FAI UIM, Vol. 7, No. 2 (April 2026): 22–31 ISSN 2721-5512
DOI: https://doi.org/10.59638/Ninestars.V7i2.1246

STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGURANGI PENGARUH NEGATIF GADGET TERHADAP PROSES BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH PARUMAAN PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR

Nasiha*,[1], Rusmiaty[2], St. Aisyah Abbas[3]
[1]Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia
[2]Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar,Indonesia
[3]Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

Article History:
Received: 01/04, 2026
Revised: 04/04, 2026
Accepted: 10/04, 2026
Available online 11/04, 2026

***Correspondence:**
Address:
Jl. Lanraki, Biringkanaya, Makassar, Sulawesi Selatan
Email:
nasihauim@gmail.com

Abstract:
This research is motivated by the rapid development of digital technology, which has made gadgets an inseparable part of students' lives, including in the field of education. Basically, gadgets can be utilized as learning tools, sources of information, and communication media that support the learning process. However, uncontrolled use of gadgets can lead to various negative effects, such as decreased learning concentration, low learning motivation, declining academic achievement, as well as dependency and changes in students' social behavior. This phenomenon was also found among seventh-grade students at MTs Muhammadiyah Parumaan, Nusa Tenggara Timur Province, based on the researcher's preliminary observations. This condition indicates that the use of gadgets has not been optimally utilized in a positive manner within the learning process. Therefore, the role of Islamic Religious Education teachers is very important, not only as transmitters of religious knowledge but also as educators who foster students' moral and character development. Islamic Religious Education teachers are required to implement appropriate strategies to reduce the negative effects of gadget use and to guide students in using gadgets in accordance with Islamic values in order to support the achievement of educational goals.
***Keywords**: Islamic Religius Education Teacher Strategis, Gadgets, Negative Effects, Student Learning Process*

Abstrak:
Penelitian ini dilatar belakangi oleh Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik, termasuk dalam dunia pendidikan. Gadget pada dasarnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, sumber informasi, dan media komunikasi yang mendukung proses belajar. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol justru menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, rendahnya motivasi belajar, penurunan prestasi akademik, serta munculnya ketergantungan dan perubahan perilaku sosial peserta didik. Fenomena tersebut juga ditemukan pada peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan Provinsi Nusa Tenggara Timur, berdasarkan hasil observasi awal peneliti. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget belum sepenuhnya dimanfaatkan secara positif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru Pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting, tidak hanya sebagai penyampai materi keagamaan, tetapi juga sebagai pembina akhlak dan karakter peserta didik. Guru Pendidikan Agama Islam dituntut memiliki strategi yang tepat untuk mengurangi pengaruh negatif gadget serta mengarahkan penggunaannya agar selaras dengan nilai-nilai ajaran Islam dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan.
Kata kunci: *Strategi Guru PAI, Gadget, Pengaruh Negatif, Proses Belajar Peserta Didik.*

© 2024 FAU UIM | This work is licensed under CC BY 4.0

PENDAHULUAN

Gadget adalah alat komunikasi genggam yang memiliki operasi yang lebih canggih dan dibuat lebih praktis. Gadget digunakan untuk komunikasi jarak dekat maupun jarak jauh, dan juga memiliki fungsi untuk mengakses internet. Gadget memiliki kontribusi yang sangat besar dalam mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Perangkat elektronik ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana dan prasarana pembelajaran, seperti penggunaan laptop dan internet untuk mencari bahan ajar tambahan berupa video, gambar, artikel, serta kegiatan ilmiah sederhana guna menunjang materi di (Putra, 2017).

Selain meningkatkan partisipasi aktif, penggunaan gadget juga bermanfaat dalam menumbuhkan kemampuan belajar mandiri di kalangan peserta didik. Anak-anak yang terbiasa menggunakan platform belajar digital seperti Google Classroom atau Ruangguru terbukti menunjukkan inisiatif yang baik dalam mengatur waktu belajar mereka, menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri, serta mampu mengulang materi pelajaran tanpa harus bergantung penuh pada instruksi dari (Rahmayani & Suriani, 2025).

Keberadaan Gadget saat ini menjadi karakter utama didunia pendidikan khususnya bagi peserta didik, kecanggihan gadget mampu memberikan akses berbagai informasi di belahan dunia dengan cepat dan mudah menjadikannya salah satu bentuk pola belajar untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Ainiyah, 2018). Meskipun demikian, apabila digunakan secara berlebihan atau tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif. Joshi et al (2022) menemukan bahwa penggunaan gadget di dalam kelas secara signifikan mengganggu konsentrasi dan menurunkan potensi pada peserta didik, fenomena ini dikenal sebagai *Phone Presence Effect*.

Fenomena utama meningkatnya penggunaan gadget pada peserta didik mencerminkan transformasi digital dalam pendidikan, namun tidak bebas dari tantangan serius. Meningkatnya penggunaan gadget ini dikarenakan gadget tidak lagi hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga menjadi kebutuhan primer dalam aktivitas belajar dan sarana hiburan. Banyaknya peserta didik yang menggunakan Gadget membuat Intensitas penggunaan gadget semakin tinggi, peserta didik menggunakan Gadget lebih dari 2 jam per hari, bahkan ada yang mencapai 5 jam per hari, yang dimana peserta didik sebagaian besar waktunya dihabiskan untuk bermain media sosial, *game* dan hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar (Kemendikbud, 2023; Itjen Dikdasmen, 2022).

Fenomena ini berdampak langsung kepada penurunan konsentrasi, rendahnya motivasi belajar peserta didik. Namun, gadget juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik disekolah, sekaligus menjaga agar mereka tidak kaget dengan perkembangan teknologi dan informasi (Asmurti dkk, 2017). Penggunaan gadget yang tidak bijak akan menimbulkan kerugian, baik di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, diperlukan strategi yang tepat dari guru pendidikan agama islam (PAI) dalam mendidik dan membimbing peserta didik.

Guru PAI tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai pendidik karakter dan pembimbing spiritual peserta didik. Dalam konteks era digital, guru pendidikan agama islam menghadapi tantangan untuk mengurangi dampak negatif Gadget sekaligus mengarahkan penggunaannya agar lebih produktif. Strategi yang dapat diterapkan antara lain

melalui pendekatan pembiasaan nilai-nilai islam, pemberian nasihat (mau'izhah), keteladanan, serta integrasi nilai-nilai agama dalam penggunaan teknologi. Strategi ini bertujuan agar peserta didik mampu memanfaatkan Gadget secara produktif, bertanggung jawab, dan sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam. Sebagaimana yang telah di jelaskan dalam QS Al- Isra' ayat 36.

Terjemahan: "Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kauketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya".

Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari, jika seorang peserta didik sering menggunakan Gadget dengan berlebihan maka akan timbul berbagai macam permasalahan pada proses belajarnya dan dapat berpengaruh pada prestasinya. Gadget dapat digunakan untuk mengunduh berbagai macam aplikasi, baik itu aplikasi untuk belajar, berkomunikasi, maupun bermain game. Aplikasi penunjang belajar mengajar yang bersifat wajib untuk dimiliki pendidik dan peserta didik, namun tidak sedikit pula peserta didik yang mengunduh game untuk bermain. Game dinilai dapat digunakan sebagai sarana melepas rasa lelah saat belajar. Namun, beberapa peserta didik menjadi kecanduan dalam bermain game yang dapat menyebabkan mereka menjadi malas untuk belajar (Hasanah & Kumalasari , 2015).

Menurut Saroinsong, peserta didik yang sering menggunakan Gadget secara berlebihan dapat merugikan keterampilan interpersonal dirinya sendiri. Hal ini dapat terjadi karena Gadget dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi melalui internet. Didalamnya terdapat berbagai jawaban yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mengerjakan tugas sekolah(Saroinsong, 2016).

Ayat ini menegaskan pentingnya tanggung jawab dalam menggunakan indera dan akal, termasuk dalam hal pemanfaatan teknologi seperti Gadget. Penggunaan Gadget yang tidak bijak akan menimbulkan kerugian, baik di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, diperlukan strategi yang tepat dari guru pendidikan agama islam dalam mendidik dan membimbing peserta didik agar tidak terjerumus pada dampak negatif penggunaan Gadget dan mampu menjadikan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas belajar dan keimanan.

Temuan dari penelitian Aviva, Muhammad, & Halili (2022) adalah upaya guru PAI mengatasi kecanduan gadget di SMP Islam Hikmatul Hasanah Guru PAI menjadi motivator dan informator memberikan nasihat religius, mendorong penggunaan gadget bijak, dan memotivasi peserta didik untuk tetap belajar dan mengejar cita-cita masa depan.

Temuan dari penelitian Romeli & Rozaq (2022) adalah strategi guru PAI dalam merespons dampak penggunaan gadget pada siswa SMP PGRI 1 Kasembon. Guru PAI menerapkan kebijakan sekolah, melibatkan orang tua dalam pengawasan melalui penugasan, dan membangun kolaborasi antara sekolah dan orang tua.

Temuan dari penelitian Royzali, Suhartono, & Ikhsanudin (2025) adalah Strategi guru PAI dalam mengatasi penyalahgunaan media sosial di MAN 01 OKU Timur. Guru PAI menerapkan dua pendekatan utama. (1) Pembinaan melalui pengarahan dan pendekatan religius, dan (2) Pemeriksaan gadget razia. Namun terbatas efektivitasnya di luar lingkungan sekolah

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa meskipun sudah banyak studi yang membahas tentang pengaruh gadget terhadap proses belajar, penelitian secara spesifik mengeksplorasi strategi pengalaman pendidik untuk mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik Kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan masih terbilang sedikit.

Fokus penelitian ini adalah diarahkan kepada para pendidik dan peserta didik Kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Tindakan dalam mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik kelas VII. Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian dalam bidang pendidikan agama islam, khususnya mengenai strategi guru PAI dalam mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik, memberikan gambaran empiris tentang pengalaman dan strategi guru PAI dalam mengurangi dampak negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik, menjadi dasar pertimbangan dalam penggunaan gadget dalam suatu pembelajaran. Serta menumbuhkan kesadaran peserta didik kelas VII terhadap dampak negatif penggunaan gadget, disiplin serta fokus dalam belajar.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (Field research). Penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah Parumaan, Provinsi Nusa Tenggara Timur Periode survei kurang lebih 1 bulan terhitung mulai bulan Januari. Metode yang diterapkan adalah penelitian lapangan, yang dilakukan dengan cara mengunjungi tempat penelitian untuk mencari serta mengumpulkan data yang dibutuhkan.

Sumber data yang digunakan oleh peneliti ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, studi literatur, media cetak dan berbagai sumber terpercaya yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif, dikumpulkan dengan cara 1) wawancara terhadap guru PAI di Mts Muhammadiyah Parumaan, 2) Observasi yang dilakukan peneliti untuk melihat secara langsung situasi di lapangan dan 3) studi literatur dengan mencari informasi melalui dokumen-dokumen yang dapat membantu proses penelitian.

Instrumen menjadi alat bantu yang disusun untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan dengan menggabungkan aspek kognitif dengan item butir pertanyaan sebagai perangsang (Ummah 2019). Dalam studi kualitatif, peneliti berperan sebagai alat utama karena mereka terlibat secara langsung dalam proses penelitian. Instrumen penelitian juga merupakan sebuah pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, dan pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi serta alat pendukung yaitu, gadget dan alat tulis.

Proses analisis data dilakukan melalui pemaparan hasil wawancara dan observasi lapangan, serta menelaah berbagai persoalan yang muncul secara langsung selama penelitian berlangsung. Terdapat tiga cara yaitu: 1) reduksi data untuk menyatukan atau menyeleksi data yang pokok sehingga membuang data yang tidak diperlukan, 2) penyajian data untuk menampilkan data hasil penelitian agar lebih mudah untuk dipahami, dan 3) pengambilan

kesimpulan sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan (Spradley and Huberman 2024, hal 81).

Pemeriksaan validitas data dalam penelitian kualitatif merupakan komponen esensial dalam menjamin keabsahan hasil penelitian. Validitas data bukan hanya berfungsi sebagai respon terhadap kritik pendekatan kualitatif yang dianggap kurang ilmiah, tetapi juga sebagai dasar untuk memastikan bahwa temuan yang didapatkan dari penelitian dengan pendekatan kualitatif memiliki keakuratan, konsistensi, hingga mampu dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Untuk menguji keabsahan data digunakan metode triangulasi data. Peneliti menerapkan tiga dari empat jenis triangulasi untuk disesuaikan dengan penelitian ini, yaitu: 1) triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi atau data menggunakan pendekatan yang berbeda, 2) triangulasi sumber mencakup pencarian kebenaran informasi tertentu melalui metode dan sumber data yang beragam, dan 3) triangulasi waktu, makna dari triangulasi ini adalah seringkali waktu turut mempengaruhi data dapat dipercaya (Wiyanda, Vera Nurfajriani et. all 2024, hal 828-829).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget saat pembelajaran dapat menyebabkan distraksi (gangguan perhatian) saat belajar karena banyaknya konten yang bersifat hiburan, notifikasi terus menerus, sehingga menurunnya kualitas belajar peserta didik kelas VII. Kecanduan gadget adalah keadaan dimana seorang peserta didik sulit mengontrol dirinya dalam menggunakan gadget sehingga mengganggu aktivitas belajar. Gadget juga dapat memberikan akses cepat dalam memberikan informasi melalui internet, tetapi tidak semua informasi itu akurat. Hal ini mempengaruhi pola pikir, perilaku dan pemahaman peserta didik kelas VII terhadap fakta, norma sosial atau isu penting lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik.

Hal ini sesuai dengan wawancara Adam Luthfi peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan menyatakan bahwa:

"Menurut saya pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar cukup besar kalau tidak di awasi oleh bapak /ibu guru, karena saya sering bawa gadget, jadi biasa saya kurang fokus kalau bapak/ibu guru menjelaskan karena saya main gadget untuk buka TikTok."

Berdasarkan wawancara dengan Salwah Jum'atun Takfiah peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan menyatakan bahwa:

"Menurut saya gadget tidak sepenuhnya berdampak negatif. Jika kita menggunakan dengan baik, justru gadget mempermudah saya dalam mengerjakan tugas cuman kembali lagi ke pribadi masing-masing dalam menggunakan gadget."

Berdasarkan temuan dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki dampak negatif terhadap proses belajar di dalam kelas VII apabila tidak di kontrol dengan baik terutama dapat menjadi sumber ditraksi yang mengganggu konsentrasi peserta didik, namun dengan demikian gadget tidak selalu berdampak negatif justru gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran. Oleh harena itu yang menjadi faktor utama bukan keberadaan gadget itu sendiri akan tetapi cara kita dalam menggunakannya dalam kegiataan belajar.

Strategi merupakan cara terencana yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendidikan agama islam strategi tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik, khususnya pembinaan akhlak dan karakter peserta didik. Berdaasarkan hasil observasi di MTs Muhammadiyah Parumaan, guru pendidikan agama islam memiliki peran yang sangat penting untuk penerapan strategi dalam membimbing peserta didik agar mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijak.

Peran ini sangat penting, seperti yang kita tahu gadget memiliki dampak ganda, yaitu dapat menjadi sarana pembelajaran sekaligus sumber distraksi yang mengganggu proses belajar peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh bapak Jusman S.H dan Sumarlin Reu S.Pd mengatakan bahwa:

"Strategi yang saya terapkan adalah memberikan pendekatan religius dengan menanamkan nilai amanah dan tanggung jawab dalam penggunaan gadget, Selain itu juga saya menerapkan aturan pembatasan penggunaan gadget saat pembelajaran berlangsung agar peserta didik lebih fokus untuk belajar seperti sebelum pembelajaran dimulai gadget yang dimiliki oleh setiap peserta didik di kumpulkan terlebih dahulu, kemudian setelah pembelajaran dimulai maka peserta didik dibolehkan untuk menggunakan gadget sesuai arahan yang di berikan, kemudian setelah selesai maka gadget peserta didik dikumpulkan kembali, dan sering memberikan pembinaan karakter melalui nasehat dan keteladanan." (Bapak Jusman S.H)

"Menurut saya penggunaan gadget tidak sepenuhnya berdampak negatif, penggunaan gadget saat pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam mencari iniformasi dan materi pelajaran, oleh karena itu saya mengatakan penggunaan gadget saat pembelajaran tidak sepenuhnya berdampak negatif jika tidak diawasi dengan baik. Oleh karena itu saya memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang bahaya kecanduan megngunakan gadget, dan menjelaskan, bahwa segala sesuatu yang kita perbuat akan diminta pertanggung jawaban di hari akhir nanti." (Bapak Sumarlin Reu S.Pd)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI dapat disimpulkan bahwa strategi yang digunakan oleh guru PAI untuk mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan dapat dilakukan melalui pendekatan yang seimbang antara pengawasan yang konsisten, penerapan aturan yang jelas dalam menggunakan gadget di kelas, pembatasan penggunaan gadget dan penanaman nilai-nilai religius.

Efektivitas strategi guru PAI untuk mengurangi pengaruh negatif gadget dapat dilihat dari perubahan perilaku, peningkatan konsentrasi belajar, serta meningkatnya kesadaran religius pesertadidik dalam menggunakan gadget secara bijak. Dengan adanya penerapan stategi yang dilakukan guru PAI maka tingkat ke efektivitasan strategi guru PAI dalam mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik Kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan tergolong cukup efektif, hal ini sebagaimana yang di ungkapkan oleh Ibu Nova Eka Putri, S.Pd selaku wali kelas VII sebagai barikut:

"Gadget bukah sesuatu yang harus dilarang sepenuhnya, tetapi harus di arahkan penggunaanya sesuai dengan nilai-nilai islam serta arahan dari pendidik, dengan adanya penerapa strategi yang digunakan oleh Bapak Jusman S.H dan Bapak Sumarlin Reu S.P.d dan saya

berterimakasih kepada peneliti yang telah berkontribusi dalam menerapkan strategi sehingga Peserta didik kelas VII lebih fokus saat pembelajaran berlangsung, kurangnya aktivitas bermain game saat jam pelajaran, meningkatnya kedisiplinan dalam mengikuti aturan sekolah, timbulnya kesadaran beberapa siswa bahwa gadget harus digunakan secara bijak. Perlu saya katakan bahwa sebelumnya saya telah menerapkan strategi yaitu dengan melarang peserta didik untuk tidak membawa gadget atau yang biasa kita kenal dengan *Handphone* (Hp) akan tetapi strategi tersebut kurang afektif. Dan saya berterimakasih kepada guru PAI telah menerapkan strategi-strategi yang bisa membawa perubahan kapada peserta didik kelas VII."

Selain itu Bapak Sumarlin Reu S.Pd juga mengatakan bahwa:

"Gadget itu ibarat pisau, bisa bermanfaat jika digunakan dengan benar, tetapi membahayakan jika disalah gunakan. Oleh karena itu tugas pendidik bukan melarang sepenuhnya, melainkan membimbing dan mengontrol penggunaannya."

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan efektivitas strategi guru PAI dalam Mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan tergolong cukup efektif hal ini dapat dilihat dari perubahan perilaku peserta didik, meningkatnya konsentrasi belajar, tumbuhnya kesadaran religius serta suasana pembelajaran yang lebih kondusif di kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan efektivitas strategi guru PAI dalam Mengurangi pengaruh negatif gadget terhadap proses belajar peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan tergolong cukup efektif hal ini dapat dilihat dari perubahan perilaku peserta didik, meningkatnya konsentrasi belajar, tumbuhnya kesadaran religius serta suasana pembelajaran yang lebih kondusif di kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan.

Uji Kredibilitas

Kredibilitas informasi dalam studi ini dijamin melalui metode triangulasi. Proses triangulasi telah dilakukan. Triangulasi yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu. Dalam penelitian ini, narasumber terdiri dari dua pendidik PAI, wali kelas, dan lima oang peserta didik yang membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi serta melaksanakan penelitian selama 1 bulan.

Uji Depenbilitas

Ketergantungan dijamin dengan mengupayakan agar penelitian dilaksanakan dengan cara yang teratur, terbuka, dan konsisten. Para peneliti mencatat semua langkah penelitian, mulai dari pengumpulan data, analisis, hingga kesimpulan, dengan mencatat dan menyimpan informasi tersebut dengan teliti agar setiap hasil penelitian dapat dilacak kembali ke data yang asli. Dengan demikian, tahapan penelitian ini bisa diperiksa dan dipertanggungjawabkan dalam konteks akademis.

Uji Konfirmabilitas

Konfirmabilitas bertujuan untuk menjamin bahwa temuan penelitian tidak ditentukan oleh pandangan pribadi peneliti, melainkan sepenuhnya bersumber dari informasi yang diperoleh di

lapangan. Upaya ini dilakukan melalui pengumpulan bukti penelitian dalam bentuk hasil wawancara, catatan pengamatan, dan dokumentasi sebagai pondasi untuk menarik kesimpulan.

Uji Transferabilitas

Transferabilitas dalam studi ini dapat direalisasikan melalui penjelasan yang rinci mengenai latar penelitian, sifat-sifat partisipan, dan cara-cara pembelajaran yang dianalisis. Oleh karena itu, temuan dari studi ini bisa dijadikan referensi atau tolok ukur bagi penelitian yang sejenis di konteks dan *setting* yang lain.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam aspek konsentrasi, kedisiplinan, dan motivasi belajar. Peserta didik cenderung terdistraksi oleh media sosial, permainan daring, serta aktivitas digital lainnya yang tidak relevan dengan pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi tanpa kontrol pedagogis berpotensi menurunkan kualitas interaksi belajar-mengajar.

Dalam perspektif teori behavioristik, perilaku peserta didik merupakan hasil dari stimulus dan respon. Gadget bertindak sebagai stimulus eksternal yang kuat karena memberikan kesenangan instan (instant gratification). Ketika tidak terdapat penguatan (reinforcement) positif terhadap perilaku belajar, peserta didik lebih memilih aktivitas digital yang lebih menarik. Oleh karena itu, strategi guru berupa pembatasan, pengawasan, serta pemberian konsekuensi merupakan bentuk penguatan eksternal untuk membentuk perilaku belajar yang lebih adaptif.

Selanjutnya, berdasarkan teori kognitif, belajar merupakan proses internal yang melibatkan perhatian (attention), persepsi, memori, dan pemrosesan informasi. Distraksi akibat gadget secara langsung mengganggu mekanisme perhatian selektif peserta didik. Ketika perhatian terbagi (divided attention), maka kapasitas working memory menjadi terbatas sehingga pemahaman materi tidak optimal. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa kontrol terhadap penggunaan gadget sangat penting demi menjaga efektivitas proses kognitif dalam pembelajaran.

Dari sudut pandang teori konstruktivistik, peserta didik sejatinya membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan. Gadget sebenarnya dapat menjadi sarana konstruksi pengetahuan apabila digunakan secara terarah, misalnya untuk mencari referensi atau memperdalam materi pembelajaran. Namun, tanpa bimbingan guru, gadget lebih sering digunakan untuk aktivitas non-akademik. Oleh karena itu, strategi guru yang tidak sepenuhnya melarang tetapi mengarahkan penggunaan gadget menunjukkan pendekatan pedagogis yang seimbang antara kontrol dan pemberdayaan.

Selain itu, pendekatan yang diterapkan guru PAI juga selaras dengan teori humanistik yang menekankan pengembangan kesadaran diri (self-awareness) dan tanggung jawab moral peserta didik. Guru tidak hanya menerapkan aturan teknis, tetapi juga menanamkan nilai religius seperti amanah, tanggung jawab, dan pengendalian diri (self-control). Pendekatan ini menunjukkan bahwa penyelesaian masalah penggunaan gadget tidak cukup melalui regulasi eksternal semata, tetapi juga melalui internalisasi nilai dan pembentukan karakter.

Efektivitas strategi guru PAI terlihat dari adanya perubahan perilaku peserta didik, peningkatan konsentrasi belajar, serta tumbuhnya kesadaran untuk menggunakan gadget secara lebih bijak. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan integratif yang memadukan kontrol, pembinaan karakter, dan keteladanan lebih efektif dibandingkan pelarangan total. Pelarangan tanpa edukasi cenderung menimbulkan resistensi, sedangkan pendekatan persuasif dan religius lebih mampu membangun kesadaran intrinsik peserta didik.

Melalui analisis yang lebih mendalam, keberhasilan strategi guru PAI juga dipengaruhi oleh konsistensi dalam penerapan aturan dan keteladanan guru sebagai figur moral. Dalam konteks pendidikan Islam, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar (*mu'allim*), tetapi juga sebagai pendidik (*murabbi*) dan pembimbing (*mursyid*). Oleh karena itu, strategi yang berbasis nilai-nilai keagamaan memiliki kekuatan normatif dan spiritual yang lebih kuat dalam membentuk perilaku peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara komprehensif menjawab rumusan masalah yang telah diajukan. Penggunaan gadget memang berpengaruh negatif terhadap proses belajar apabila tidak dikontrol. Namun, melalui strategi pedagogis dan religius yang tepat, dampak negatif tersebut dapat diminimalisir. Interpretasi data menunjukkan bahwa solusi yang paling efektif bukanlah pelarangan total, melainkan pengelolaan yang terstruktur, berbasis nilai, dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik di era digital.

Mts Muhammadiyah Parumaan mempunyai 11 orang tenaga pendidik. Dari jumlah tersebut, terdapat 10 orang guru berpendidikan Sarjana (S1) yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Sementara itu, bagian Tata Usaha (TU) dikelola oleh 1 orang staff perempuan lulusan SMA. Jumlah total peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Parumaan ini adalah 21 orang siswa/i yang terdiri dari 11 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan. Sedangkan untuk fasilitas atau sarana prasarana yang dimiliki Mts Muhammadiyah Parumaan ini meliputi ruang kelas, 1 ruang pimpinan, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 tempat ibadah, dan 1 gudang. Selain itu terdapat masing-masing 1 fasilitas toilet untuk guru dan siswa. Namun sekolah ini belum memiliki ruang perpustakaan, UKS, serta lapangan olahraga.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan yang bahwa penggunaan gadget di kalangan peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Parumaan memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam aspek konsentrasi, kedisiplinan, dan motivasi belajar. Yang pertama pengaruh gadget terhadap peserta didik menunjukkan adanya kecenderungan penurunan konsentrasi belajar serta meningkatnya penggunaan media sosial dan permainan daring saat jam pelajaran. Yang kedua, strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi pengaruh negatif gadget dilakukan melalui pembatasan penggunaan gadget saat pembelajaran, pengawasan yang konsisten, pemberian nasihat dan pembinaan religius, serta penanaman nilai tanggung jawab dan amanah. Dan yang terakhir, efektivitas strategi yang diterapkan guru PAI terlihat dari adanya perubahan perilaku peserta didik, meningkatnya kesadaran dalam menggunakan gadget secara bijak, serta membaiknya konsentrasi belajar di kelas

DAFTAR RUJUKAN

Ainiyah, N. (2018). Pengaruh Gawai terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 45–53.

Asmurti, T., Harun, R., & Syahputra, R. (2017). Pemanfaatan Gawai sebagai Media Pembelajaran pada Peserta Didik. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 121–132.

Aviva, L., Muhammad, A., & Halili, H. (2022). Upaya Guru PAI Mengatasi Kecanduan Gadget di SMP Islam Hikmatul Hasanah. Journal Pendidikan Dasar Keguruan, 7(2), 143–153.

Hasanah, U., & Kumalasari, D. (2015). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Psikologi Pendidikan, 3(2), 101–109.

Itjen Dikdasmen. (2022). Laporan Hasil Evaluasi Penggunaan Gawai dalam Pendidikan. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kemendikbud. (2023). Statistik Pendidikan Tahun 2023. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Masgumelar, A., & Mustafa, M. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(1), 88–97.

Putra, Chandra A. (2017). Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 3-4.

Perni, A. (2018). Penerapan Teori Humanistik dalam Pembelajaran PAI. Jurnal Pendidikan Islam, 9(1), 77–88.

Rahmayani, S. D, Suriani, A. (2025). Belajar dalam Genggaman: Studi Pustaka Dampak Gadget Terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, 5-7.

Romeli, M., & Rozaq, A. (2022). Strategi Guru PAI dalam Merespons Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa SMP PGRI 1 Kasembon. Irsyaduna: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 1(2), 65–77.

Royzali, M., Suhartono, A., & Ikhsanudin, I. (2025). Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Penyalahgunaan Media Sosial di MAN 01 OKU Timur. Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer, 3(1), 34–49.

Saroinsong, M. (2016). Pengaruh Ketergantungan Gawai terhadap Kemampuan Interpersonal Remaja. Jurnal Psikodimensia, 15(2), 139–150.

Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan, 9(1), 24–33. https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249

Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang, 11(1), 209–215. https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88