

Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar PAI Siswa

Aulia Choirunnisa, Dzulfikar Akbar Romadlon

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: 222071000001@gmail.com, dzulfikar@umsida.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar pendidikan agama islam (PAI) Siswa MTS sabilil khoir Porong, Sidoarjo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fenomena meningkatnya penggunaan gadget di kalangan remaja yang memberikan dampak positif maupun negatif terhadap capaian akademik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih secara acak, sedangkan instrumen pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi nilai hasil belajar PAI. Data dianalisis menggunakan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,008 ($< 0,05$) dan koefisien regresi positif sebesar 0,609. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,226 mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 22,6% terhadap hasil belajar PAI, sementara 77,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini menegaskan bahwa gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif jika digunakan secara tepat dan terarah. Simpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan gadget yang terkontrol dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Oleh karena itu, guru, orang tua, dan sekolah diharapkan dapat berkolaborasi dalam membimbing serta mengarahkan siswa agar memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang produktif.

Kata kunci: gadget, intensitas penggunaan, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam

Abstract:

This study aims to determine the influence of gadget usage intensity on students' learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at MTs Sabilil Khoir Porong, Sidoarjo. The background of this research is the increasing use of gadgets among adolescents, which may have both positive and negative impacts on academic achievement. The research employed a quantitative descriptive approach. The subjects consisted of 30 randomly selected students, with data collected through questionnaires and documentation of PAI learning outcomes. Data were analyzed using simple regression analysis with the assistance of SPSS software. The results indicate that the intensity of gadget use has a positive and significant effect on students' PAI learning outcomes. This is evidenced by the significance value of 0.008 (< 0.05) and a positive regression coefficient of 0.609. The coefficient of determination (R^2) was 0.226, which means that gadget usage intensity contributes 22.6% to the variation in students' learning outcomes, while the remaining 77.4% is influenced by other factors beyond this study. These findings confirm that gadgets can serve as an effective learning tool when utilized properly and in a directed manner. In conclusion, controlled gadget use can enhance students' PAI learning outcomes. Therefore, teachers, parents, and schools are expected to collaborate in guiding and directing gadget usage so that it becomes more productive and supportive of the learning process.

Keywords: gadget, usage intensity, learning outcomes, Islamic Religious Education

Corresponding: Dzulfikar Akbar Romadlon

E-mail: dzulfikar@umsida.ac.id



PENDAHULUAN

Teknologi adalah salah satu alat yang diciptakan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup, di era modern perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat, khususnya pada bidang informasi dan komunikasi, salah satu bentuk nyata dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai jenis gadget. Gadget telah menjadi perangkat elektronik yang lazim digunakan oleh

masyarakat dari berbagai kalangan usia, pada penelitian sebelumnya disebutkan bahwasanya di Indonesia lebih dari 50% pengguna gadget berumur dibawah 25 tahun, dewasa ataupun lanjut usia yang berumur 25 tahun keatas penggunaannya bahkan menginjak angka 32%, sedangkan remaja yang berumur 12 sampai 21 tahun sebesar 25%,serta anak-anak berumur 7 sampai 11 tahun yaitu 17%, bahkan lebih parahnya lagi data menunjukkan bahwasannya 9% gadget digunakan oleh anak yang berusia 3 sampai 6 tahun, dimana seharusnya mereka belum layak untuk menggunakan gadget(Prastiwi et al., n.d.), penggunaan gadget di Indonesia sangat amat beragam, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga untuk pembelajaran,begitupun dengan penggunaan gadget di kalangan para pelajar yang sudah menjadi sesuatu yang amat lumrah.

Gadget pada masa sekarang sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa, baik ketika belajar maupun di luar kegiatan pembelajaran, penggunaan yang tepat akan menjadikan gadget sebagai sarana pendukung yang efektif dalam proses belajar berbasis digital, namun jika tidak diarahkan gadget justru bisa menjadi sumber permasalahan yang berdampak negatif terhadap perilaku maupun prestasi belajar siswa. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering memanfaatkan gadget untuk membuka aplikasi perpesanan seperti WhatsApp selama pembelajaran berlangsung, selain itu mereka juga banyak mengakses media sosial, di antaranya adalah Instagram yang penggunaannya mencapai 98,7%, TikTok sebesar 94,7%, YouTube 82,7%, dan Facebook 18,7%. Sementara itu, hanya sedikit siswa yang benar-benar menggunakan gadget sebagai media untuk menunjang kegiatan belajar(Godean, 2025). Kondisi ini tentu menimbulkan kekhawatiran mengenai seberapa besar intensitas penggunaan gadget mempengaruhi konsentrasi serta hasil belajar mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam bidang Agama, tidak berhenti pada aspek hafalan semata, peserta didik harus melalui tiga tahap penting, yaitu menghafalkan materi, memahami makna yang terkandung di dalamnya, dan kemudian meyakini dengan sepenuh hati. Proses pemahaman dan penguatan keyakinan ini hanya bisa dicapai apabila siswa mampu fokus serta mengarahkan perhatiannya pada materi yang dipelajari(Romadlon et al., 2021). Oleh karena itu, ketika gadget lebih sering digunakan untuk aktivitas hiburan ketimbang pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai. Dengan demikian, intensitas penggunaan gadget perlu dikelola agar benar-benar mendukung terbentuknya pemahaman dan nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran PAI.

Fenomena siswa dalam menggunakan gadget menggambarkan bahwa perangkat tersebut kini telah melekat sebagai bagian dari pola hidup generasi muda masa kini. Banyak siswa yang tidak dapat lepas dari gadget dalam kesehariannya. Satu sisi, gadget membawa kemudahan dalam mengakses materi pelajaran, video pembelajaran, maupun aplikasi edukatif. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol sering kali justru mengurangi fokus siswa terhadap kegiatan belajar(Harmain et al., 2022), data menunjukkan 76% siswa menyatakan mereka kehilangan fokus belajar gara-gara penggunaan gadget(Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020), akibatnya waktu belajar berkurang dan prestasi belajar pun cenderung menurun. Disisi lain sebenarnya gadget memiliki peran penting dalam mencetak generasi yang cerdas secara intelektual, serta mampu memberikan kontribusi positif bagi siswa, hal inilah yang menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan modern. Oleh karena itu, penting untuk menelusuri secara ilmiah bagaimana penggunaan gadget berkorelasi dengan capaian akademik siswa, sehingga nantinya gadget dapat memberikan manfaat bagi para pengguna nya(Purwanto & Romadlon, 2025).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran signifikan dalam membentuk kepribadian serta aspek spiritual peserta didik(Hidayat et al., 2023), sebanyak 76,2% responden menyatakan bahwa PAI berpengaruh terhadap perkembangan karakter dan spiritualitas siswa(Husni, 2024). Oleh karenanya pembelajaran PAI sangat perlu untuk dipelajari, perlu kita ketahui bahwasannya pembelajaran PAI bisa menggunakan berbagai cara entah dengan modul ajar, buku pelajaran, ataupun dengan pemanfaatan gadget. Dalam konteks pembelajaran PAI sendiri, gadget sebenarnya dapat menjadi sarana yang mendukung pemahaman materi keagamaan secara lebih dinamis, video dakwah,

aplikasi hafalan ayat, dan media interaktif lainnya dapat memperkaya metode pembelajaran (Habibah, 2023), namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang menggunakan gadget lebih sering untuk aktivitas non-edukatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran PAI menjadi kurang optimal, bahkan materi keagamaan yang seharusnya dikuasai dengan pendekatan afektif dan spiritual, terkalahkan oleh konten-konten hiburan yang tidak relevan.

MTS Sabilil Khoir Porong sebagai lembaga pendidikan yang menekankan nilai-nilai keislaman tentu memiliki perhatian besar terhadap hasil belajar PAI siswa, dalam praktiknya banyak siswa di sekolah ini yang telah menggunakan gadget baik untuk keperluan pembelajaran maupun untuk hiburan (Wahyuni, 2023). Fenomena tersebut menjadi dasar yang relevan untuk dikaji lebih jauh. Pertanyaan yang muncul adalah apakah pemanfaatan gadget benar-benar memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa, selain itu menarik pula untuk melihat apakah siswa yang memanfaatkan gadget dalam kegiatan belajar memperoleh prestasi lebih tinggi dibandingkan mereka yang menggunakannya untuk kebutuhan lain. Atas dasar itulah penelitian ini dilakukan secara mendalam dengan menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan komparatif, yaitu membandingkan hasil belajar dari dua kelompok siswa (Apriliawati, 2020). Kelompok pertama adalah siswa yang menggunakan gadget untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Sedangkan kelompok kedua adalah mereka yang lebih sering menggunakan gadget untuk aktivitas di luar pembelajaran, seperti media sosial dan permainan online.

Penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui pengumpulan data berupa nilai dan intensitas penggunaan gadget berdasarkan instrumen kuisioner dan dokumentasi (Asiva Noor Rachmayani, 2015), salah satu hal penting dalam penelitian ini adalah mengukur intensitas penggunaan gadget, yang mencakup durasi, frekuensi, serta jenis aktivitas yang dilakukan menggunakan gadget. Aspek-aspek ini akan dianalisis secara statistik untuk melihat hubungan dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa (Shobariyah, 2018). Data yang diperoleh kemudian diolah dengan uji statistik untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok siswa A dan siswa B. Penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan bagaimana pola penggunaan gadget memengaruhi performa siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk menyusun strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga hasil penelitian ini bisa bermanfaat.

Penelitian sebelumnya telah banyak yang menyoroti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa, namun sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum menyoroti secara spesifik pada mata pelajaran tertentu seperti mata pembelajaran PAI. Selain itu, sebagian besar studi terdahulu juga hanya membahas durasi penggunaan gadget tanpa mempertimbangkan orientasi penggunaannya. Padahal, aktivitas yang dilakukan menggunakan gadget juga sangat menentukan apakah penggunaannya akan memberi dampak positif atau negatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih terarah dan spesifik dan kontekstual seperti yang dilakukan dalam studi ini. Gap penelitian inilah yang menjadi celah penting untuk diisi, kurangnya riset yang membandingkan secara kuantitatif hasil belajar antara siswa yang menggunakan gadget untuk pembelajaran dan yang tidak, terutama dalam konteks pembelajaran PAI, ini menunjukkan bahwa masih ada ruang besar untuk peneliti berkontribusi secara ilmiah. Dengan fokus pada aspek intensitas dan orientasi penggunaan gadget, penelitian ini hadir guna memberikan pemahaman baru, penelitian ini juga mempertimbangkan faktor spiritual dalam proses belajar siswa, mengingat pentingnya aspek afektif dalam pembelajaran PAI yang sering kali terabaikan dalam riset-riset sebelumnya.

Novelty atau kebaruan dalam penelitian ini terletak pada analisis intensitas gadget yang dikaitkan secara langsung dengan hasil belajar PAI berdasarkan dua orientasi penggunaan. Penelitian ini juga mempertimbangkan dinamika penggunaan gadget di lingkungan sekolah berbasis keislaman, seperti di MTS Sabilil Khoir, Porong. Selain memberikan data empiris, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar kebijakan sekolah dalam mengarahkan pemanfaatan gadget secara bijak dan produktif. Diharapkan, penelitian ini tidak hanya memperkaya khazanah keilmuan pendidikan Islam, tetapi juga memberikan solusi bagi pendidik dan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak. Saat ini pendidikan

modern menuntut siswa untuk mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, termasuk dalam hal penggunaan gadget. Namun, penting bagi siswa untuk memiliki kontrol serta kesadaran dalam menggunakan teknologi secara bijak. Pemanfaatan gadget harus diarahkan agar sejalan dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya menjadi pengalih perhatian dari materi yang seharusnya dipahami. Dalam konteks PAI, pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus mampu mendukung pencapaian ketiga aspek tersebut secara seimbang, ketika gadget hanya dijadikan alat hiburan, nilai-nilai keagamaan yang seharusnya dikuatkan justru akan memudar, di sinilah peran penting pendidik dan lingkungan sekolah dalam membimbing siswa.

MTS Sabilil Khoir merupakan lembaga pendidikan yang menekankan pembentukan karakter Islami dalam proses pembelajarannya. Sebagai salah satu sekolah yang berbasis nilai keislaman, pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar PAI menjadi sebuah isu yang sangat penting untuk dikaji. Siswa-siswi di sekolah ini hidup dalam lingkungan digital yang kompleks, di mana gadget hadir sebagai bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Meski terdapat potensi positif dari gadget, namun tantangan penggunaannya yang tidak sesuai fungsi juga sangat besar. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar berfokus pada pengujian pengaruh secara statistik, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan gadget secara tepat dalam menunjang proses pembelajaran keagamaan. Melalui pendekatan yang objektif dan sistematis, penelitian ini berusaha mengukur hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan capaian hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial, sehingga dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan secara numerik. Selain itu klasifikasi kelompok pengguna gadget juga akan dianalisis untuk melihat perbedaan antara siswa yang menggunakan gadget untuk pembelajaran dan yang menggunakannya untuk hiburan. Dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan nantinya akan menghasilkan data yang lebih akurat serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dengan begitu hasilnya bisa dijadikan dasar untuk intervensi atau kebijakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Diharapkan temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran yang efektif, selain itu orang tua diharapkan juga mampu untuk membimbing serta mengarahkan anak-anak mereka agar memanfaatkan gadget sesuai dengan tujuan pendidikan. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar evaluasi sekaligus pengembangan program literasi digital yang selaras dengan nilai-nilai Islam, dengan memperkuat kontrol serta pemahaman terhadap penggunaan gadget, sehingga nantinya sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, serta adaptif terhadap perkembangan sebuah zaman, sehingga pendidikan agama tidak hanya menjadi hafalan, tetapi juga nilai hidup yang tertanam kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan jenis asosiatif kausal. Pemilihan metode ini didasarkan pada adanya permasalahan yang ingin diketahui pengaruh antara dua variabel, yaitu intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menyajikan data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antar variabel (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan melalui angket atau kuesioner yang dirancang khusus untuk mengukur intensitas penggunaan gadget oleh siswa, data kuantitatif ini kemudian diolah untuk memperoleh wawasan empiris mengenai pengaruh yang ditimbulkan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTS Sabilil Khoir yang terletak di Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah keluarnya surat izin dari Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai bentuk legalitas dalam pelaksanaan kegiatan pengambilan

data. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas VIII yang diambil secara acak. Karena jumlah sampel kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi akan dijadikan sampel. Teknik ini disebut juga dengan teknik sampel jenuh, di mana semua anggota populasi dijadikan subjek penelitian karena jumlahnya yang relatif kecil dan memungkinkan untuk dilakukan pengukuran secara menyeluruh (Nikmawati et al., 2021). Penelitian ini melibatkan dua variabel pokok, variabel pertama adalah variabel independen (bebas), yakni intensitas penggunaan gadget yang diasumsikan memiliki pengaruh terhadap variabel lain, variabel kedua adalah variabel dependen (terikat), yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang dipandang sebagai konsekuensi atau dampak dari variabel independen tersebut.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, pertama adalah teknik angket atau kuesioner yang diberikan kepada responden untuk mengungkapkan data terkait intensitas penggunaan gadget, skala pengukuran yang digunakan terdiri dari empat kategori, yaitu sangat benar (SB), Benar (B), tidak benar (TB), dan sangat tidak benar (STB). Kedua adalah teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder seperti jumlah siswa dan nilai rapor yang berkaitan dengan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran PAI, setelah selesai mendapatkan data dari para korespondensi maka yang harus kita lakukan adalah menganalisis data, untuk menganalisis data, digunakan beberapa tahap teknik analisis statistik, tahap awalnya melibatkan uji prasyarat analisis, yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data residual berdistribusi normal atau tidak, kriteria pengujian normalitas ditetapkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 mengindikasikan data tidak berdistribusi normal (Widhiarso, 2019). Adapun uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok yang diteliti, dengan pedoman bahwa jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dianggap homogen (Usmadi, 2020). Selanjutnya, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan linear antara variabel bebas dan terikat, setelah memenuhi uji prasyarat, maka dilakukan uji hipotesis yang menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan rumus $Y = a + bX$, di mana Y merupakan hasil belajar, a adalah konstanta, b adalah koefisien regresi, dan X adalah intensitas penggunaan gadget (Widhiarso, 2010). Kemudian kita bisa melanjutkan menggunakan Uji t , Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi hubungan antar variabel, jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel atau nilai signifikansi di bawah 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh signifikan (Putri et al., 2023). Sementara itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk melihat besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y , dengan nilai yang mendekati 1 menunjukkan pengaruh kuat dan mendekati 0 menunjukkan pengaruh lemah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Statistik Deskriptif

1. Variabel Intensitas Penggunaan *Gadget* (X). Intensitas penggunaan gadget (X) merujuk pada penggunaan perangkat teknologi oleh siswa dalam aktivitas pembelajaran. Hasil dari variabel ini didapatkan dari kuesioner yang dibagikan kepada 30 responden MTS Sabilil Khoir yang terletak di Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Berikut hasil yang didapatkan:

Tabel 1. Frekuensi Skor Intensitas Penggunaan *Gadget*

No	Skor	Frekuensi
1	29.00	1
2	33.00	2
3	35.00	1
4	38.00	1
5	39.00	1
6	41.00	2
7	42.00	2
8	43.00	3

No	Skor	Frekuensi
9	44.00	3
10	45.00	3
11	46.00	1
12	47.00	4
13	48.00	1
14	51.00	1
15	52.00	1
16	54.00	1
17	60.00	1
18	64.00	1

Sumber: Olah data dari *Output SPSS* versi 26 (Kuesioner)

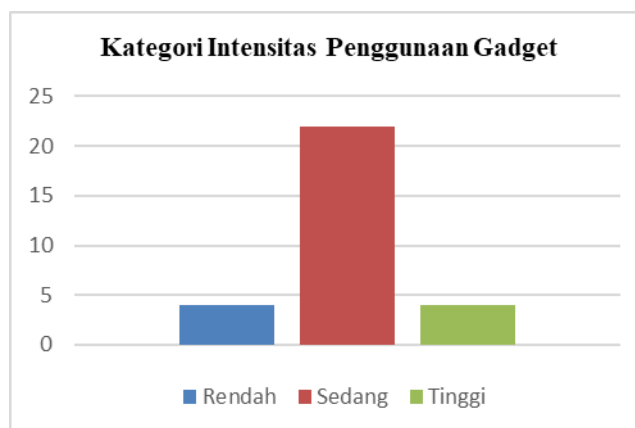
Berdasarkan data yang disajikan, frekuensi skor menunjukkan variasi penggunaan gadget di antara 30 siswa MTS Sabilil Khoir yang menjadi responden dalam penelitian ini. Skor intensitas penggunaan gadget berkisar antara 29 hingga 64, dengan skor tertinggi yang tercatat adalah 64, yang hanya muncul pada satu responden. Sebagian besar responden memiliki skor antara 41 dan 47, yang mencerminkan bahwa intensitas penggunaan gadget mereka berada pada tingkat menengah hingga tinggi, dengan skor 47 tercatat dengan frekuensi terbanyak, yaitu 4 kali.

Dalam penelitian ini, variabel data dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan skor responden. Kategori rendah mencakup responden dengan skor di bawah nilai rata-rata dikurangi satu standar deviasi ($X < M - 1 \text{ SD}$). Kategori sedang terdiri atas responden dengan skor antara rata-rata dikurangi satu standar deviasi hingga rata-rata ditambah satu standar deviasi ($M - 1 \text{ SD} \leq X < M + 1 \text{ SD}$). Adapun kategori tinggi mencakup responden dengan skor yang berada di atas rata-rata ditambah satu standar deviasi ($X \geq M + 1 \text{ SD}$). Tabel interval berikut akan mempermudah dalam penentuan kategori ini, Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Interval Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	Rumus	Interval
Rendah	$X < M - 1 \text{ SD}$	$< 37,06$
Sedang	$M - 1 \text{ SD} \leq X < M + 1 \text{ SD}$	$37,06 \leq X < 51,74$
Tinggi	$X \geq M + 1 \text{ SD}$	$\geq 51,74$

Kategori rendah terdiri atas responden dengan skor kurang dari 37,06 ($X < M - 1 \text{ SD}$). Kategori sedang mencakup responden dengan skor antara 37,06 hingga 51,74 ($M - 1 \text{ SD} \leq X < M + 1 \text{ SD}$). Sementara itu, kategori tinggi meliputi responden yang memperoleh skor lebih dari 51,74 ($X \geq M + 1 \text{ SD}$). Untuk melengkapi interval ini, berikut hasil distribusi untuk kategori intensitas penggunaan *gadget* dalam bentuk diagram:



Gambar 1. Diagram Kategori Intensitas Penggunaan Gadget

Mayoritas responden berada pada kategori sedang dalam intensitas penggunaan gadget, yaitu sebanyak 22 orang (81,0%). Sementara itu, responden dengan kategori rendah dan tinggi masing-masing berjumlah 4 orang (9,5%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget pada tingkat sedang, sedangkan hanya sebagian kecil yang berada pada kategori penggunaan gadget rendah maupun tinggi.

2. Variabel Hasil Belajar PAI (Y)

Hasil belajar PAI (Y) mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil ini didapat dari soal PAI kelas VIII yang diberikan kepada 30 siswa MTS Sabili Khoir. Dalam penelitian ini, hasil belajar PAI menjadi variabel yang dianalisis untuk melihat hubungan dengan intensitas penggunaan *gadget*, guna memahami dampaknya terhadap pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran agama. Berikut hasil yang didapat:

Tabel 3. Skor Hasil Belajar PAI Siswa

No	Skor	Frekuensi
1	45.00	1
2	50.00	1
3	55.00	5
4	60.00	4
5	65.00	5
6	70.00	4
7	75.00	8
8	80.00	2

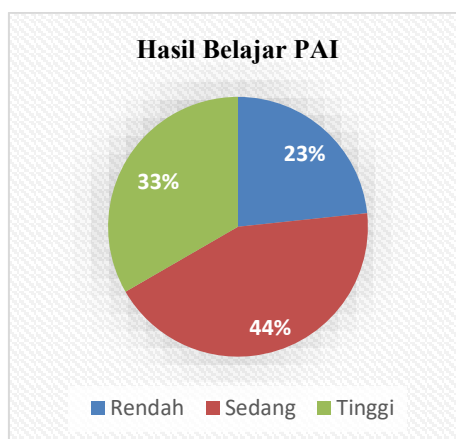
Sumber: Olah data dari Output SPSS versi 26 (Soal PAI)

Skor Hasil Belajar PAI dari 30 siswa menunjukkan variasi yang cukup beragam. Skor terendah tercatat sebesar 45 dan skor tertinggi mencapai 80, dengan skor rata-rata sebesar 65,83 dan standar deviasi 9,38. Analisis frekuensi menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh skor pada kisaran menengah hingga tinggi. Secara rinci, terdapat 1 siswa dengan skor 45, 1 siswa dengan skor 50, dan 5 siswa dengan skor 55. Selanjutnya, 4 siswa memperoleh skor 60, 5 siswa skor 65, 4 siswa skor 70, dan mayoritas, yaitu 8 siswa, memperoleh skor 75. Hanya 2 siswa yang mencapai skor 80. Selanjutnya, dibuat pengkategorian dengan rumus dan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Interval Hasil Belajar PAI

Kategori	Rumus	Interval
Rendah	$X < M - 1 \text{ SD}$	< 56.45
Sedang	$M - 1 \text{ SD} \leq X < M + 1 \text{ SD}$	$56.45 \leq X < 75.21$
Tinggi	$X \geq M + 1 \text{ SD}$	≥ 75.21

Kelompok rendah mencakup siswa dengan skor kurang dari 56.45, menunjukkan hasil belajar yang perlu perbaikan. Kelompok sedang mencakup siswa dengan skor antara 56.45 hingga 75.21, yang menunjukkan kinerja belajar yang memadai. Sementara itu, kelompok tinggi terdiri dari siswa dengan skor di atas 75.21, yang menunjukkan pemahaman materi yang sangat baik. Berikut ini disajikan distribusi hasil kategori hasil belajar PAI siswa dalam bentuk diagram:



Gambar 2. Diagram Kategori Hasil Belajar PAI

Berdasarkan diagram tersebut, mayoritas siswa termasuk dalam kategori sedang pada hasil belajar PAI, yaitu sebanyak 13 siswa (43,3%). Selanjutnya, 10 siswa (33,3%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 7 siswa (23,3%) berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar PAI siswa bervariasi, dengan kecenderungan terbesar berada pada kategori sedang hingga tinggi.

B.Uji Prasyarat

1.Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	0,127	30	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Output SPSS versi 26*

Hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data residual dinyatakan berdistribusi normal sehingga asumsi normalitas dalam penelitian ini terpenuhi.

2.Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan apakah varians data pada tiap kelompok bersifat sama atau berbeda. Homogenitas ini menjadi salah satu prasyarat penting dalam analisis regresi maupun ANOVA. Adapun kriteria pengujian ditetapkan bahwa apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05, maka data dapat dinyatakan memiliki varians yang homogen. Berikut hasilnya:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y	Based on Mean	1,450	2	27	0,252

Based on Median	1,239	2	27	0,306
Based on Median and with adjusted df	1,239	2	21,189	0,310
Based on trimmed mean	1,438	2	27	0,255

Sumber: *Output SPSS* versi 26

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas dengan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,252 pada uji berdasarkan *mean*. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok adalah sama atau homogen. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil uji berdasarkan *median*, *median with adjusted df*, maupun *trimmed mean*, yang semuanya menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05. Dengan demikian, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas

3. Uji Linearitas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan berbentuk garis lurus antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Uji ini sangat penting dalam analisis regresi, sebab model regresi linear hanya dapat diterapkan apabila hubungan antarvariabel bersifat linear. Adapun kriteria pengujian ditetapkan bahwa apabila nilai signifikansi (*Sig.*) pada *Linearity* lebih kecil dari 0,05, maka terdapat hubungan linear yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan tidak terdapat penyimpangan signifikan dari asumsi linearitas.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

ANOVA						
Y						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	1372,917	17	80,760	0,820	0,655
	Linear Term	578,081	1	578,081	5,873	0,032
	Deviation	794,836	16	49,677	0,505	0,899
Within Groups		1181,250	12	98,438		
Total		2554,167	29			

Sumber: *Output SPSS* versi 26

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,032 ($< 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan Y. Sementara itu, nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,899 ($> 0,05$), yang berarti tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari garis lurus. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dan Y adalah linear, sehingga analisis regresi linear dapat dilanjutkan.

C. Uji Hipotesis

1. Uji T (Parsial), Uji t parsial digunakan untuk menganalisis sejauh mana variabel independen (X) memengaruhi variabel dependen (Y) secara terpisah. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (*Sig.*) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen

Coefficients ^a

Model				Standardized Coefficients	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
				Beta			Lower Bound	Upper Bound
1	(Constant)	38,816	9,564		4,059	0,000	19,225	58,406
	X	0,609	0,213	0,476	2,862	0,008	0,173	1,044
a. Dependent Variable: Y								

Tabel 8. Uji T (Parsial)

Sumber: *Output SPSS versi 26*

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai koefisien regresi variabel X sebesar 0,609 dengan nilai $t = 2,862$ dan signifikansi sebesar $0,008 (< 0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Dengan demikian, setiap peningkatan satu satuan pada variabel X akan meningkatkan nilai variabel Y sebesar 0,609. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh X terhadap Y dapat diterima.

2. Uji F (Simultan), Uji F digunakan untuk mengetahui apakah model regresi linear yang dibangun layak digunakan dalam menjelaskan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) secara keseluruhan. Kriteria pengujianya adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka model regresi dinyatakan signifikan.

Tabel 9. Uji F (Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	578,081	1	578,081	8,191	.008 ^b
	Residual	1976,086	28	70,574		
	Total	2554,167	29			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

Sumber: *Output SPSS versi 26*

Berdasarkan hasil uji F pada tabel ANOVA, diperoleh nilai F sebesar 8,191 dengan signifikansi $0,008 (< 0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini signifikan, sehingga variabel X secara simultan berpengaruh terhadap variabel Y. Dengan demikian, model regresi linear sederhana yang dibangun layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana, Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Persamaan regresi diperoleh dari nilai konstanta (a) dan koefisien regresi (b), yang kemudian dapat digunakan untuk memprediksi nilai Y berdasarkan X.

Tabel 9. Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a								
Model				Standardized Coefficients	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
							Lower Bound	Upper Bound
1	(Constant)	38,816	9,564		4,059	0,000	19,225	58,406
	X	0,609	0,213	0,476	2,862	0,008	0,173	1,044

a. Dependent Variable: Y

Sumber: *Output SPSS versi 26*

Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel di atas, diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 38,816 + 0,609X$$

Interpretasi dari persamaan tersebut adalah:

- Konstanta (a) sebesar 38,816 menunjukkan bahwa jika variabel X bernilai 0, maka nilai Y diprediksi sebesar 38,816.
- Koefisien regresi (b) sebesar 0,609 berarti setiap kenaikan 1 satuan pada variabel X akan meningkatkan nilai Y sebesar 0,609 satuan.
- Nilai t hitung sebesar 2,862 dengan Sig. 0,008 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara X terhadap Y, artinya semakin tinggi X maka Y juga cenderung meningkat.

4. Koefisien Determinasi (R^2). Koefisien determinasi (R^2) merupakan salah satu ukuran penting dalam analisis regresi yang digunakan untuk melihat seberapa besar kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Nilai R^2 berada pada rentang 0 sampai 1 (atau 0% sampai 100%). Semakin mendekati angka 1, maka semakin besar kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Sebaliknya, jika nilainya mendekati 0, maka semakin kecil kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dan menunjukkan adanya pengaruh faktor-faktor lain di luar model.

Tabel 10. Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change in R Square	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change
1	.476 ^a	0,226	0,199	8,40086	0,226	8,191	1	28	0,008

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: *Output SPSS versi 26*

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai R^2 sebesar 0,226 atau 22,6%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X mampu menjelaskan variasi perubahan pada variabel Y sebesar 22,6%, sedangkan sisanya sebesar 77,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Nilai $R = 0,476$ menunjukkan adanya hubungan positif dengan tingkat keeratan yang cukup kuat antara variabel X dan Y. Selain itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,199 mengindikasikan bahwa meskipun ada sedikit penyesuaian terhadap jumlah sampel, hasilnya tetap konsisten.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa. Temuan ini menegaskan bahwa gadget tidak semata-mata menjadi sumber distraksi, melainkan dapat berperan sebagai media pembelajaran yang efektif jika dimanfaatkan secara tepat. Gadget menyediakan akses yang luas terhadap berbagai sumber belajar, baik berupa video, aplikasi edukatif, maupun platform interaktif yang membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi digital, bila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang sesuai, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Its'naya Rifani et al., 2024).

Temuan positif ini juga sejalan dengan penelitian lain yang mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa

pada mata pelajaran PAI. Pemanfaatan gadget untuk mengakses konten edukatif, termasuk materi visualisasi tata cara ibadah, ceramah daring, hingga kuis interaktif, terbukti mampu memperkuat pemahaman konseptual sekaligus menjaga minat belajar siswa (Aisyia et al., 2022) (Sulfiana et al., 2024). Dengan kata lain, pengaruh positif gadget lebih menonjol dibandingkan potensi dampak negatifnya, terutama dalam konteks sekolah yang memiliki kebijakan penggunaan teknologi secara terstruktur.

Meski demikian, temuan ini tidak selalu sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget justru memberikan dampak yang sedikit bahkan cenderung negatif terhadap hasil belajar. Beberapa penelitian misalnya, mengungkapkan adanya penurunan konsentrasi belajar serta peningkatan risiko kecanduan akibat penggunaan gadget (Zulfa & Mujazi, 2019). Perbedaan pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar dapat dijelaskan melalui variasi konteks penelitian, seperti kebijakan sekolah, tingkat literasi digital guru dan siswa, serta bentuk pengawasan orang tua. Hal ini sejalan dengan tujuan utama peningkatan kualitas pendidikan yang selalu diupayakan oleh setiap lembaga, baik di tingkat dasar, menengah, maupun perguruan tinggi (Romadlon et al., 2022). Dengan demikian, dampak penggunaan gadget terhadap capaian belajar bersifat situasional dan tidak dapat digeneralisasi sebagai sepenuhnya positif maupun sepenuhnya negative.

Meskipun gadget berkontribusi positif, perannya hanya menjelaskan sebagian kecil dari variasi hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, serta peran guru PAI tetap memegang peranan penting dalam menentukan prestasi akademik siswa (Cannavaro & Romadlon, 2023). Dukungan orang tua dan lingkungan belajar yang kondusif, misalnya terbukti mampu memperkuat motivasi intrinsik siswa, sehingga berdampak lebih besar terhadap pencapaian akademik dibandingkan sekadar ketersediaan perangkat teknologi (Majid et al., 2022) (Neliwati, 2022).

Penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran (Hariyanto, 2021). Gadget memang memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh ekosistem pendidikan yang mencakup keterlibatan guru, dukungan keluarga, dan motivasi internal siswa. Tanpa adanya tata kelola dan pelayanan yang mengikuti prosedur serta langkah-langkah yang tepat, pemanfaatan gadget justru dapat menjadi tidak efektif dan menyimpang dari tujuan pembelajaran yang diharapkan (Agustina, 2019). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya perlu menyiapkan perangkat, tetapi juga memperkuat peran guru dan keluarga dalam membimbing siswa agar memanfaatkan gadget secara produktif (Tjahjanti, 2018). Hal ini sejalan dengan prinsip antropometri yang menekankan pentingnya penyesuaian antara manusia dan alat yang digunakan (Aji, 2017). Setiap alat memiliki bentuk dan jenis yang beragam sesuai dengan fungsi serta lingkungan penggunaannya, sehingga teknologi dalam pendidikan pun perlu dirancang dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan siswa agar pembelajaran berlangsung efektif dan nyaman.

KESIMPULAN

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi 0,008 ($< 0,05$) serta koefisien regresi positif sebesar 0,609, yang berarti semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget, semakin meningkat pula prestasi belajar siswa. Uji *F* turut mengonfirmasi bahwa model regresi yang digunakan layak untuk dianalisis. Kendati demikian, kontribusi gadget terhadap variasi hasil belajar hanya sebesar 22,6%, sehingga masih terdapat faktor lain di luar penelitian ini yang lebih dominan memengaruhi prestasi akademik siswa. Maka gadget dapat diposisikan sebagai instrumen pendukung yang efektif, namun keberhasilannya tetap sangat bergantung pada keterlibatan guru, orang tua, serta motivasi belajar siswa itu sendiri. Sebagai langkah lanjutan, pemanfaatan gadget perlu diintegrasikan dalam strategi

pembelajaran PAI yang lebih terarah, dengan menekankan literasi digital, pengawasan penggunaan, serta inovasi metode mengajar agar manfaat positif teknologi semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. Iaras. (2019). Buku Ajar Kualitas dan Layanan, 1–9.
- Aisyia, D. N., Noor Amirudin, & Man Arfa' Ladamay. (2022). Pemanfaatan Smartphone Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 4 Kebomas Gresik. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2(2), 124–136. <https://doi.org/10.37286/jmp.v2i2.182>
- Aji, M. D. R. (2017). i |Perencanaan dan perancangan produk Page. In *Lesiba Sekele* (Vol. 1, Issue MAY).
- Apriliawati, D. (2020). Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal of Psychological Perspective*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.47679/jopp.022.12200007>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No Title*. 6.
- Cannavaro, A. F., & Romadlon, D. A. (2023). Studi Fenomenologi Dampak Kemiskinan Terhadap Motivasi Sekolah Anak Pesisir di Desa Pliwetan. *Jurnal Perspektif*, 6(3), 279–288. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v6i3.809>
- Godean, N. (2025). *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*. 01(04), 279–292.
- Habibah, A. N. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Vii B Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. 10, 175–184.
- Hariyanto, D. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis : Didik Hariyanto Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623-6081-32-7 Copyright © 2021 . Authors All rights reserved. In *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., Datunsolang, R., Fitk, P., Sultan, I., Gorontalo, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Oleh : Kata Kunci : Penggunaan gadget , Hasil Belajar Keywords : Gadget use , Learning Outcomes PENDAHULUAN Wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia , membe*. 3(1), 20–35.
- Hidayat, S. K., Romadlon, D. A., & Astutik, A. P. (2023). Model Pengembangan Media Poster dalam Pembelajaran Al-Qur'an Materi Surah al-Ma'un. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.372>
- Husni, H. (2024). Dampak Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap Pengembangan Moral pada Siswa Muslim. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 10(2), 261–271. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v10i2.2757>
- Itsnya Rifani, A., Wulan Handayani, R. I., & Nufus, Z. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Pada Mata Pelajaran PAI (Studi Kasus: SMP Eka Sakti Kota Semarang dan SMP Al Madina Kota Semarang). *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(2), 666–678. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1278>
- Majid, M. S., Azizurahman, A., Rahman, A., & Kunci, K. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Intiqad: Jurnal*

- Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(1), 12–20.
<https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.8623>
- Neliwati, W. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Perilaku Islami Siswa: The Role of Islamic Religious Education Teachers In Improving Students' Islamic Behavior. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 44–62.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 2344–2353.
- Prastiwi, I., Andini, R. F., & Abidanon, A. A. (n.d.). *Durasi Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Anak Usia Prasekolah Volume 08 No 02 Tahun 2022*. 16–22.
- Purwanto, S. P., & Romadlon, D. A. (2025). Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Model TPS (Think Pair Share) untuk Meningkatkan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2946–2955. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7507>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmi, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Romadlon, D. A., Bagus, A., & Kurniawan, H. (2022). Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal di Sekolah Dasar Procedia of Social Sciences and Humanities. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 3(c), 678–685.
- Romadlon, D. A., Fahyuni, E. F., Istikomah, I., & Khoirinindyah, S. (2021). Desain Buku Teks Aqidah Berbasis Strategi Reap untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 193–209. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/8169>.
- Shobariyah, E. (2018). Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1–13.
- Sulfiana, A. R., Nurdin, N., & Anirah, A. (2024). Penggunaan Media Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIHES) 5.0*, 3(1), 203–206.
- Tjahjanti, P. H. (2018). Buku Ajar Teori Dan Aplikasi Material Komposit Dan Polimer. *Buku Ajar Teori Dan Aplikasi Material Komposit Dan Polimer*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-27-0>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyuni, V. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Pada Mata. 10(1), 68–81.
- Widhiarso. (2019). Tanya Jawab tentang Uji Normalitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 3. [http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/Tanya Jawab tentang Uji Normalitas.pdf](http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/Tanya%20Jawab%20tentang%20Uji%20Normalitas.pdf)

Zulfa, N. A., & Mujazi. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 92–101. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>