk keperluan pembelajaran di jam pelajaran tertentu, termasuk pelajaran PAI. Sekolah juga mengarahkan guru untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi yang relevan, serta mengawasi pemakaian gadget agar tidak disalahgunakan. Selain itu, pada kegiatan apel atau pembinaan, pihak sekolah rutin mengingatkan siswa tentang etika dan batasan penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. Di sekolah, penggunaan HP diperbolehkan dengan batasan yang jelas, khususnya untuk mendukung pembelajaran. Wawancara dengan Kepala sekolah berikut menggambarkan bagaimana pengawasan yang ketat diterapkan agar teknologi digunakan secara efektif dan tepat sasaran:

> Kami di sekolah memang bolehkan anak-anak pake HP, tapi hanya untuk pelajaran yang paktuh bantuan teknologi, termasuk PAI. Tidak bisa sembarang waktu mi. Guru-guru juga saya sudah bilang, harus kawal betul pemakaian gadget, jangan sampai dipake salah arah.[42]

[42]Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

Pengawasan terhadap penggunaan HP di sekolah sangat penting untuk memastikan siswa mematuhi aturan yang ada. Wawancara dengan Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan berikut menggambarkan bagaimana seorang guru memberikan pengingat dan teguran agar penggunaan *gadget* tetap sesuai dengan ketentuan sekolah:

> Setiap apel atau pembinaan, saya selalu ingatkan siswa, pake HP itu harus sesuai dengan aturan sekolah. Kami tidak larang, tapi harusmi tau batas. Kalau ketahuan pake pakat main saat pakkan jam pelajaran, langsung saya tegur atau panggil orang tuanya.[43]

Untuk mendukung pembelajaran, fasilitas teknologi seperti jaringan wifi disediakan, namun penggunaannya tetap memerlukan pengawasan. Wawancara dengan Wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana berikut menggambarkan bagaimana guru memastikan siswa menggunakan teknologi dengan benar untuk tujuan belajar:

> Kami juga bantu siapkan sarana pendukung, misalnya jaringan wifi yang aman dan bisa dikontrol. Tapi tetap guru yang kawal penggunaannya. Kami sediakan fasilitasnya, tapi anak-anak tetap harus diberi pembinaan, supaya pakenya untuk belajar, pakkan yang lain-lain.[44]

Siswa kelas sepuluh yang baru memulai pembelajaran dengan teknologi memerlukan bimbingan dan pengawasan. Wawancara dengan Wali kelas X berikut menggambarkan bagaimana guru bekerja sama untuk memastikan penggunaan aplikasi dan gadget sesuai dengan tujuan pembelajaran:

> Anak-anak kelas sepuluh ini masih baru, jadi saya bantu guru PAI juga kasih tahu aplikasi apa yang cocok. Kalau saya liat mereka pakka yang

[43]Hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

[44]Hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

> tidak penting, langsung saya ingatkan. Sekolah sudah kasi aturan jelas, tinggal kita semua kerja sama jaga.[45]

Penggunaan HP di sekolah harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan di bawah pengawasan yang jelas. Wawancara dengan Wali kelas XI berikut menggambarkan bagaimana guru memberikan arahan kepada siswa untuk memanfaatkan *gadget* secara bijak sesuai dengan aturan yang ada:

> Saya seringji bilang ke anak-anak, HP itu alat bantu belajar, pakkan pakat main terus. Jadi kalau sudah jam pelajaran dan gurunya izinkan, silahkan dipake. Tapi di luar itu, saya larang. Sekolah juga sudah punya aturan, tinggal dijalankan saja.[46]

Siswa kelas dua belas diharapkan lebih matang dalam menggunakan teknologi untuk belajar. Wawancara dengan Wali Kelas XII berikut menggambarkan bagaimana guru memberikan pengingat agar siswa memanfaatkan HP dengan bijak sesuai dengan tujuan pembelajaran:

> Anak-anak kelas dua belas ini harusnya lebih paham, jadi saya selalu ingatkan, gunakan HP itu sesuai kepaktuhan belajar. Kalau untuk cari materi ujian atau tugas PAI, silahkan. Tapi kalau sudah pake untuk pakka *TikTok* saat jam kosong, itu yang kita larang.[47]

Untuk memastikan penggunaan *gadget* yang efektif dalam pembelajaran, guru memberikan arahan dan pengawasan yang jelas. Wawancara dengan Guru PAI berikut menggambarkan bagaimana seorang guru mengawasi penggunaan HP di kelas agar tetap fokus pada materi PAI:

> Saya selalu ikut aturan sekolah, kalau jam pelajaran PAI memang saya izinkan pake gadget. Tapi sebelum mulai, saya kasi arahan dulu, aplikasi

[45]Hasil wawancara dengan Wali Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

[46]Hasil wawancara dengan Wali Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

[47]Hasil wawancara dengan Wali Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

> apa yang boleh dipakka. Saya juga keliling di kelas periksa, supaya tidakmi dipake main saat belajar.[48]

Berdasarkan analisis dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi, kebijakan sekolah dalam mendukung pemanfaatan gadget secara edukatif telah diterapkan secara terstruktur dan melibatkan seluruh unsur sekolah. Observasi menunjukkan adanya pembatasan waktu penggunaan gadget hanya saat pembelajaran tertentu, termasuk PAI. Wawancara mengungkap bahwa kepala sekolah, wakasek, wali kelas, dan guru PAI memiliki pemahaman dan peran yang sejalan dalam mengawasi serta membimbing siswa. Dokumentasi kegiatan apel dan pembinaan juga menunjukkan adanya penguatan etika penggunaan teknologi secara rutin. Hal ini menunjukkan bahwa kebijakan sekolah berjalan efektif karena didukung oleh koordinasi dan pengawasan yang konsisten.

3. Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan *Gadget* terhadap Motivasi belajar PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabapaten Kolaka Utara.

Berdasarkan observasi di lapangan, pengalaman siswa saat menggunakan gadget dalam pembelajaran PAI terasa lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa tampak antusias saat diminta mencari dalil Al-Qur'an atau hadis melalui aplikasi digital, dan lebih mudah memahami materi saat menonton video ceramah. Beberapa siswa bahkan tampak berdiskusi setelah melihat konten pembelajaran, menunjukkan bahwa *gadget* membantu mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Penggunaan HP dalam pembelajaran PAI dapat mempakat siswa lebih tertarik dan cepat memahami materi. Wawancara dengan Siswa kelas X

[48]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 19 Februari 2025.

berikut menggambarkan bagaimana teknologi membantu siswa dalam menemukan dalil dan memahami ceramah dengan lebih mudah:

> Waktu belajar PAI pake HP itu saya senangmi, Pak. Guru suruh cari dalil, saya langsung pakka aplikasi Quran, cepatmi ketemu. Terus waktu nonton video ceramah, saya langsung paham. Tidak bosanmi kayak biasanya kalau cuma dengar ceramah saja.[49]

Penggunaan gadget dalam belajar dapat mempakat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Wawancara dengan Siswa kelas XI berikut menggambarkan bagaimana siswa memanfaatkan teknologi untuk lebih memahami materi dan berdiskusi dengan teman-teman:

> Kalau saya belajar pake *gadget*, lebih enakmi, Pak. Kalau cari ayat atau hadis, tinggal ketik saja di HP. Terus videonya juga bantu jelaskan materi. Kadang habis nonton, saya ngobrol sama teman, bahas itu isi videonya. Jadi lebih serumi belajarnya.[50]

Penggunaan HP dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan fokus dan interaksi antar siswa. Wawancara dengan Siswa kelas XII berikut menggambarkan bagaimana siswa merasa lebih tertarik dan aktif ketika diberikan tugas yang melibatkan teknologi:

> Saya paling suka kalau guru suruh pake HP pas belajar PAI. Apalagi kalau tugasnya suruh cari dalil atau nonton video. Langsungmi saya fokus. Habis itu juga kami diskusi sama teman, jadi tidak cuma duduk diammi di kelas.[51]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, pengalaman siswa dalam menggunakan *gadget* saat pembelajaran PAI cenderung positif dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Observasi

[49]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 20 Februari 2025.

[50]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 20 Februari 2025.

[51]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 20 Februari 2025.

menunjukkan siswa tampak lebih fokus dan antusias saat menggunakan aplikasi digital untuk mencari dalil atau menonton video ceramah. Wawancara mengungkap bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih tertarik berdiskusi setelah menggunakan gadget. Dokumentasi kegiatan belajar juga menampilkan momen-momen siswa menggunakan perangkatnya secara produktif. Hal ini menandakan bahwa gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif jika diarahkan dengan tepat.

Berdasarkan observasi di lapangan, penggunaan gadget umumnya mempakat siswa lebih semangat dalam belajar PAI karena materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, terutama saat menggunakan video atau aplikasi Al-Qur'an digital. Namun, ada juga beberapa siswa yang justru kehilangan fokus karena tergoda mempakka aplikasi lain, sehingga semangat belajar bisa menurun jika tidak diawasi dengan baik. Penggunaan HP dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan semangat siswa, meskipun ada tantangan dalam menjaga fokus. Wawancara dengan Siswa kelas X berikut menggambarkan bagaimana siswa merasakan manfaat dan kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk belajar:

> Kalau pake HP pas belajar PAI, saya lebih semangatmi Pak, apalagi kalau gurunya suruh nonton video atau cari ayat di aplikasi. Tapi kadang juga saya tidak tahan pakka *TikTok* kalau pelajarannya sudah mulai lama, jadi kadang semangat, kadang juga tidak fokus.[52]

Penggunaan HP dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi, namun juga menghadirkan tantangan dalam menjaga fokus.

[52]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 21 Februari 2025.

Wawancara dengan Siswa kelas XI berikut menggambarkan bagaimana siswa berusaha menahan godaan media sosial agar tetap fokus dalam belajar:

> Saya jujur Pak, kalau belajar pake HP itu serumi, saya cepatmi paham. Tapi masalahnya, kalau sudah pegang *HP*, godaan liat *IG* atau *WA* itu besar sekali. Jadi harus betul-betul tahanmi diri, kalau tidak, bisa langsung hilangmi semangat belajar.[53]

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi. Wawancara dengan Siswa kelas XII berikut menggambarkan bagaimana pengawasan guru di kelas mempengaruhi fokus siswa dalam menggunakan teknologi untuk belajar:

> Belajar PAI pake *gadget* itu bantu sekali, Pak. Saya lebih tertarik kalau lihat video ceramah daripada baca pakku. Tapi kalau guru tidak periksa HP, saya juga kadang pakka yang lain. Jadi tergantung juga pengawasan di kelas, Pak.[54]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan gadget terpakkti dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, terutama karena media digital seperti video dan aplikasi Al-Qur'an mempakat materi lebih mudah dipahami dan menarik. Observasi menunjukkan siswa tampak lebih antusias saat pembelajaran berbasis teknologi. Wawancara dengan siswa mengungkap bahwa semangat belajar mereka naik saat menggunakan gadget, meskipun sebagian juga mengaku mudah tergoda mempakka aplikasi lain. Dokumentasi mendukung hal ini dengan menampilkan aktivitas siswa yang aktif saat menggunakan perangkat. Hal ini menunjukkan

[53]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 21 Februari 2025.

[54]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 21 Februari 2025.

bahwa semangat belajar dengan gadget sangat dipengaruhi oleh pengawasan guru dan kontrol diri siswa.

Berdasarkan observasi di lapangan, aplikasi yang paling sering digunakan siswa untuk mendukung pembelajaran PAI adalah Al-Qur'an digital, *YouTube*, dan *Google Search*. Siswa menyukai aplikasi tersepakt karena mudah diakses, cepat dalam pencarian ayat atau hadis, serta menyajikan materi dengan tampilan menarik dan penjelasan yang mudah dipahami. Video ceramah dari YouTube juga dinilai lebih menyenangkan dan mempakat siswa tidak mudah bosan saat belajar. Penggunaan aplikasi dan video dalam pembelajaran PAI memudahkan siswa untuk mengakses materi dengan cepat dan jelas. Wawancara dengan siswa kelas X berikut menggambarkan bagaimana teknologi membantu siswa dalam memahami ajaran agama dengan lebih mudah:

> Saya paling sering pake aplikasi Quran digital, Pak. Tinggal ketik ayatnya, langsung muncul. Tidak repot pakka pakku besar-besar. Terus kadang saya juga pakka *YouTube*, liat video ustadz ceramah, biar lebih gampangmi saya paham.[55]

Teknologi seperti *google* dan *youtube* memberikan kemudahan dalam mencari referensi dan materi pembelajaran. Wawancara dengan Siswa kelas XI berikut menggambarkan bagaimana siswa memanfaatkan internet untuk mempercepat pemahaman mereka terhadap materi PAI:

> Kalau saya seringnya cari di *Google*, Pak. Misalnya kalau guru suruh cari hadis, tinggal tulis di pencarian, langsung keluar semua. Saya juga suka nonton *Youtube*, karena penjelasannya biasanya singkat tapi jelas. Tidak bikin bosan kayak baca panjang.[56]

[55]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 22 Februari 2025.

[56]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 22 Februari 2025.

Penggunaan berbagai aplikasi dan video dalam pembelajaran PAI dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Wawancara dengan Siswa XII berikut menggambarkan bagaimana siswa lebih fokus dan tertarik ketika belajar melalui media visual yang menyenangkan:

> Saya pake semua, Pak. Kadang Quran digital, kadang *YouTube*. Kalau saya lebih senang nonton ceramah di *YouTube*, karena sambil liat gambarnya, lebih nyantolmi di kepala. Apalagi kalau ustadznya lucu-lucu sedikit, jadi tidak ngantukmi nontonnya.[57]

Sebagai upaya untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, guru memberikan arahan kepada siswa untuk menggunakan aplikasi dan video yang relevan dengan materi. Wawancara dengan Guru PAI berikut menggambarkan bagaimana seorang guru mengarahkan siswa agar fokus menggunakan gadget untuk tujuan belajar:

> Anak-anak ini saya arahkanmi pake Quran digital sama *YouTube*. Saya suruhmi nonton video pak yang saya pilihkan, yang cocok dengan materi. Saya juga ajarkan cara cari dalil lewat *google*, tapi tetap saya ingatkan, jangan sampai pakka yang lain-lain.[58]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, aplikasi yang paling sering digunakan siswa dalam pembelajaran PAI adalah Al-Qur'an digital, *YouTube*, dan *Google Search* karena dianggap praktis, cepat, dan mudah dipahami. Observasi menunjukkan siswa lebih aktif saat diminta mencari dalil atau menonton ceramah melalui aplikasi tersepakt. Wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa terbantu dengan tampilan visual dan penjelasan singkat yang

[57]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 22 Februari 2025.

[58]Hasil wawancara dengan PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 22 Februari 2025.

disajikan di *YouTube*, sementara guru juga secara sadar mengarahkan penggunaan aplikasi yang relevan. Dokumentasi mendukung hal ini dengan adanya catatan dan pakkti penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan aplikasi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan minat siswa dalam belajar PAI.

Berdasarkan observasi di lapangan, sebagian siswa masih mengalami gangguan dari game dan media sosial saat menggunakan *gadge*t untuk belajar, namun beberapa di antaranya mulai menyadari pentingnya mengatur fokus. Ada siswa yang mencoba menonaktifkan notifikasi atau mempakka aplikasi pembelajaran secara penuh agar tidak tergoda, sementara yang lain tetap memerlukan pengawasan guru agar tetap menggunakan *gadget* sesuai tujuan belajar. Meski penggunaan HP dalam belajar memberikan kemudahan, ada tantangan dalam menjaga fokus. Wawancara dengan Siswa kelas X berikut menggambarkan bagaimana siswa berusaha menahan godaan untuk bermain game dengan mematikan notifikasi saat belajar:

> Kalau saya belajar pake HP, kadang memang tergoda pakka game, Pak. Apalagi kalau pelajarannya mulai lama, langsungmi geser pakka Free Fire. Tapi sekarang saya coba tahanmi, saya matikan notifikasi dulu, biar fokus belajar.[59]

Meski godaan media sosial sering mengalihkan perhatian, siswa berusaha untuk tetap fokus dalam pembelajaran. Wawancara dengan Siswa Kelas XI berikut menggambarkan bagaimana seorang siswa memilih untuk menggunakan aplikasi yang relevan dengan materi PAI agar tetap fokus belajar:

[59]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 24 Februari 2025.

> Saya kadang liat *WA* atau *IG* pas guru tidak liat, Pak, tapi saya sadar juga kalau itu ganggu belajar. Jadi kalau sudah pelajaran PAI, saya langsung pakka aplikasi Quran atau *YouTube* pak saja, biar tidak alihkan perhatian.[60]

Sebagai siswa kelas akhir, mereka lebih fokus menggunakan gadget untuk mendukung pembelajaran. Wawancara dengan Siswa kelas XII berikut menggambarkan bagaimana siswa mencoba mengatur penggunaan HP agar tetap terfokus pada pelajaran, meskipun ada gangguan dari aplikasi lain:

> Kami sudah kelas akhirmi Pak, jadi saya lebih pilih pakka yang berkaitan dengan pelajaran. Tapi tetap juga kadang saya pakka WA kalau ada pesan. Saya coba atur saja waktunya, janganmi semua dipakka pas belajar.[61]

Pengawasan dan pendekatan yang bijak sangat penting dalam memastikan siswa tetap fokus selama pembelajaran. Wawancara dengan Guru PAI berikut menggambarkan bagaimana seorang guru memberikan teguran dan arahan agar siswa menggunakan gadget hanya untuk tujuan belajar:

> Saya sering dapat mi siswa pakka game atau medsos pas saya keliling. Tapi saya tidak langsung marah, saya tegur baik-baik, saya suruh fokus ulang. Saya juga ajarkan mereka supaya kalau belajar, aplikasi lain ditutup dulu.[62]

Menjelang ujian, pengawasan terhadap penggunaan gadget di kelas menjadi sangat penting untuk memastikan fokus belajar. Wawancara Wali kelas XII berikut menggambarkan bagaimana guru dan guru PAI bekerja sama untuk mengingatkan siswa agar memanfaatkan waktu belajar dengan maksimal:

> Saya sudah ingatkanmi anak-anak, kalian ini sudah mau ujian, jadi harus pintar-pintar bagi waktu. Kalau belajar PAI, janganmi disambi pakka

---

[60]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 24 Februari 2025.

[61]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 24 Februari 2025.

[62]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 24 Februari 2025.

> medsos. Saya kerja sama juga dengan guru PAI untuk awasi mereka di kelas.[63]

Pengawasan terhadap penggunaan HP di kelas sangat penting untuk menjaga fokus siswa. Wawancara dengan Kepala Sekolah berikut menggambarkan bagaimana guru berusaha mengingatkan siswa agar menggunakan gadget hanya sebagai alat bantu belajar, bukan sebagai gangguan:

> Kami tahu kalau anak-anak ini gampang tergoda pakka yang lain-lain di HP. Tapi kami selalu ingatkan, baik lewat guru maupun saat apel, bahwa kalau belajar, harusmi betul-betul serius. HP itu alat bantu, pakkan alat ganggu.[64]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, gangguan dari game dan media sosial masih menjadi tantangan dalam penggunaan *gadget* untuk pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kabupaten kolaka Utara. Observasi menunjukkan beberapa siswa tampak kehilangan fokus saat pelajaran berlangsung karena mempakka aplikasi lain. Wawancara mengungkap bahwa meskipun sebagian siswa mulai berinisiatif menonaktifkan notifikasi atau membatasi akses, pengawasan guru tetap sangat dipaktuhkan. Dokumentasi dari guru dan wali kelas juga mencatat adanya upaya pembinaan disiplin penggunaan *gadget*. Pentingnya pendampingan terus-menerus agar siswa, menggunakan teknologi secara produktif.

Berdasarkan observasi di lapangan, pengalaman belajar menggunakan gadget cenderung meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PAI. Siswa tampak lebih antusias dan terlibat saat materi disampaikan

[63]Hasil wawancara dengan Wali Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 25 Februari 2025.

[64]Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 25 Februari 2025.

melalui video atau aplikasi digital, karena pembelajaran terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, efek positif ini sangat bergantung pada pengawasan guru dan kedisiplinan siswa dalam menggunakan gadget sesuai fungsinya.

Penggunaan HP dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa, meskipun ada tantangan dalam menjaga fokus. Wawancara dengan Siswa kelas X berikut menggambarkan bagaimana siswa merasa lebih tertarik belajar dengan bantuan teknologi, namun tetap membutuhkan pengawasan agar tidak teralihkan.:

> Kalau belajar pake HP, saya lebih semangatmi Pak. Soalnya kita bisa liat video, cari ayat langsung di aplikasi, jadi cepatmi paham. Tidak kayak dulu cuma dengar ceramah, cepat bosan. Tapi kalau tidak ada yang awasi, bisa juga saya pakka yang lain-lain.[65]

Penggunaan media seperti video dan aplikasi dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Wawancara dengan Siswa kelas XI berikut menggambarkan bagaimana siswa merasa lebih tertarik dan fokus saat menggunakan teknologi, meskipun ada godaan untuk membuka aplikasi lain:

> Saya suka kalau pelajaran PAI pake video dari *YouTube* atau pakka Quran digital. Lebih gampang masuk di pikiran. Saya jadi tertarikmi ikut pelajaran, tidak malas lagi. Tapi saya tahu juga, harusmi tahan diri janganmi pakka IG pas guru jelaskan.[66]

Penggunaan HP dalam pembelajaran memberikan kemudahan akses materi, namun tetap membutuhkan kontrol diri untuk menjaga fokus. Wawancara dengan Siswa Kelas XII berikut menggambarkan bagaimana siswa berusaha menggunakan teknologi dengan bijak agar tidak teralihkan perhatian:

---

[65]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 26 Februari 2025.

[66]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 26 Februari 2025.

> Kalau saya sudah terbiasa belajar pake HP, jadi kalau guru suruh pakka aplikasi atau cari video ceramah, saya langsung fokus. Tapi saya tahu juga, harus bijak. Kalau tidak, bisa juga hilang semangat karena tergoda pakka *WA* atau *TikTok*.[67]

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa. Wawancara dengan Guru PAI berikut menggambarkan bagaimana seorang guru memanfaatkan teknologi untuk membuat siswa lebih aktif dan tertarik, sambil menjaga fokus mereka agar tidak teralihkan:

> Saya lihat memang kalau saya pake media digital, anak-anak lebih aktif dan tertarik. Mereka banyakmi yang awalnya malas, tapi kalau sudah nonton video atau saya suruh cari dalil di HP, mereka langsung semangatmi. Tapi tetap saya jaga terus, jangan sampai mereka alihkan ke aplikasi lain.[68]

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat suasana kelas lebih hidup dan menarik. Wawancara dengan Kepala sekolah berikut menggambarkan bagaimana seorang guru memanfaatkan teknologi untuk menjaga minat dan motivasi siswa, sambil memastikan pengawasan yang tepat:

> Saya liatmi sendiri, kalau guru pake teknologi, anak-anak lebih hidup suasana belajarnya. PAI itu jadi tidak monoton. Tapi tetap saya tekankan ke semua guru, minat dan motivasi siswa itu bisa dijaga kalau gadgetnya dipake dengan pengawasan yang betul.[69]

Berdasarkan analisis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, pengalaman belajar menggunakan *gadget* terpakkti meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PAI. Observasi menunjukkan siswa

---

[67]Hasil wawancara dengan Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 26 Februari 2025.

[68]Hasil wawancara dengan Guru PAI di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 26 Februari 2025.

[69]Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SMA Negeri 1 Kodeoha Kolaka Utara pada tanggal 26 Februari 2025.

lebih aktif dan antusias saat pembelajaran menggunakan media digital. Wawancara dengan siswa dan guru memperkuat bahwa tampilan visual dan kemudahan akses materi mempakat siswa lebih mudah memahami isi pelajaran. Dokumentasi pembelajaran juga menunjukkan peningkatan partisipasi saat guru menggunakan aplikasi dan video dalam proses belajar. Namun, efek positif ini tetap bergantung pada pengawasan guru dan kemampuan siswa dalam mengontrol penggunaan gadget agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

C. Pembahasan 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:

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.[70]

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*

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

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,

أَمَّنْ هُوَ قَٰنِتٌ ءَانَآءَ ٱلَّيْلِ سَاجِدًا وَقَآئِمًا يَحْذَرُ ٱلْءَاخِرَةَ وَيَرْجُوا۟ رَحْمَةَ رَبِّهِۦ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِى ٱلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿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 rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.[71]

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

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

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 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.[72]

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

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

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

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	Menemukan bahwa pengawasan aktif guru PAI dan wali kelas sangat memengaruhi keberhasilan

Aspek	Kondisi Penelitian Terdahulu	Kebaruan (Novelty) Penelitian Ini
	mengawasi penggunaan *gadget*	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 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

BAB V

PENUTUP

A. 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.

B. Saran-saran

1. Untuk Pihak Sekolah (Kepala Sekolah dan Wakasek)

a) Menyusun dan menerapkan kebijakan internal yang jelas dan tertulis terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran, termasuk batasan, aplikasi yang direkomendasikan, dan sanksi bagi penyalahgunaan.

b) Menyediakan akses jaringan internet yang stabil dan merata di seluruh area sekolah, serta memperluas dukungan fasilitas pembelajaran digital bagi siswa yang tidak memiliki perangkat memadai.

c) Mendorong kolaborasi lintas bidang (kurikulum, kesiswaan, dan sarana prasarana) untuk menciptakan budaya belajar berbasis teknologi**.**

2**.** Untuk Guru PAI

a) Meningkatkan kompetensi pedagogi digital, khususnya dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar tetap fokus pada pencapaian tujuan spiritual, moral, dan akademik.

b) Memilih dan mengarahkan siswa pada aplikasi dan konten Islami yang kredibel**,** seperti Al-Qur'an digital resmi, tafsir online terpercaya, dan video ceramah dari sumber yang sahih.

c) Melakukan pemantauan aktif selama pembelajaran berlangsung dan memberikan pembiasaan etika digital serta refleksi keagamaan yang menyentuh aspek adab dan tanggung jawab berteknologi.

3. Untuk Wali Kelas dan Guru Lain

a) Berperan aktif dalam pengawasan lintas mata pelajaran, terutama saat jam istirahat dan di luar kelas, agar penggunaan *gadget* tetap jalur yang edukatif.

b) Melakukan pendekatan personal dengan siswa, seperti membangun kesadaran dan keteladanan tentang penggunaan teknologi.

c) Mengadakan koordinasi rutin dengan guru PAI untuk menyamakan strategi pengawasan *gadget* dan mendukung tujuan pembelajaran PAI secara terintegrasi.

4. Untuk Siswa

a) Menggunakan gadget dengan penuh kesadaran, tanggung jawab, dan kontrol diri**,** memanfaatkan teknologi hanya untuk keperluan belajar dan pengembangan diri.

b) Menonaktifkan notifikasi yang mengganggu saat belajar, serta menghindari membuka aplikasi non-pembelajaran selama jam pelajaran berlangsung.

c) Membentuk komunitas belajar kecil berbasis teknologi (seperti diskusi video ceramah atau tafsir digital) agar pembelajaran PAI menjadi pengalaman yang kolaboratif dan bermakna.

5. Untuk Orang Tua/Wali Siswa

a) Memberikan pendampingan dan pengawasan di rumah terhadap penggunaan gadget anak, khususnya saat belajar online atau mengakses aplikasi pembelajaran.
b) Menanamkan nilai disiplin digital dan adab Islami dalam penggunaan HP, serta menjalin komunikasi terbuka dengan sekolah mengenai perkembangan belajar anak.
c) Mendukung program-program sekolah terkait literasi digital dan pembelajaran agama berbasis teknologi dengan menyediakan sarana belajar yang mendukung di rumah.

6. Untuk Pemerintah dan Dinas Pendidikan

a) Menyediakan pelatihan dan penguatan kapasitas guru secara berkala dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI dan mata pelajaran lainnya.
b) Memberikan bantuan berupa perangkat dan kuota internet bagi siswa dari keluarga tidak mampu, agar terjadi pemerataan akses pembelajaran digital.
c) Mendorong lahirnya aplikasi pembelajaran Islami yang inovatif, interaktif, dan sesuai kurikulum nasional serta mudah diakses oleh guru dan siswa.

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.

Arifin, M. Z. A. R & Sofa. "Ilmu sebagai Kunci Kesuksesan Dunia dan Akhirat Menurut Al-Qur'an dan Hadist."*Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa,* Volume 3, Nomor (4), 2024.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI; Rineka Cipta, 2019.

Aryati, Tri. "Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul." *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 2017.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Revisi, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021.

Bungin, Burhan. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana, 2021.

Dalillah. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMA Darussalam Ciputat.* Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019.

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.

Hijriyani, Yuli Salis and Astuti, Ria. "Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0." *Thufula* Vol. 8, No. 1, 2020.

I. Agustin, & Michael, T. "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.

Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.* Jakarta: Erlangga, 2019.

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

Iqbal, Muhammad Ulil Amri Al, dkk,. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 02, 2020.

Irawan, Jaka dan Armayati, Leni. "Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja." *An-Nafs*, Vol. 08, No. 2, 2023.

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.

----------. *Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.

Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Instrumen dan Validitas*. Bandung Pustaka Setia, 2022.

Nasution. *Instrumen Penelitian Kualitatif: Peran Peneliti sebagai Instrumen Utama*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.

Nengs, Arma. *Implementasi Media Gadget Pada Pembelajaran Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK NU Pace Nganjuk*. Penelitian Tulangagung: UIN sayyed Ali Rahmatullah, 2024.

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.

Pemerintah Republik Indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara, 2007.

Prastowo, Andi. *Memahami Metode-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Cetakan kedua, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.

Pratama. *Teknologi Masa Kini: Gadget, IoT, dan Kecerdasan Buatan dalam Genggaman*. Yogyakarta: Deepublish, 2024.

Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2019.

Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Edisi Revisi, Bandung: Remaja Karyan, 2018.

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.