

# **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**

**Aisyah Nurul Habibah**

Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta

*e-mail: aisyahnuruhabibah1@gmail.com*

## **Abstrak**

*Artikel ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII B. Penelitian yang digunakan dalam artikel ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tempat penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Matesih, Karanganyar dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII B Sekolah Menengah Negeri 2 Matesih, Karanganyar yang berjumlah 5 orang. Penelitian ini dilatarbelakangi fakta semenjak adanya sistem pembelajaran dari rumah dengan menggunakan gadget yang dirasa mengalami peningkatan sangat drastis, hal ini tidak terlepas diantaranya usia anak-anak yang juga diwajibkan menggunakan gadget dalam proses pembelajaran, dimana seharusnya gadget dapat mendukung dan menunjang proses pembelajaran dengan baik justru sebaliknya malah seringkali disalahgunakan oleh anak, sehingga menimbulkan dampak tersendiri bagi anak, baik positif maupun negatif yang tentunya dapat juga dapat berdampak pada hasil belajar anak terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini ditunjukkan dengan banyaknya penggunaan gadget pada siswa kelas VII B memberikan pengaruh negatif kepada anak serta adanya perubahan hasil belajar anak dalam mata pelajaran PAI.*

**Katakunci:** Gadget, Hasil Belajar, PAI

## **PENDAHULUAN**

Teknologi diciptakan untuk menjadi salah satu hal yang tidak akan bisa dilepaskan dari kehidupan manusia dengan tujuan awal untuk memudahkan urusan manusia. Banyak jenis teknologi yang berbagai macam

pula dan dapat dijumpai di zaman modern ini. Salah satunya teknologi yang sangat populer ialah *gadget*. Pada zaman sekarang rata-rata orang sudah memiliki dan menggunakan *gadget* dengan teknologi yang canggih seperti televisi, telepon

## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar

seluler, laptop, komputer, tablet, *smart phone*, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

Jumlah penggunaan seluler di Indonesia diprediksi meningkat di setiap tahunnya. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet itu mengalami peningkatan dari waktu ke waktu (Demetri, 2017). Terlebih lagi Saat ini dunia dilanda dengan pandemi virus Corona yang memberikan dampak pada semua sektor, salah satunya dunia pendidikan, yang membuahkan suatu strategi baru guna mendukung pembelajaran dapat terus dilakukan, pemerintah mengimplementasikan pembelajaran dengan cara dalam jaringan (*daring*) demi tetap berjalannya proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat penggunaan *gadget* meningkat sangat drastis (Rahman, 2020).

Anak usia sekolah menengah merupakan anak-anak yang pola pikirnya masih labil, anak-anak masih memiliki sifat yang menonjol yaitu suka meniru apa yang dilihatnya tanpa memperhatikan hal tersebut logis atau tidak, karakter lain yang dimiliki anak usia remaja adalah gemar melakukan percobaan, rasa ingin tahu dan rasa ingin diperhatikan, konsep yang ada ini

membuat anak gemar bermain *gadget* dan berkemungkinan akan menerima dampak baik sekaligus dampak yang buruk (Susanto, 2015).

Anak sekarang langsung bisa dengan mudah mengakses berbagai aplikasi dalam *gadget* yang baru didapatinya. Tidak membutuhkan waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur *gadget* tersebut. Menurut Yohana Yembise, mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab, dari memegang *gadget* seperti *handphone* (HP) anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan banyak sekali dijumpai anak-anak yang menggunakan *gadget* dalam durasi yang cukup lama. Hal ini ada dikarenakan para orang tua yang sibuk bekerja serta harga gadget/hp yang pada saat ini terbilang sangat terjangkau. Selain itu, ada beberapa alasan lain mengapa orang tua memberikan gadget kepada anaknya diantaranya yaitu untuk membantu kegiatan belajar *online* serta anak-anak mereka tidak gagap teknologi (*gaptek*). Berdasarkan penjabaran terdahulu, peneliti tertarik membahas mengenai dampak yang ditimbulkan dari

penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII B yang dilakukan pada bulan Juli 2022 sampai dengan Agustus 2022 di SMP Negeri 2 Matesih, Karanganyar.

### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode yang bertujuan menggambarkan bagaimana dan keadaan fenomena yang sebenarnya, kemudian dideskripsikan ke dalam laporan penelitian. Metode penelitian merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan (Arifin, 2011).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B dan Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Mataseh, Karanganyar dan instrument pengumpulan data berupa lembar pedoman wawancara serta serta teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis datanya adalah dengan tahap: reduksi data, display data, dan kesimpulan.

---

<sup>1</sup>Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2011), h. 243

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Dampak**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak merupakan suatu efek ataupun imbas yang dapat menimbulkan akibat, baik itu yang bersifat positif dan juga negatif. Namun secara sederhana, dampak dapat pula diartikan sebagai suatu akibat yang muncul dari sesuatu yang dilakukan.<sup>1</sup>

#### **Penggunaan**

Penggunaan adalah bentuk tindakan yang dikerjakan dalam menggunakan sesuatu baik itu barang maupun sarana. Namun di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penggunaan merupakan suatu prosedural, pemakaian ataupun teknik dalam menggunakan sesuatu.<sup>2</sup>

#### **Gadget**

Pada saat ini *gadget* merupakan suatu alat yang digemari dan dibutuhkan banyak orang baik dewasa, remaja, maupun anak-anak yang pada awalnya hanya sebagai kebutuhan tambahan. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, *gadget* mengalami dinamisasi yang luar biasa dari sisi fungsi dan fitur-fiturnya sehingga memungkinkan penggunaannya dapat melakukan berbagai macam kegiatan seperti berkiriman pesan, bertelepon, selfie, berselancar internet, bermain game, dll. *Gadget* sendiri dapat diartikan sebagai suatu perangkat elektronik dan salah satu alat bantu

<sup>2</sup>Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 852

## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar

komunikasi jarak jauh yang memiliki banyak kegunaan dengan berbagai macam fitur yang bermacam-macam. Akan tetapi terlepas dari banyaknya fungsi dan kegunaan *gadget* tersebut, ternyata *gadget* sendiri dapat berdampak pada pemakainya, baik positif maupun negatif.<sup>3</sup> Adapun dampak dari gadget yaitu sebagai berikut:

### 1. Dampak Positif

1. Mempermudah komunikasi, sehingga semakin bisa mendekatkan yang jauh;
2. Lebih mempermudah dalam mencari sumber informasi; dan
3. Sebagai media hiburan.

### 2. Dampak Negatif

Selain bisa berdampak positif, *gadget* juga bisa berakibat negatif apabila tidak adanya control dari penggunaannya. Dampak tersebut antara lain:

1. Mengganggu kesehatan;
2. Terbuangnya waktu;
3. Ketergantungan;
4. Timbulnya rasa malas; dan
5. Menurunnya norma agama serta pendidikan.<sup>4</sup>

## METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu agar mengetahui sejauhmana dampak/

pengaruh penggunaan *gadget* pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII B. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu SMP Negeri 2 Matesih, Karanganyar. Jenis obeservasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif yaitu cara untuk menguraikan keadaan berdasarkan kejadian tertentu serta menjelaskan hubungan antarvariabel yang satu dengan varibael lainnya.<sup>5</sup> Sedangkan metode yang digunakan ialah studi kasus yang merupakan suatu bentuk study pada subjek penelitian berlandaskan persoalan terhadap persoalan-persoalan yang berkaitan dengan asas maupun tolak ukur dari subjek penelitian. Kemudian untuk teknik penelitian nya dilakukan secara deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian mengenai kejadian yang dikelompokkan ke bentuk lain seperti dokumen, foto, maupun pencatatan di lapangan ketika penelitian dan untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan juga pencatatan yang dilakukan peneliti dilapangan terkait dengan pengaruh penggunaan *gadget*/hp pada kebiasaan bersosialisasi anak.<sup>6</sup>

<sup>3</sup>Nita Monita Rini, dkk, Dampak Penggunaan gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar, (*Jurnal Educatio: Vol. 7 No. 3, 2021*), h. 2

<sup>4</sup>Ai Farida, dkk, Optimasi Gadget dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak, (*Jurnal Inovasi Penelitian: Vol. 1 No. 8, 2021*), h. 1707

<sup>5</sup>Cut Medika Zellatifanny dan Bambang Mudjiyanto, Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi, (*Jurnal Diakom: Vol. 1 No. 2, 2018*), h. 84

<sup>6</sup>Abdurrahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipt, 2011), h. 105

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII B SMPN 2 Matesih Karanganyar

Penggunaan *gadget* pada anak-anak bukanlah hal yang baru untuk di era sekarang, semenjak adanya pandemi virus corona memeberikan dampak yang bermacam-macam bagi semua sektor salah satunya adalah dunia pendidikan, yang membuahkan strategi baru guna tetap menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap dilakukan sehingga anak-anak juga ikut menggunakannya. Dalam hal ini pihak sekolah juga memperbolehkan siswa untuk membawa *gadget*, hal ini senanda dengan hasil wawancara saya dengan Guru PAI.

Peneliti : *“Apakah pihak sekolah memperbolehkan siswa membawa gadget ke sekolah?”*

Guru : *“Boleh jika dititipkan sama guru kelas atau ke guru konseling”*

Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan siswa 1 mengenai penggunaan *gadget*:

*“Ya saya punya hp, saya selalu membawa hp ke sekolah, hp tersebut saya gunakan untuk searching dan main game, Game online dan tiktok, Hp yang saya bawa juga pernah disita oleh Guru, saya selalu membawa hp kemanapun dan kapan pun, Saya main game dulu sampek puas kemudian saya belajar sampek ngantuk”*

Serupa juga dengan apa yang disampaikan oleh siswa 2:

*“Iya saya memiliki gadget, tetapi saya tidak pernah membawa gadget saya ke sekolah, Kalaupun membawa, biasanya hanya jika untuk keperluan darurat, misalnya untuk menghubungi orang tua dan bermain Tiktok, karena fitur efisien dan kontennya banyak postif apalagi buat generasi seperti saya bu, hp saya tidak pernah disita, karena tidak pernah main gadget saat pembelajaran, dalam penggunaan gagdet selalu dipantau orang tua, saya lebih mendahulukan kewajiban belajar dan membantu orang tua, kalau sudah terlaksana baru main gadget”.*

Hasil wawancara dengan siswa ke 3 adalah sebagai berikut:

*“Ya, saya memiliki hp, dan saya juga pernah membawa hp saya ke sekolah. Saya menggunakan hp saya untuk main game sama teman kalau nggak mabar. Game yang sering saya mainkan adalah Minicraf, Pubg, Mobile Legend, Free Fire. Hp saya juga pernah disita oleh guru. Saya tidak setiap hari membawa hp, hanya ketika diperlukan saja. Untuk belajarnya hanya kalau lagi mood”.*

Hasil wawancara juga dilakukan kepada siswa ke 4:

*“Iya aku memiliki gadget, Aku membawa gadget ke sekolah kalau disuruh guru karena mata pelajaran, Untuk mencari materi kalau disuruh guru, Tiktok kalau engga ya aku main style fashion. Hp ku Tidak pernah disita oleh guru. Hp hanya aku bawa jika perginya jauh baru bawa, karena untuk kabar-kabar sama orang tua. Cara mengatur jam belajar adalah jika alarm*

## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar

*kalau sudah 1 jam beralih ke belajar, tapi kalau malam aku habis maghrib disuruh orang tua belajar, nanti kalau udah jam 9 baru main gadget bentar baru tidur”.*

### **Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran. Pembelajaran pendidikan agama islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik agar dapat mencapai tujuan yang di inginkan, yaitu menjadi manusia paripurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari,

Berdasarkan hasil wawancara saya kepada ibu guru PAI Mengenai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII B adalah sebagai berikut:

#### **Kognitif**

Materi apa saja yang sudah Ibu berikan kepada siswa?

*“Ini kan baru semester awal ya mba, saya baru memberikan yang semsester awal yaitu bab 1 tentang lebih dekat dengan Allah SWT yang sangat indah nama-Nya. Bab 2 yaitu Hidup tenaang dengan kejujuran, amanah dan istiqomah. Bab 3 semua bersih, hidup jadi nyaman.”*

Menurut Ibu apakah siswa sudah faham dengan materi yang telah Ibu berikan?

*“Sudah kalau menurut saya, tetapi ya gitu mba yang berani tanya ya cuman siswa itu-itu saja, dan kalau saya tunjuk untuk*

*bertanya pada tidak mau, tetapi justru yang tidak mau itu nilainya di bawah rata-rata.”*

#### **Afektif**

Apakah siswa mengumpulkan tugas tepat waktu?

*“Iya, saya selalu memberikan teguran dan hukuman untuk siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, hukumannya seperti membaca dalil atau asmaul husna.”*

Apakah siswa sering mendengarkan Ibu saat proses pembelajaran?

*“Iya, itu berlaku untuk siapa yang suka sama materinya, kalau menurut siswa tidak menarik ya tidak mendengarkan”.*

Apakah siswa selalu bertanya kepada Ibu saat tidak faham dengan apa yang telah disampaikan oleh Ibu?

*“Tidak, karena itu tergantung materi yang disampaikan”*

Bagaimana cara Ibu mengevaluasi nilai siswa yang dibawah KKM?

*“Dengan mengadakan remedial pada siswa tersebut dengan memberikan pengulangan materi”*

#### **Psikomotorik**

Apakah Ibu sering memberikan tugas kepada siswa?

*“Tidak juga sih mba, tergantung bagaimana rencana pembelajaran saya, sejauh ini baru dua kali memberikan PR dan untuk tugas satu kali.”*

Apakah disekolah terdapat praktek wudhu dan Sholat?

*“Iya ada karena sesuai dengan RPP di PAI.”*

Apakah Ibu pernah menghukum siswa karena tidak mengerjakan tugas yang telah Ibu berikan?

*“Iya karena sudah kesepakatan dengan siswa kalau misal tidak mengumpulkan tugas tepat waktu atau siswa tidak mengerjakan ya dapet hukuman.”*

**Hal ini senada apa yang disampaikan oleh siswa 1:**

**Kognitif**

*“yang sudah saya pelajari di materi PAI adalah Asmaul Husna dan Sholat Jama’ah. Saya tidak terlalu memahami apa yang disampaikan oleh guru”.*

**Afektif**

*“Saya tidak selalu mendengarkan guru saat proses pembelajaran karena terkadang membosankan. Saya juga sering berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung. Saya mengerjakan PR tepat waktu karena males aja bu. Saya juga Tidak mengumpulkan tugas tepat waktu karena saya tidak faham, ngerjainnya di sekolah saat mau dikumpulin bu.”*

**Psikomotorik**

*“Tidak pernah bertanya tentang materi yang tidak faham sama sekali bu. Saya Tidak mengerjakan sholat 5 waktu karena saya lupa. Saya juga Tidak sering membaca Al-Qur’an. Saya tidak semuanya hafal ayat-ayat Al-Qur’an sih bu”.*

**Hal ini senada apa yang disampaikan oleh siswa 2:**

**Kognitif**

*“yang sudah saya pelajari di materi PAI adalah Asmaul Husna dan Sholat Jama’ah. Saya tidak terlalu memahami apa yang disampaikan oleh guru”.*

**Afektif**

*“Saya tidak selalu mendengarkan guru saat proses pembelajaran karena terkadang membosankan. Saya juga sering berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung. Saya mengerjakan PR tepat waktu karena males aja bu. Saya juga Tidak mengumpulkan tugas tepat waktu karena saya tidak faham, ngerjainnya di sekolah saat mau dikumpulin bu.”*

**Psikomotorik**

*“Tidak pernah bertanya tentang materi yang tidak faham sama sekali bu. Saya Tidak mengerjakan sholat 5 waktu karena saya lupa. Saya juga Tidak sering membaca Al-Qur’an. Saya tidak semuanya hafal ayat-ayat Al-Qur’an sih bu”.*

**Hal ini senada apa yang disampaikan oleh siswa 3:**

**Kognitif**

*“yang sudah saya pelajari di materi PAI adalah Asmaul Husna dan Sholat Jama’ah. Saya tidak terlalu memahami apa yang disampaikan oleh guru”.*

**Afektif**

*“Saya tidak selalu mendengarkan guru saat proses pembelajaran karena terkadang membosankan. Saya juga sering berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung. Saya mengerjakan PR tepat waktu karena males aja bu. Saya juga Tidak mengumpulkan tugas tepat waktu karena saya tidak faham, ngerjainnya di sekolah saat mau dikumpulin bu.”*

## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar

### Psikomotorik

*“Tidak pernah bertanya tentang materi yang tidak faham sama sekali bu. Saya Tidak mengerjakan sholat 5 waktu karena saya lupa. Saya juga Tidak sering membaca Al-Qur’an. Saya tidak semuanya hafal ayat-ayat Al-Qur’an sih bu”.*

**Hal ini senada apa yang disampaikan oleh siswa 4:**

### Kognitif

*“yang sudah saya pelajari di materi PAI adalah Asmaul Husna dan Sholat Jama’ah. Saya tidak terlalu memahami apa yang disampaikan oleh guru”.*

### Afektif

*“Saya tidak selalu mendengarkan guru saat proses pembelajaran karena terkadang membosankan. Saya juga sering berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung. Saya mengerjakan PR tepat waktu karena males aja bu. Saya juga Tidak mengumpulkan tugas tepat waktu karena saya tidak faham, ngerjainnya di sekolah saat mau dikumpulin bu.”*

### Psikomotorik

*“Tidak pernah bertanya tentang materi yang tidak faham sama sekali bu. Saya Tidak mengerjakan sholat 5 waktu karena saya lupa. Saya juga Tidak sering membaca Al-Qur’an. Saya tidak semuanya hafal ayat-ayat Al-Qur’an sih bu”.*

**Hal ini senada apa yang disampaikan oleh siswa 5:**

### Kognitif

*“yang sudah saya pelajari di materi PAI adalah Asmaul Husna dan Sholat Jama’ah. Saya tidak terlalu*

*memahami apa yang disampaikan oleh guru”.*

### Afektif

*“Saya tidak selalu mendengarkan guru saat proses pembelajaran karena terkadang membosankan. Saya juga sering berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung. Saya mengerjakan PR tepat waktu karena males aja bu. Saya juga Tidak mengumpulkan tugas tepat waktu karena saya tidak faham, ngerjainnya di sekolah saat mau dikumpulin bu.”*

### Psikomotorik

*“Tidak pernah bertanya tentang materi yang tidak faham sama sekali bu. Saya Tidak mengerjakan sholat 5 waktu karena saya lupa. Saya juga Tidak sering membaca Al-Qur’an. Saya tidak semuanya hafal ayat-ayat Al-Qur’an sih bu”.*

### Dampak Penggunaan Gadget Pada Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII B

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran, Pembelajaran pendidikan agama islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik agar dapat mencapai tujuan yang di inginkan, yaitu menjadi manusia paripurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan

peneliti dengan ibu guru PAI mengenai Dampak penggunaan gadget pada hasil belajar PAI ialah sebagai berikut :

**Dampak Positif**

*“Ketika saya susah memberikan gambaran visual pada anak maka saya persilahkan untuk melihat di gadget melalui gadget saya, soalnya kalau saya mengizinkan nanti siswa senaknya sendiri.”*

**Dampak Negatif**

*“masih ada nilai hasil belajar siswa yang dibawah rata-rata karena dirumah mainan gadget tidak belajar, soalnya pernah ada orang tua siswa yang mengadu ke saya kalau anak di rumah main gadget melulu sampai melupakan waktu belajarnya”.*

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh siswa 1:

**Dampak Positif**

*“dengan memiliki gedgeet dapat meningkatkan rasa percaya diri. Saya juga bisa mencari tau informasi yang tidak diberikan oleh guru*

**Dampak Negatif**

*“Min mata saya semakin bertambah, dan menjadi lebih tidak fokus dalam belajar”.*

Senada dengan apa yang disampaikan oleh siswa 2:

**Dampak Positif**

*“dengan memiliki gedgeet dapat meningkatkan rasa percaya diri. saya bisa mencari lewat google hal hal yang tidak saya ketahui. Healing saya bermain gadget.*

**Dampak Negatif**

*“Min mata saya semakin bertambah, tetapi tidak parah. Gadget bagi saya lebih menarik daripada harus belajar”.*

Senada dengan apa yang disampaikan oleh siswa 3:

**Dampak Positif**

*“dengan memiliki gedgeet dapat meningkatkan rasa percaya diri. karena saya juga mencari hal-hal yang bermanfaat karena rasa ingin tahu.. Gadget adalah hiburan saya”.*

**Dampak Negatif**

*“Gadget tidak berpengaruh terhadap penglihatan saya. Gadget bagi saya lebih seru daripada harus belajar”.*

Senada juga dengan apa yang disampaikan oleh siswa 4:

**Dampak Positif**

*“dengan memiliki gedgeet dapat meningkatkan rasa percaya diri karena termasuk kebutuhan. Banyak sekali konten positif yang saya lihat dan simak. Dengan Gadget saya menjadi terhibur dengan konten TikTok”.*

**Dampak Negatif**

*“Gadget tidak berpengaruh terhadap penglihatan saya karena tidak terlalu sering. Belajar bagi saya tetap nomor 1 daripada Gadget”.*

Senada juga dengan apa yang disampaikan oleh siswa 5:

**Dampak Positif**

*“dengan memiliki gedgeet dapat meningkatkan rasa percaya diri karena termasuk kebutuhan. aku bisa mencari tau apa yang membuat ku ingin tahu. Dengan Gadget saya menjadi terhibur*

## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Hasil Belajar

*terhibur, tapi ga sebegitu sukanya aku sama gadget”.*

### Dampak Negatif

*“Gadget alhamdulillah tidak berpengaruh terhadap penglihatan. Gadget ga begitu mempengaruhi minat belajar saya”.*

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian di atas, ditemukan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dan positif atas penggunaan gadget pada anak. dampak positifnya ialah: (1) Menambah pengetahuan siswa, (2) sebagai saran komunikasi, dan (3) Sebagai media hiburan. Sedangkan dampak negatifnya ialah: (1) Anak menjadi sulit berkonsentrasi, (2) Kurang fokus dalam belajar, (3) Tidak fokus dalam belajar, (4) Malas membaca dan membuka buku, (5) Bertutur kata dengan mengikuti bahasabahasa gadget (6) Gangguan emosional. (7) Kecanduan, (8) Melalaikan tugas dan kewajiban , (9) Kurangnya sopan santun. Pihak guru hendaknya lebih memberikan pengertian lagi kepada siswa tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan bisa lebih melakukan pendekatan-pendekatan kepada siswa. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan

penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### DAFTAR PUSTAKA

- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2011), h. 243
- Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 852
- Nita Monita Rini, dkk, Dampak Penggunaan gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar, (*Jurnal Educatio: Vol. 7 No. 3, 2021*), h. 2
- Ai Farida, dkk, Optimasi Gadget dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak, (*Jurnal Inovasi Penelitian: Vol. 1 No. 8, 2021*), h. 1707
- Cut Medika Zellatifanny dan Bambang Mudjiyanto, Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi, (*Jurnal Diakom: Vol. 1 No. 2, 2018*), h. 84
- Abdurrahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipt, 2011), h. 105