

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di era modern. Hampir seluruh aktivitas kini bergantung pada teknologi yang terus mengalami kemajuan pesat (Tamimi & Munawaroh, 2024: 67). Saat ini, pemanfaatan gadget kini kian meluas di berbagai kelompok usia, baik dewasa, remaja, maupun anak-anak, sebagai respons terhadap tuntutan komunikasi dan informasi yang terus berkembang (Rahawa & Nurhayati, 2024: 59). Gadget merupakan wujud nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) yang semakin memengaruhi pola pikir serta perilaku manusia. Perangkat ini digunakan untuk berbagai aktivitas, mulai dari menulis, membaca, berkomunikasi, dan belajar, hingga mendukung pekerjaan di sekolah, rumah, maupun tempat kerja (Jannin, 2021: 1).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan (Fatimah et al., 2025: 246), termasuk dalam bidang pendidikan (Jamun et al., 2024: 1791). Saat ini, gadget bahkan telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat modern, dengan tingkat penggunaan yang terus meningkat seiring kemajuan teknologi dan konektivitas internet (Seto et al., 2021: 2105). Berdasarkan laporan *Digital 2025 Global Overview*, jumlah pengguna ponsel di dunia pada tahun 2025 mencapai sekitar 5,78 miliar orang atau 70,5% dari total populasi global. Angka tersebut menunjukkan

adanya peningkatan sebesar 112 juta pengguna dalam kurun waktu 12 bulan terakhir, dengan pertumbuhan tahunan sebesar 2%. Selain itu, data juga memperlihatkan bahwa sekitar 87% perangkat yang digunakan saat ini merupakan smartphone (Kemp, 2025).

Indonesia menempati posisi tertinggi dalam hal penggunaan internet di kawasan Asia Tenggara. Selain itu, masyarakat Indonesia juga dikenal sebagai salah satu pengguna media sosial yang paling aktif (Jenny & Belinda, 2021: 99). Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat penggunaan gadget yang semakin meningkat, terutama sejak pandemi COVID-19. Penerapan kebijakan menjaga jarak membuat masyarakat, termasuk mahasiswa dan pelajar, semakin bergantung pada gadget sebagai sarana pendukung pekerjaan maupun proses pembelajaran (Rahawa & Nurhayati, 2024: 60). Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 229,4 juta jiwa atau 80,66% dari total populasi. Data tersebut juga menunjukkan bahwa perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet adalah smartphone, dengan proporsi mencapai 83,39% dari seluruh pengguna (APJII, 2025).

Menurut beberapa penelitian yang dirangkum dalam (Hidayat et al., 2021: 4) penggunaan gadget pada anak memiliki dua sisi, yakni dampak positif dan dampak negatif. Dari sisi positif, gadget dapat memberikan manfaat berupa penambahan pengetahuan dan wawasan, mempermudah proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Selain itu, penggunaan

gadget juga melatih kreativitas, memperluas jaringan pertemanan, dan mempermudah komunikasi (Farahiyah et al., 2024: 84). Di sisi lain, gadget juga dapat menimbulkan dampak negatif. Beberapa di antaranya adalah gangguan pada kualitas tidur, depresi, dan kecemasan (Wijaya & Megawati, 2023: 216). Dampak lain yang perlu diwaspadai ialah terganggunya kesehatan fisik, meningkatnya kerawanan terhadap tindak kejahatan, terhambatnya tumbuh kembang anak, hingga penurunan prestasi akademik (Rahmawati (2018) dikutip dalam Hidayat et al. (2021: 4).

Menurut Hadi et al., (2018) dalam Susanti et al. (2024: 58-59), aktivitas belajar siswa saat ini didukung oleh berbagai teknologi yang memungkinkan akses terhadap informasi dan pengetahuan baru. Perkembangan teknologi semakin meluas karena memungkinkan manusia mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan secara cepat dan praktis (Fitriana et al., 2021: 183). Namun, di sisi lain, penggunaan gadget dengan intensitas yang tidak terkontrol berpotensi menurunkan motivasi belajar, memunculkan dampak negatif terhadap kesehatan fisik maupun mental, serta melemahkan perilaku disiplin siswa (Tsalisah & Syamsudin, 2022: 2398). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video dibandingkan belajar. Gangguan ini dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau membaca buku. Selain itu, paparan layar gadget dalam jangka panjang dapat menyebabkan kelelahan mata, gangguan tidur, serta

penurunan kemampuan kognitif yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar (Susanti et al., 2024: 59).

Dalam perspektif Islam, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada dasarnya merupakan bagian dari nikmat Allah *Subhaanahu Wa Ta'ala*. yang dapat dimanfaatkan untuk kemaslahatan umat, termasuk dalam bidang pendidikan. Namun, Islam juga mengajarkan agar setiap bentuk pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dilakukan secara bijaksana, bertanggung jawab, serta berdasarkan ilmu pengetahuan yang benar. Allah *Subhaanahu Wa Ta'ala*. berfirman:

﴿وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا﴾

"Dan janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak engkau ketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya." (QS. Al-Isrā' [17]: 36).

Ayat tersebut menegaskan bahwa setiap muslim dituntut untuk bersikap kritis, selektif, dan bertanggung jawab dalam menerima maupun memanfaatkan informasi. Dalam konteks penggunaan gadget, peserta didik hendaknya mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan dan mendukung proses pembelajaran, bukan sebaliknya menjadikan gadget sebagai penyebab menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya waktu belajar, serta rendahnya prestasi akademik. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus diarahkan pada aktivitas yang bermanfaat dan sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam (Budianto et al., 2021: 58).

Rasulullah *Shallallahu Alaihi Wasallam* juga mengingatkan pentingnya memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Beliau bersabda:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: «: عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ
«الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ»

Dari Ibnu Abbas *Radhiyallahu Anhu* Rasulullah *Shallallahu Alaihi Wasallam* bersabda: "*Ada dua nikmat yang banyak manusia tertipu padanya, yaitu kesehatan dan waktu luang.*" (HR. al-Bukhari No. 6412).

Hadis tersebut mengajarkan bahwa waktu merupakan nikmat yang harus dimanfaatkan secara produktif (Barry & Mulyono, 2026: 252). Dalam konteks pendidikan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan peserta didik menghabiskan banyak waktu untuk aktivitas yang kurang bermanfaat, seperti bermain gim atau mengakses media sosial secara berlebihan, sehingga mengurangi waktu belajar dan berpotensi memengaruhi prestasi belajar.

Beberapa penelitian menduga bahwa hubungan negatif antara penggunaan ponsel dan prestasi akademik dipengaruhi oleh perilaku multitasking, seperti mengirim pesan, mengakses media sosial, mendengarkan musik, menjelajah internet, atau bermain game saat belajar maupun mengerjakan tugas, Becker et al. (2013); Junco & Cotten (2012); Karpinski et al. (2013); Wang & Tchernev (2012) dalam (Boumosleh & Jaalouk, 2017: 49). Dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan smartphone secara berlebihan kerap menimbulkan gangguan, salah satunya adalah ketidakstabilan pola tidur. Gangguan tidur umumnya ditandai dengan rasa kantuk berlebihan di siang hari,

kesulitan untuk tidur pada malam hari, atau pola tidur dan bangun yang tidak teratur (Lubis et al., 2022: 253). Hasil Penelitian (Lin & Zhou, 2022: 1) membuktikan bahwa nomofobia dan kurang tidur menjelaskan hubungan negatif antara penggunaan smartphone sebelum tidur dan prestasi akademik.

Prestasi akademik merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, baik bagi siswa, pendidik, maupun institusi Pendidikan (Commey-Mintah, 2023: 635). Prestasi akademik merupakan salah satu indikator utama dalam menilai efektivitas sistem pendidikan. Istilah ini mencakup tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, keterampilan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, serta capaian akademik secara keseluruhan (Almarzouki, 2024: 1). Prestasi belajar PAI siswa mencerminkan kualitas pembelajaran yang diterima serta kondisi psikologisnya. Rendahnya prestasi belajar PAI dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal) (Fitria & Darmawan, 2025: 244). Salah satu faktor eksternal yang turut menentukan adalah kualitas pembelajaran di kelas, karena supervisi dan kinerja guru yang baik berkorelasi langsung dengan meningkatnya pencapaian belajar siswa (Fatimah et al., 2023: 208). Dengan demikian, prestasi belajar PAI merupakan tolok ukur utama keberhasilan Pendidikan formal, sehingga menjadi perhatian pokok baik bagi pihak sekolah maupun orang tua dalam mendukung perkembangan peserta didik.

Pendidikan agama memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan kehidupan individu, komunitas sekolah, dan lembaga sosial

lainnya (Fatimah et al., 2021: 197). Kualitas pendidikan agama yang baik berkontribusi terhadap pembentukan karakter, motivasi belajar, serta sikap positif terhadap pengetahuan yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar PAI siswa (Fatimah et al., 2024: 533). Selain itu, fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fatimah et al., 2024: 3979)

Dengan semakin masifnya penggunaan gadget di kalangan remaja, penting untuk dilakukan kajian ilmiah yang dapat menjelaskan seberapa besar pengaruh faktor tersebut terhadap prestasi belajar PAI siswa SMP. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman teoritis mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi belajar PAI, tetapi juga menghasilkan rekomendasi praktis yang berbasis data. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi sekolah, guru, maupun orang tua dalam merumuskan strategi pendampingan belajar yang tepat di era digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berminat untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Prestasi belajar PAI Siswa di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan gadget di kalangan siswa SMP semakin meningkat, baik untuk kegiatan belajar maupun hiburan, sehingga berpotensi mempengaruhi konsentrasi dan hasil belajar.

2. Sebagian siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk aktivitas non-edukatif, seperti bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial, dibandingkan untuk mendukung kegiatan belajar.
3. Belum diketahui secara ilmiah seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI siswa SMP, khususnya di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar dari fokus yang telah ditetapkan, penulis membatasi ruang lingkup kajian pada beberapa hal berikut. Subjek penelitian difokuskan pada siswa SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Variabel bebas dalam penelitian ini meliputi penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang dimaksud adalah lamanya waktu siswa menggunakan gadget setiap hari, baik untuk kegiatan belajar maupun non-belajar. Variabel terikat penelitian ini adalah prestasi belajar PAI siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang diukur berdasarkan nilai rapor dan hasil evaluasi pembelajaran.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat penggunaan gadget siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026?

2. Bagaimana tingkat prestasi belajar PAI siswa di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tingkat penggunaan gadget pada siswa di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui tingkat prestasi belajar PAI siswa di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengaruh faktor eksternal terhadap prestasi belajar PAI siswa. Secara lebih spesifik, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam kajian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI, terutama pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi guru PAI, hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk merancang strategi pembelajaran dan pengelolaan penggunaan gadget siswa, sehingga penggunaan teknologi dapat dikendalikan dan diarahkan agar tidak mengganggu prestasi belajar PAI.
- b. Bagi sekolah, data penelitian dapat dimanfaatkan untuk merumuskan kebijakan sekolah terkait budaya literasi digital, penggunaan gadget, dan pembinaan belajar siswa, terutama pada mata pelajaran PAI.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan prestasi akademik.
- d. Bagi orang tua, penelitian ini dapat memberi informasi mengenai pola penggunaan gadget yang berpotensi berhubungan dengan prestasi belajar PAI, sehingga orang tua dapat mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget secara lebih efektif di rumah.