

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA

Oleh:

Aulia Choirunnisa

Dzulfikar Akbar Romadlon,S.Fil.M.Ud

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo | September, 2025



www.umsida.ac.id



[umsida1912](#)



[umsida1912](#)



[universitas
muhammadiyah
sidoarjo](#)



[umsida1912](#)

Latar Belakang

- Gadget sudah menjadi bagian gaya hidup siswa.
- Penggunaan bisa positif (akses materi, aplikasi edukatif) maupun negatif (game, media sosial).
- Data penelitian, 76% siswa kehilangan fokus belajar karena gadget.
- PAI penting untuk karakter & spiritual, namun sering terganggu oleh penggunaan gadget non-edukatif.

Penelitian ini penting karena menunjukkan bahwa gadget tidak hanya membawa manfaat, tetapi juga ancaman nyata bagi konsentrasi belajar. Terutama dalam PAI, yang menekankan nilai spiritual, penggunaan gadget perlu diarahkan agar mendukung pembelajaran, bukan sebaliknya.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apakah intensitas penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar antara penggunaan gadget untuk tujuan akademik dan non-akademik?

Tujuan Penelitian

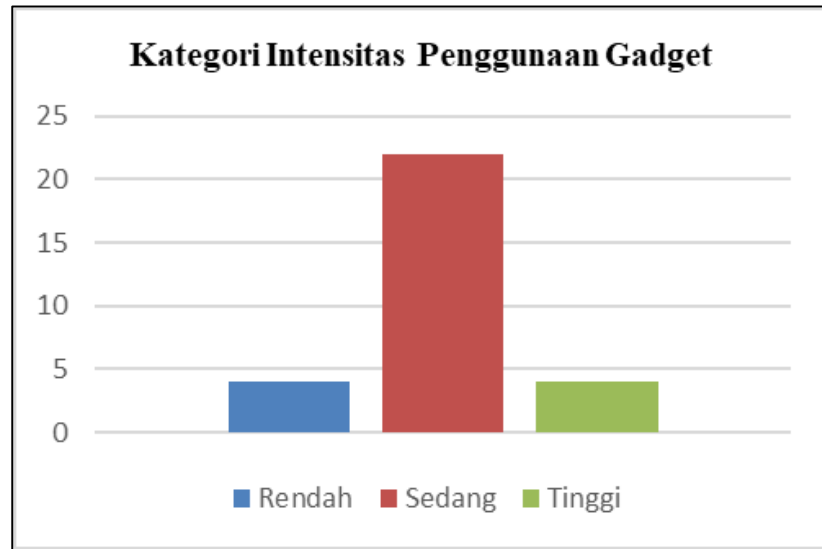
1. Mengetahui pengaruh gadget terhadap hasil belajar PAI.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara penggunaan gadget untuk tujuan akademik dan non-akademik.

Metode

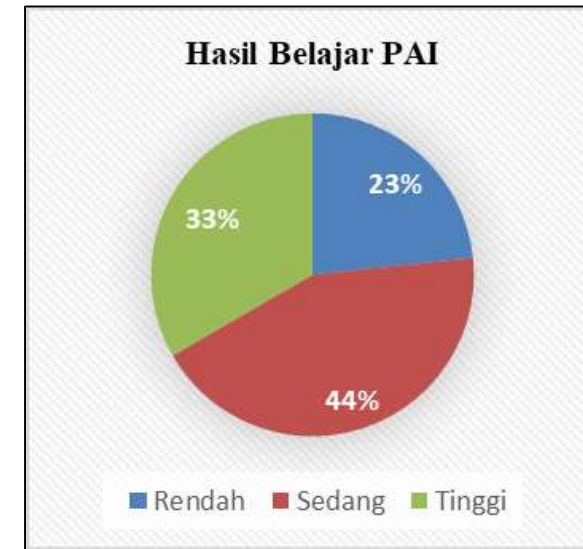
Jenis : Kuantitatif, asosiatif kausal.
Lokasi : MTS Sabilil Khoir Porong.
Sampel : 30 siswa kelas VIII.
Instrumen : Kuesioner & dokumentasi nilai PAI.
Analisis : Uji regresi linier sederhana.

Metode ini dipilih agar hasil penelitian memiliki dasar statistik yang kuat. Dengan data kuantitatif, pengaruh gadget terhadap hasil belajar bisa diukur secara objektif, bukan sekadar asumsi.

Hasil Penelitian #1



Mayoritas intensitas penggunaan gadget kategori sedang (81%) 22 Orang.



Mayoritas hasil belajar PAI kategori sedang-tinggi (76,6%) 20 Orang.

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam intensitas wajar, dan hasil belajar mereka cukup baik. Ini memberi petunjuk awal bahwa gadget bisa berdampak positif bila digunakan secara seimbang.

Hasil Penelitian #2

1. Pengaruh intensitas Gadget

Uji t : gadget berpengaruh signifikan (Sig. 0,008).

Uji F : model regresi signifikan (Sig. 0,008).

R^2 = 22,6% (pengaruh gadget terhadap hasil belajar).

2. Perbedaan Orientasi Penggunaan

Gadget untuk akademik → hasil belajar kategori sedang–tinggi.

Gadget untuk non-akademik → hasil belajar cenderung lebih rendah.

Hasil statistik ini penting karena membuktikan secara ilmiah bahwa gadget memang berpengaruh terhadap hasil belajar PAI, meskipun pengaruhnya terbatas. Artinya, gadget bisa menjadi faktor penunjang, tapi bukan satu-satunya penentu prestasi siswa.

Pembahasan

1. Intensitas Gadget

Gadget berperan positif bila diarahkan untuk pembelajaran, namun pengaruhnya terbatas sehingga perlu dukungan faktor lain (guru, motivasi, orang tua).

2. Orientasi Penggunaan

Perbedaan hasil belajar jelas. Belajar (akademik) → nilai lebih baik; hiburan (non-akademik) → nilai menurun. Perlu kontrol dan arahan agar gadget mendukung tujuan PAI, bukan jadi distraksi.

Pengaruh gadget bersifat ganda, bisa mendukung atau justru menurunkan hasil belajar. Karena itu, kontrol dari guru dan orang tua menjadi kunci agar manfaat gadget lebih dominan.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa **intensitas penggunaan gadget** berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh, meskipun kontribusinya hanya sebesar 22,6% sehingga masih ada faktor lain yang lebih dominan.

Selain itu, **orientasi penggunaan gadget** juga sangat menentukan: siswa yang memanfaatkannya untuk akademik menunjukkan hasil belajar lebih baik, sedangkan siswa yang lebih sering menggunakannya untuk non-akademik cenderung memiliki hasil belajar lebih rendah.

Implikasi

1. Guru PAI : bisa memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran kreatif.
2. Sekolah : perlu kebijakan literasi digital berbasis nilai Islami.
3. Orang tua : mengawasi & mengarahkan penggunaan gadget di rumah.

Dengan kolaborasi guru, sekolah, dan orang tua, gadget dapat dijadikan sarana yang memperkuat pembelajaran agama, bukan melemahkannya.

Penutup

Terima kasih.

