

**DISTRAKSI KONSENTRASI BELAJAR SISWA AKIBAT
PENGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI MTS ASSAADAH 1 GRESIK**

SKRIPSI

OLEH

ALYA NUR ILMA NAFIAH

NIM. 220101110124



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**DISTRAKSI KONSENTRASI BELAJAR SISWA AKIBAT
PENGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI MTS ASSAADAH 1 GRESIK**

SKRIPSI

OLEH

ALYA NUR ILMA NAFIAH

NIM. 220101110124



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**DISTRAKSI KONSENTRASI BELAJAR SISWA AKIBAT
PENGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI MTS ASSAADAH 1 GRESIK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH

ALYA NUR ILMA NAFIAH

NIM. 220101110124



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

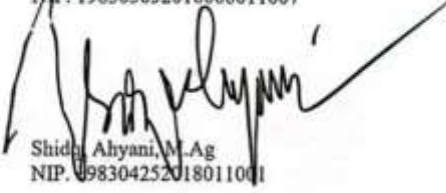
Skripsi dengan judul "Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik" oleh Alya Nur Ilma Nafiah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Juni 2026.

Dewan Penguji,

Ruma Mubarak, M.PdI
NIP. 198305052016008011007



Penguji Utama



Shiddiq Ahyani, M.Ag
NIP. 198304252018011001

Ketua



Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
NIP. 196511122000031001

Sekretaris



Mengesahkan
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**DISTRAKSI KONSENTRASI BELAJAR SISWA AKIBAT PENGGUNAAN
GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI DI
MTS ASSAADAH 1 GRESIK**

Oleh

Alva Nur Ilma Nafiah

NIM. 220101110124

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing

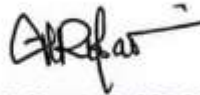


Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed

NIP. 196511122000031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Alya Nur Ilma Nafiah
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Malang, 8 Juni 2026

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Alya Nur Ilma Nafiah

NIM : 220101110124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di MTs Assaadah 1 Gresik

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed
NIP. 196511122000031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alya Nur Ilma Nafiah

NIM : 220101110124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai

Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di MTs Assaadah 1 Gresik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan pihak manapun.

Malang, 4 Juni 2026

Hormat Saya,



Alya Nur Ilma Nafiah

NIM. 220101110124

LEMBAR MOTTO

“Tidak ada peristiwa hidup yang bisa disebut baik atau buruk,
yang ada hanyalah interpretasi kita.”

(Henry Manampiring)¹

“Hal yang utama dalam hidup adalah bertanggung jawab untuk menemukan
jawaban-jawaban yang tepat dari semua permasalahan hidup, dan menyelesaikan
tugas-tugas yang terus menerus disodorkan oleh hidup
kepada masing-masing individu.”

(Victor E. Frankl)²

¹Henry Manampiring, *Filosofi Teras* (Jakarta: Kompas, 2018), 182.

²Victor E. Frankl, *Man's Search for Meaning* (Jakarta: Noura Books, 2017), 134.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alamdulillah atas segala nikmat dan rahmat dari Allah SWT, serta shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW. Maka dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suwaji, S.Pd dan Ibu Susilowati, S.Pd, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, perhatian, serta pengorbanan yang begitu besar kepada penulis. Terima kasih karena selalu memastikan penulis dalam keadaan baik, sehat, nyaman, dan tidak kekurangan apa pun selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala dukungan moral maupun materi, atas setiap pertanyaan sederhana tentang kabar dan kondisi penulis, serta atas segala usaha yang diberikan agar penulis dapat memperoleh pendidikan dan hasil yang terbaik. Semua perhatian, perjuangan, dan harapan yang diberikan menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus bertanggung jawab dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik mungkin.
2. Keluarga besar tercinta yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dukungan, serta bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala kebaikan dan kasih sayang yang diberikan, terutama setiap dukungan yang selalu penulis terima ketika harus kembali merantau untuk melanjutkan perkuliahan. Perhatian sederhana namun penuh makna tersebut menjadi bentuk cinta dan semangat yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan perjalanan pendidikan ini.
3. Dosen pembimbing sekaligus dosen wali penulis, Bapak Imron Rossidy, M.Th, M.Ed, yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan,

arahan, dukungan, serta motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala masukan dan bimbingan yang diberikan secara profesional, serta atas dorongan yang selalu diberikan kepada penulis untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini. Kehadiran beliau sebagai dosen wali juga banyak membantu penulis dalam menjalani dan melancarkan proses perkuliahan sejak awal hingga akhir studi.

4. Keluarga besar MTs Assa'adah 1 Gresik yang telah menerima dan menyambut penulis dengan sangat baik selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada kepala sekolah, waka kurikulum, waka kesiswaan, para guru, staf, serta seluruh pihak yang selalu bersikap ramah, membantu, dan memberikan dukungan kepada penulis maupun teman-teman penulis sejak awal kedatangan hingga penelitian ini selesai dilaksanakan. Terima kasih juga kepada para siswa yang telah memberikan pengalaman dan kenangan yang menyenangkan selama proses penelitian berlangsung.
5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2022 yang selalu memberikan dukungan, bantuan, informasi, serta semangat kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, bantuan, dan pengalaman yang telah dilalui bersama selama menempuh pendidikan. Kehadiran kalian menjadi salah satu bagian berharga dalam perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang syafa'atnya senantiasa diharapkan, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umat Islam yang istiqamah berada di jalan Allah SWT. Seiring dengan selesainya penyusunan skripsi yang berjudul “Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik”, Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan penelitian ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang turut memberikan kontribusi, baik berupa bantuan, arahan, maupun dukungan, sehingga penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, CHARM, CRMP, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf dan jajaran.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf dan jajaran

3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf dan jajaran.
4. Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed, selaku dosen pembimbing sekaligus dosen wali yang telah meluangkan waktu dan perhatian untuk membimbing, serta memberikan arahan kepada penulis hingga dapat merampungkan skripsi ini.
5. Seluruh pihak MTs Assaadah 1 Gresik, terkhusus Bapak Choirul Anam, S.Pd, Bapak Asy'ari, S.Pd dan Ibu Titik Mufarrihah, S.Pd, yang telah memberikan izin penelitian, dan kepada seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suwaji, S.Pd dan Ibu Susilowati, S.Pd, yang tanpa henti dan tak kenal lelah untuk memberikan do'a dan dukungan untuk keberhasilan dalam kehidupan penulis.
7. Rekan-rekan seperjuangan serta orang-orang terdekat yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan do'a kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga penelitian skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta menambah wawasan dalam bidang yang dibahas.

Malang, 30 Mei 2026

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	m
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُ = û

إِ = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT	xviii
مستخلص البث	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah.....	16
F. Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori	21
B. Kerangka Berpikir	58

BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	60
B. Lokasi Penelitian.....	60
C. Kehadiran Peneliti	61
D. Subjek Penelitian.....	62
E. Data dan Sumber Data	63
F. Instrumen Penelitian.....	65
G. Teknik Pengumpulan Data.....	67
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	68
I. Analisis Data	69
J. Prosedur Penelitian.....	70
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	73
A. Paparan Data	73
B. Hasil Penelitian	82
BAB V PEMBAHASAN.....	103
A. Bentuk-bentuk Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	103
B. Upaya Guru Dalam Mengatasi Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa yang Muncul Selama Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran	110
C. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran Siswa	116
BAB VI PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	14
Tabel 3.1 Variabel Distraksi Konsentrasi Belajar	65
Tabel 3.2 Variabel Gadget Sebagai Media Pembelajaran	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	59
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MTs Assaadah 1	76
Gambar 5.1 Bentuk-bentuk Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	109
Gambar 5.2 Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa yang Muncul Selama Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran.....	115
Gambar 5.3 Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	134
Lampiran 2 Surat Konfirmasi Penelitian dari Sekolah	135
Lampiran 3 Identitas Sekolah	136
Lampiran 4 Jadwal Mengajar Guru Tahun Ajaran 2025-2026	138
Lampiran 5 Lembar Observasi	139
Lampiran 6 Lembar Transkrip Wawancara	140
Lampiran 7 Lembar Dokumentasi.....	184
Lampiran 8 Bukti Konsultasi.....	188
Lampiran 9 Sertifikat Bebas Plagiasi	189
Lampiran 10 Biodata Penulis	190

ABSTRAK

Nafiah, Alya Nur Ilma. 2025. *Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Imron Rossidy, M.Th, M.Ed.

Kata kunci: Distraksi Konsentrasi, Gadget, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.

Perkembangan teknologi digital mendorong penggunaan gadget sebagai media pembelajaran yang memudahkan akses informasi dan mendukung kemandirian belajar siswa. Namun, penggunaan gadget juga berpotensi menimbulkan distraksi yang dapat mengganggu konsentrasi belajar. Kondisi tersebut terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bentuk distraksi konsentrasi siswa, upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasinya, serta dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa.

Penelitian ini bertujuan menganalisis: (1) bentuk-bentuk distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam; (2) upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi tersebut; dan (3) dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan di MTs Assaadah 1 Gresik. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) distraksi konsentrasi siswa berasal dari penggunaan gadget untuk aktivitas di luar pembelajaran, kondisi fisik yang lelah, serta lingkungan kelas yang kurang kondusif; (2) guru Pendidikan Agama Islam mengatasi distraksi melalui variasi metode pembelajaran, pengawasan langsung, aturan penggunaan gadget, dan pendekatan personal kepada siswa; serta (3) penggunaan gadget memberikan dampak positif berupa kemudahan akses sumber belajar dan penyelesaian tugas, tetapi juga berdampak negatif terhadap pembelajaran melalui multitasking, ketergantungan gadget, perilaku belajar instan, dan berkurangnya interaksi sosial siswa.

ABSTRACT

Nafiah, Alya Nur Ilma. 2025. *Students' Learning Concentration Distractions Due to the Use of Gadgets as Learning Media in Islamic Education Subjects at MTs Assa'adah 1 Gresik*, Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisor: Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed.

Keywords: Concentration Distraction, Gadget, Learning Media, Islamic Education.

The development of digital technology has encouraged the use of gadgets as learning media that facilitate access to information and support students' independent learning. However, the use of gadgets also has the potential to create distractions that may interfere with students' learning concentration. This phenomenon can be observed in Islamic Education learning activities at MTs Assa'adah 1 Gresik. Therefore, this study was conducted to examine the forms of students' concentration distractions, the efforts made by Islamic Education teachers to overcome them, and the impact of gadget use on students' concentration.

This study aimed to analyze: (1) the forms of students' concentration distractions caused by the use of gadgets as learning media in Islamic Education subjects; (2) the efforts of Islamic Education teachers in overcoming such distractions; and (3) the impact of gadget use on students' concentration. This study employed a qualitative approach with a field research design at MTs Assa'adah 1 Gresik. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings revealed that: (1) students' concentration distractions originated from the use of gadgets for non-learning activities, physical fatigue, and an uncondusive classroom environment; (2) Islamic Education teachers addressed these distractions through varied teaching methods, direct supervision, regulations on gadget use, and personal approaches to students; and (3) the use of gadgets had positive impacts, such as facilitating access to learning resources and task completion, but also produced negative impacts on student learning, including multitasking, gadget dependency, instant learning behavior, and reduced social interaction among students.

مستخلص البث

نافعه، أليا نور إيلا. ٢٠٢٦. تشتت تركيز الطلاب أثناء التعلم نتيجة استخدام الأجهزة الذكية كوسيلة تعليمية في مادة التربية الإسلامية في مدرسة السعادة الاولى المتوسطة الإسلامية غير سيك، أطروحة تخرج، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف : الأستاذ العلمية الدكتور عمران رشيدي ، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تشتت التركيز، الأجهزة الذكية، الوسائط التعليمية، التربية الإسلامية

أدى تطور التكنولوجيا الرقمية إلى تشجيع استخدام الأجهزة الذكية كوسيلة تعليمية تسهل الوصول إلى المعلومات وتدعم استقلالية التعلم لدى الطلاب. ومع ذلك، فإن استخدام الأجهزة الذكية قد يؤدي أيضًا إلى تشتيت الانتباه الذي قد يعيق التركيز أثناء التعلم. وتظهر هذه الحالة في دروس التربية الإسلامية في مدرسة السعادة الاولى المتوسطة الإسلامية غير سيك. لذلك، أجريت هذه الدراسة لتقييم أشكال تشتت تركيز الطلاب، والجهود التي يبذلها معلمو التربية الدينية الإسلامية للتغلب عليها، بالإضافة إلى تأثير استخدام الأجهزة الذكية على تعلم الطلاب.

يهدف هذا البحث إلى تحليل: (١) أشكال تشتت تركيز الطلاب نتيجة استخدام الأجهزة الذكية كوسيلة تعليمية في مادة التربية الدينية الإسلامية؛ (٢) جهود معلمي التربية الدينية الإسلامية في التغلب على هذا التشتت؛ و(٣) تأثير استخدام الأجهزة الذكية على تعلم الطلاب. استخدم البحث نهجًا نوعيًا من خلال إجراء بحث ميداني

في مدرسة السعادة الاولى المتوسطة الإسلامية غير سيك . يهدف هذا البحث إلى تحليل: (١) أشكال تشتت انتباه الطلاب الناجم عن استخدام الأجهزة الذكية كوسيلة تعليمية في مادة التربية الإسلامية؛ (٢) جهود

معلمي التربية الإسلامية في معالجة هذا التشتت؛ و(٣) تأثير استخدام الأجهزة الذكية على تعلم الطلاب. استخدم البحث نهجًا نوعيًا من خلال إجراء بحث ميداني في مدرسة السعادة الأولى المتوسطة الإسلامية غيرسيك. تم الحصول على البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق، ثم تم تحليلها باستخدام نموذج مايلز وهوبيرمان من خلال تقليص البيانات وعرضها واستخلاص النتائج.

أظهرت نتائج البحث أن: (١) تشتت تركيز الطلاب ناتج عن استخدام الأجهزة الذكية في أنشطة خارج نطاق التعلم، والتعب الجسدي، فضلاً عن بيئة الفصل غير المواتية؛ (٢) يتعامل مدرسو التربية الإسلامية مع التشتت من خلال تنويع أساليب التدريس، والإشراف المباشر، ووضع قواعد لاستخدام الأجهزة الذكية، واتباع نهج شخصي مع الطلاب؛ و(٣) إن استخدام الأجهزة الذكية له تأثير إيجابي يتمثل في سهولة الوصول إلى مصادر التعلم وإنجاز المهام، ولكنه يؤثر أيضاً سلباً على عملية التعلم من خلال القيام بمهام متعددة في آن واحد، والاعتماد على الأجهزة الذكية، والسلوك التعليمي الفوري، وتراجع التفاعل الاجتماعي بين الطلاب .

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era perubahan yang berlangsung begitu cepat, dunia pendidikan tidak luput dari dominasi transformasi digital yang memasuki berbagai dimensi kehidupan. Selama kurang lebih dasawarsa terakhir, perkembangan teknologi telah merombak upaya manusia dalam menjangkau informasi, memahami kultur, dan menempuh tahapan pembelajaran. Peralihan dari teknik pembelajaran konvensional ke penggunaan metode digital ini menghadirkan berbagai konsekuensi sekaligus peluang yang signifikan untuk merevolusi sistem pendidikan secara global.³

Salah satu bukti evolusi teknologi ialah keberadaan gadget. Kini, gadget dianggap mampu mengubah perilaku manusia, karena telah berkembang menjadi barang yang sangat menarik. Gadget modern dilengkapi dengan berbagai aplikasi menarik, termasuk beragam jenis game, mulai dari tema petualangan hingga edukasi. Dengan tampilan yang warna-warni dan penuh karakter, tidak mengherankan jika anak-anak masa kini sangat menyukai gadget. Bentuk gadget pun beragam, seperti komputer atau laptop, tablet, hingga *smartphone*.⁴ Saat ini, satu di antara teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam lingkup pendidikan yakni

³Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian, "Transformasi Pendidikan di Era Digital," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (Februari 2024): 111.

⁴Gin Gin Ginanjar, Kosasih, and Elan, "Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Pedadidaktika* 5, no. 2 (2018): 373.

laptop. Laptop merupakan komputer pribadi berukuran sedang yang mudah dibawa dan dapat digunakan di pangkuan pengguna. Teknologi ini memiliki berbagai fungsi, seperti mengetik, menggarap presentasi, sarana *entertainment*, hingga menyimpan data guna meringankan tugas. Dalam konteks pendidikan, laptop menawarkan manfaat yang luas, termasuk untuk membuka video atau audio, referensi berita melalui *internet connection*, sarana penyajian materi menggunakan *LCD* atau proyektor, serta berbagai aplikasi yang menunjang studi secara efektif dan dua arah.⁵

Salah satu aspek yang begitu memengaruhi pemahaman siswa pada materi pelajaran adalah konsentrasi belajar. Konsentrasi merujuk pada daya siswa untuk memusatkan atensi sepanjang kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat menguasai, menerapkan, dan mengevaluasi sikap, skor, pemahaman, serta kemampuan *bassic* dalam berbagai mata pelajaran. Rendahnya konsentrasi akan berdampak pada kualitas belajar yang menurun, mengakibatkan kurangnya kesungguhan dalam menelaah, serta menurunkan tingkat pemahaman siswa terhadap objek yang diajarkan. Oleh karenanya, konsentrasi belajar berperan sebagai modal utama bagi siswa sepanjang jalannya bimbingan dan juga berfungsi sebagai parameter kesuksesan proses pembelajaran.⁶

Survei Cambridge International menemukan bahwa 88% guru menyatakan rentang perhatian siswa semakin pendek dan berdampak pada

⁵Davia Arif Fasehah, Henri Peranginangin, and Iis Susiawati, "Persepsi Siswa Madrasah Tsanawiyah Terhadap Penggunaan Laptop Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Innovative* 3, no. 4 (2023): 3110.

⁶Ria Aviana and Fitria Fatichatul Hidayah, "Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang," *Jurnal Pendidikan Sains* 3, no. 1 (March 2015): 33.

proses belajar. Selain itu, 72% guru melaporkan siswa kesulitan mempertahankan fokus pada materi yang kompleks, 64% menyebut siswa mengalami kesulitan menyelesaikan tugas berdurasi panjang, dan 59% mengaitkan penurunan perhatian dengan meningkatnya gangguan di kelas.⁷ Data ini menunjukkan bahwa masalah konsentrasi menjadi tantangan nyata dalam pembelajaran siswa saat ini, terutama dalam konteks tuntutan akademik yang membutuhkan fokus berkelanjutan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan eksistensi dampak pemakaian gadget akan konsentrasi belajar siswa. Kajian yang dilakukan Manopo berdasarkan hasil analisis terhadap 102 siswa, diketahui bahwa penggunaan gadget di posisi yang sangat tinggi yakni 19 siswa (19%), kategori tinggi 74 siswa (73%), kategori rendah 9 siswa (9%), dan tidak terdapat siswa pada kategori sangat rendah (0%). Sementara itu, konsentrasi belajar siswa menunjukkan tidak ada siswa pada kategori sangat tinggi (0%), sebanyak 54 siswa (53%) berada pada kategori tinggi, 45 siswa (44%) pada kategori rendah, dan 3 siswa (3%) pada kategori sangat rendah. Temuan ini memperlihatkan bahwasannya mayoritas siswa menyandang tingkat pemanfaatan gadget yang tinggi, sedangkan konsentrasi belajar cenderung berada pada kelas tinggi dan rendah, yang mengindikasikan adanya kecenderungan penurunan konsentrasi belajar seiring dengan tingginya penggunaan gadget pada siswa.⁸ Sementara itu, penelitian oleh Tia Adelia membuktikan bahwa pemakaian gadget

⁷Ellen Peirson-Hagger, "Are Pupil Attention Spans Really Decreasing?", *TES Magazine*, 18 November 2025, <https://www.tes.com/magazine/teaching-learning/general/pupils-finding-it-more-difficult-to-pay-attention-in-class>

⁸Manopo, et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 5 Palu," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 29460.

mempunyai dampak signifikan atas konsentrasi belajar siswa, dengan kontribusi sebanyak 67%, sementara itu 33% lainnya disebabkan oleh aspek lain di luar penggunaan gadget.⁹

Meskipun kedua penelitian tersebut menunjukkan sesungguhnya pemakaian gadget berdampak signifikan pada konsentrasi belajar siswa, kajian yang dilakukan masih tergolong global dan tidak secara khusus menempatkan gadget sebagai media pembelajaran, spesifiknya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mayoritas kajian terdahulu menyoroti besarnya pengaruh dan kecenderungan dampak negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar, tanpa mengkaji secara mendalam bentuk-bentuk distraksi konsentrasi yang muncul ketika gadget dipergunakan selama proses pembelajaran, serta upaya-upaya guru dalam mengelola dan mengatasi distraksi tersebut.

Madrasah Tsanawiyah Assaadah 1 Gresik memiliki beberapa kelas penjurusan, termasuk kelas *Information Technology* (Digital) yang memanfaatkan gadget yakni laptop pribadi sebagai media utama pembelajaran. Kebijakan ini memudahkan siswa mengakses materi, mencari referensi, dan mengikuti pembelajaran secara lebih mandiri, sehingga merupakan salah satu wujud inovasi madrasah saat menghadapi perkembangan teknologi pendidikan. Namun, observasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terlihat bahwa pemanfaatan gadget juga memunculkan distraksi. Sejumlah siswa terlihat kehilangan fokus karena membuka media sosial, game, atau konten hiburan lainnya

⁹ Tia Adelia, Taty Fauzi, and Arizona, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih," *Juang* 4, no. 1 (March 2021): 38–44.

ketika jaringan internet stabil. Ada juga siswa yang beralih mengerjakan tugas pelajaran lain sehingga perhatian terhadap materi Pendidikan Agama Islam terpecah. Meskipun demikian, beberapa siswa tetap mampu menggunakan gadget secara tepat dan mempertahankan konsentrasi belajarnya.

Bersandarkan pemaparan di atas, boleh disimpulkan bahwasannya pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran di era digital mendatangkan banyak faedah bagi metode belajar siswa, termasuk kemudahan pintu informasi serta peningkatan kemandirian belajar. Akan tetapi, penggunaan gadget juga menimbulkan tantangan berupa distraksi yang dapat mengganggu konsentrasi, terutama ketika siswa mengakses muatan non-edukatif misalnya *social media*, *games*, maupun tugas mata pelajaran lain. Penelitian-penelitian terdahulu pun menunjukkan jika pemakaian gadget tidak dalam pengawasan maka mengakibatkan menurunnya fokus dalam belajar. Oleh karenanya, penting untuk memahami bagaimana siswa menjaga dan mengelola konsentrasi mereka ketika gadget digunakan sebagai sarana belajar, sehingga pemanfaatan teknologi tidak sekedar menyumbangkan pengaruh positif, tapi juga benar-benar mendukung efektivitas pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk-bentuk distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik?

2. Bagaimana upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi konsentrasi siswa yang muncul selama penggunaan gadget sebagai media pembelajaran di MTs Assaadah 1 Gresik?
3. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bentuk-bentuk distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik.
2. Mengetahui upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi konsentrasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan gadget di MTs Assaadah 1 Gresik.
3. Mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan kajian ini bisa menghadirkan manfaat dari aspek teoritis maupun praktis seperti sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil riset ini diharapkan bisa mendatangkan andil untuk memperdalam kajian mengenai penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, lebih spesifiknya pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Riset ini juga diharapkan mampu meningkatkan aset dalam studi pendidikan Islam, terutama terkait pengaruh integrasi teknologi digital akan konsentrasi belajar siswa saat di ruang kelas. Maka dari itu, hasil riset ini bisa sebagai acuan untuk pembangunan konsep tentang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi di madrasah maupun lembaga pendidikan Islam lainnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi universitas

Riset ini diharapkan dapat sebagai rujukan dan edukasi yang bermanfaat bagi civitas akademika dalam mengkaji isu-isu seputar pembelajaran yang berpijak pada teknologi. Di samping itu, riset ini bisa dimanfaatkan sebagai elemen peninjauan untuk mahasiswa lainnya yang ingin meneliti tema serupa menggunakan desain atau variabel yang tidak sama.

b. Bagi sekolah

Bagi MTs Assa'adah 1 Gresik, hasil riset ini diharapkan bisa membagikan gambaran nyata terkait pengaruh pemanfaatan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa. Melalui kehadiran riset ini, sekolah bisa mendapatkan bukti untuk mempersiapkan kebijakan pembelajaran digital yang lebih ampuh, serta menjadi dasar evaluasi bagi guru dalam mengelola kelas Teknologi Informasi agar tetap kondusif.

c. Bagi penulis

Untuk penulis sendiri, riset ini berfaedah dalam memperluas wawasan, pengalaman, serta keterampilan penelitian di lapangan, sekaligus melatih kemampuan analisis kritis dalam menghadapi isu-isu pendidikan kontemporer.

d. Bagi peneliti lain

Hasil daripada riset ini diharapkan dapat melahirkan bahan rujukan awal untuk riset berikutnya yang mengkaji topik serupa, baik dengan lingkup yang lebih luas, variabel yang berbeda, maupun pendekatan metodologis yang lebih mendalam.

A. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilangsungkan, didapatkan berbagai tema riset serupa dengan topik yang diusung oleh peneliti dalam “Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 Gresik”. Diantara penelitian yang relevan dan sedikit banyak menjadi referensi dan rujukan dari penelitian ini diantaranya:

1. Penggunaan laptop dalam pembelajaran di MTs tidak selalu dipersepsi secara positif oleh siswa. Pada riset yang digarap oleh Fasehah (2023), didapati adanya dua respons yang berbeda: sebagian siswa merasa terbantu dan lebih termotivasi, sementara sebagian lainnya justru mengalami gangguan konsentrasi karena terdorong membuka media

sosial.¹⁰ Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan penggunaan laptop di lingkungan madrasah. Adapun perbedaannya, Fasehah menekankan aspek persepsi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, sedangkan penelitian penulis menyoroti distraksi konsentrasi siswa ketika laptop digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Hubungan antara intensitas pemakaian gadget dan konsentrasi belajar siswa telah dibuktikan secara empiris melalui pendekatan kuantitatif oleh Manopo (2025). Hasil penelitiannya menunjukkan kecenderungan pengaruh negatif, di mana peningkatan penggunaan gadget berbanding lurus dengan penurunan konsentrasi belajar.¹¹ Kesamaan penelitian terletak pada kajian konsentrasi belajar, namun perbedaannya terlihat pada metode dan pokok analisis. Manopo menerapkan metode kuantitatif guna mengukur pengaruh gadget secara umum, sementara penelitian penulis bersifat kualitatif dan berfokus pada bentuk distraksi, dampak, serta upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasinya di MTs Assaadah 1 Gresik.
3. Temuan Susanti (2024) menegaskan bahwasannya pemakaian gadget yang tidak terkendali merupakan salah satu aspek utama menurunnya konsentrasi belajar siswa, terutama akibat kegiatan non-edukatif contohnya bermain game dan mengakses *social media*. Selain itu, kondisi tersebut dipengaruhi oleh durasi penggunaan, jenis konten,

¹⁰Davia Arif Fasehah, Henri Peranginangin, and Iis Susiawati, "Persepsi Siswa Madrasah Tsanawiyah Terhadap Penggunaan Laptop Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.": 2810-3115.

¹¹Manopo et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 5 Palu.": 29457-29460.

manajemen waktu, dukungan lingkungan, serta kondisi fisik dan mental siswa.¹² Persamaan penelitian terletak pada pembahasan hubungan gadget dan konsentrasi belajar. Perbedaannya, penelitian Susanti bersifat umum, sedangkan penelitian penulis secara spesifik mengkaji distraksi konsentrasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan kualitatif.

4. Melalui analisis statistik, Adelia (2021) memperlihatkan bahwa pemanfaatan gadget memberi kontribusi penting terhadap konsentrasi belajar siswa SMA, meskipun masih adanya komponen yang berbeda dengan variabel penelitian yang turut membentuk.¹³ Kajian ini sejalan dengan riset penulis dalam aspek perhatian terhadap konsentrasi belajar siswa. Perbedaannya berada pada fokus dan pendekatan, di mana Adelia menitikberatkan pada pengukuran besar pengaruh secara kuantitatif, sedangkan penelitian penulis kualitatif dengan berfokus pada bentuk distraksi, dampak penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan upaya guru Pendidikan Agama Islam untuk mengatasinya.
5. Berbeda dari penelitian yang menyoroti dampak negatif gadget, Mushlihah (2025) justru menemukan bahwa penggunaan tablet secara terarah mendatangkan dampak positif terhadap konsentrasi belajar Bahasa Arab siswa MTs. Pengaruh tersebut terbukti signifikan secara

¹²Susanti et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah.": 60-64.

¹³Tia Adelia, Taty Fauzi, and Arizona, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih," *Juang* 4, no. 1 (March 2021): 38-44.

statistik.¹⁴ Kesamaan penelitian terletak pada kajian penggunaan perangkat digital dan konsentrasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian Mushlihah berfokus pada hasil kuantitatif dan fungsi tablet sebagai pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode kualitatif untuk menggali bentuk-bentuk distraksi siswa serta strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam mengelola gangguan konsentrasi.

6. Penurunan fokus belajar siswa SMA akibat aktivitas non-akademik dan gangguan notifikasi gadget menjadi temuan utama dalam penelitian Susanti (2025).¹⁵ Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam melihat hubungan antara gadget dan konsentrasi belajar siswa. Perbedaannya ada pada metode dan keluaran penelitian, di mana Susanti menggunakan pendekatan kuantitatif serta menawarkan solusi teknis, sedangkan penelitian penulis menelaah bentuk distraksi dan upaya guru mengatasinya secara kualitatif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Melalui tinjauan pustaka sistematis berbasis PRISMA, Julfan (2025) menyimpulkan bahwa gadget memiliki peran ganda, yakni sebagai sarana pembelajaran interaktif sekaligus sumber distraksi apabila

¹⁴Nurul Qanita Mushlihah, St. Almughni Adinda Intan S, and Khusnul Khatimah, "Teknologi sebagai Gangguan atau Dukungan? Pengaruh Tablet terhadap Konsentrasi Belajar Bahasa Arab pada Siswa MTs Negeri 1 Kota Makassar," *Jurnal Riset Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2025): 28–32.

¹⁵Sani Susanti, Andriani Helda Manalu, Novianti Pakpahan, Sarah Anjelina Pinem, and Yoca Vibertina Br Pinem, "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget di SMA Methodist 7 Medan, Jl. Madong Lubis No. 7 Medan," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 6 (2025): 11658–11665.

digunakan secara berlebihan.¹⁶ Pandangan ini sejalan dengan penelitian penulis yang melihat teknologi digital memiliki potensi manfaat dan risiko terhadap konsentrasi belajar. Perbedaannya, kajian Julfan berfokus pada siswa sekolah dasar melalui studi literatur, sedangkan penelitian penulis merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif pada siswa MTs.

8. Dampak dominasi penggunaan media sosial untuk hiburan terhadap fokus belajar, motivasi akademik, dan kondisi psikologis siswa Generasi Z menjadi perhatian utama dalam penelitian Rahmawati (2025).¹⁷ Kesamaan dengan penelitian penulis terletak pada perhatian terhadap pengaruh teknologi digital terhadap konsentrasi belajar. Adapun perbedaannya, Rahmawati menekankan persepsi siswa terhadap media sosial, sementara penelitian penulis berfokus pada distraksi konsentrasi akibat gadget yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
9. Berdasarkan hasil survei kuantitatif, Zulfa (2022) mengemukakan bahwa pemakaian *smartphone* berdampak pada konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.¹⁸ Riset ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam mengkaji pengaruh teknologi digital terhadap konsentrasi belajar. Perbedaan berada pada metode penelitian, di mana

¹⁶ Indana Julfan and Haifaturrahmah, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *Action Research Journal Indonesia* 7, no. 4 (2025.): 3310–3326.

¹⁷ Yulia Rahmawati, Nabilah, Yusmandita Nafa Lutfiah, Athifah Muzharifah, and Mochamad Iskarim, "Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 4 (July 2025): 226–240.

¹⁸ Nanda Aini Zulfa and Mujazi, "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 7, no. 3 (2022): 574–582.

Zulfa memanfaatkan desain survei kuantitatif, sedang penelitian penulis memanfaatkan desain kualitatif untuk menelaah distraksi konsentrasi siswa MTs dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

10. Hasil penelitian Soma (2025) menunjukkan bahwa lama penggunaan *smartphone* berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa SMA, meskipun penelitian tersebut memiliki keterbatasan pada ukuran sampel dan desain penelitian.¹⁹ Kesamaan penelitian terletak pada pembahasan dampak teknologi digital terhadap fokus belajar siswa. Namun, penelitian Soma menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis durasi penggunaan *smartphone*, sedangkan penelitian penulis berfokus pada distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan laptop sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat MTs dengan pendekatan kualitatif.

Berdasarkan uraian orisinalitas penelitian-penelitian sebelumnya yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa riset ini merupakan bentuk pengembangan dari riset terdahulu yang mengkaji hubungan penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa. Adapun orisinalitas penelitian ini terletak pada beberapa aspek: (1) penelitian terdahulu umumnya membahas penggunaan gadget secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus menyoroiti distraksi konsentrasi yang muncul ketika laptop digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI); (2) penelitian sebelumnya dilakukan pada konteks sekolah

¹⁹Putu Artha Soma, Ibnu Ikhsan, Dotrimensi, and Ali Sunarno, "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya," *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 1 (2025): 1–11.

yang beragam, sementara penelitian ini terfokus pada kelas digital di MTs Assa'adah 1 Gresik yang secara khusus menerapkan penggunaan laptop pribadi sebagai media utama pembelajaran; (3) sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat besarnya pengaruh gadget, sedangkan penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif untuk menelusuri kasus nyata guru serta siswa dalam menghadapi distraksi konsentrasi selama pembelajaran berlangsung dan; dan (4) penelitian sebelumnya banyak menyoroti dampak negatif gadget, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai bentuk-bentuk distraksi konsentrasi belajar siswa, strategi guru dalam mengatasi distraksi konsentrasi belajar siswa, serta dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Guna mempermudah pemahaman terhadap orisinalitas penelitian yang dilakukan penulis, maka disajikan tabel berikut.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun Penelitian, Judul Penelitian, dan Jenis Publikasi Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Davia Arif Fasehah, 2023, " <i>Persepsi Siswa Madrasah Tsanawiyah Terhadap Penggunaan Laptop Dalam Pembelajaran Bahasa Arab</i> ". (Artikel Jurnal Ilmiah)	Membahas hubungan gadget dan konsentrasi belajar siswa.	Objek pada mata pelajaran Bahasa Arab; fokus pada persepsi siswa.	Meneliti distraksi konsentrasi saat laptop digunakan khusus dalam pembelajaran PAI, bukan sekadar persepsi.
2	Delviana Manopo, 2025, " <i>Pengaruh Penggunaan Gadget</i>	Membahas penurunan konsentrasi	Meneliti pengaruh gadget secara	Melihat bentuk distraksi, penyebab, dan

	<i>terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 5 Palu</i> ". (Artikel Jurnal Ilmiah)	akibat penggunaan gadget.	umum; metode kuantitatif; fokus pada siswa SMK.	dampaknya pada pembelajaran PAI melalui kualitatif lapangan.
3	Sani Susanti, 2024, <i>"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah"</i> . (Artikel Jurnal Ilmiah)	Meneliti hubungan gadget dan konsentrasi belajar.	Fokus pada pengaruh gadget secara umum; metode kuantitatif; objek siswa SMP.	Fokus khusus pada kelas digital MTs serta penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI, bukan penggunaan gadget bebas.
4	Tia Adelia, 2021, <i>"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih"</i> . (Artikel Jurnal Ilmiah)	Mengkaji gadget dan konsentrasi.	Meneliti tingkat pengaruh secara statistik; metode kuantitatif regresi; objek siswa SMA.	Mengungkap bentuk distraksi nyata dan interaksi siswa–guru dalam pembelajaran PAI.
5	Nurul Qanita Mushlihah, 2025, <i>"Teknologi sebagai Gangguan atau Dukungan? Pengaruh Tablet terhadap Konsentrasi Belajar Bahasa Arab pada Siswa MTs Negeri 1 Kota Makassar"</i> . (Artikel Jurnal Ilmiah)	Meneliti pengaruh perangkat digital terhadap konsentrasi.	Fokus pada tablet, pada pelajaran Bahasa Arab, metode kuantitatif statistik.	Menganalisis laptop sebagai media pembelajaran PAI dan distraksi yang muncul selama pembelajaran berlangsung.
6	Sani Susanti, 2025, <i>Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget di SMA Methodist 7 Medan</i> (Artikel Jurnal Ilmiah)	Membahas penurunan konsentrasi akibat gadget.	Metode kuantitatif; penelitian menawarkan solusi sistem gadget control; objek siswa SMA.	Meninjau distraksi yang muncul saat gadget digunakan dalam pembelajaran PAI, bukan sekadar pengaruh umum gadget.
7	Indana Julfan, 2025, <i>Dampak Penggunaan Gadget terhadap</i>	Menyoroti dampak gawai	Penelitian tinjauan pustaka	Menghasilkan temuan lapangan nyata

	<i>Konsentrasi Belajar Siswa (Artikel Jurnal Ilmiah)</i>	terhadap konsentrasi.	sistematis pada jenjang SD; tidak meneliti situasi kelas langsung.	terkait distraksi gadget pada siswa MTs saat pelajaran PAI.
8	Yulia Rahmawati, 2025, <i>Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi</i> (Artikel Jurnal Ilmiah)	Membahas teknologi digital dan konsentrasi belajar.	Fokus pada media sosial, metode kualitatif persepsi, objek siswa SD.	Mengkaji gadget sebagai media pembelajaran PAI, bukan media sosial, dan pada level MTs.
9	Nanda Aini Zulfa, 2022, <i>Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa</i> (Artikel Jurnal Ilmiah)	Melihat dampak perangkat digital terhadap konsentrasi.	Fokus pada smartphone; metode kuantitatif survei; objek siswa SD.	Fokus pada distraksi laptop saat digunakan dalam pembelajaran PAI, dengan pendekatan kualitatif.
10	Putu Artha Soma, 2025, <i>Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI</i> (Artikel Jurnal Ilmiah)	Membahas gadget dan konsentrasi.	Objek siswa SMA; metode kuantitatif; fokus durasi penggunaan <i>smartphone</i> .	Mengkaji kualitas distraksi, faktor penyebab, dan strategi guru PAI dalam pembelajaran berbasis laptop.

E. Definisi Istilah

1. Distraksi Konsentrasi Belajar

Distraksi merupakan kondisi ketika perhatian tidak mampu memfilter rangsangan yang tidak berkaitan, sehingga fokus terhadap tugas utama menurun. Teknologi digital seperti gadget menjadi

sumber distraksi utama karena menyajikan fitur yang menarik dan serba cepat.²⁰

Konsentrasi belajar ialah kapasitas siswa dalam meusatkan perhatian secara penuh pada suatu objek atau aktivitas belajar mengajar. Kemampuan ini begitu kuat koneksinya dengan proses memori, karena tingkat konsentrasi yang bagus akan meringankan seseorang ketika menyimpan, mengingat, dan mempelajari informasi yang diterima. Dengan kata lain, konsentrasi belajar bukan sekedar berhubungan dengan fokus sesaat, tapi juga bermain penting dalam keberhasilan proses belajar jangka panjang.²¹

Dalam kajian ini, distraksi konsentrasi belajar merupakan kondisi terganggunya kemampuan individu dalam memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran karena adanya rangsangan lain yang mengalihkan fokus. Kondisi ini dapat menyebabkan seseorang kurang optimal dalam memahami, mengingat, dan menyerap materi yang dipelajari sehingga proses belajar menjadi kurang efektif.

2. Gadget

Gadget merupakan perabot elektronik kecil yang mempunyai kegunaan tertentu serta umumnya menyajikan teknologi terbaru untuk memudahkan kehidupan manusia.²² Dalam konteks kajian ini, gadget yang digunakan dibatasi pada laptop yang difungsikan sebagai media

²⁰Adam Gazzaley and Larry D. Rosen, *The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World* (Cambridge, MA: MIT Press, 2016).

²¹Dhaifany Karissa Caesarridha, "Hubungan Kualitas Tidur dengan Konsentrasi Belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Medika Utama* 2, no. 4 (July 2021): 1214.

²²Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 109.

pembelajaran. Laptop memiliki kemampuan mengakses berbagai aplikasi dan informasi pembelajaran, namun pada saat yang sama juga berpotensi memunculkan distraksi apabila penggunaannya tidak terarah.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana atau alat yang dipergunakan saat proses belajar mengajar guna mendukung guru dalam memaparkan materi, memperkaya wawasan siswa, menumbuhkan minat belajar, dan mempermudah pemahaman. Pemilihan media yang cocok serta menarik sangat fundamental agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara efisien.²³ Media pembelajaran yakni instrumen penyokong proses penyampaian materi agar pembelajaran berjalan lebih efektif. Penggunaan media yang jitu dapat mendukung peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dibahas. Namun, ketika media pembelajaran berbasis gadget seperti laptop tidak dioperasikan dengan benar, media tersebut berpotensi mendatangkan distraksi yang justru mengganggu konsentrasi belajar siswa.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah ikhtiar untuk membimbing dan menjaga peserta didik supaya selalu bisa mendalami ajaran Islam dengan cara integral.²⁴ Pendidikan Agama Islam

²³Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, no. 1 (June 2018): 172.

²⁴Elihami, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami", *Edomaspul* 2, no. 1 (February 2018): 84.

diarahkan tidak terbatas pada kekuatan pengetahuan keagamaan, tapi juga pada pembentukan perilaku, *value*, dan sikap siswa pada aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karenanya, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengharuskan siswa memiliki tingkat konsentrasi yang baik agar mudah mengerti, menjiwai, dan menerapkan materi yang disampaikan secara optimal.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini berfokus pada penyampaian rancangan riset yang ditampilkan memakai penataan sebagaimana berikut:

1. BAB I

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan yang berkaitan dengan distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. BAB II

Bab ini memaparkan kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian. Pembahasan meliputi gambaran distraksi dalam pembelajaran, konsentrasi belajar siswa, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran, serta pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tak hanya itu, bab ini pun menguraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan distraksi konsentrasi akibat penggunaan gadget sebagai landasan teoritis dalam menganalisis temuan penelitian.

3. BAB III

Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik analisis data yang digunakan untuk mengkaji distraksi konsentrasi belajar siswa akibat penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. BAB IV

Bab ini berisi penyajian data yang didapatkan dari lapangan serta gambaran temuan penelitian mengenai bagaimana penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memengaruhi konsentrasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. BAB V

Bab ini menginterpretasikan hasil penelitian dengan menghubungkannya pada teori-teori dan penelitian terdahulu. Pembahasan difokuskan pada bentuk-bentuk distraksi konsentrasi belajar siswa, upaya-upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi distraksi konsentrasi belajar siswa dan dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

6. BAB VI

Bab ini memuat kesimpulan penelitian secara ringkas, saran bagi guru dan pihak sekolah dalam mengendalikan penggunaan gadget supaya tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa, serta rekomendasi untuk riset lainnya kelak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Distraksi Konsentrasi Belajar

Distraksi adalah kegagalan sistem perhatian dalam menyaring informasi yang tidak relevan, sehingga individu tidak mampu memusatkan perhatian secara optimal pada tugas utama. Penggunaan teknologi digital, seperti gadget, menjadi salah satu sumber distraksi yang paling dominan karena menawarkan berbagai fitur yang bersifat menarik dan instan.²⁵

Distraksi terjadi ketika berbagai stimulus media bersaing memperebutkan kapasitas atensi manusia yang terbatas. Dalam lingkungan digital, distraksi dapat berupa distraksi struktural seperti notifikasi, iklan, dan tampilan visual yang mencolok; distraksi perilaku seperti multitasking dan *task switching*; serta distraksi kognitif ketika perhatian terbagi antara pesan utama dan stimulus lain. Stimulus yang menarik perhatian akan menyerap sumber daya kognitif, sehingga mengurangi kemampuan individu untuk memproses dan memahami informasi utama secara optimal.²⁶

Donald Broadbent adalah psikolog Inggris yang memperkenalkan Teori Filter Atensi (*Filter Theory of Attention*).

²⁵Adam Gazzaley and Larry D. Rosen.

²⁶Annie Lang. "Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing (LC4MP)." *The International Encyclopedia of Media Effects* (March 2017).

Menurut teori ini, kemampuan manusia dalam memproses informasi sangat terbatas, sementara rangsangan dari lingkungan datang dalam jumlah yang sangat banyak. Karena keterbatasan tersebut, otak menggunakan mekanisme penyaringan (*filter*) untuk memilih informasi tertentu yang dianggap penting dan mengabaikan rangsangan lainnya. Dengan kata lain, perhatian berfungsi sebagai alat seleksi agar informasi yang diproses tidak melebihi kapasitas kognitif manusia. Teori ini menekankan bahwa perhatian bersifat selektif dan dipengaruhi oleh kapasitas pemrosesan informasi yang terbatas.²⁷

Adapun *Cognitive Load Theory* (CLT) dipublikasikan untuk pertama kalinya oleh John Sweller beserta teman-temannya di Australia pada 1980-an.²⁸ Teori ini menjelaskan bahwa karakteristik tugas dan desain pembelajaran memiliki pengaruh langsung terhadap tingkat beban kognitif dalam memori kerja, yang pada akhirnya memengaruhi keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran.²⁹

Sesuai dengan *Filter Theory of Attention* dan *Cognitive Load Theory* yakni ketika individu harus memproses beberapa stimulus secara bersamaan, distribusi perhatian menjadi tidak optimal sehingga efisiensi pemrosesan informasi menurun. Distraksi yang menuntut usaha sadar, seperti membalas pesan atau melakukan multitasking,

²⁷ Akhmad Mutawali and H. M. Ramli, "Minat, Perhatian, Komunikasi dan Partisipasi, Disiplin dalam Psikologi Pendidikan," *Journal Islamic Education* 3, no. 4 (2024): 163.

²⁸ Dyahsih Alin Sholihah, "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Cognitive Load Theory untuk Meminimalkan *Extraneous Cognitive Load*," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (June 2022): 14.

²⁹ Jules Nurhatni, "Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional," *Al Habib* 1, no. 2 (2025): 98.

terbukti lebih merugikan pemahaman membaca dibanding distraksi pasif. Distraksi seperti notifikasi ponsel, musik latar, tayangan televisi, iklan visual, kebisingan lingkungan, serta kecenderungan *mind-wandering* meningkatkan beban kognitif dan menguras sumber daya perhatian yang bersifat terbatas.³⁰

Menurut Castle dan Buckler terdapat dua macam distraksi yakni internal dan eksternal yang dapat mengganggu konsentrasi:³¹

- a. Distraksi internal, meliputi terjebak pada pengalaman masa lalu, kecemasan terhadap masa depan, kepanikan saat menghadapi tekanan, kelelahan fisik dan psikologis, serta rendahnya motivasi belajar.
- b. Distraksi eksternal, meliputi distraksi visual, distraksi auditori, dan ucapan atau gangguan dari orang lain yang dapat mengalihkan perhatian selama proses belajar.

2. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi bermula dari kata *concentrate* dalam bahasa Inggris yang berarti memusatkan perhatian. Secara umum, konsentrasi dipahami sebagai tindakan seseorang untuk mengarahkan fokusnya pada satu objek tertentu. Berdasarkan pemahaman yang berkembang, ketika berkonsentrasi manusia

³⁰ Shen, Yamin. "Distractions in Digital Reading: A Meta-Analysis of Attentional Interference Effects." *Frontiers in Psychology* (November 2025).

³¹ Hariadi Said and Miftakhul Jannah, *Penentu Kemenangan: Problematika dan Solusi Mental dalam Olah Raga* (Surabaya: Unesa University Press, 2018), 40–47.

berusaha mengarahkan seluruh dirinya untuk fokus pada satu hal, baik melalui pikiran maupun panca inderanya.³²

Belajar ialah sebuah jalan yang menjadikan individu menghadapi perubahan pada sikap dan perangainya secara bertahap sesuai dengan perkembangan dirinya. Perubahan tersebut terjadi secara aktif dan berkelanjutan seiring dengan perkembangan psikologis individu. Dalam konteks sekolah, keberhasilan belajar dapat terlihat melalui kemampuan siswa menuntaskan kewajiban akademik yang dibagikan oleh guru.³³

Beberapa ahli memberikan penjelasan mengenai makna konsentrasi belajar sebagai berikut.³⁴

- 1) Benjamin menjelaskan bahwasannya konsentrasi belajar merupakan kegiatan membatasi atensi hanya pada satu topik atau materi pelajaran.
- 2) Harahap mengatakan bahwa konsentrasi belajar adalah pemfokusan perhatian yang menyatukan berbagai bagian dalam pelajaran sehingga dapat dipahami dengan lebih baik.
- 3) Liang Gie mengartikan konsentrasi belajar sebagai sentralisasi perhatian atau pikiran dengan mengabaikan perihal lainnya yang tidak berkaitan dengan materi yang tengah dipelajari.

³²Pipit Nur Fajriani and Ainur Rosyid, "Pengaruh Penerapan Senam Otak terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V A di SD Katolik Ricci 2," *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin* 3 (2020): 339–340.

³³Vina Rahmayanti, "Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok," *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan* 1, no. 2 (December 2016): 212.

³⁴Aryati Nuryana and Setiyo Purwanto, "Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak," *Indigenous* 12, no. 1 (2021): 91.

- 4) Alim mendeskripsikan konsentrasi belajar sebagai kemampuan anak untuk tetap fokus ketika menggarap suatu tugas hingga selesai dalam tempo yang ditentukan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, konsentrasi belajar bisa disimpulkan sebagai daya seorang individu untuk memusatkan seluruh perhatian, baik pikiran maupun panca indera, pada kegiatan belajar yang sedang dilakukan dengan mengabaikan hal-hal yang tidak relevan. Konsentrasi memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih optimal dan menyelesaikan tugas belajar secara efektif sesuai tujuan pembelajaran.

Dalam perspektif pendidikan Islam, ajaran tentang *tafakkur* (perenungan mendalam) dan *tazkiyatun nafs* (penyucian jiwa) menegaskan bahwa konsentrasi serta ketenangan batin memiliki peran penting dalam proses mencari ilmu. Dalam karyanya *Ihya' Ulumuddin* Al-Ghazali menekankan bahwasannya ilmu yang benar-benar berfaedah hanya dapat diperoleh melalui pemahaman yang mendalam serta disertai kekhusyukan.³⁵

Sejalan dengan pandangan Al-Ghazali bahwa tujuan pendidikan adalah membawa manusia semakin dekat kepada Allah yang hanya bisa dicapai melalui penyucian jiwa dan pelaksanaan ibadah ia menekankan pentingnya fokus penuh dalam menuntut ilmu. Karena itu, seorang murid dianjurkan memfokuskan perhatian pada subjek yang sedang dikaji dan mengurangi

³⁵S. Surawan, "Tiktok Brain: Efek Video Pendek pada Daya Konsentrasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 3 (2025): 578.

ketergantungan pada urusan-urusan duniawi yang dapat mengalihkan konsentrasinya.³⁶

b. Faktor yang Memengaruhi Konsentrasi Belajar

Beberapa faktor yang berpengaruh pada konsentrasi belajar menurut Thursan Hakim.³⁷

- 1) Faktor internal, meliputi kondisi fisik yang sehat, cukup istirahat, gizi seimbang, ketenangan batin, serta kekuatan mental seperti semangat, kesabaran, dan tidak memiliki beban pikiran yang berat.
- 2) Faktor eksternal, meliputi lingkungan belajar yang nyaman, suasana yang tenang, penerangan dan temperatur ruangan yang memadai, serta dukungan dari lingkungan sekitar.

c. Karakteristik Siswa yang Berkonsentrasi dalam Belajar

Karakteristik siswa yang sanggup menjaga konsentrasi saat belajar dapat dilihat melalui sikap belajarnya, yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan kemampuan berbahasa. Rusyam Tabrani menjelaskan bahwa setiap mata pelajaran memiliki aktivitas belajar yang berbeda sehingga bentuk konsentrasi siswa juga dapat terlihat dalam berbagai perilaku belajar tersebut.³⁸

³⁶Alwan Suban, "Konsep Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali," *Idarah* 4, no. 1 (June 2020): 92.

³⁷Asep Supriatna, Nasem, and Ali Aenul Quthbi, "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Materi Keragaman Kenampakan dan Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia," *Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 162–163.

³⁸Ilahi et al., "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example Kelas V SD Negeri 200302 Padangsidempuan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (Agustus 2022): 10–11.

- 1) Perilaku kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual. Siswa yang menjaga konsentrasi dengan baik mampu menyiapkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, memahami materi melalui penafsiran yang tepat, serta dapat menganalisis secara sistematis pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Perilaku afektif berkaitan dengan sikap dan penerimaan siswa terhadap pembelajaran. Konsentrasi yang baik terlihat dari adanya perhatian, kemauan untuk menanggapi materi pelajaran, dan munculnya pendapat atau keputusan sebagai hasil interaksi antara keyakinan, gagasan dan perilaku siswa.
- 3) Perilaku psikomotorik berkaitan dengan respons fisik yang sesuai instruksi. Siswa yang berkonsentrasi dapat melakukan kesibukan sesuai petunjuk guru, menjaga kontak non-verbal yang baik, serta menunjukkan ekspresi dan gerakan yang menampakkan partisipasi dalam pembelajaran.
- 4) Perilaku berbahasa mencerminkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa secara tepat dan terkoordinasi selama belajar. Siswa yang berkonsentrasi baik akan aktif berbahasa dengan jelas, relevan, dan efektif untuk mendukung proses belajar.

d.Karakteristik Siswa yang Mengalami Distraksi Konsentrasi Belajar

Karakteristik siswa yang menghadapi distraksi konsentrasi dalam belajar dapat dilihat melalui perilaku belajar mereka, yakni sebagai berikut.³⁹

- 1) Kesulitan mempertahankan perhatian, di mana siswa cepat kehilangan fokus dan sulit bertahan pada satu tugas belajar sehingga informasi yang diterima tidak dapat diproses secara menyeluruh.
- 2) Gagal mengendalikan distraksi, yaitu mudah tergoda untuk berpindah ke aktivitas lain seperti mengakses media sosial maupun aplikasi yang tidak relevan dengan pembelajaran, sehingga keterlibatan dalam belajar menurun.
- 3) Terlibat media multitasking, yaitu kerap kali melakukan berbagai kegiatan sekaligus, contohnya belajar sembari membuka aplikasi lain, sehingga perhatian terbagi dan proses belajar menjadi kurang efektif.
- 4) Beban memori kerja terganggu, di mana distraksi yang terus-menerus mengurangi kapasitas memori kerja sehingga siswa kesulitan mengingat, memahami, dan mengolah materi pelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar ikut terpengaruh.

³⁹ Mona Emara et al., "The Relationship between Students' Personality Traits, Attention State, and Use of Regulatory Strategies during Emergent Distance Learning," *BMC Psychology* 13, no. 118 (February 2025).

e. Faktor Penghambat Konsentrasi Belajar

Keberhasilan seseorang dalam berkonsentrasi bergantung pada dirinya sendiri. Bahkan berada di lingkungan belajar yang ideal pun tidak selalu menjamin fokus, karena pikiran dapat beralih pada hal lain. Beberapa hal yang dapat mengganggu perhatian siswa saat belajar.⁴⁰

- 1) Kecanduan media sosial, yang membuat siswa sulit melepaskan perhatian dari *smartphone* dan informasi baru.
- 2) Kurangnya motivasi diri, sehingga siswa mudah kehilangan semangat dan fokus dalam belajar.
- 3) Lingkungan belajar yang tidak kondusif, seperti suasana gaduh dan banyak gangguan di sekitar.
- 4) Rasa jenuh dalam belajar, akibat beban pelajaran dan aktivitas yang terlalu padat sehingga menimbulkan kebosanan dan kelelahan.

f. Pendekatan *Surface Learning* dalam Belajar

Surface learning merupakan pendekatan belajar yang berorientasi pada penguasaan informasi secara dangkal dan lebih menekankan hafalan dibandingkan pemahaman mendalam. Pendekatan ini dianggap sebagai kebalikan dari *deep learning* yang berfokus pada keterhubungan antar konsep, pemaknaan materi, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Menurut Marton dan Säljö, siswa yang menggunakan pendekatan *surface learning* cenderung mempelajari materi hanya untuk memenuhi kebutuhan akademik, seperti menyelesaikan tugas

⁴⁰Helen Aubryla and Vivi Ratnawati, "Strategi Mengelola Penggunaan Tiktok Agar Tidak Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa," *Seminar Pendidikan dan Pembelajaran* 6 (2023): 618.

atau menghadapi ujian, tanpa benar-benar memahami isi pembelajaran secara menyeluruh.⁴¹

Contoh pendekatan *surface learning* dapat ditemukan ketika siswa mempelajari matematika hanya dengan menghafalkan rumus tanpa memahami fungsi maupun alasan penggunaan rumus tersebut. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh menjadi mudah terlupakan karena siswa tidak memahami keterkaitan konsep yang dipelajari. Pendekatan semacam ini menghasilkan pemahaman yang kurang kuat dan terbatas pada kemampuan mengingat informasi dalam jangka pendek.⁴²

g. Upaya Guru Menghadapi Distraksi Konsentrasi Siswa

Beberapa upaya guru dalam menghadapi distraksi konsentrasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yakni sebagai berikut:⁴³

- 1) Variasi metode pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran agar siswa tidak mudah jenuh.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti video edukatif, gambar, dan aplikasi digital untuk menarik perhatian siswa.

⁴¹Zaka Hadikusuma Ramadan, Miranti Eka Putri, dan Muhamad Nukman, *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Dasar (Teori dan Aplikasi)* (Cirebon: Green Publisher Indonesia, 2025), 1.

⁴²Ramadan, Putri, dan Nukman, *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Dasar (Teori dan Aplikasi)*, 2.

⁴³Lisa Damayanti et al., "Strategi Guru dalam Menghadapi Gangguan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 3, no. 1 (2025): 22.

- 3) Pendekatan emosional dan personal, melalui komunikasi yang hangat dan perhatian terhadap kondisi siswa.
- 4) Kegiatan belajar yang bervariasi, seperti kuis, permainan edukatif, dan pembelajaran di luar kelas agar suasana belajar lebih menyenangkan.
- 5) Integrasi nilai religius dan disiplin, melalui doa bersama, tausiyah, dan penerapan aturan kelas untuk membentuk kontrol diri siswa.

3. Gadget sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Gadget

1) Definisi Gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gadget memiliki pengertian sebagai perabot elektronik atau mekanik yang fungsinya praktis atau juga dikenal sebagai gawai.⁴⁴ Namun, terdapat definisi gadget menurut beberapa penelitian sebelumnya.

- a) Menurut Adam dkk., gadget adalah alat yang didesain khusus pada era kontemporer yang bertujuan untuk memudahkan dan mempercepat berbagai aktivitas dibandingkan teknologi sebelumnya. Contohnya seperti laptop, *smartphone*, *iPad*, dan tablet yang berfungsi

⁴⁴S. Nadaa Azkia, *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak* (Jombang: Detak Pustaka, 2022), 2.

sebagai alat digital berisi berbagai aplikasi dan informasi tentang berbagai hal di dunia.⁴⁵

- b) Menurut Novitasari, gadget yakni sebutan dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk menyebut perangkat elektronik dengan ukuran kecil multifungsi. Gadget itu sendiri dapat berupa tablet, komputer atau laptop, serta ponsel atau *smartphone*.⁴⁶
- c) Menurut Hudaya, gadget ialah benda elektronik yang mempunyai ciri khas tersendiri dibandingkan alat elektronik lainnya. Keistimewaan gadget terletak pada kemampuannya menghadirkan inovasi teknologi baru yang tujuannya untuk memudahkan penggunaannya.⁴⁷

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan, bisa diketahui bahwa gadget adalah benda elektronik modern yang memiliki ukuran relatif kecil dan dirancang dengan teknologi canggih untuk mempermudah aktivitas manusia. Gadget mempunyai fungsi praktis serta terus mengalami inovasi agar semakin efisien dan bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi, pembelajaran, maupun akses informasi, dengan contoh umum berupa *smartphone*, laptop, tablet, dan perangkat digital lainnya.

⁴⁵Adam *et al.*, “Pengaruh Gadget terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate,” *Juanga* 8, no. 1 (June 2022): 36.

⁴⁶Diah Setiani, “The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3–5 Years: Literature Review,” *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan* 9, no. 2 (November 2020): 1733.

⁴⁷Adeng Hudaya, “Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (April 2018): 89.

2) Jenis-jenis Gadget yang Digunakan di Dunia Pendidikan

a) *Smartphone*

Istilah “*smartphone*” merujuk pada perangkat multimedia portabel yang menggabungkan fungsi telepon seluler dan komputer portabel (PDA), serta dilengkapi dengan berbagai kemampuan tambahan seperti kamera, perekam suara, navigasi GPS, *notebook*, konsol gim, dan pengontrol sensor kesehatan.⁴⁸

Smartphone mampu berguna sebagai media pembelajaran yang fleksibel, dua arah, dan dapat digunakan dimana dan kapan saja. Melalui perangkat ini, siswa dapat mencari informasi, mengakses bahan ajar digital, berkomunikasi dengan guru maupun teman sekelas, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar berbasis teknologi. Selain itu, *smartphone* juga mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterampilan digital siswa. Namun, pemanfaatannya tetap perlu diarahkan dengan baik agar tidak mengganggu fokus belajar dan tetap sejalan dengan tujuan pendidikan.⁴⁹ Itu artinya, penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan memberikan banyak manfaat dan peluang baru saat proses belajar mengajar.

⁴⁸Witold Chmielarz, “The Usage of Smartphone and Mobile Applications from the Point of View of Customers in Poland,” *Information* 11, no. 4 (2020): 1–2.

⁴⁹Edi Ismanto, Melly Novalia, and Pratama Benny Herlandy, “Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri* 1, no. 1 (2017): 44.

b) Laptop

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, laptop adalah komputer pribadi berukuran relatif ringkas yang ringan dipindahkan ke mana saja dan dapat digunakan di atas pangkuan. Perangkat ini menyatu dalam satu unit yang memuat papan ketik, layar monitor, prosesor, serta umumnya dibekali baterai isi ulang. Kegunaan laptop sangat beragam, di antaranya untuk menulis dan menyusun presentasi, sarana hiburan, keperluan desain, penyuntingan foto maupun video, alat berkomunikasi, penyimpanan berkas penting, serta membantu menyelesaikan berbagai tugas dan kegiatan sehari.⁵⁰

Laptop merupakan perangkat yang berfungsi untuk mengatur data menjadi informasi berdasarkan langkah yang telah ditetapkan. Penggunaannya kini semakin meluas di lingkungan sekolah, bahkan sebagian sekolah telah memiliki laboratorium komputer khusus. Secara global, laptop mempunyai tiga manfaat utama dalam pendidikan, yakni: (1) sebagai media pengarsipan data digital dari aktivitas belajar, (2) sebagai sarana audio-visual untuk menampilkan materi pembelajaran,

⁵⁰Asri Azis, "Pemanfaatan Laptop, Gadget, dan Printer (Laga Pinter) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Segi Empat Siswa Kelas VII K SMP Negeri 5 Kendari," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (November 2021): 874.

dan (3) sebagai alat untuk menjalankan bermacam-macam program atau perangkat lunak pembelajaran.⁵¹

c) *Tablet/iPad*

Tablet adalah perangkat hasil pengembangan dari laptop dan ponsel dengan penambahan fitur-fitur baru yang meningkatkan kecanggihan serta fungsinya. Istilah “tablet” mulai dikenal luas setelah diperkenalkan oleh *Microsoft* kurang lebih tahun 2001. Awalnya, tablet memakai sistem operasi *Windows*, namun respons masyarakat kurang positif. Kemudian, *Apple* menerbitkan *iPad* serta tablet bergaya seperti *Android*, yang kemudian membuat tablet semakin populer di pasar global. Dengan adanya *touch screen* atau inovasi *digital tablet*, konsumen dapat menggunakan pulpen digital sebagai alternatif dari *keyboard* dan *mouse* komputer.⁵²

Tablet merupakan media pembelajaran interaktif yang mendukung penggunaan visual dan audio-visual. Penelitian menunjukkan beberapa cara pemanfaatannya, antara lain: (1) video pembelajaran, di mana guru menyampaikan materi melalui video dari *YouTube* atau aplikasi lain untuk menarik perhatian peserta didik, (2)

⁵¹Kukuh Andri Aka, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar,” *Elementary School Education Journal* 1, no. 2a (December 2017): 33.

⁵²Nur Febyanti, Trian Pamungkan Alamsyah, and M. Taufik, “Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (June 2022): 842.

Quizizz, sebuah platform interaktif untuk evaluasi soal yang menampilkan tampilan menarik agar siswa tidak bosan, dan (3) Padlet, digunakan guru untuk mengorganisasi pembelajaran dengan membagi siswa ke dalam kelompok, sehingga proses belajar lebih terstruktur dan kolaboratif.⁵³

b. Konsep Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media bisa dipahami sebagai alat atau sarana komunikasi. Istilah ini bermula dari kata *medium* dalam bahasa Latin yang artinya perantara. Selama pembelajaran, media berperan sebagai instrumen yang strategis karena membantu tercapainya tujuan belajar melalui kegiatan yang dapat diikuti langsung oleh siswa. Tidak hanya itu, media juga berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk visual maupun audiovisual.⁵⁴

Di sisi lain, pembelajaran diartikan sebagai upaya yang dikerjakan dengan kesadaran oleh pendidik untuk memfasilitasi siswa agar mampu belajar sesuai kebutuhan serta ketertarikan mereka. Artinya, pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang disusun untuk mengelola beragam sumber belajar sehingga dapat menumbuhkan proses belajar pada diri

⁵³Fatchurrohman et al., "Implementasi Media Pembelajaran Tablet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Pelambuan 4," *Journal Educational Research and Development* 1, no. 2 (October 2024): 255-256.

⁵⁴Kaniawati et al., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (March 2023): 22.

siswa sendiri. Pada kegiatan ini, siswa bertindak sebagai pihak yang mempelajari sesuatu, sementara guru berperan sebagai pengajar sekaligus pembimbing. Mengajar sendiri dapat dimaknai sebagai kegiatan menolong individu maupun kelompok dalam menjalani proses belajar agar interaksi belajar mengajar berjalan dengan optimal.⁵⁵

Pada dasarnya, media pembelajaran ialah alat yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi atau materi dari pendidik sebagai penyampai pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Melalui pengaturan lingkungan belajar yang sistematis dan dirancang dengan matang, sasaran pembelajaran dapat diraih dengan lebih efektif.⁵⁶

2) Fungsi Media Pembelajaran

Berikut merupakan beberapa fungsi penggunaan media dalam pembelajaran.⁵⁷

- a) Menyeragamkan penyampaian materi, sehingga isi pembelajaran antar guru tetap konsisten.
- b) Menghindari perbedaan penafsiran informasi di antara guru maupun siswa.
- c) Membuat pembelajaran lebih jelas, menarik, dan tidak membosankan melalui suara, gambar, warna, dan animasi.

⁵⁵Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 2023): 284.

⁵⁶Saleh et al., *Media Pembelajaran* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 6.

⁵⁷Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 10–11.

- d) Mendorong terjalannya komunikasi berbalasan antara pendidik dan siswa selama aktivitas pembelajaran berlangsung.
- e) Menghemat waktu dan tenaga, karena materi dapat dipahami siswa hanya dengan satu kali penyajian melalui media.
- f) Membantu peserta didik menangkap materi secara lebih menyeluruh melalui pengalaman visual serta aktivitas gerak.
- g) Menunjang proses belajar yang luwes, dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu, tidak terbatas pada lingkungan sekolah.
- h) Mendorong berkembangnya sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar maupun bahan ajar yang dipelajari.
- i) Mendorong peran guru menjadi lebih efektif, seperti fokus pada bimbingan, motivasi, dan pengembangan karakter siswa.

3) Klasifikasi Media Pembelajaran

- a) Media pembelajaran visual

Media visual ialah sarana penyampaian informasi yang hanya dapat ditangkap dengan indra penglihatan tanpa disertai unsur bunyi. Jenis media ini meliputi berbagai bentuk, seperti slide film, gambar, transparansi, lukisan, foto, serta alat cetak yang tergolong media

grafis. Penyampaian pesannya memanfaatkan unsur visual misalnya bentuk, garis, tekstur, dan warna. Penyajiannya dapat berupa gambar yang merepresentasikan objek secara nyata, diagram yang menunjukkan keterkaitan konsep atau susunan materi, peta yang menggambarkan hubungan keruangan dalam suatu bahasan, serta grafik seperti tabel, bagan, atau diagram yang menampilkan data dan pola informasi secara visual.⁵⁸

b) Media pembelajaran audio

Media audio termasuk ragam sarana pembelajaran yang menyalurkan informasi melalui unsur bunyi yang ditangkap oleh indra pendengaran. Perannya tidak hanya untuk memusatkan perhatian, tetapi juga membangkitkan dorongan belajar serta menggugah pikiran dan emosi siswa supaya aktif berkontribusi dalam aktivitas belajar. Perpaduan elemen seperti suara manusia, iringan musik, dan efek suara mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Kegiatan menyimak pada media ini melalui proses yang cukup rumit, dimulai dari diterimanya rangsangan bunyi, lalu diolah oleh otak, hingga dihubungkan dengan pengalaman maupun

⁵⁸Sari et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa," *Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Akuntansi* 2, no. 2 (December 2018): 72–73.

pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, media audio merupakan benda yang bagus untuk menunjang pemahaman materi, khususnya bagi siswa dengan kecenderungan gaya belajar auditori.⁵⁹

c) Media pembelajaran audio visual

Media audiovisual merupakan sarana pembelajaran yang menyatukan unsur bunyi dan ilustrasi bergerak yang akhirnya dapat didengarkan sekaligus ditonton. Kehadirannya bertujuan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik, efisien, serta mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Perpaduan unsur suara dan tampilan visual membuat penyampaian materi terasa lebih utuh karena melibatkan dua indra secara bersamaan, yakni pendengaran dan penglihatan. Wujud media ini dapat berupa rekaman video, tayangan film, maupun slide yang disertai suara, yang mempermudah siswa menangkap materi secara lebih mendalam melalui *learning experience* yang jauh lebih konkret dan kolaboratif.⁶⁰

d) Media pembelajaran komputer

Sistem komputer adalah gabungan berbagai komponen komputer yang terintegrasi dan saling berkoordinasi, meliputi *hardware* dan *software* yang

⁵⁹Kristanto, *Media Pembelajaran*, 58.

⁶⁰Ichsan et al., "Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III 3*, (2021): 186.

berfungsi secara bersamaan guna melaksanakan tugas tertentu.⁶¹

Komputer multimedia memiliki relevansi tinggi dalam pembelajaran dan dapat dimanfaatkan guru melalui dua model. Pertama, sebagai alat bantu dalam proses pengajaran yang familiar dengan sebutan *Computer Assisted Instruction* (CAI), di mana siswa berinteraksi langsung dengan komputer untuk mengeksplorasi berbagai program pembelajaran tanpa perantara guru. Kedua, sebagai alat manajemen pembelajaran yang disebut *Computer Managed Instruction* (CMI), di mana guru menggunakan komputer untuk mengatur data perkembangan siswa, memilih sumber belajar yang sesuai, serta memantau proses belajar setiap individu meskipun dalam jumlah yang banyak.⁶²

c. Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran

Awal mula pemanfaatan teknologi dalam interaksi termasuk interaksi dalam proses belajar dapat ditemukan dalam kisah Nabi Sulaiman dengan Ratu Balqis yang diungkapkan dalam Surah An-Naml ayat 28–30.⁶³

اِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَاَلْقِهٖ اِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُوْنَ

⁶¹Rini Novita and Syaiful Zuhri Harahap, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK,” *Informatika* 8, no. 1 (January 2020): 37

⁶²Kristanto, *Media Pembelajaran*, 68.

⁶³M. Ramli, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadits.”144.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. Berucap dia (Balqis): Wahai para pembesar, Sebenarnya telah diputuskan kepadaku sebuah surat yang mulia, sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan bahwasannya berisi: Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Dalam Tafsir Jalalain dijelaskan bahwasannya Nabi Sulaiman memerintahkan burung Hud-hud membawa suratnya kepada Ratu Balqis, lalu mengamati reaksi mereka. Burung Hud-hud pun terbang dan menjatuhkan surat tersebut tepat di pangkuan Ratu Balqis yang sedang bersama bala tentaranya. Setelah membacanya, Ratu Balqis gemetar karena takut dan merenungkan isi surat itu. Ia kemudian memanggil para pembesarnya dan mengumumkan bahwa ia sudah mendapatkan surat yang mulia danmberstempel, yang berisi kalimat “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.”⁶⁴

⁶⁴M. Ramli, 145.

Dari kisah Nabi Sulaiman dengan Ratu Balqis itu tampak terdapat bentuk teknologi komunikasi yang sangat maju pada zaman tersebut. Nabi Sulaiman memanfaatkan burung Hud-hud sebagai pengantar informasi berupa surat yang berhasil sampai dengan tepat kepada Ratu Balqis. Pesan itu diterima secara jelas dan mencapai alamat yang dituju. Selain itu, Nabi Sulaiman juga menunjukkan bentuk teknologi lain yang menakjubkan di istananya, sebagaimana diabadikan Allah pada ayat selanjutnya dalam surah An-Naml ayat 44.⁶⁵

وَجَدْتُهَا وَقَوْمَهَا يَسْجُدُونَ لِلشَّمْسِ مِنْ دُونِ اللَّهِ وَزَيْنَ لَهُمُ الشَّيْطَانُ
أَعْمَالَهُمْ فَصَدَّهُمْ عَنِ السَّبِيلِ فَهُمْ لَا يَهْتَدُونَ

Dituturkan kepadanya: Datanglah ke dalam istana.

Alkisah ketika dia memandang lantai istana itu, kelihatannya seperti kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. berucaplah Sulaiman: Sebenarnya ia merupakan istana licin terbentuk dari kaca. Bertuturlah Balqis: Ya Tuhanku, sesungguhnya aku sudah berbuat zalim terhadap diri sendiri dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam.

Dalam Tafsir Jalalain dijelaskan bahwa ketika Ratu Balqis diminta masuk ke istana Nabi Sulaiman, ia melihat lantai kaca bening yang di bawahnya mengalir air lengkap dengan ikan,

⁶⁵M. Ramli.

sehingga ia beranggapan itu adalah kolam dan menyingkapkan betisnya untuk melintas. Nabi Sulaiman kemudian menjelaskan bahwa itu adalah lantai istana yang tersusun dari kaca, kemudian mengajaknya masuk Islam, dan Ratu Balqis pun mengakui kesalahannya serta berserah diri kepada Allah. Cerita ini juga menggambarkan kecanggihan teknologi yang dimiliki Nabi Sulaiman, termasuk penggunaan burung Hud-hud sebagai sarana komunikasi efektif untuk mengirim surat kepada Ratu Balqis. Teknologi dan fasilitas istana yang canggih membuat Ratu Balqis merasa nyaman hingga akhirnya Nabi Sulaiman menikahnya. Jika dikaitkan dengan pembelajaran sebagai bentuk komunikasi dalam pendidikan, kisah ini menunjukkan pentingnya penggunaan media dan fasilitas pendukung agar proses komunikasi berjalan efektif, efisien, nyaman, dan dapat mengantarkan pembelajaran mencapai tujuan secara optimal.⁶⁶

1) Video pembelajaran

Pemanfaatan teknologi video berbasis multimedia kerap digunakan untuk menunjang kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Video berperan sebagai sarana yang dapat mengaktifkan kecerdasan bahasa (linguistik), visual (spasial), serta musikal (ritmis) peserta didik dalam proses belajar, khususnya ketika mereka belajar secara mandiri.⁶⁷ Video pembelajaran efektif digunakan sebagai media belajar karena

⁶⁶M. Ramli, 146.

⁶⁷Miftahul Khairani, Sutisna, and Slamet Suyanto, "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Biolokus* 2, no. 1 (January 2019): 159.

membantu pengelolaan waktu, meningkatkan keaktifan siswa, mempermudah pemahaman materi, mengakomodasi berbagai karakteristik belajar, serta mengurangi dominasi metode ceramah dalam pembelajaran.⁶⁸

a) YouTube merupakan platform berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, memberikan komentar, serta membagikan video kepada pengguna lain. Dalam pembelajaran, YouTube dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik, interaktif, dan partisipatif.⁶⁹

b) Camtasia Studio merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation untuk merekam, mengedit, dan mempublikasikan video pembelajaran maupun presentasi layar computer.⁷⁰ Media pembelajaran ini efektif meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman materi pembelajaran⁷¹

c) Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media video animasi pembelajaran melalui

⁶⁸ Ketut Agustini and Jero Gede Ngarti, "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (March 2020): 63.

⁶⁹ Jenny Ramadana Putri Ardi Yudha and Sri Sundari, "Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa," *Journal of Telenursing* 3, no. 2 (December 2021): 542

⁷⁰ Wike Hujjatun Nahdiyah, Rusno, and Udik Yudsono, "Media Pembelajaran Interaktif: Media Audio Visual Berbasis Camtasia Studio," *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 10, no. 1 (May 2025): 12.

⁷¹ Ketut Agustini and Jero Gede Ngarti, "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D," 75.

komputer maupun smartphone.⁷² Canva bersifat gratis dan mudah digunakan, termasuk bagi pemula.⁷³ Media ini dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring karena membantu mempermudah proses belajar mengajar.⁷⁴

2) Aplikasi kuis interaktif

a) *Quizizz* merupakan platform kuis berbasis gim yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui fitur seperti tema, musik, meme, dan papan skor. Penggunaan *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan minat dan fokus belajar siswa.⁷⁵

b) *Kahoot!* adalah platform pembelajaran daring berbasis kuis, diskusi, dan survei interaktif yang dapat diakses melalui komputer maupun ponsel. *Kahoot!* membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kompetitif, dan memudahkan evaluasi hasil belajar siswa.⁷⁶

c) *Google Form* merupakan fitur dari *Google Drive* yang dapat digunakan untuk membuat tugas, kuis, survei,

⁷² Amril Huda M, Wahdini Anna Filla, and Adam Mudinillah, "Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 15, no. 1 (June 2022): 17.

⁷³ Anggraeny *et al.*, "Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi Canva pada Ponsel Pintar," *Journal of Appropriate Technology of Community Services* 2, no. 2 (2024): 87.

⁷⁴ Amril Huda M, Wahdini Anna Filla, and Adam Mudinillah, "Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," 28.

⁷⁵ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (April 2019): 33.

⁷⁶ Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia* 8, no. 1 (February 2019): 1–2.

maupun formulir secara daring. Aplikasi ini mudah digunakan dan membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara praktis.⁷⁷

3) Kolaborasi dan komunikasi

a) *Google Workspace for Education* merupakan paket aplikasi berbasis cloud yang menyediakan berbagai fitur kolaborasi dan pembelajaran seperti *Classroom*, *Meet*, *Drive*, *Docs*, dan *Forms* untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif.⁷⁸

b) *Zoom Meeting* adalah *platform* konferensi video yang memungkinkan komunikasi tatap muka secara daring sehingga efektif digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.⁷⁹

4) *E-book*

E-book merupakan media digital berbasis komputer yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan merupakan media digital interaktif yang menyajikan informasi dalam bentuk teks maupun multimedia dan efektif meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa.⁸⁰

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

⁷⁷Taufiq Nur Azis and Nailil Muna Shalihah, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form," *Tawazun* 13, no. 1 (June 2020): 56.

⁷⁸Ni Kadek Chandra Putri Irani, "Pemanfaatan Google Workspace For Education Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Metta* 2, no. 3 (2022): 161-162.

⁷⁹Danin Haqien and Aqilah Afifadiyah Rahman, "Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19," *Susunan Artikel Pendidikan* 5, no. 1 (August 2020): 52.

⁸⁰Yumitra Falenthine Br Ginting and Herna Simamora, "Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia* 1, no. 1 (April 2021): 37.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya pembelajaran yang diarahkan untuk menuntun peserta didik supaya bisa mengenal, menginternalisasi, serta menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak semata-mata menekankan pada penguasaan materi keagamaan, tetapi juga berfokus pada pembinaan sikap dan perilaku siswa agar sejalan dengan ajaran-ajaran Islam.⁸¹

Muhaimin menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik holistik, yaitu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuntut keterlibatan aktif peserta didik serta proses internalisasi nilai agar ajaran Islam tidak sekedar dikuasai teorinya, tetapi juga dilaksanakan dalam sikap dan tindakan nyata.⁸²

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai sarana pembentukan kepribadian siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam idealnya dilaksanakan secara sadar, terencana, dan berkesinambungan sehingga mampu menumbuhkan kesadaran religius serta tanggung jawab moral peserta didik.⁸³

⁸¹Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

⁸²Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017).

⁸³Kementerian Agama Republik Indonesia, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019).

Berikut ini merupakan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam:⁸⁴

- a. Pendidikan Agama Islam termasuk dalam kelompok mata pelajaran yang berlandaskan pada ajaran dasar Islam. Karena itu, Pendidikan Agama Islam tidak dapat dilepaskan dari keseluruhan ajaran Islam dan menjadi pelajaran penting yang berperan dalam pembinaan moral serta karakter peserta didik.
- b. PAI memiliki tujuan membina siswa yang percaya dan bertakwa kepada Allah SWT, budi pekerti mulia, memahami prinsip-prinsip dasar Islam, serta dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, PAI juga memberikan bekal pengetahuan keislaman yang memadai untuk kehidupan sosial dan jenjang pendidikan berikutnya.
- c. Sebagai suatu program pembelajaran, PAI diarahkan untuk:
 - 1) Mempertahankan dan menumbuhkan keimanan serta ketakwaan peserta didik.
 - 2) Menjadi landasan dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu lain di sekolah atau madrasah.
 - 3) Mengembangkan sikap serius, inovatif, dan kreatif pada diri siswa.
 - 4) Sebagai acuan ketika berperilaku di kehidupan bermasyarakat, oleh karena itu nilai-nilai Islam tidak

⁸⁴ Siti Hajar Saragih, "Karakteristik dan Problema Pembelajaran PAI," *Jurnal Kualitas Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 111–112.

sekedar ditafsirkan, tetapi juga diwujudkan dalam masyarakat.

- d. Pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada penguasaan ranah kognitif, tetapi juga memperhatikan perkembangan aspek sikap dan keterampilan peserta didik secara seimbang.
- e. Materi PAI disusun berdasarkan dua landasan utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Saw sebagai dasar naqli. Selain itu, topik juga diperluas melalui ijtihad para ulama sebagai landasan aqli untuk menjelaskan ajaran Islam secara lebih rinci.
- f. Isi PAI dikembangkan dari tiga tonggak utama ajaran Islam, yakni akidah, syariah, dan akhlak. Akidah berkaitan dengan keimanan, syariah menyangkut aturan kehidupan, sedangkan akhlak mencerminkan nilai ihsan. Dari ketiga unsur tersebut berkembang beragam kajian keislaman, termasuk yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya.
- g. Hasil akhir pembelajaran PAI adalah terwujudnya siswa yang berakhlak mulia. Pendidikan akhlak menjadi inti dalam pendidikan Islam sekaligus tujuan utama, tanpa mengesampingkan pentingnya pembinaan jasmani dan pengembangan kemampuan intelektual siswa.

Perkembangan era digital dalam pembelajaran PAI turut menghadirkan sejumlah tantangan, salah satunya berkaitan dengan

kedisiplinan dan perhatian belajar siswa. Kehadiran gadget serta media sosial kerap mengalihkan konsentrasi mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang lebih memilih bermain game online, menikmati konten hiburan, atau menjelajah media sosial daripada meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an dan memperdalam pemahaman agama.⁸⁵

Raji Al-Faruqi merupakan tokoh yang menawarkan gagasan cemerlang dalam menjawab berbagai permasalahan umat Islam. Pemikirannya selalu berlandaskan konsep tauhid, karena tauhid adalah inti ajaran Islam yang memuat seluruh aktivitas manusia. Dalam ide islamisasi ilmu, Al-Faruqi memandang bahwa ilmu pengetahuan modern perlu diolah kembali secara Islami melalui proses penghilangan, penyesuaian, reinterpretasi, dan perubahan terhadap unsur-unsur yang ada di dalamnya.⁸⁶

Sebagaimana firman Allah pada surah Al-'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

⁸⁵ Irna Prayetno, "Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran PAI di Era Digital," *Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan* 2, no. 3 (March 2025): 617.

⁸⁶ Zuhdiyah, "Islamisasi Ilmu Ismail Raji Al-Faruqi," *Tadrib* 2, no. 2 (December 2016): 310.

Ayat 1–5 dari Surah Al-‘Alaq menunjukkan bahwa Al-Qur’an mengarahkan perhatian yang begitu besar terhadap proses belajar. Pembacaan wahyu pertama ini menjadi bukti bahwa kegiatan membaca, menulis, dan menuntut ilmu mempunyai kedudukan yang amat tinggi dalam kehidupan manusia. Tidak ada penjelasan yang lebih kuat tentang pentingnya ilmu pengetahuan selain fakta bahwa Allah memulai turunnya Al-Qur’an dengan ayat-ayat agung yang menekankan hal tersebut.⁸⁷

Al-Qur’an memuat ratusan ayat yang menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan, bahkan kata *‘ilm* dan turunannya disebutkan sekitar 778 kali, menunjukkan bahwa ilmu merupakan kebutuhan dasar dalam Islam. Pelaksanaan ibadah pun memerlukan pengetahuan, seperti menentukan waktu salat, awal Ramadan, atau pelaksanaan haji yang membutuhkan ilmu astronomi. Selain itu, terdapat sekitar 800 ayat yang membahas alam, pengetahuan, dan fenomena ilmiah jumlah yang jauh lebih besar dibandingkan ayat-ayat fikih yang hanya sekitar 160 sehingga menegaskan bahwa tanda-tanda kekuasaan Allah melalui ilmu pengetahuan perlu dikaji dan ditelusuri lebih dalam.⁸⁸

Rasulullah Saw bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim.

(HR. Ibnu Majah)

⁸⁷Sarkowi, “Konsep Belajar dalam Perspektif Tafsir Al-Qur’an: Kajian QS. al-‘Alaq (96): 1–5,” *Qolamuna* 5, no. 2 (February 2020): 342.

⁸⁸Hermanto and Fatma Sari, “Learning Technology in the Perspective of the Qur’an and Hadits,” 123.

Hadits tersebut menegaskan bahwa upaya menuntut ilmu bukan sekadar anjuran, melainkan kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap Muslim. Nilai keutamaan dalam mencari ilmu tidak hanya berdampak pada kehidupan dunia, tetapi juga berpengaruh terhadap dimensi spiritual seseorang. Dalam Islam, ilmu berfungsi sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT, sehingga orang yang berilmu memiliki derajat yang lebih tinggi di sisi-Nya dibandingkan dengan mereka yang tidak berilmu.⁸⁹

Kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah mencakup Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Beberapa mata pelajaran ini disusun secara terpadu karena saling berhubungan dan saling menyempurnakan satu sama lainnya, walaupun tiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berlainan.

a. Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak ialah proses pendidikan yang tujuannya untuk membimbing siswa agar mampu mengenal dan memahami ajaran keimanan kepada Allah SWT, kemudian menghayatinya dan mewujudkannya dalam perilaku sehari-hari. Pembelajaran ini tidak sekedar menekankan pemahaman materi secara teori, tapi lebih pada penanaman ajaran-ajaran ketuhanan serta kemanusiaan melalui bimbingan, pengajaran, keteladanan,

⁸⁹Muhammad Abdullah Fauzan et al., "Analisis Hadis Keutamaan Ilmu dalam Konteks Pendidikan Islam," *Setyaki* 2, no. 4 (2024): 11.

serta pembiasaan. Melalui proses tersebut, nilai-nilai akidah dan akhlak diharapkan dapat terpatrit dalam diri siswa dan tercermin secara nyata pada sikap serta tindakan mereka sehari-hari.⁹⁰

b. Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebagai pecahan dari Pendidikan Agama Islam memiliki ciri utama pada penguasaan keterampilan menulis dan membaca Al-Qur'an serta hadits secara tepat, disertai dengan hafalan surat-surat pendek. Selain itu, pembelajaran juga diarahkan pada pemahaman makna ayat dan hadits secara sederhana, khususnya yang berkaitan dengan akhlak terpuji, agar dapat dijalankan dalam kehidupan sehari-hari lewat contoh nyata dan habituasi yang berkelanjutan.⁹¹

c. Fiqih

Mata pelajaran Fiqih memiliki karakteristik khas sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam, yaitu bersifat normatif sekaligus aplikatif. Fiqih berakar dari Al-Qur'an, Sunnah, dan ijtihad ulama, namun tidak berhenti pada penyampaian hukum secara teoritis, melainkan menekankan penerapan ajaran Islam dalam praktik kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Fiqih juga bersifat kontekstual karena materi hukum dikaitkan dengan realitas sosial dan pengalaman peserta didik agar lebih bermakna. Selain itu, Fiqih berfungsi sebagai pendidikan nilai yang

⁹⁰ M. Masrur Huda, Moch. Adim, Moh. Jawani, and Charidatul Muhsona, "Model Pembelajaran Akidah Akhlak dengan YouTube Content dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Siswa," *Ta'lim* 5, no. 2 (July 2022).

⁹¹ Salmah Fa'atin, "Pembelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner," *Elementary* 5, no. 2 (2017): 395.

mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga berperan dalam pembentukan karakter religius. Dari sisi kurikulum, materi Fiqih disusun secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan moral siswa, mulai dari pengenalan praktik ibadah dasar hingga pemahaman hukum dan persoalan fikih yang lebih kompleks.⁹²

d. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang berfungsi mengenalkan siswa pada perjalanan sejarah dan kebudayaan Islam. Mata pelajaran ini memiliki karakter historis dan kultural karena membahas berbagai peristiwa, tokoh, nilai, tradisi, serta dinamika perkembangan Islam secara berurutan dari masa ke masa, sehingga penyajiannya sering kali panjang dan berpotensi menimbulkan kejenuhan apabila tidak dikemas secara menarik.⁹³ Selain sebagai kajian peristiwa masa lalu, SKI juga dipahami sebagai bidang kajian yang menekankan pemahaman kritis terhadap proses sejarah serta mendorong peserta didik untuk mengambil pelajaran dan meneladani tokoh-tokoh Islam dalam kaitannya dengan kehidupan sosial saat ini.⁹⁴

⁹²Pebrian Erdiana Himawan et al., “Fikih: Dari Ilmu ke Mata Pelajaran Formal,” *Syntax Imperatif* 6, no. 4 (September 2025).

⁹³Nur Afifah and Dian Rif’iyati, “Analisis Efektivitas Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman* 4, no. 1 (2023): 28.

⁹⁴Darmalinda and Fadriati, “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran),” *Al Hasanah* 9, no. 1 (2024).

5. Distraksi Konsentrasi Belajar Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran

Kajian yang dilakukan oleh Indana Julfan menjelaskan bahwa pemanfaatan gadget dalam konteks pembelajaran berpotensi menimbulkan distraksi terhadap konsentrasi belajar siswa. Hasil penelitiannya memaparkan bahwa siswa perlu mempunyai pemahaman dalam mengelola waktu dan memanfaatkan gadget secara bijak agar tidak mengganggu fokus belajar. Selain itu, bagi pendidik dan pihak sekolah, kajian ini menekankan pentingnya pemakaian gadget secara positif melalui integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran serta perlunya peraturan yang mengelola penggunaan gadget dalam zona sekolah.⁹⁵ Temuan ini secara tegas menunjukkan bahwa tanpa pengelolaan yang tepat, gadget cenderung menjadi faktor pemicu terjadinya gangguan konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, gadget tidak dapat dipandang semata-mata sebagai media pembelajaran yang netral, melainkan sebagai variabel yang memiliki potensi distraktif apabila tidak disertai dengan kontrol pedagogis dan regulasi yang jelas.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fasehah mengkaji relasi antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar siswa melalui analisis persepsi siswa terhadap penggunaan laptop dalam pembelajaran. Hasil penelitian menjelaskan adanya dua kecenderungan yang berbeda. Sebagian siswa menilai penggunaan

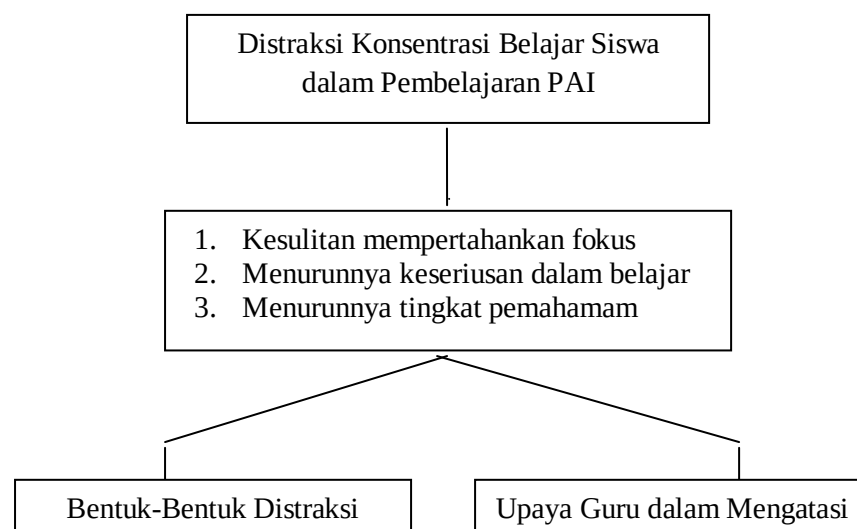
⁹⁵ Indana Julfan and Haifaturrahmah, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa."

laptop sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu proses pemahaman materi. Namun, di sisi lain, sebagian siswa justru mengaku mengalami penurunan konsentrasi karena terdorong untuk membuka media sosial atau mengakses konten di luar kebutuhan pembelajaran.⁹⁶ Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran bersifat ambivalen, yaitu dapat berfungsi sebagai alat pendukung belajar sekaligus sumber distraksi. Perbedaan persepsi dan pengalaman siswa tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas gadget sebagai media pembelajaran sangat bergantung pada kontrol diri siswa serta pengawasan dan pengelolaan penggunaan teknologi oleh pendidik.

Berdasarkan dua hasil penelitian tersebut, dapat ditegaskan bahwa teori mengenai distraksi konsentrasi belajar akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memiliki landasan empiris yang kuat. Meskipun gadget menawarkan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan mempermudah akses pembelajaran, bukti penelitian menunjukkan bahwa tanpa pengelolaan yang terarah, perangkat ini justru cenderung mengalihkan perhatian siswa dari tujuan belajar utama. Gangguan konsentrasi muncul terutama ketika gadget membuka peluang bagi siswa untuk mengakses konten non-pembelajaran, seperti media sosial, yang menyebabkan fokus belajar terpecah.

⁹⁶ Davia Arif Fasehah, Henri Peranginangin, and Iis Susiawati, "Persepsi Siswa Madrasah Tsanawiyah Terhadap Penggunaan Laptop Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada penyajian data secara deskriptif, khususnya yang berhubungan langsung dengan persoalan yang dikaji. Penelitian kualitatif berorientasi pada upaya mempelajari fakta sosial secara mendetail, meliputi perilaku manusia, pengalaman subjektif, dinamika organisasi, serta hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam kehidupan sosial.⁹⁷ Adapun jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan (*field research*) merupakan bentuk penelitian yang mengkaji suatu gejala langsung di lingkungan alaminya.⁹⁸

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih sebagai objek adalah salah satu sekolah di Gresik yakni Madrasah Tsanawiyah Assaadah 1 Gresik, yang terletak di Jalan Raya Bungah No. 45, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur.

Pemilihan MTs Assaadah 1 Gresik sebagai lokasi penelitian berdasarkan pada berbagai pertimbangan. *Pertama*, sekolah ini telah menerapkan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dalam proses

⁹⁷Salim and Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Cita Pustaka, 2012)

⁹⁸Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 160.

belajar mengajar, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga sesuai dengan fokus penelitian mengenai distraksi konsentrasi belajar siswa. *Kedua*, sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan gadget dalam kegiatan pembelajaran, kondisi ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi berbagai bentuk distraksi konsentrasi yang muncul selama proses belajar berlangsung. *Ketiga*, pihak sekolah beserta guru Pendidikan Agama Islam memberikan dukungan dan kemudahan akses bagi peneliti untuk melaksanakan observasi dan wawancara, khususnya dalam menggali upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi konsentrasi siswa selama penggunaan gadget sebagai media pembelajaran.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti bekerja sebagai instrumen pokok yang terlibat langsung dalam pengumpulan dan analisis data, dengan mengamati serta mewawancarai untuk menggali distraksi konsentrasi belajar siswa akibat penggunaan gadget pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk upaya guru mengatasinya dan dampaknya terhadap konsentrasi siswa.

Selama proses observasi dan wawancara, peneliti menjaga sikap objektif dan terbuka agar informan, baik siswa maupun guru, dapat menyampaikan pengalaman dan pandangan mereka secara jujur. Peneliti mencatat berbagai temuan lapangan, seperti kondisi kelas, perilaku siswa saat menggunakan gadget, serta pola interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui penelitian lapangan,

kehadiran peneliti diarahkan untuk memahami situasi dan dinamika yang terjadi secara kontekstual dan mendalam, sehingga data yang diperoleh mampu merepresentasikan kondisi nyata di MTs Assaadah 1 Gresik sesuai dengan fokus dan rumusan masalah penelitian.

D. Subjek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah lima siswa kelas digital MTs Assaadah 1 Gresik serta empat guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kelas digital dipilih karena merupakan program yang mendorong penggunaan gadget sebagai media pendukung pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Penelitian ini difokuskan pada identifikasi bentuk-bentuk distraksi yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa, upaya yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi tersebut, serta dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Untuk melengkapi data, peneliti juga melibatkan informan pendukung, yaitu Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan guna memperoleh informasi mengenai kebijakan pembelajaran, pengelolaan penggunaan gadget di sekolah, serta program dan kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar siswa.

Penentuan informan dilaksanakan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan informan dengan mempertimbangkan kriteria

khusus yang relevan dengan tujuan penelitian.⁹⁹ Teknik ini digunakan agar peneliti dapat memilih informan yang benar-benar memahami dan terlibat langsung dalam konteks penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih mendalam, relevan, dan sesuai dengan tujuan penelitian.¹⁰⁰ *Purposive sampling* dilakukan untuk menentukan guru Pendidikan Agama Islam, Kepala Sekolah, Waka Kurikulum dan Waka Kesiswaan.

Sedangkan siswa ditentukan dengan *Simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan menelaah daftar anggota populasi (kerangka sampel) untuk menetapkan selang interval yang digunakan. Dengan demikian, metode ini memberikan peluang yang sama kepada setiap unsur populasi untuk terpilih sebagai sampel yang akan dijadikan acuan dalam suatu penelitian.¹⁰¹

E. Data dan Sumber Data

Data adalah hasil kodifikasi yang dilakukan oleh peneliti, baik dalam bentuk fakta maupun angka. Data yang diperoleh tersebut berfungsi untuk merepresentasikan kondisi atau keadaan objek penelitian yang

⁹⁹Rd. Rina Rosmawati and Teni Sritresna, “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari *Self Confidence* Siswa pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring,” *Plusminus* 1, no. 2 (2021): 279.

¹⁰⁰Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021).

¹⁰¹Nurdin, Defry Hamdhana, and Muhammad Iqbal, “Aplikasi Quick Count Pilkada dengan Menggunakan Metode Random Sampling Berbasis Android,” *Techsi* 10, no. 1 (2018): 142.

sedang dikaji.¹⁰² Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data primer data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan sumber data pokok yang dihimpun secara langsung oleh peneliti selama berjalannya penelitian. Informasi ini didapat dari sumber pertama, yakni responden atau narasumber yang berkaitan langsung dengan variabel yang diteliti.¹⁰³ Dalam riset ini, data primer didapat melewati wawancara dengan narasumber, observasi yang dilaksanakan secara langsung oleh peneliti, serta dokumentasi yang relevan dengan fenomena distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran di MTs Assaadah 1 Gresik.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah bahan informasi penelitian yang tidak dikumpulkan langsung oleh peneliti, tetapi diperoleh melalui pihak atau media perantara. Sumbernya berasal dari data yang sudah tersedia, seperti arsip, referensi tertulis, maupun informasi yang sebelumnya dihimpun oleh orang atau lembaga lain.¹⁰⁴ Dalam penelitian ini, data sekunder meliputi berbagai laman daring yang memuat informasi mengenai profil serta latar belakang sejarah MTs Assaadah 1 Gresik.

¹⁰² Hamni Fadlilah Nasution, "Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif," *Al-Masharif Keislaman* 4, no. 1 (2016): 62.

¹⁰³ Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier," *Edu Research* 5, no. 3 (September 2024): 112.

¹⁰⁴ Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier" :113.

F. Instrumen Penelitian

Pedoman wawancara berisi rangkaian pertanyaan yang disusun peneliti untuk diajukan kepada partisipan sebagai acuan dalam menjaga arah dan fokus wawancara. Daftar pertanyaan tersebut umumnya diawali dengan pertanyaan terbuka yang bertujuan mendorong narasumber agar lebih leluasa berbicara.¹⁰⁵ Meski demikian, peneliti tidak serta-merta langsung mengajukan pertanyaan pokok. Grinnell dan Unrau yang dikutip dalam Lune dan Berg menyarankan agar wawancara diawali dengan pertanyaan ringan yang mudah dijawab serta tidak menyentuh hal-hal sensitif. Selama proses berlangsung, peneliti berupaya membaca situasi guna menentukan pertanyaan yang paling sesuai untuk diajukan. Dalam penelitian ini, pedoman wawancara digunakan kepada para pegiat maupun pengunjung sebagai responden.¹⁰⁶

Berikut ini merupakan rancangan instrumen bantu wawancara, yang terdiri atas variabel distraksi konsentrasi belajar dan variabel gadget sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.1 Variabel Distraksi Konsentrasi Belajar

Aspek	Indikator	Deskriptor
Internal	Terjebak masa lalu	Pikiran yang terus berputar pada kejadian lampau.
	Mengkhawatirkan masa depan	Kecemasan berlebihan tentang kemungkinan di masa depan.

¹⁰⁵ Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*, 230.

¹⁰⁶ Howard Lune and Bruce L. Berg, *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*, ed. 9 (England: Pearson, 2017), 72.

	Kecemasan akibat tekanan	Rasa panik yang muncul karena tekanan tinggi.
	Lelah fisik dan mental	Kondisi tubuh dan pikiran yang lelah menurunkan energi kognitif.
	Kurangnya motivasi	Minimnya dorongan internal untuk menyelesaikan tugas.
Eksternal	Gangguan visual	Rangsangan yang terlihat seperti gerakan atau keramaian.
	Gangguan suara	Berbagai bunyi yang ada di sekitar.
	Respons sosial	Ucapan orang lain memicu reaksi emosional.
Digital	Struktural	Notifikasi, iklan, dan tampilan visual yang mencolok.
	Perilaku	Multitasking dan <i>task switching</i> .
	Kognitif	Perhatian terbagi antara pesan utama dan stimulus lain.

Tabel 3.2 Variabel Gadget Sebagai Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Deskriptor
Fungsi edukatif	Mencari materi pelajaran	Menemukan informasi atau bahan ajar yang dibutuhkan.
	Mengakses sumber belajar	Mengakses <i>e-book</i> , aplikasi interaktif dan video pembelajaran.
	Mengerjakan tugas	Menyelesaikan latihan, pekerjaan rumah, atau tugas akademik yang diberikan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah situasi faktual di lapangan serta memanfaatkan berbagai sumber informasi yang bersumber dari data primer maupun sekunder. Teknik yang diterapkan dalam memperoleh data mencakup beberapa langkah, yakni pengamatan secara langsung, wawancara secara mendalam, serta pengumpulan dokumen pendukung.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di kelas digital MTs Assa'adah 1 Gresik untuk memahami situasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti memperhatikan bagaimana siswa menggunakan gadget selama kegiatan belajar, interaksi mereka dengan guru, serta faktor-faktor yang memengaruhi konsentrasi belajar.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada empat guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta lima siswa dari kelas digital. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan pihak pendukung, yaitu Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan.

Peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana serangkaian pertanyaan diajukan secara berurutan sesuai pedoman

yang telah disusun oleh pewawancara, dan setiap jawaban dicatat dalam format yang seragam atau baku.¹⁰⁷

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi temuan dari observasi dan wawancara dengan cara menghimpun berbagai data pendukung, seperti profil sekolah, silabus, jadwal pelajaran, serta foto-foto kegiatan belajar. Informasi tersebut berperan sebagai bukti pelengkap sekaligus membantu peneliti melakukan triangulasi guna meningkatkan validitas hasil penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang menguji validitas secara statistik, pendekatan kualitatif menilai kebenaran data melalui penafsiran teks dengan mempertimbangkan peran peneliti, waktu, konteks budaya, dan situasi saat analisis dilakukan.¹⁰⁸ Neuman menyebutkan bahwa validitas dalam penelitian kualitatif berkaitan dengan keaslian data, yakni sejauh mana data merepresentasikan realitas sosial dari sudut pandang partisipan secara jujur dan proporsional.¹⁰⁹ Creswell menegaskan bahwa validasi dilakukan dengan memanfaatkan beragam teknik dan perspektif untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh dan bermakna tentang fenomena yang diteliti.¹¹⁰

¹⁰⁷ Lukman Nul Hakim, "Review of Qualitative Method: Interview of the Elite," *Aspirasi* 4, no. 2 (2013): 168.

¹⁰⁸ Scott W. VanderStoep and Deirdre D. Johnston, *Research Methods for Everyday Life* (San Francisco: Jossey-Bass, 2009), 170.

¹⁰⁹ Neuman, *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, 242.

¹¹⁰ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, ed. 4 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 14.

Menurut Creswell, terdapat beragam teknik validasi dalam penelitian kualitatif yang dapat diterapkan untuk menjamin keabsahan data, salah satunya ialah triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan menelaah konsistensi informasi melalui berbagai sumber serta metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis triangulasi, yaitu:¹¹¹

1. Triangulasi sumber, dilaksanakan dengan mencocokkan informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber guna menilai konsistensi data.
2. Triangulasi teknik, dilakukan dengan memanfaatkan beragam metode pengumpulan data, seperti wawancara, pengamatan, dan penelaahan dokumen.

I. Analisis Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan analisis data deskriptif merujuk pada model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap pokok, yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Sebelum memasuki ketiga tahapan tersebut, analisis diawali dengan proses penghimpunan data yang menjadi landasan dalam mengkaji temuan penelitian secara terstruktur dan sistematis.¹¹²

Peneliti menghimpun data dari berbagai sumber yang relevan, lalu melakukan reduksi dengan memilah dan merangkum informasi sesuai

¹¹¹ Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*, 349–352.

¹¹² J. Lexy Moeloeng, “Metode Penelitian Kualitatif” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006).

fokus penelitian. Data yang telah dipilah kemudian ditampilkan secara sistematis berupa narasi atau visual untuk memudahkan analisis. Tahap terakhir adalah menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan menampilkannya pada bagian akhir laporan.

J. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melalui empat tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengenalan terhadap permasalahan yang ada serta mempersempit ruang lingkup kajian yang selanjutnya dijadikan landasan dalam penyusunan proposal penelitian. Di samping itu, peneliti melaksanakan survei pendahuluan pada objek penelitian untuk menetapkan lokasi serta subjek yang akan diteliti.

Dalam tahapan ini, peneliti diawali dengan proses penelaahan masalah dan penentuan fokus kajian yang menjadi dasar perencanaan penelitian. Selanjutnya, dilakukan peninjauan awal terhadap lokasi dan subjek penelitian guna menilai kesesuaian, kelayakan, serta keterkaitan konteks penelitian dengan tujuan kajian.

Tahap pra-lapangan dilaksanakan melalui kunjungan langsung ke MTs Assaadah 1 Gresik sebelum penyusunan proposal skripsi, yaitu pada tanggal Mei 2025. Dalam kunjungan tersebut, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, termasuk mengajukan

permohonan izin kepada Kepala Sekolah agar lembaga tersebut dapat ditetapkan sebagai lokasi penelitian.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan telaah terhadap berbagai kajian terdahulu serta menetapkan batasan operasional dari sejumlah konsep utama yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan lapangan dengan mengunjungi lokasi penelitian di MTs Assaadah 1 Gresik untuk melakukan observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumentasi sebagai upaya memperoleh data yang dibutuhkan.

Selama rentang waktu Agustus 2025 hingga Februari 2026, peneliti juga menyusun perencanaan pelaksanaan kegiatan lapangan secara terstruktur guna memastikan proses pengumpulan data berjalan menyesuaikan dengan tujuan dan fokus kajian yang telah ditetapkan.

3. Tahap Analisis Data

Setelah seluruh data primer dan sekunder berhasil dihimpun, peneliti memulai tahap analisis dengan merujuk pada model analisis data kualitatif yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu model Miles dan Huberman. Proses analisis dilakukan secara sistematis dan mendalam guna mengidentifikasi pola, klasifikasi, serta keterkaitan antar data yang selaras dengan fokus penelitian. Tahapan ini berlangsung pada bulan Maret hingga April 2026 dan diarahkan untuk menghasilkan penafsiran data yang sahih dan bermakna, sehingga dapat disajikan dalam bentuk karya ilmiah.

4. Tahap Pelaporan Data

Tahapan terakhir dalam rangkaian prosedur penelitian ini adalah penyusunan laporan hasil penelitian yang dituangkan dalam bentuk naskah skripsi. Hasil temuan yang telah melalui proses analisis disajikan secara terstruktur dan ilmiah sesuai dengan ketentuan penulisan akademik. Selanjutnya, laporan akhir tersebut dipresentasikan kepada dosen pembimbing untuk ditelaah, kemudian dilakukan proses verifikasi dan pengesahan oleh Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah MTs Assaadah 1

MTs Assaadah 1 merupakan salah satu madrasah yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Qomaruddin dan terletak di Desa Bungah. Madrasah ini didirikan pada tanggal 23 Maret 1962 oleh pemangku ke-7 Pondok Pesantren Qomaruddin Sampurnan Bungah, yaitu KH. Moh. Shaljh Mustofa yang lebih dikenal dengan sebutan Mbah Soleh Tsalis. Pada awal berdirinya, MTs Assaadah 1 hanya diperuntukkan bagi siswa laki-laki, sedangkan siswa perempuan menempuh pendidikan di MTs Assaadah 2. Meskipun terpisah, kedua madrasah tersebut memiliki tujuan yang sama, yaitu mewujudkan cita-cita mulia pendiri Pondok Pesantren Qomaruddin dalam mencerdaskan masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan yang didirikannya.¹¹³

Pendiri Pondok Pesantren Qomaruddin Sampurnan Bungah Gresik adalah K.H. Qomaruddin pada tahun 1775. Sejak awal berdiri hingga tahun 1931, proses pendidikan dan kegiatan pengajarannya diterapkan melalui metode pengajian weton dan sorogan.¹¹⁴

¹¹³Abd. Rouf Djabir, *Dinamika Pondok Pesantren Qomaruddin* (Gresik: Yayasan Pondok Pesantren Qomaruddin Sampurnan Bungah Gresik, 2014), 7.

¹¹⁴Abd. Rouf Djabir, *Dinamika Pondok Pesantren Qomaruddin*, 7.

Sejak tahun 1932 mulai diterapkan sistem pendidikan klasikal dengan nama Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah “Assaadah” yang menggunakan kurikulum sebagaimana diterapkan di Madrasah Salafiyah Tebuireng Jombang. Madrasah tersebut dirintis oleh K.H. Moh. Sholih Musthofa pada masa kepemimpinan K.H. Ismail, sepulang beliau menimba ilmu di Pondok Pesantren Tebuireng Jombang. Selanjutnya, pada tahun 1952 didirikan Madrasah Ibtidaiyah Banat yang dikhususkan bagi santri putri.¹¹⁵

Pada masa kepemimpinan K.H. Moh. Sholih Musthofa, perkembangan pendidikan formal di Yayasan Pondok Pesantren Qomaruddin Bungah mengalami kemajuan yang cukup pesat, baik pada bidang pendidikan agama maupun pendidikan umum. Lembaga pendidikan yang didirikan meliputi Madrasah Ibtidaiyah Banat (khusus putri) pada tahun 1952, Madrasah Tsanawiyah pada tahun 1962, Taman Kanak-Kanak Muslimat 03 pada tahun 1969, Madrasah Aliyah pada tahun 1972, SMP pada tahun 1979, serta SMA pada tahun 1981.¹¹⁶

Pada masa kepemimpinan K.H. Ahmad Muhammad Al-Hammad (1982–2013), Yayasan Pondok Pesantren Qomaruddin mengalami perkembangan pendidikan yang cukup pesat, ditandai dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap lembaga tersebut. Pada masa ini didirikan MTs Ma'arif Assaadah khusus putri, Madrasah Diniyah, dan SMK. Selain itu, pada tahun 1987 yayasan

¹¹⁵ Abd. Rouf Djabir, *Dinamika Pondok Pesantren Qomaruddin*, 7.

¹¹⁶ Abd. Rouf Djabir, *Dinamika Pondok Pesantren Qomaruddin*, 7.

membuka Universitas Qomaruddin (UNMAR) Program S1 yang memiliki empat fakultas, meskipun pada akhirnya tidak dapat terus beroperasi karena beberapa kendala. Untuk tetap memenuhi kebutuhan pendidikan tinggi, yayasan kemudian membuka STAI, Akademi Perikanan Program D3, Program Magister Pendidikan Islam (S2) pada tahun 2002, serta Sekolah Tinggi Teknik (STT) Qomaruddin Program S1 pada tahun 2004 setelah memperoleh izin dari Mendiknas RI.¹¹⁷

2. Profil MTs Assaadah 1

a. Struktur Organisasi

Struktur organisasi Madrasah Tsanawiyah Assa'adah 1 disusun secara sistematis untuk menunjang kelancaran pelaksanaan pendidikan dan administrasi madrasah. Kepala madrasah berperan sebagai pemimpin utama yang dibantu oleh bendahara, kepala tata usaha, wakil kepala madrasah, guru, wali kelas, serta tenaga kependidikan lainnya sesuai dengan bidang tugas masing-masing, seperti kurikulum, humas, kesiswaan, dan sarana prasarana. Selain itu, terdapat beberapa bagian pendukung, seperti pengelolaan data akademik, pengembangan mutu, ekstrakurikuler, bimbingan konseling, perpustakaan, dan laboratorium. Pembagian tugas tersebut dilakukan agar seluruh kegiatan madrasah dapat berjalan secara terarah dan efektif.¹¹⁸

¹¹⁷ Abd. Rouf Djabir, *Dinamika Pondok Pesantren Qomaruddin*, 8.

¹¹⁸ Dokumentasi Struktur Organisasi MTs Assaadah 1 pada Tanggal 15 April 2026, Pukul 12.07.

b. Visi & Misi

Visi tidak lain merupakan cita-cita moral yang menggambarkan profil Madrasah yang diinginkan di masa datang. Adapun visi MTs Assaadah I adalah:

Misi

Sesuai dengan Visi Madrasah yang telah dicanangkan maka Misi yang di emban di MTs Assa'adah I sebagai Lembaga Pendidikan yang berciri khas keagamaan adalah sebagai berikut :

- 1) Mewujudkan lulusan yang dapat menanamkan nilai keimanan dan ketakwaan serta berakhlak mulia melalui pembiasaan diri dalam pengamalan ajaran Islam Ahlul sunnah wal jamaah.

- 2) Meningkatkan kualitas hafalan Al Qur'an pada kelas tahfidz dan jus 30, surat Yasin, Al Waqi'ah, serta Al Mulk bagi seluruh peserta didik madrasah.
- 3) Mewujudkan lulusan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca kitab Takrib bagi peserta didik kelas 9
- 4) Mengoptimalkan potensi akademik melalui proses pembelajaran, bimbingan belajar dan ekstrakurikuler secara efektif yang didasarkan IMTAQ dan IMTEK.
- 5) Mewujudkan pendidikan yang mengedepankan pembentukan profil pelajar Pancasila
 - a) Melaksanakan proyek profil pelajar pancasila untuk seluruh peserta didik
 - b) Mengintegrasikan nilai profil pelajar pancasila dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian
 - c) Mengintegrasikan nilai profil pelajar pancasila dalam kegiatan pembiasaan rutin sekolah dan budaya sekolah.
- 6) Mewujudkan pendidikan yang mengembangkan ketrampilan abad 21:
 - a) Melaksanakan pembelajaran yang berbasis IT dengan pendekatan konstektual/PAIKEM
 - b) Melakukan kegiatan belajar mengajar mengembangkan sikap kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif

- c) Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan literasi dan numerasi
 - d) Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menumbuhkan pendidikan karakter
- 7) Membudayakan komunikasi menggunakan bahasa asing (Arab dan Inggris)
 - 8) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan kewirausahaan, pembinaan life skill dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan
 - 9) Meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan yang relevan dan mutakhir mengikuti perkembangan IPTEK
 - 10) Melakukan berbagai kegiatan berperilaku bersih, sehat, indah, dalam kehidupan sehari-hari dengan sarana prasarana yang ramah lingkungan dan ramah anak
 - 11) Memberi layanan pendidikan bagi semua peserta didik tanpa diskriminasi, tanpa kekerasan dan tanpa perbedaan

c. Program Unggulan

1) Kelas Tahfidz

Kegiatan di kelas tahfidz dilaksanakan secara terstruktur melalui berbagai program yang bertujuan mendukung perkembangan hafalan siswa. Program tersebut meliputi penilaian prestasi harian berupa ziyadah dan murojaah, monitoring keaktifan presentasi hafalan siswa, serta pengujian capaian persentase hafalan sebagai bentuk evaluasi

pembelajaran. Selain itu, terdapat kegiatan khataman keliling yang dilaksanakan setiap bulan di rumah siswa, halaqah antarsiswa kelas tahfidz pada awal semester, serta pembagian tugas guru dalam menerima dan menyimak setoran hafalan ziyadah maupun murojaah siswa.¹¹⁹

2) Kelas Sains

Pelaksanaan kelas sains di sekolah memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa berkarier di bidang STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap penerapan sains dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, kelas sains menekankan pendekatan saintifik, pembelajaran berbasis proyek, dan kegiatan laboratorium guna melatih keterampilan siswa dalam melakukan pengukuran, menerapkan metode ilmiah, serta mencari informasi untuk memecahkan masalah. Keterampilan tersebut penting sebagai bekal menghadapi tantangan di masa depan.¹²⁰

3) Kelas IT (Digital)

Kelas IT merupakan kelas khusus yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi melalui strategi pembelajaran yang berbeda serta didukung penggunaan laptop sebagai sarana belajar. Dengan akses informasi yang lebih

¹¹⁹MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah* (Gresik: MTs Assaadah 1, 2024) 12.

¹²⁰MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 18.

cepat, siswa dapat memahami konsep sekaligus menerapkannya dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga mendapatkan pendampingan khusus dari tim IT sekolah agar mampu menggunakan perangkat TIK secara mandiri, sehingga tidak hanya unggul dalam bidang teknologi, tetapi juga berprestasi dalam bidang akademik.¹²¹

4) Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah terbagi menjadi tiga kategori, yaitu ekstrakurikuler wajib, ekstrakurikuler prioritas, dan ekstrakurikuler pilihan yang diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan akademik, keterampilan, serta minat dan bakat siswa.¹²²

a) Ekstrakurikuler Wajib

Pada kelas 7 IT, siswa mempelajari desain dan jaringan komputer, sedangkan kelas 8 IT difokuskan pada pembelajaran Filmora dan *coding*. Sementara itu, kelas sains untuk siswa kelas 7 dan 8 diarahkan pada kegiatan KIR (Karya Ilmiah Remaja) serta pembinaan Olimpiade MIPA guna meningkatkan kemampuan akademik dan keterampilan berpikir ilmiah siswa.¹²³

¹²¹MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 27.

¹²²MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 36.

¹²³MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 36.

b) Ekstrakurikuler Prioritas

Ekstrakurikuler prioritas di sekolah diwujudkan melalui program bimbingan khusus olimpiade yang meliputi bidang Matematika, IPA, IPS, dan Bahasa Inggris bagi siswa kelas 7 dan 8 di luar kelas khusus. Program ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa sehingga mampu berprestasi dan mewakili sekolah dalam berbagai ajang lomba maupun olimpiade di tingkat kabupaten, provinsi, hingga nasional.¹²⁴

c) Estrakurikuler Pilihan

Ekstrakurikuler pilihan di sekolah mencakup berbagai bidang untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Pada bidang olahraga tersedia kegiatan futsal, bola voli, badminton, pencak silat, Shorinji Kempo, dan tenis meja. Bidang keagamaan meliputi Al Banjari, MTQ, kaligrafi, dan muhadloroh. Selain itu, terdapat bidang bahasa seperti Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan jurnalistik. Di bidang teknologi informasi tersedia kegiatan *coding*, robotika, dan *broadcasting*, sedangkan dalam bidang pendidikan pendahuluan bela negara diselenggarakan kegiatan pramuka.¹²⁵

¹²⁴MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 36.

¹²⁵MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 36.

5) Menuju Satuan Pendidikan Ramah Anak

Madrasah dapat dikatakan ramah anak apabila menerapkan empat aspek utama, yaitu mendidik siswa layaknya anak sendiri, memberikan kasih sayang dengan tulus, memberikan solusi tanpa mencaci, serta mengembangkan potensi anak secara adil, merata, dan optimal. Konsep Sekolah Ramah Anak (SRA) menjadi bentuk komitmen penting dalam melindungi dan mendukung perkembangan peserta didik. Melalui penerapan SRA, sekolah dituntut untuk secara konsisten mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan siswa, sekaligus menanamkan sikap tanggung jawab, toleransi, dan saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.¹²⁶

B. Hasil Penelitian

Adapun pada hasil penelitian ini akan dipaparkan hasil temuan yang peneliti dapatkan di lapangan untuk menjawab tiga fokus penelitian yang sudah dituliskan sebelumnya, yakni: 1) Bagaimana bentuk-bentuk distraksi konsentrasi belajar siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 2) Bagaimana upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi konsentrasi belajar siswa yang muncul selama penggunaan gadget sebagai media pembelajaran. 3) Bagaimana dampak penggunaan

¹²⁶MTs Assaadah 1, *Sosialisasi Program Madrasah*, 42.

gadget terhadap pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Bentuk-bentuk Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil penelitian di MTs Assaadah 1 melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, distraksi konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih banyak disebabkan oleh penggunaan gadget untuk aktivitas di luar pembelajaran, seperti membuka media sosial, bermain game, dan multitasking. Selain itu, suasana kelas yang ramai serta kondisi kelelahan siswa juga memengaruhi fokus belajar. Meskipun gadget dapat meningkatkan antusiasme siswa, perhatian mereka sering kali lebih tertuju pada gadget daripada materi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IT sering memanfaatkan celah untuk membuka aplikasi di luar pembelajaran, seperti game, TikTok dan Instagram, terutama saat pengawasan guru berkurang. Guru perlu melakukan pengawasan aktif agar siswa tetap fokus. Siswa juga terlihat lebih termotivasi jika diberi kesempatan membuka aplikasi lain setelah tugas selesai. Gangguan dari teman tidak terlalu dominan karena sebagian besar siswa sibuk dengan gadget masing-masing, meskipun beberapa siswa tetap mengobrol.

Selain itu, saat gadget ditutup, beberapa siswa justru terlihat mengantuk karena suasana kelas yang ber-AC.¹²⁷

Temuan dokumentasi turut memperkuat hasil wawancara dan observasi. Dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran masih menimbulkan distraksi pada sebagian siswa, seperti membuka aplikasi di luar pembelajaran, kurang fokus terhadap penjelasan guru, dan mengobrol dengan teman saat kegiatan belajar berlangsung. Dokumentasi juga memperlihatkan adanya pengawasan langsung dari guru dengan berkeliling kelas untuk memastikan siswa menggunakan gadget sesuai kebutuhan pembelajaran.¹²⁸ Bapak Choirul Anam, S.Pd, selaku kepala sekolah menyatakan:

Kalau dilihat dari kondisi di lapangan, distraksi itu paling sering muncul karena kemudahan akses dari gadget itu sendiri. Siswa bisa dengan cepat membuka informasi, mengerjakan tugas, bahkan mencari jawaban. Tapi dampaknya, pemahaman di kepala mereka sering kurang terbentuk. Jadi mereka cenderung sekadar menyelesaikan tugas, bukan benar-benar memahami. Selain itu, semangat mereka muncul saat menggunakan gadget, tapi lebih ke arah ingin menggunakan gadget nya, bukan keinginan untuk memahami materi. [CA.RM.1.1].¹²⁹

a. Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa yang Berasal dari Gadget

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa distraksi yang muncul saat siswa

¹²⁷Observasi Kegiatan di Mts Assaadah 1 Tanggal 18 April 2026, Pukul 07.00-07.40.

¹²⁸Dokumentasi Kegiatan di MTs Assaadah 1 Tanggal 15 April 2026, Pukul 07.30.

¹²⁹Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

menggunakan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam umumnya berasal dari penggunaan gadget untuk aktivitas di luar pembelajaran. Menurut Bapak M. Miftahun Na'im, M.Pd selaku guru Al-Qur'an dan Hadis:

Kalau saya lihat selama mengajar di kelas IT, distraksi paling sering muncul itu memang dari gadgetnya sendiri. Jadi ketika saya masuk kelas, sering kali sudah ada anak yang menyalahgunakan, seperti buka TikTok, main game, bahkan pernah ada yang sampai *live* TikTok di kelas dan tanpa sadar saya juga ikut muncul di *live* itu. Jadi fokus belajar langsung terbagi, tidak lagi ke materi.” [MMN.RM.1.2].¹³⁰

Perhatian siswa sering kali teralihkan pada gadget sehingga mereka membutuhkan waktu untuk kembali berkonsentrasi ketika pembelajaran dimulai. Menurut Bapak Saidin, S.T selaku guru Akidah Akhlak:

Kondisi kehilangan fokus itu terlihat jelas di kelas dan itu cenderung mengarah ke gadget. Misalnya ada waktu kosong sedikit saja, sekitar 5–10 menit sebelum guru masuk, siswa sudah terlanjur asyik dengan gadget nya. Akhirnya saat pembelajaran dimulai, mereka butuh waktu lagi untuk kembali fokus, dan tidak semua bisa langsung mengikuti. [BS.RM.1.3].¹³¹

Terkait rasa khawatir atau cemas saat belajar menggunakan gadget, sebagian besar guru tidak melihat adanya tanda kecemasan yang terlalu menonjol pada siswa. Siswa lebih sering terlihat santai dan bebas dalam menggunakan gadget selama pembelajaran berlangsung. Namun, Bapak Abdul Wajid Al

¹³⁰Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

¹³¹Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

Fahmi, M.Pd, selaku guru Fiqih melihat adanya perilaku tertentu yang menunjukkan siswa kurang tenang saat belajar, seperti terburu-buru dalam menyelesaikan tugas agar dapat segera membuka aktivitas lain di gadget. Beliau menyatakan bahwa:

Kalau dilihat dari perilaku di kelas, ada beberapa siswa yang terlihat ingin cepat selesai. Mereka seperti terburu-buru saat mengerjakan, bukan karena ingin memahami, tapi lebih ke ingin segera selesai supaya bisa melakukan hal lain. Itu menunjukkan ada dorongan tertentu yang membuat mereka tidak tenang dalam belajar. [AWAF.RM.1.4].¹³²

Mayoritas guru melihat adanya peningkatan antusiasme siswa saat pembelajaran menggunakan gadget. Namun, semangat tersebut sering kali tidak sepenuhnya tertuju pada materi pembelajaran, melainkan pada aktivitas lain di luar pembelajaran.

Bapak Miftah mengungkapkan:

Saat menggunakan gadget, anak-anak justru terlihat lebih semangat. Tapi semangat itu bukan selalu ke arah pembelajaran, karena yang dibuka sering kali hal-hal di luar materi. [MMN.RM.1.5].¹³³

Kepala sekolah sering mendapati laporan dari guru-guru terkait adanya kebiasaan multitasking siswa saat belajar menggunakan gadget. Beliau mengungkapkan:

Kebiasaan multitasking seperti itu memang terlihat, terutama ketika guru tidak mengawasi secara ketat. Siswa bisa membuka media sosial atau aplikasi lain di sela pembelajaran. Dampaknya jelas, fokus mereka terbagi dan

¹³² Wawancara dengan Abdul Wajid Al Fahmi, Guru Fiqih MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, 09.27-09.43.

¹³³ Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

materi yang seharusnya dipahami jadi tidak terserap dengan baik. [CA.RM.1.6].¹³⁴

Bapak Miftah juga menyampaikan hal serupa, yakni “Multitasking itu hampir selalu terjadi. Anak mengerjakan tugas sambil membuka aplikasi lain. Ini sering menghambat pengerjaan, karena perhatian mereka terbagi.” [MMN.RM.1.7].¹³⁵

Lebih lanjut Bapak Saidin mengungkapkan distraksi bukan berasal dari notifikasi maupun iklan, tetapi dari kesengajaan siswa:

Untuk notifikasi atau iklan hampir tidak menjadi masalah, bahkan situs terlarang tidak bisa diakses, karena sudah diatur oleh tim IT sekolah. Jadi gangguan lebih banyak muncul karena siswa dengan sengaja membuka hal lain di gadget. [BS.RM.1.8].¹³⁶

Dari perspektif siswa, Ziyaul menyatakan “Saya sering kurang fokus karena *nggak* sabar buat buka game atau Instagram soalnya gadget ada di depan mata jadi *gampang* untuk buka yang lain-lain.” [MZH.RM.1.9].¹³⁷ Sementara Maufiqi juga mengatakan “Biasanya *nggak* fokus karena suka buka YouTube untuk nonton film.” [AIM.RM.1.10].¹³⁸ Kemudian Haidar menambahkan “Seringnya karena buka sosmed, YouTube, atau

¹³⁴Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

¹³⁵Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

¹³⁶Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹³⁷Wawancara dengan Moh. Ziyaul Haq, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.00-08.15.

¹³⁸Wawancara dengan Ahmad Izzan Maufiqi, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.15-08.30.

game dari kemauan sendiri, bukan karena notifikasi.”
[AHA.RM.1.11].¹³⁹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gangguan konsentrasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih banyak dipicu oleh penggunaan gadget untuk kepentingan di luar pembelajaran, seperti membuka media sosial, bermain game, menonton YouTube, maupun melakukan multitasking. Kondisi tersebut umumnya terjadi karena dorongan dari siswa sendiri untuk mengakses aplikasi lain saat pembelajaran berlangsung. Meskipun penggunaan gadget mampu meningkatkan antusiasme belajar, perhatian siswa kerap teralihkan pada aktivitas digital dibandingkan materi yang sedang dipelajari sehingga fokus dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran menjadi kurang optimal.

b. Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa dari Fisik dan Lingkungan

Kondisi fisik dan mental siswa juga memengaruhi konsentrasi mereka saat belajar menggunakan gadget. Para guru menilai bahwa siswa yang mengalami kelelahan cenderung lebih mudah kehilangan fokus, mengantuk, bahkan tertidur saat pembelajaran berlangsung sehingga materi tidak dapat diterima secara maksimal. Menurut Bapak Saidin:

Kelelahan ini sangat berpengaruh, terutama pada siswa yang tinggal di pondok. Kegiatan mereka padat sampai

¹³⁹Wawancara dengan Abdulloh Haidar Adinata, Siswa Kelas VIII C MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.45-09.00.

malam, bahkan bisa sampai jam 12, lalu harus bangun lagi sekitar jam 4. Akibatnya saat di kelas mereka sering mengantuk, bahkan ada yang sampai tertidur. Kondisi ini jelas membuat mereka tidak maksimal dalam menerima materi, meskipun tetap diarahkan untuk mengikuti pelajaran, misalnya disuruh wudhu agar lebih segar. [BS.RM.1.12].¹⁴⁰

Bapak Arsyad Mubarak, S.Hum, selalu guru Sejarah Kebudayaan Islam, memiliki pendapat yang serupa bahwa:

Ada beberapa siswa yang terlihat *capek*, terutama jam pelajaran di siang hari, saya menyebutnya dengan jam-jam rawan, mereka sudah kehabisan energi. Kondisi fisik mereka yang lelah itu cukup berpengaruh, karena mereka jadi sulit konsentrasi, bahkan ada yang sampai tertidur saat pembelajaran berlangsung. [AM.RM.1.13].¹⁴¹

Selain itu, gerak-gerik teman menjadi salah satu faktor yang memengaruhi konsentrasi siswa saat belajar. Hal tersebut juga disampaikan oleh Bapak Arsyad “Gerak-gerik teman itu sangat berpengaruh membuat siswa tidak fokus belajar. Misalnya ada yang buka sesuatu yang menarik di gadgetnya, yang lain jadi ikut penasaran.” [AM.RM.1.14].¹⁴²

Beliau juga menyampaikan bahwa “Suasana kelas juga sering jadi faktor terpecahnya konsentrasi. Anak-anak kadang *ngobrol*, bercanda, bahkan sampai ramai sendiri. Kalau sudah seperti itu, konsentrasi belajar jadi terganggu.” [AM.RM.1.15].¹⁴³

¹⁴⁰Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹⁴¹Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁴²Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁴³Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh Bapak Saidin. Beliau mengatakan “Lingkungan kelas juga tetap berpengaruh. Ada siswa yang sengaja mengganggu atau mengajak *ngobrol*. Karena tempat duduk di kelas IT itu sendiri-sendiri, biasanya interaksi terjadi dengan teman di depan atau belakang.” [BS.RM.1.16].¹⁴⁴

Dari sudut pandang siswa, Adit mengungkapkan “Saya sering tidak fokus kalau kelas sedang ramai. Teman-teman suka berisik, bahkan ada yang menyalakan musik dengan volume besar. Itu membuat saya terganggu.” [MAFS.RM.1.17].¹⁴⁵ Begitu pula Ziyaul mengatakan “Kalau ada teman yang mengobrol atau bercanda, guru biasanya langsung menegur. Setelah ditegur, kadang masih diulangi lagi, jadi suasana kelas masih bisa mengganggu. [MZH.RM.1.18].¹⁴⁶ Sedangkan menurut Fiqi “Iya sering. Biasanya saya diajak teman untuk nonton bareng. Jadi sering belajar sambil melakukan hal lain, saya jadi tidak fokus belajar.” [AIM.RM.1.19].¹⁴⁷

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa distraksi konsentrasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget, tetapi juga oleh kondisi fisik serta atmosfer

¹⁴⁴Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹⁴⁵Wawancara dengan Muhammad Aditiya Fauwas Sya'bani, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.30-08.45.

¹⁴⁶Wawancara dengan Moh. Ziyaul Haq, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.00-08.15.

¹⁴⁷Wawancara dengan Ahmad Izzan Maufiqi, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.15-08.30.

kelas. Kelelahan akibat padatnya aktivitas siswa, terutama siswa pondok, menyebabkan siswa mudah mengantuk dan kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Di samping itu, dinamika kelas seperti percakapan antar teman, candaan, hingga keramaian kelas turut memecah perhatian siswa. Situasi tersebut membuat proses pembelajaran kurang kondusif sehingga penerimaan materi menjadi tidak sepenuhnya optimal.

2. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa yang Muncul Selama Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak semua guru di kelas IT menggunakan media digital dalam pembelajaran. Beberapa guru yang berusia lebih tua masih mengalami kesulitan dalam menguasai penggunaan gadget untuk proses belajar mengajar. Selain itu, ada guru yang memilih tidak menggunakan gadget karena merasa kesulitan menangani siswa yang kurang serius belajar dan justru memanfaatkan gadget untuk aktivitas di luar pembelajaran.¹⁴⁸ Sejalan dengan yang diungkapkan oleh waka kurikulum, yakni:

Dari hasil evaluasi, masih ditemukan bahwa sebagian guru belum menjalankan pembelajaran berbasis gadget sesuai harapan. Banyak yang masih menggunakan cara manual. Karena itu, diadakan *workshop* dengan menghadirkan pengawas dari Kemenag untuk melatih guru, termasuk dalam penggunaan media digital. Semua guru dilibatkan, meskipun tidak mengajar di kelas IT. [MA.RM.2.1].¹⁴⁹

¹⁴⁸Observasi Kegiatan di MTs Assaadah 1, Tanggal 16 April 2026, Pukul 08.30-11.40.

¹⁴⁹Wawancara dengan Moh. Asy'ari, Waka Kurikulum MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.53-10.22.

Hasil dokumentasi ikut memperkuat temuan tersebut. Terdapat guru yang tidak memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran di kelas IT dan lebih berfokus menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran agar siswa tetap terarah serta lebih fokus selama proses belajar berlangsung.¹⁵⁰

Selain itu, Kelas IT belum memiliki panduan resmi tertulis mengenai pelaksanaan pembelajaran digital. Jadi pelaksanaan kelas IT bergantung pada guru masing-masing yang mengajar. Seperti yang diungkapkan kepala sekolah:

Untuk panduan tertulis secara khusus memang belum disusun. Yang berjalan saat ini lebih ke teknis pelaksanaan di kelas IT. Jadi penerapannya sangat bergantung pada masing-masing guru, bagaimana cara mengatur kelas dan mengawasi siswa selama pembelajaran.[CA.RM.2.2].¹⁵¹

a. Mengendalikan Penggunaan Gadget Selama Pembelajaran

Dalam meningkatkan semangat belajar siswa saat menggunakan gadget, guru menyesuaikan cara penyampaian materi agar lebih menarik dan tidak monoton. Variasi media dan metode pembelajaran dinilai dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat selama proses belajar berlangsung. Bapak Wajid mengatakan “Motivasi muncul dari cara penyampaian materi. Kalau hanya PPT biasa, mereka cepat bosan. Tapi kalau ada variasi

¹⁵⁰Dokumentasi Kegiatan di MTs Assaadah 1 Tanggal 18 April 2026, Pukul 11.30.

¹⁵¹Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

seperti video atau praktik langsung, mereka lebih tertarik.”

[AWAF.RM.2.3].¹⁵²

Penjelasan serupa juga disampaikan oleh Bapak Arsyad:

Metode pembelajaran saya buat bervariasi. Tidak selalu menggunakan gadget, kadang pakai LKPD, diskusi, atau pembelajaran berbasis proyek seperti membuat PPT. Bahkan saya juga selipkan pembelajaran lain seperti cara mengetik yang benar. [AM.RM.2.4].¹⁵³

Sejalan dengan yang dinyatakan oleh waka kurikulum:

Metode pembelajaran perlu dikombinasikan, tidak hanya bergantung pada gadget. Salah satu yang sering digunakan itu metode demonstrasi, di mana siswa diminta maju ke depan supaya lebih aktif dan tidak mengantuk. Intinya, metode harus disesuaikan dengan kondisi siswa di kelas. [MA.RM.2.5].¹⁵⁴

Upaya yang dilakukan guru untuk membantu siswa tetap tertib saat belajar menggunakan gadget dilakukan melalui pengawasan secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya menjelaskan materi dari depan kelas, tetapi juga aktif bergerak dan memantau penggunaan gadget siswa agar tetap digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Bapak Wajid menjelaskan bahwa “Guru tidak bisa hanya diam di depan. Harus aktif bergerak di kelas, melihat langsung apa yang dibuka siswa.

¹⁵²Wawancara dengan Abdul Wajid Al Fahmi, Guru Fiqih MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 09.27-09.43.

¹⁵³Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁵⁴Wawancara dengan Moh. Asy'ari, Waka Kurikulum MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.53-10.22.

Pengawasan seperti ini jadi kunci supaya siswa tetap terarah. [AWAF.RM.2.6].¹⁵⁵

Guru juga berupaya mengarahkan siswa untuk memprioritaskan tugas pembelajaran terlebih dahulu sebelum membuka aktivitas lain di gadget. Cara tersebut dilakukan agar siswa tetap memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran dan tidak terlalu terdistraksi oleh hal di luar materi. Sebagaimana disampaikan oleh Bapak Saidin, yakni “Siswa diarahkan untuk menyelesaikan tugas terlebih dahulu. Setelah itu baru diberikan kelonggaran untuk membuka hal lain. Ini dilakukan supaya siswa tetap punya tanggung jawab utama.” [BS.RM.2.7]¹⁵⁶

Dari sudut pandang siswa, Fiqi menyatakan “Kalau tugas sudah selesai baru boleh membuka yang lain.” [AIM.RM.2.8].¹⁵⁷ Begitu pula Haidar mengungkapkan “Kalau tugas sudah dikumpul baru boleh pakai gadget untuk diluar pembelajaran.” [AHA.RM.2.9].¹⁵⁸ Sedangkan Adit mengatakan “Kalau materi sudah selesai dan masih ada waktu, baru boleh pakai gadget untuk hal lain. Tapi itu tergantung gurunya, tidak semua sama. Kadang boleh pakai gadget, kadang juga tidak.” [MAFS.RM.2.10].¹⁵⁹

¹⁵⁵Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁵⁶Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹⁵⁷Wawancara dengan Ahmad Izzan Maufiqi, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.15-08.30.

¹⁵⁸Wawancara dengan Abdulloh Haidar Adinata, Siswa Kelas VIII C MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.45-09.00.

¹⁵⁹Wawancara dengan Muhammad Aditiya Fauwas Sya'bani, Siswa Kelas VIII D, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.30-08.45.

Keberhasilan strategi yang diterapkan guru dalam mengatasi distraksi saat pembelajaran menggunakan gadget dinilai dari sejauh mana siswa mampu memahami materi yang diberikan. Penilaian tidak hanya dilihat dari hasil tugas, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan materi baik secara teori maupun praktik. Bapak Wajid menjelaskan “Biasanya dilihat dari pemahaman siswa, baik dari sisi teori maupun praktik. Kalau mereka bisa memahami dan mempraktikkan, berarti strategi yang digunakan cukup berhasil.” [AWAF.RM.2.11]¹⁶⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa upaya guru dalam mengendalikan penggunaan gadget selama pembelajaran dilakukan melalui variasi metode pembelajaran, pengawasan secara langsung, serta pemberian aturan penggunaan gadget yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Guru tidak hanya mengandalkan gadget, tetapi juga mengombinasikannya dengan metode lain seperti diskusi, LKPD, demonstrasi, dan praktik agar siswa tetap fokus dan aktif dalam belajar. Selain itu, keberhasilan strategi tersebut dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami serta menerapkan materi yang telah dipelajari.

b. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa

Untuk mengatasi gangguan dari teman maupun lingkungan kelas, guru melakukan pendekatan secara langsung kepada siswa

¹⁶⁰Wawancara dengan Abdul Wajid Al Fahmi, Guru Fiqih MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 09.27-09.43.

yang mulai kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Teguran dan pengawasan secara dekat dinilai lebih efektif dibanding hanya mengingatkan dari depan kelas. Hal ini disampaikan oleh Bapak Arsyad:

Kalau ada gangguan dari teman, biasanya saya dekati langsung siswanya. Kadang cukup dengan sentuhan ringan dan teguran yang lebih tegas, karena kalau hanya ditegur dari jauh biasanya tidak terlalu masuk. [AM.RM.2.12]¹⁶¹

Beliau juga menambahkan “Ada aturan yang jelas, gadget hanya digunakan saat diminta untuk pembelajaran. Di luar itu, siswa diminta untuk mematikan dulu supaya tidak mengganggu fokus.” [AM.RM.2.13]¹⁶²

Bapak Saidin juga berpendapat serupa, yakni “Guru terus mengingatkan agar siswa fokus pada satu hal dulu, yaitu menyelesaikan tugas. Tidak diperbolehkan membuka hal lain sebelum tugas selesai.” [BS.RM.2.14]¹⁶³

Guru juga melakukan pendekatan khusus kepada siswa yang paling sering terdistraksi saat pembelajaran berlangsung. Pendekatan tersebut dilakukan dengan mencari terlebih dahulu penyebab siswa sulit fokus, karena kondisi setiap siswa berbeda dan tidak selalu berkaitan langsung dengan penggunaan gadget. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Bapak Saidin:

¹⁶¹Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁶²Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁶³Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April, Pukul 07.45-08.42.

Untuk siswa tertentu, pendekatannya berbeda. Misalnya yang sering tidur atau tidak fokus, ditanya dulu penyebabnya, lalu saya bicarakan dengan wali kelas. Ada yang karena kelelahan dari pondok, ada juga yang karena masalah pribadi seperti kondisi ekonomi. Pernah ada anak yang sedang tidak punya uang jadi di kelas tidak mau belajar. [BS.RM.2.15]

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa upaya guru dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa dilakukan melalui pengawasan secara langsung, pemberian aturan penggunaan gadget, serta pendekatan khusus kepada siswa yang sering terdistraksi saat pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya menegur siswa, tetapi juga mencari penyebab menurunnya fokus belajar agar penanganan yang diberikan sesuai dengan kondisi siswa.

3. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif bagi siswa, terutama dalam membantu siswa mencari dan mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri. Bapak Arsyad menyebutkan bahwa “Manfaatnya tetap ada. Anak jadi lebih berkembang, terutama dalam hal eksplorasi. Misalnya mereka bisa mencari *template* sendiri, atau mencoba hal baru dari internet tanpa disuruh.” [AM.RM.3.1].¹⁶⁴

Selain itu, beliau menambahkan “Kalau digunakan dengan benar, gadget sangat membantu. Apalagi sekarang anak sudah

¹⁶⁴Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1 Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

mengenal AI, jadi materi bisa didapat dengan lebih jelas dan lebih mudah dipahami, tidak sekadar asal muncul.” [AM.RM.3.2]¹⁶⁵

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Bapak Wajid, akan tetapi mendatangkan dampak negatif pula. Meskipun dapat membantu tugas selesai lebih cepat, penggunaan gadget juga membuat sebagian siswa lebih fokus pada hasil akhir dibanding memahami materi yang dipelajari. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Wajid “Siswa cenderung ingin cepat menyelesaikan tugas. Tapi sering kali fokusnya hanya pada selesai, bukan pada proses memahami materi.” [AWAF.RM.3.3].¹⁶⁶

Beliau menambahkan “Siswa bisa mencari sumber sendiri, bahkan sekarang dengan bantuan teknologi seperti AI pun bisa. Tapi di sisi lain, ini juga jadi tantangan karena mereka bisa langsung mengambil tanpa benar-benar membaca.” [AWAF.RM.3.4].¹⁶⁷

Wawancara dengan siswa turut mendukung temuan tersebut. Ziyaul mengatakan bahwa “Sebenarnya lebih *gampang* waktu mengerjakan soal, karena bisa cari jawaban di internet atau AI. Tapi kalau materi saya jadi kurang paham.” [MZH.RM.3.5].¹⁶⁸ Begitu pula Fiqi menyatakan “Kalau pakai gadget mengerjakan tugas jadi mudah karena bisa cari jawaban di Google, walaupun kadang *nggak dibolehin* sama guru saya buka Google diam-diam. Tapi kalau materi lebih

¹⁶⁵Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1 Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁶⁶Wawancara dengan Abdul Wajid Al Fahmi, Guru Fiqih MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 09.27-09.43.

¹⁶⁷Wawancara dengan Abdul Wajid Al Fahmi, Guru Fiqih MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 09.27-09.43.

¹⁶⁸Wawancara dengan Moh. Ziyaul Haq, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.00-08.15.

paham dijelaskan di papan tulis.” [AIM.RM.3.6].¹⁶⁹ Sedangkan menurut Wildan “Sangat membantu untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah. Pembelajaran lebih interaktif, fleksibel, dan menarik, akhirnya termotivasi untuk belajar. Contohnya memahami materi secara visual dan audio menggunakan YouTube.” [WMPJ.RM.3.7].¹⁷⁰

Dalam mengerjakan tugas guru berharap siswa dapat menyelesaikan dengan cepat, akan tetapi adanya kebiasaan multitasking dapat menghambat proses pengerjaan. Seperti yang diungkapkan Bapak Miftah, yakni “Dari segi kecepatan, seharusnya bisa lebih efektif. Tapi karena sering membuka hal lain, hasilnya jadi tidak maksimal.” [MMN.RM.3.8].¹⁷¹

Beliau menambahkan “Penggunaan gadget ini cenderung mengarah ke ketergantungan. Terutama saat sudah terbiasa, mereka jadi sulit lepas dari gadget.” [MMN.RM.3.9].¹⁷²

Hal tersebut dikonfirmasi juga oleh Ibu Titik Mufarrihah, S.Pd, selaku Waka Kesiswaan. Beliau menilai bahwa:

Memang ada beberapa siswa yang terlihat cukup bergantung, misalnya saat guru masuk mereka masih memegang gadget, padahal seharusnya sudah dirapikan. Hal seperti ini perlu penegasan. Apalagi untuk siswa pondok, kadang butuh waktu

¹⁶⁹Wawancara dengan Ahmad Izzan Maufiqi, Siswa Kelas VIII D MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.15-08.30.

¹⁷⁰Wawancara dengan Wildan Muhammad Prabu Janitra, Siswa Kelas VIII C MTs Assaadah 1. Tanggal 14 April 2026, Pukul 09.15-09.30.

¹⁷¹Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1 Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

¹⁷²Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

lebih lama untuk menutup gadget dibandingkan siswa yang terbiasa *pegang* gadget di rumah. [TM.RM.3.10].¹⁷³

Menurut Bapak Arsyad pembelajaran menggunakan gadget membuat interaksi antara guru dengan siswa serta sesama siswa menjadi berkurang. Beliau mengatakan “Pengaruh ke interaksi cukup terasa. Saat gadget sudah di depan mereka, komunikasi dengan guru maupun teman jadi berkurang karena mereka lebih fokus ke dunia digital masing-masing.” [AM.RM.3.11].¹⁷⁴

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh hasil dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Dari dokumentasi yang dilakukan, terlihat bahwa ketika gadget digunakan dalam proses pembelajaran, beberapa siswa cenderung lebih fokus pada gadget masing-masing dibanding berinteraksi dengan guru maupun teman di sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat mengurangi komunikasi langsung antara siswa dengan guru serta antar sesama siswa di kelas.¹⁷⁵

Dampak negatif yang paling mencolok dari penggunaan gadget selama pembelajaran adalah siswa memiliki peluang lebih besar untuk bermain game sehingga fokus belajar menjadi terganggu. Bapak Saidin mengungkapkan “Yang paling terlihat adalah siswa

¹⁷³Wawancara dengan Titik Mufarrihah, Waka Kesiswaan MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 09.56-10.08.

¹⁷⁴Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁷⁵Dokumentasi Kegiatan di MTs Assaadah 1 Tanggal 18 April 2026, Pukul 07.00-07.40.

memiliki peluang besar untuk bermain game selama pembelajaran berlangsung.” [BS.RM.3.12].¹⁷⁶

Adapun yang disampaikan oleh Bapak Arsyad yakni selama gadget digunakan dalam pembelajaran, distraksi itu sulit dihilangkan. Beliau mengungkapkan “Pembelajaran tetap bisa berjalan, tapi kalau tanpa distraksi rasanya sulit. Hampir selalu ada gangguan, terutama dari gadget itu sendiri.” [AM.RM.3.13].¹⁷⁷

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Terlihat bahwa ketika perhatian guru sedikit teralihkan, beberapa siswa mulai berusaha membuka game di gadget mereka. Kondisi ini tampak cukup jelas karena siswa menjadi kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih fokus pada layar gadget masing-masing. Selain itu, apabila guru tidak memberikan penegasan atau pengawasan secara langsung, sebagian siswa cenderung tidak mendengarkan pembelajaran dengan baik dan lebih tertarik menggunakan gadget untuk aktivitas di luar pembelajaran.¹⁷⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif dan negatif terhadap pembelajaran siswa. Dampak positif terlihat dari kemudahan siswa dalam mencari sumber belajar, mengeksplorasi materi secara mandiri, serta memanfaatkan internet dan *AI (Artificial*

¹⁷⁶Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹⁷⁷Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁷⁸Observasi Kegiatan di MTs Assaadah 1, Tanggal 18 April 2026, 07.00-07.40.

Intelligence) untuk membantu proses pembelajaran. Namun, penggunaan gadget juga menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya fokus belajar, kecenderungan multitasking, ketergantungan terhadap gadget, berkurangnya interaksi sosial di kelas, serta meningkatnya peluang siswa membuka game atau aktivitas lain di luar pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Bentuk-bentuk Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembahasan mengenai bentuk-bentuk distraksi konsentrasi belajar siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assa'adah 1 menjadi penting karena penggunaan gadget tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses belajar, tetapi juga berpotensi menimbulkan berbagai gangguan yang dapat memengaruhi fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada bagian ini, peneliti berupaya mengaitkan hasil temuan penelitian dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya sehingga dapat diketahui bentuk distraksi yang muncul serta faktor-faktor yang memengaruhinya.

1. Distraksi Konsentrasi Siswa yang Berasal dari Gadget

a. Membuka Aplikasi Diluar Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, distraksi konsentrasi belajar yang paling dominan muncul selama penggunaan gadget sebagai media pembelajaran berasal dari gadget itu sendiri.¹⁷⁹ Siswa sering memanfaatkan gadget untuk membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti media sosial, permainan

¹⁷⁹Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

daring, YouTube, maupun aplikasi hiburan lainnya.¹⁸⁰ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberadaan gadget memberikan peluang yang besar bagi siswa untuk mengalihkan perhatian dari materi pelajaran menuju aktivitas digital yang dianggap lebih menarik.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberadaan gadget dalam pembelajaran menghadirkan dua fungsi yang berjalan secara bersamaan. Di satu sisi, gadget memudahkan siswa dalam mengakses materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Namun di sisi lain, gadget juga menyediakan berbagai pilihan hiburan yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari antusiasme siswa yang meningkat ketika menggunakan gadget, tetapi tidak selalu diikuti dengan peningkatan fokus terhadap materi.¹⁸¹ Sebagian siswa justru lebih tertarik menggunakan perangkat digitalnya dibandingkan memahami materi yang sedang dipelajari.¹⁸²

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung kajian yang dilakukan oleh Indana Julfan yang menyatakan bahwa gadget berpotensi menimbulkan distraksi terhadap konsentrasi belajar siswa apabila tidak dikelola dengan baik.¹⁸³ Berdasarkan

¹⁸⁰Wawancara dengan Abdulloh Haidar Adinata, Siswa Kelas VIII C MTs Assaadah 1, Tanggal 14 April 2026, Pukul 08.45-09.00.

¹⁸¹Wawancara dengan dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

¹⁸²Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

¹⁸³Indana Julfan and Haifaturrahmah, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa.": 3310-3326.

pengamatan di MTs Assaadah 1 bahwa meskipun sekolah telah memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran, gangguan konsentrasi tetap muncul karena siswa memanfaatkan perangkat tersebut untuk aktivitas di luar pembelajaran. Jadi, gadget tidak dapat dipandang hanya sebagai sarana belajar yang netral, tetapi juga sebagai faktor yang berpotensi mengganggu konsentrasi apabila tidak disertai pengawasan dan aturan penggunaan yang jelas.

Kondisi ini dapat dijelaskan melalui *Filter Theory of Attention* dari Broadbent yang menyatakan bahwa kapasitas perhatian manusia terbatas sehingga individu harus menyeleksi informasi yang akan diproses.¹⁸⁴ Ketika siswa menerima rangsangan dari materi pembelajaran sekaligus dari media sosial atau aplikasi lain pada gadget, perhatian mereka terbagi dan proses penyaringan informasi menjadi kurang efektif. Akibatnya, sebagian perhatian siswa justru dialihkan pada aktivitas digital sehingga konsentrasi terhadap materi pembelajaran berkurang.

b. Multitasking

Distraksi tersebut semakin terlihat melalui kebiasaan multitasking yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung.¹⁸⁵ Sebagian siswa mengerjakan tugas sambil membuka media sosial, menonton video, atau mengakses aplikasi

¹⁸⁴ Philip Beaman, "Auditory Attention," dalam *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*, ed. Oliver Braddick (Oxford: Oxford University Press, 2021), 7.

¹⁸⁵ Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

lain.¹⁸⁶ Perilaku ini menunjukkan adanya karakteristik siswa yang mengalami distraksi konsentrasi, yaitu kesulitan mempertahankan perhatian, gagal mengendalikan gangguan, dan terlibat dalam media multitasking.¹⁸⁷ Akibatnya, perhatian siswa terbagi ke beberapa aktivitas sekaligus sehingga fokus terhadap pembelajaran menjadi berkurang.

Sesuai dengan *Cognitive Load Theory (CLT)* yang menyatakan bahwa peserta didik dapat mengalami kelebihan beban kognitif ketika harus mengolah banyak informasi yang saling berhubungan dalam waktu yang bersamaan, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif.¹⁸⁸ Hal ini menjelaskan mengapa sebagian guru dalam penelitian ini menilai bahwa siswa sering kali mampu menyelesaikan tugas, tetapi belum tentu memahami materi yang sedang dipelajari secara mendalam.

2. Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa dari Faktor Fisik dan Lingkungan

a. Kelelahan

Berdasarkan hasil penelitian, distraksi konsentrasi siswa selama penggunaan gadget sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berasal dari gadget itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor fisik dan lingkungan

¹⁸⁶Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

¹⁸⁷Mona Emara et al., "The Relationship between Students Personality Traits, Attention State, and Use of Regulatory Strategies during Emergent Distance Learning."

¹⁸⁸Fred Paas, Tamara van Gog, and John Sweller, "Cognitive Load Theory: New Conceptualizations, Specifications, and Integrated Research Perspectives," *Educational Psychology Review* 22, no. 2 (May 2010): 116.

belajar. Faktor fisik yang paling banyak ditemukan adalah kelelahan yang dialami siswa, khususnya siswa yang tinggal di pondok pesantren. Padatnya aktivitas harian yang dijalani siswa, mulai dari kegiatan sekolah hingga kegiatan kepesantrenan, menyebabkan sebagian siswa mengalami kurang istirahat sehingga mudah mengantuk, kehilangan fokus, bahkan tertidur saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut membuat siswa kurang optimal dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan guru.¹⁸⁹

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Castle dan Buckler yang menjelaskan bahwa kelelahan fisik dan psikologis merupakan salah satu bentuk distraksi internal yang dapat mengganggu konsentrasi. Kurangnya waktu istirahat, padatnya aktivitas, serta munculnya kejenuhan dapat mengurangi energi yang dibutuhkan otak untuk mempertahankan perhatian.¹⁹⁰ Dalam penelitian ini, kondisi tersebut tampak pada siswa yang mengalami kantuk dan kesulitan berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.¹⁹¹

Data ini juga didukung oleh pendapat Thursan Hakim yang menyatakan bahwa kondisi fisik yang sehat dan cukup istirahat

¹⁸⁹Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹⁹⁰Hariadi Said and Miftakhul Jannah, *Penentu Kemenangan: Problematika dan Solusi Mental dalam Olah Raga*, 40-47.

¹⁹¹Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan konsentrasi belajar seseorang.¹⁹²

b. Gangguan Dari Teman

Selain faktor fisik, lingkungan kelas juga menjadi penyebab munculnya distraksi konsentrasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa percakapan antar teman, candaan, keramaian kelas, maupun aktivitas teman yang sedang membuka sesuatu yang menarik di gadgetnya sering kali mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran.¹⁹³ Bahkan beberapa siswa mengaku lebih mudah kehilangan fokus ketika teman di sekitarnya mengajak mengobrol, mengajak menonton sesuatu bersama, atau membuat suasana kelas menjadi ramai.¹⁹⁴

Temuan ini sejalan dengan teori Castle dan Buckler yang menyebutkan bahwa distraksi eksternal dapat berupa distraksi visual, distraksi auditori, dan ucapan dari orang lain.¹⁹⁵ Keramaian kelas, percakapan antar teman, serta candaan termasuk distraksi auditori yang dapat mengganggu fokus siswa. Sementara itu, aktivitas teman yang membuka konten menarik di gadgetnya merupakan bentuk distraksi visual yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran yang sedang berlangsung.

¹⁹² Asep Supriatna, Nasem, and Ali Aenul Qolbi, "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Materi Keragaman Kenampakan dan Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia," *Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 162-163.

¹⁹³ Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁹⁴ Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

¹⁹⁵ Hariadi Said dan Miftakhul Jannah, *Penentu Kemengangan: Problematika dan Solusi Mental dalam Olah Raga*, 47.



Gambar 5.1 Bentuk-bentuk Distraksi Konsentrasi Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

B. Upaya Guru Dalam Mengatasi Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa yang Muncul Selama Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran

Pembahasan mengenai upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi distraksi konsentrasi belajar siswa selama penggunaan gadget sebagai media pembelajaran menjadi penting karena keberhasilan pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 menerapkan berbagai strategi untuk meminimalkan distraksi yang muncul selama penggunaan gadget, baik melalui pengelolaan pembelajaran, pengawasan langsung, maupun pendekatan personal kepada siswa.

1. Variasi Metode Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menerapkan variasi metode pembelajaran. Guru tidak selalu menggunakan gadget dalam setiap kegiatan belajar, tetapi mengombinasikannya dengan metode lain seperti diskusi, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan LKPD.¹⁹⁶ Variasi tersebut dilakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan tetap terlibat aktif dalam pembelajaran.¹⁹⁷

¹⁹⁶Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

¹⁹⁷Wawancara dengan Moh. Asyari, Waka Kurikulum MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.53-10.22.

Dalam menghadapi distraksi konsentrasi siswa yang menekankan pentingnya variasi metode dan kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang beragam dapat membantu menjaga perhatian siswa karena pembelajaran tidak berlangsung secara monoton.¹⁹⁸ Ketika siswa terlibat aktif dalam diskusi, demonstrasi, maupun praktik, perhatian mereka lebih terarah pada aktivitas belajar sehingga peluang munculnya distraksi menjadi lebih kecil. Dengan demikian, variasi metode pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menjadi strategi untuk mempertahankan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak semua guru memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran di kelas IT. Beberapa guru memilih menggunakan metode konvensional karena merasa lebih mudah mengendalikan kelas dan menjaga fokus siswa.¹⁹⁹ Temuan ini tidak sepenuhnya bertentangan dengan teori penggunaan media pembelajaran yang beragam. Kondisi tersebut justru menunjukkan bahwa guru berusaha menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi kelas dan kemampuan pengelolaan yang dimiliki. Dengan kata lain, penggunaan gadget tidak selalu dianggap sebagai pilihan yang paling efektif apabila justru menimbulkan distraksi yang sulit dikendalikan.

¹⁹⁸Lisa Damiyanti et al., "Strategi Guru dalam Menghadapi Gangguan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah." : 22.

¹⁹⁹Wawancara dengan Moh. Asyari, Waka Kurikulum MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.53-10.22.

2. Pengawasan Secara Langsung

Upaya lain yang dilakukan guru adalah melakukan pengawasan secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya menyampaikan materi dari depan kelas, tetapi juga aktif berkeliling untuk memantau aktivitas siswa dan memastikan gadget digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengawasan ini dilakukan karena guru menyadari bahwa salah satu sumber distraksi terbesar berasal dari kecenderungan siswa membuka aplikasi di luar kebutuhan pembelajaran.²⁰⁰

Temuan tersebut sesuai dengan kajian Indana Julfan yang menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget serta perlunya kontrol yang jelas selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki potensi distraktif apabila penggunaannya tidak disertai pengawasan yang memadai.²⁰¹ Oleh karena itu, kehadiran guru sebagai pengawas menjadi faktor penting untuk membantu siswa tetap fokus pada aktivitas belajar. Pengawasan yang dilakukan secara langsung juga membantu mengurangi peluang siswa melakukan multitasking atau mengakses aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

3. Penerapan Aturan Penggunaan Gadget

Guru juga menerapkan aturan penggunaan gadget selama pembelajaran berlangsung. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan

²⁰⁰Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

²⁰¹Indana Julfan and Haifaturrahmah, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa.”

tugas terlebih dahulu sebelum diperbolehkan membuka aplikasi lain. Bahkan pada beberapa mata pelajaran, gadget hanya digunakan ketika diperlukan dan diminta untuk dimatikan kembali setelah kegiatan pembelajaran selesai.²⁰² Aturan tersebut bertujuan untuk membatasi munculnya stimulus yang dapat mengganggu perhatian siswa selama proses belajar.

Strategi tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan (kognitif), tetapi juga pada pembinaan sikap dan perilaku peserta didik. Penerapan aturan selama pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya guru dalam menanamkan nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan pengendalian diri sebagai bagian dari pembentukan akhlak siswa.²⁰³ Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana belajar, tetapi juga menjadi media untuk melatih peserta didik agar mampu menggunakan teknologi secara bijaksana sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan menyampaikan materi keagamaan, tetapi juga membimbing siswa agar mampu menerapkan nilai-nilai akhlak dalam penggunaan gadget selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Pendekatan Personal Kepada Siswa yang Terdistraksi

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang sering mengalami distraksi

²⁰²Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

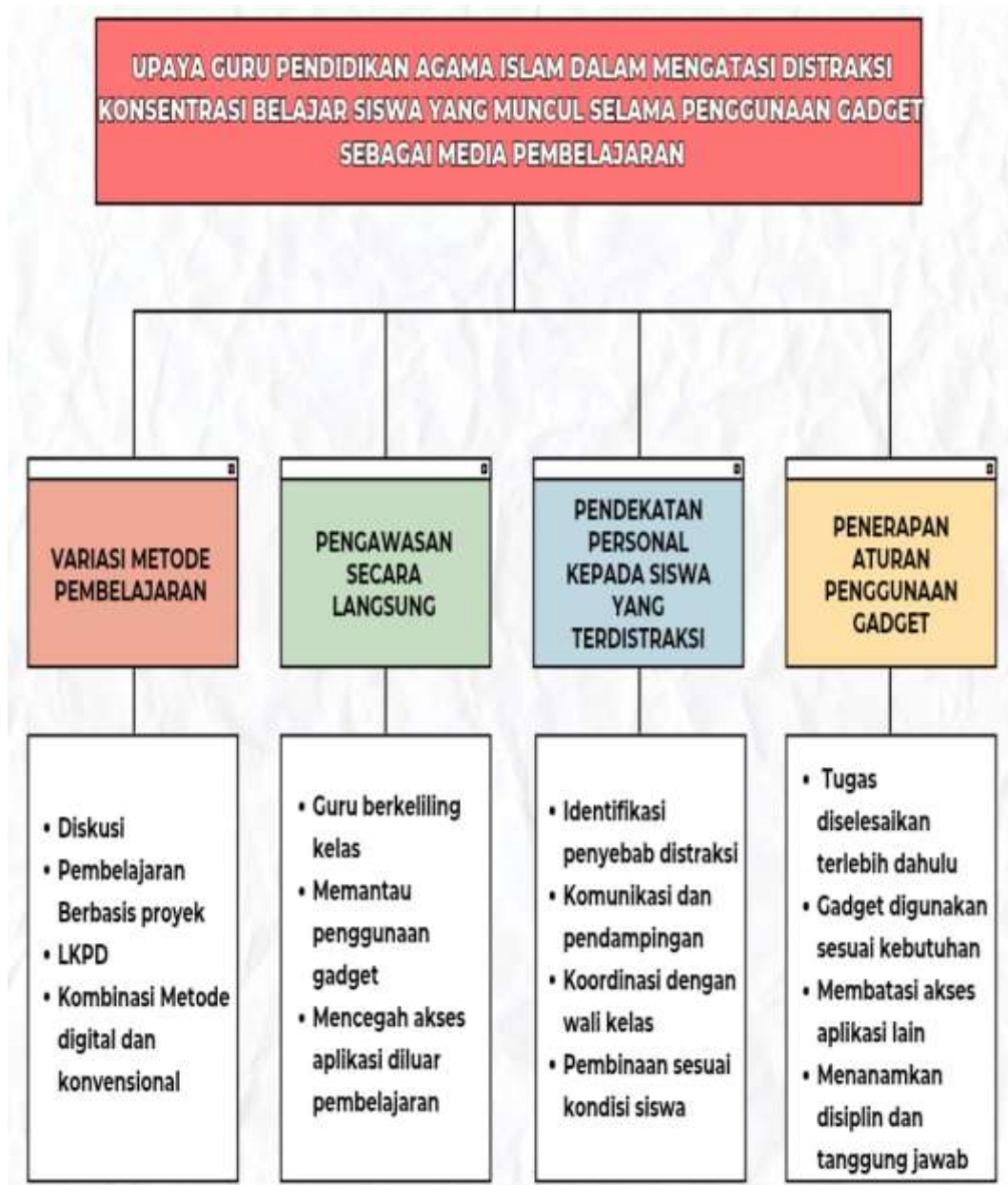
²⁰³Saragih, "Karakteristik dan Problema Pembelajaran PAI" : 111-112.

selama pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan teguran, tetapi berusaha mencari penyebab menurunnya konsentrasi siswa terlebih dahulu. Beberapa siswa diketahui mengalami kelelahan akibat aktivitas di pondok pesantren, sementara sebagian lainnya menghadapi masalah pribadi yang memengaruhi fokus belajar mereka. Oleh karena itu, guru berkoordinasi dengan wali kelas dan memberikan pendampingan sesuai dengan kondisi masing-masing siswa.²⁰⁴

Guru yang berusaha mencari penyebab menurunnya konsentrasi siswa sebelum memberikan tindakan menunjukkan adanya pendekatan emosional dan personal dalam pembelajaran.²⁰⁵ Tidak hanya memberikan teguran, tetapi juga berusaha memahami kondisi dan permasalahan yang dihadapi siswa melalui komunikasi serta pendampingan yang lebih dekat. Dengan mengetahui penyebab menurunnya konsentrasi, guru dapat memberikan bantuan yang sesuai sehingga siswa lebih siap dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

²⁰⁴Wawancara dengan Saidin, Guru Akidah Akhlak MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 07.45-08.42.

²⁰⁵Damiyanti et al., "Strategi Guru dalam Menghadapi Gangguan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah" : 22.



Gambar 5.2 Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Distraksi Konsentrasi Siswa yang Muncul Selama Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran

C. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran Siswa

Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses belajar, tetapi juga dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1 memberikan dampak yang bersifat ambivalen. Di satu sisi, gadget membantu siswa memperoleh informasi dan menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Namun di sisi lain, penggunaan gadget juga dapat menghambat proses belajar siswa.

1. Dampak Positif Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran Siswa

a. Kemudahan Akses Sumber Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri. Siswa dapat mencari referensi melalui internet, memanfaatkan video pembelajaran, serta menggunakan teknologi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk membantu memahami materi yang dipelajari. Kemudahan tersebut membuat siswa lebih leluasa mengeksplorasi informasi dan memperoleh pengetahuan yang tidak terbatas pada sumber belajar yang diberikan guru.²⁰⁶

²⁰⁶Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fasehah yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.²⁰⁷ Temuan di MTs Assaadah 1 memperlihatkan bahwa sebagian siswa merasa lebih terbantu ketika dapat mencari informasi secara langsung melalui internet, menonton video pembelajaran, maupun memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* untuk memperoleh penjelasan tambahan terkait materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, gadget dapat menjadi sarana yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran apabila digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Kemudahan dalam Menyelesaikan Tugas

Selain itu, penggunaan gadget juga memungkinkan siswa menyelesaikan tugas dengan lebih cepat karena berbagai informasi dapat diperoleh secara instan. Kemudahan tersebut dapat membantu siswa menghemat waktu dalam mencari sumber belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.²⁰⁸ Apabila dimanfaatkan secara tepat, kondisi ini dapat mendukung efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mempertahankan perhatian terhadap kegiatan belajar yang sedang dilakukan.²⁰⁹

²⁰⁷ Davia Arif Fasehah, Henri Peranginangin, and Iis Susiawati, "Persepsi Siswa Madrasah Tsanawiyah Terhadap Penggunaan Laptop Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

²⁰⁸ Wawancara dengan Abdul Wajid Al Fahmi, Guru Fiqih MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 09.27-09.43.

²⁰⁹ Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton yang menyatakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam proses belajar.²¹⁰ Melalui penggunaan gadget, siswa dapat memperoleh informasi dan sumber belajar secara lebih cepat sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas menjadi lebih singkat dan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran Siswa

a. Perilaku Instan dalam Belajar

Kemudahan dalam mencari jawaban dalam pembelajaran menggunakan gadget membuat sebagian siswa lebih berorientasi pada penyelesaian tugas daripada memahami materi yang sedang dipelajari. Akibatnya, proses belajar yang seharusnya berfokus pada pemahaman konsep berubah menjadi sekadar upaya memperoleh jawaban dengan cepat.²¹¹ Kemudahan akses informasi tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan kualitas pemahaman siswa.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan dengan teori *Surface Learning* yang dikemukakan oleh Marton dan Säljö. Dalam pendekatan ini, siswa belajar bukan untuk memahami konsep secara mendalam, melainkan untuk memenuhi tuntutan tugas atau

²¹⁰ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 95.

²¹¹ Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

memperoleh nilai. Siswa cenderung memusatkan perhatian pada informasi yang dianggap penting untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, tanpa berusaha menghubungkannya dengan pengetahuan lain yang telah dimiliki. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh bersifat dangkal dan mudah dilupakan.²¹² Dalam konteks penggunaan gadget, kemudahan memperoleh jawaban secara cepat berpotensi mendorong siswa menerapkan pendekatan *Surface Learning*, karena mereka dapat menyelesaikan tugas tanpa melalui proses berpikir, analisis, dan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari.

b. Konsentrasi Belajar Menurun

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget juga mendorong munculnya kebiasaan multitasking. Siswa sering mengerjakan tugas sambil membuka media sosial, menonton video, atau melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan perhatian siswa terbagi ke beberapa aktivitas sekaligus sehingga konsentrasi belajar menjadi menurun.²¹³

Temuan tersebut selaras dengan *Filter Theory of Attention* yang menyatakan bahwa kapasitas atensi individu memiliki batas tertentu. Saat siswa dihadapkan pada berbagai rangsangan secara bersamaan, fokus perhatian mereka tidak dapat diarahkan sepenuhnya pada materi yang sedang dipelajari. Kondisi ini

²¹²Mihrab Afnanda, "Menelaah Kembali Teori Belajar dan Gaya Belajar," *Qualitative Research in Educational Psychology* 1, no. 1 (June 2023): 17.

²¹³Wawancara dengan Choirul Anam, Kepala Sekolah MTs Assaadah 1, Tanggal 12 April 2026, Pukul 09.16-09.35.

menyebabkan informasi yang diperoleh tidak diolah secara maksimal sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi menjadi menurun.²¹⁴ Hasil tersebut juga sejalan dengan karakteristik siswa yang mengalami gangguan konsentrasi, seperti kesulitan memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu, kecenderungan melakukan multitasking, serta menurunnya kapasitas memori kerja akibat banyaknya rangsangan yang harus diterima dan diproses pada waktu yang sama.²¹⁵

c. Ketergantungan pada Gadget

Dampak negatif lainnya adalah munculnya kecenderungan ketergantungan terhadap gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa masih sulit melepaskan diri dari gadget meskipun pembelajaran telah dimulai.²¹⁶ Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadi objek yang menarik perhatian siswa secara terus-menerus. Jika tidak dikendalikan, ketergantungan tersebut dapat menyebabkan siswa semakin sulit mempertahankan fokus pada kegiatan belajar tanpa bantuan perangkat digital.

Temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan ketergantungan terhadap gadget yang juga banyak dibahas dalam penelitian mengenai penggunaan teknologi digital. Beberapa

²¹⁴ Philip Beaman, "Auditory Attention," dalam *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*, 7.

²¹⁵ Mona Emara et al., "The Relationship between Students' Personality Traits, Attention State, and Use of Regulatory Strategies during Emergent Distance Learning."

²¹⁶ Wawancara dengan M. Miftahun Na'im, Guru Al Qur'an dan Hadits MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 12.22-12.43.

penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat digital secara terus-menerus dapat menimbulkan dorongan untuk selalu berinteraksi dengan perangkat tersebut.²¹⁷ Kondisi ini dapat menjelaskan mengapa sebagian siswa masih sulit melepaskan perhatian dari gadget meskipun pembelajaran telah dimulai. Akibatnya, fokus siswa terhadap materi pembelajaran menjadi berkurang karena perhatian mereka lebih banyak tertuju pada perangkat yang digunakan.

d. Berkurangnya Interaksi Sosial

Selain memengaruhi fokus belajar, penggunaan gadget juga berdampak pada interaksi sosial di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika gadget digunakan selama pembelajaran, komunikasi antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa cenderung berkurang. Siswa lebih banyak berinteraksi dengan layar gadget masing-masing dibandingkan terlibat dalam komunikasi langsung dengan lingkungan sekitarnya.²¹⁸ Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mengurangi intensitas interaksi sosial yang sebenarnya merupakan bagian penting dari proses pembelajaran.

Temuan ini tidak sepenuhnya sejalan dengan fungsi yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat mendorong terjadinya komunikasi timbal balik antara guru dan siswa.

²¹⁷Matthias Brand et al., "Current Advances in Behavioral Addictions: From Fundamental Research to Clinical Practice," *American Journal of Psychiatry* 182, no. 2 (December 2024).

²¹⁸Wawancara dengan Arsyad Mubarak, Guru Sejarah Kebudayaan Islam MTs Assaadah 1, Tanggal 13 April 2026, Pukul 10.43-11.20.

Meskipun gadget digunakan sebagai media pembelajaran, interaksi sosial di dalam kelas justru cenderung menurun karena siswa lebih fokus pada perangkat yang digunakan.²¹⁹ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak secara otomatis meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran. Efektivitas media dalam menciptakan interaksi tetap bergantung pada desain pembelajaran, pengawasan guru, serta kemampuan siswa dalam menggunakan gadget sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, gadget dapat berfungsi sebagai sarana yang mendukung maupun menghambat interaksi sosial, tergantung pada cara penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar.

²¹⁹Kristanto, *Media Pembelajaran*, 10-11.



Gambar 5.3 Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Bentuk distraksi konsentrasi belajar siswa berasal dari tiga sumber utama, yaitu gadget, kondisi fisik, dan lingkungan kelas. Penggunaan gadget memicu distraksi seperti membuka aplikasi di luar pembelajaran dan multitasking. Faktor fisik berupa kelelahan akibat padatnya aktivitas pondok pesantren menyebabkan siswa mudah mengantuk dan kehilangan fokus. Sementara itu, lingkungan kelas seperti percakapan teman, candaan, keramaian, dan aktivitas gadget teman juga menjadi distraksi visual dan auditori yang mengganggu konsentrasi.
2. Guru mengatasi distraksi konsentrasi belajar dengan strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas. Upaya yang dilakukan meliputi variasi metode pembelajaran, pengawasan langsung, penerapan aturan penggunaan gadget, serta pendekatan personal kepada siswa. Strategi ini bertujuan menjaga fokus siswa dan mengendalikan penggunaan gadget agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI.
3. Penggunaan gadget memberikan dampak positif sekaligus negatif terhadap pembelajaran siswa. Dampak positifnya adalah memudahkan akses sumber belajar dan mempercepat penyelesaian tugas. Namun, dampak negatifnya lebih dominan, seperti multitasking, perilaku belajar instan, ketergantungan pada gadget, menurunnya konsentrasi, dan berkurangnya interaksi sosial di kelas.

B. Saran

Dengan adanya keterbatasan dalam penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan mengenai distraksi konsentrasi siswa akibat penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Assaadah 1:

1. Untuk guru Pendidikan Agama Islam, diharapkan dapat terus meningkatkan strategi pengelolaan pembelajaran dengan memperkuat pengawasan penggunaan gadget di kelas serta mempertahankan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini penting agar penggunaan gadget tetap berada dalam koridor tujuan pembelajaran dan tidak menimbulkan distraksi yang berlebihan bagi siswa.
2. Untuk siswa, diharapkan memiliki kesadaran dan kedisiplinan dalam menggunakan gadget secara bijak selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga perlu mengurangi kebiasaan multitasking serta lebih mampu mengendalikan diri terhadap berbagai bentuk distraksi, baik dari gadget maupun lingkungan kelas, agar proses belajar dapat berjalan lebih optimal.
3. Untuk pihak sekolah, diharapkan dapat memperjelas serta mempertegas aturan penggunaan gadget dalam pembelajaran serta menciptakan lingkungan kelas yang lebih kondusif. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan dan arahan kepada guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital agar tetap efektif dan tidak mengganggu konsentrasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Adam, Adiyana, Putri Widyasari Abdullah, Famela Diva, and Ismawati Hamid. "Pengaruh Gadget terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate." *Juanga* 8, no. 1 (June 2022).
- Adelia, Tia, Taty Fauzi, and Arizona. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Prabumulih." *Juang* 4, no. 1 (March 2021).
- Afifah, Nur and Dian Rif'iyati. "Analisis Efektivitas Metode Role Playing pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman* 4, no. 1 (2023).
- Afnanda, Mihrab. "Menelaah Kembali Teori Belajar and Gaya Belajar." *Qualitative Research in Educational Psychology* 1, no. 1 (June 2023).
- Agustini, Ketut, and Jero Gede Ngarti. "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (March 2020).
- Aka, Kukuh Andri. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2a (December 2017).
- Anggraeny, Fetty Tri, Henni Endah Wahanani, Fawwaz Ali Akbar, M. Ilham Prasetyo Raharjo, and Sandy Rizkyando. "Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi Canva pada Ponsel Pintar." *Journal of Appropriate Technology of Community Services* 2, no. 2 (2024).
- Aubryla, Helen, and Vivi Ratnawati. "Strategi Mengelola Penggunaan Tiktok Agar Tidak Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa." *Prosiding Semendikjar* 6 (2023).
- Aviana, Ria, and Fitria Fatichatul Hidayah. "Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang." *Jurnal Pendidikan Sains* 3, no. 1 (March 2015).
- Azis, Asri. "Pemanfaatan Laptop, Gadget, dan Printer (Laga Pinter) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Segi Empat Siswa Kelas VII K SMP Negeri 5 Kendari," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (November 2021).

- Azis, Taufiq Nur, and Nailil Muna Shalihah. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form," *Tawazun* 13, no. 1 (June 2020).
- Azkia, S. Nadaa. *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Jombang: Detak Pustaka, 2022.
- Beaman, Philip. "Auditory Attention." Dalam *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. Disunting oleh Oliver Braddick. Oxford: Oxford University Press, 2021.
- Caesarriidha, Dhaifany Karissa. "Hubungan Kualitas Tidur dengan Konsentrasi Belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Medika Hutama* 2, no. 4 (July 2021).
- Chmielarz, Witold. "The Usage of Smartphone and Mobile Applications from the Point of View of Customers in Poland," *Information* 11, no. 4 (2020).
- Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Edisi ke-4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Damayanti, Lisa, Arsan Shanie, Nayla Lutfiyah, Najwa Aulia Fatah, Muhammad Muhajirin, and Eka Yogi Ulyatul Fatikah. "Strategi Guru dalam Menghadapi Gangguan Konsentrasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 3, no. 1 (2025).
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 2023).
- Darmalinda, and Fadriati. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran)," *Al Hasanah* 9, no. 1 (2024).
- Djabir, Abd. Rouf. *Dinamika Pondok Pesantren Qomaruddin*. Gresik: Yayasan Pondok Pesantren Qomaruddin Sampurnan Bungah Gresik, 2014.
- Elihami. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami", *Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (February 2018).
- Emara, Mona, Susanne Schwab, Ghaleb Alnahdi, and Cornelia Gerdenitsch. "The Relationship between Students' Personality Traits, Attention State, and Use of Regulatory Strategies during Emergent Distance Learning." *Psychology* 13, no. 118 (February 2025).
- Fa'atin, Salmah. "Pembelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner." *Elementary* 5, no. 2 (2017).

- Fajriani, Pipit Nur, and Ainur Rosyid. "Pengaruh Penerapan Senam Otak terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V A di SD Katolik Ricci 2," *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin* 3 (2020).
- Fasehah, Davia Arif, Henri Peranginangin, and Iis Susiawati. "Persepsi Siswa Madrasah Tsanawiyah Terhadap Penggunaan Laptop Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Innovative* 3, no. 4 (2023).
- Fatchurrohman, Sujud, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Zain Ahmad Fauzi, and Muhsinah Annisa. "Implementasi Media Pembelajaran Tablet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Pelambuan 4." *Journal Educational Research and Development* 1, no. 2 (October 2024).
- Fauzan, Muhammad Abdullah, Amanah Qurota A'yun, Alfi Nur Azizah, and Ngatmin Abbas. "Analisis Hadis Keutamaan Ilmu dalam Konteks Pendidikan Islam." *Setyaki* 2, no. 4 (2024).
- Febyanti, Nur, Trian Pamungkan Alamsyah, and M. Taufik, "Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (June 2022).
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020).
- Gazzaley, Adam, and Larry D. Rosen. *The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.
- Ginanjar, Gin Gin, Kosasih, and Elan. "Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Pedadidaktika* 5, no. 2 (2018).
- Ginting, Yumitra Falenthine Br, and Herna Simamora. "Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia* 1, no. 1 (April 2021).
- Hakim, Lukman Nul. "Review of Qualitative Method: Interview of the Elite." *Aspirasi* 4, no. 2 (2013).
- Haqien, Danin, and Aqiilah Afifadiyah Rahman. "Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19," *Susunan Artikel Pendidikan* 5, no. 1 (August 2020).
- Hasnida, Sindi Septia, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian. "Transformasi Pendidikan di Era Digital," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (February 2024).
- Hermanto and Fatma Sari. "Learning Technology in the Perspective of the Qur'an and Hadits." *Journal of Islamic Education Research* 3, no. 2 (2022).

- Himawan, Pebrian Erdiana, Gigin Sugiwa, Sofyan Yahya, and Ambi Kusmana. "Fikih: Dari Ilmu ke Mata Pelajaran Formal." *Syntax Imperatif* 6, no. 4 (September 2025).
- Huda, M. Masrur, Moch. Adim, Moh. Jawani, and Charidatul Muhsona, "Model Pembelajaran Akidah Akhlak dengan YouTube Content dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Siswa," *Ta'lim* 5, no. 2 (July 2022).
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (April 2018).
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. "Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III* 3 (2021).
- Ilahi, Afdhal, Tarmizi Maraguna, Nurbaiti Nurbaiti, and Monica Theresia. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran *Example Non Example* Kelas V SD Negeri 200302 Padangsidempuan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (August 2022).
- Irani, Ni Kadek Chandra Putri. "Pemanfaatan Google Workspace For Education Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Metta* 2, no. 3 (2022).
- Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia* 8, no. 1 (February 2019).
- Ismanto, Edi, Melly Novalia, and Pratama Benny Herlandy. "Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru," *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri* 1, no. 1 (2017).
- Julfan, Indana, and Haifaturrahmah. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *Action Research Journal Indonesia* 7, no. 4 (2025).
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (March 2023).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- Khairani, Miftahul, Sutisna, and Slamet Suyanto. "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Biolokus* 2, no. 1 (January 2019).
- Kristanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Lang, Annie. "Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing." *The International Encyclopedia of Media Effects* (March 2017).

- Lune, Howard, dan Bruce L. Berg. *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. Edisi ke-9. England: Pearson, 2017.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Manopo, Delviana, Dian Fitriani, Dhevy Puswiartik, and Nur Eka Wahyuningsih Riyadi. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMKN 5 Palu." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025).
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Moleong, J. Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Mulyana, Dedy. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Mushlihah, Nurul Qanita, St. Almughni Adinda Intan S, and Khusnul Khatimah. "Teknologi sebagai Gangguan atau Dukungan? Pengaruh Tablet terhadap Konsentrasi Belajar Bahasa Arab pada Siswa MTs Negeri 1 Kota Makassar." *Jurnal Riset Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2025).
- Mutawali, Akhmad and H. M. Ramli. "Minat, Perhatian, Komunikasi dan Partisipasi, Disiplin dalam Psikologi Pendidikan," *Journal Islamic Education* 3, no. 4 (2024).
- Nahdiyah, Wike Hujjatun Rusno, and Udik Yudiono, "Media Pembelajaran Interaktif: Media Audio Visual Berbasis Camtasia Studio," *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 10, no. 1 (May 2025).
- Nasution, Hamni Fadlilah. "Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif," *Al-Masharif* 4, no. 1 (2016).
- Neuman, W. Lawrence. *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Indeks, 2017.
- Novita, Rini, and Syaiful Zuhri Harahap. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK," *Informatika* 8, no. 1 (January 2020).
- Nurdin, Defry Hamdhana, and Muhammad Iqbal. "Aplikasi Quick Count Pilkada dengan Menggunakan Metode Random Sampling Berbasis Android." *Techsi* 10, no. 1 (2018).
- Nurhatmi, Jules. "Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional," *Al Habib* 1, no. 2 (2025).

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 3, no. 1 (June 2018).
- Nuryana, Aryati, and Setiyo Purwanto,. "Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak," *Indigenous* 12, no. 1 (May 2010).
- Paas, Fred, Tamara van Gog, and John Sweller. "Cognitive Load Theory: New Conceptualizations, Specifications, and Integrated Research Perspectives." *Educational Psychology Review* 22, no. 2 (2010).
- Peirson-Hagger, Ellen. "Are Pupil Attention Spans Really Decreasing?" *TES Magazine*, November 18, 2025. <https://www.tes.com/magazine/teaching-learning/general/pupils-finding-it-more-difficult-to-pay-attention-in-class>
- Prayetno, Irna. "Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran PAI di Era Digital." *Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan* 2, no. 3 (March 2025).
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (April 2019).
- Rahmawati, Yulia, Nabilah, Yusmandita Nafa Lutfiah, Athifah Muzharifah, and Mochamad Iskarim. "Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 4 (July 2025).
- Rahmayanti, Vina. "Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok," *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan* 1, no. 2 (December 2016).
- Ramadan, Zaka Hadikusuma, Miranti Eka Putri, dan Muhamad Nukman. *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Dasar (Teori dan Aplikasi)*. Cirebon: Green Publisher Indonesia, 2025.
- Ramadona, Jenny Putri Ardi Yudha, and Sri Sundari. "Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa," *Journal of Telenursing* 3, no. 2 (December 2021).
- Rosmawati, Rd. Rina, and Teni Sritresna, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Self Confidence Siswa pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring," *Plusminus* 1, no. 2 (2021).
- Said, Hariadi, and Miftakhul Jannah. *Penentu Kemenangan: Problematika dan Solusi Mental dalam Olah Raga*. Surabaya: Unesa University Press, 2018.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.

- Salim and Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cita Pustaka, 2012.
- Saragih, Siti Hajar. "Karakteristik dan Problema Pembelajaran PAI," *Jurnal Kualitas Pendidikan* 2, no. 1 (2024).
- Sari, Della, Neta Dian Lestari. "Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa," *Neraca* 2, no. 2 (December 2018).
- Sarkowi. "Konsep Belajar dalam Perspektif Tafsir Al-Qur'an: Kajian QS. al-'Alaq (96): 1-5," *Qolamuna* 5, no. 2 (February 2020).
- Setiani, Diah. "The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review," *Strada* 9, no. 2 (November 2020).
- Sholihah, Dyahsih Alin. "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Cognitive Load Theory untuk Meminimalkan Extraneous Cognitive Load," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (June 2022).
- Soma, Putu Artha, Ibnu Ikhsan, Dotrimensi, and Ali Sunarno. "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya," *Social* 5, no. 1 (2025): 1-11.
- Suban, Alwan, "Konsep Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali," *Idarah* 4, no. 1 (June 2020): 87-99.
- Sulung, Undari, and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier," *Edu Research* 5, no. 3 (September 2024).
- Supriatna, Asep, Nasem, and Ali Aenul Quthbi, "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Materi Keragaman Kenampakan dan Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia," *Tahsinia* 2, no. 2 (2021).
- Surawan, S., "Tiktok Brain: Efek Video Pendek pada Daya Konsentrasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 3 (2025).
- Susanti, Sani, Fadlin Pulungan, Muhammad Alwan Rezki, Marlon Pamungkas Purba, and Ricky Alan Grey Lumban Gaol. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 2, no. 1 (2024).
- Susanti, Sani, Helda Manalu, Novianti Pakpahan, Sarah Anjelina Pinem, dan Yoca Vibertina Br Pinem. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget di SMA Methodist 7 Medan, Jl. Madong Lubis No. 7 Medan," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 6 (2025).
- VanderStoep, Scott W., and Deirdre D. Johnston. *Research Methods for Everyday Life*. San Francisco: Jossey-Bass, 2009.

- Yamin, Shen. "Distractions in Digital Reading: A Meta-Analysis of Attentional Interference Effects." *Frontiers in Psychology* (November 2025).
- Yumarni, Vivi. "Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (December 2022).
- Zuhdiyah. "Islamisasi Ilmu Ismail Raji Al-Faruqi." *Tadrib* 2, no. 2 (December 2016).
- Zulfa, Nanda Aini, and Mujazi. "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 7, no. 3 (2022).

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 950/Un.03.1/TL.01.04/04/2026 10 April 2026
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala MTS Assaadah 1 Kabupaten Gresik
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Alya Nur Ilma Nafiah
NIM	: 220101110124
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di MTS Assaadah 1 Gresik
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



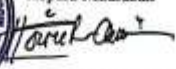
 Muhammad Walid, MA
 30823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2

Surat Konfirmasi Penelitian dari Sekolah

	YAYASAN PONDOK PESANTREN QOMARUDDIN MADRASAH TSANAWIYAH MA'ARIF ASSA'ADAH I SAMPURNAN BUNGAH GRESIK TERAKREDITASI "A"		
	NSM : 121235250004	NPSN : 20582922	NIS : 21011012
Office : Jl. Raya Bungah No.01 Bungah Gresik Telp : (031) 3849568 Email: mts.assaadah.satu@gmail.com @mtsassaadah1.sch.id			
SURAT KETERANGAN Nomor : 1139/ B1-006 / E / IV / 2026			
Yang bertanda tangan di bawah ini :			
Nama	: Choirul Anam, S.Pd		
Jabatan	: Kepala Madrasah		
Sekolah	: MTs Assa'adah I		
Alamat Sekolah	: Jln. Raya Bungah No. 1 Sampurnan Bungah Gresik		
Menerangkan bahwa,			
Nama	: Alya Nur Ilmi Nafiah		
NIM	: 220101110124		
Judul Skripsi	: Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di MTs Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik		
Data yang diperlukan	: Wawancara dan Dokumentasi		
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang		
Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di atas telah mengambil data dan melaksanakan penelitian sesuai dengan judul Skripsi tersebut di atas pada tanggal 12 – 20 April 2026 di MTs Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.			
Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.			
			Gresik, 20 April 2026 Kepala Madrasah  CHOIRUL ANAM, S. Pd
			

Lampiran 3

Identitas Madrasah

1. Nama Lembaga : MTs Assaadah 1
2. Alamat : Jl. Raya Bungah No.1 Bungah
3. No. Telepon : 0813-3369-8964
4. Status Sekolah : Terakreditasi A
5. Email Madrasah : mts.assaadah.satu@gmail.com
6. Instagram : [@official_mtsassaadah1](https://www.instagram.com/@official_mtsassaadah1)
7. Youtube : [@official_mtsassaadah1](https://www.youtube.com/@official_mtsassaadah1)
8. Motto : Ayo ber AKHLAK (Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, Kolaboratif)

Program Intrakurikuler dan Kokurikuler

1. Kelas Sains/Riset
2. Kelas Teknologi Informatika/TI
3. Kelas Tahfidz
4. Kelas Reguler
5. Kelas Multilingual (baru)

Program Esktrakurikuler

No	Program	No	Program
1	Pramuka	8	Broadcasting
2	Badminton	9	English Club
3	Robotika	10	Voly
4	Kaligrafi	11	Futsal

5	Shorinji Kempo	12	Olimpiade IPA
6	Al Banjari	13	Olimpiade MTK
7	Qiroah		

Lampiran 4

Jadwal Mengajar Guru Tahun Ajaran 2025-2026

JADWAL PEMBAGIAN TUGAS MENGAJAR GURU MTs. MA'ARIF ASSA'DAH I BAMPURNAN BUNGAH GRESEK TAHUN AJARAN 2025-2026																									
HARI	JAM KE	WAKTU	KELAS 7							KELAS 8							KELAS 9							KODE DAN NAMA GURU	Jabatan
			A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G		
SABTU	0	06.30 - 07.00																						CA Choirul Anam, S.Pd	Ka. Mad
	1	07.00 - 07.40	AR	T7	AL	DA	FT	JN	SW	NH	T8	NH	SD	TA	HM	MN	KI	AW	SF	SC	YN			AS Moh Ayyan, S. Pd	Wk. Kur
	2	07.40 - 08.20	AR	T7	AL	DA	FT	JN	SW	NH	T8	NH	SD	TA	HM	MN	KI	AW	SF	SC	YN			HD Ahmad Hadi, S. Kom	Wk. Hum
	3	08.20 - 09.00	KI	AR	MA	JN	NH	FT	NS	SF	NA	AN	WN	HP	SD	HM	AW	T9	SW	SC	HD			TM Triak Marhamah, S. Pd	Wk. Sis
	4	09.00 - 09.40	KI	AR	AL	JN	MA	FT	NS	SF	RR	AN	WN	HP	SD	HM	AW	T9	SW	HD	AS			SC Ahmad Saikhul M. Pd I	Wk. Ser
			ISTIRAHAT																						
	5	10.00 - 10.40	WY	FT	JN	NS	MA	FR	KI	YN	SF	RR	DA	AN	TA	HP	HM	NH	WN	SW	HD			FR Fathur Rohman, S. Ag	8F
	6	10.40 - 11.20	WY	FT	JN	NS	MA	FR	KI	YN	SF	RR	DA	AN	TA	HP	HM	NH	WN	SW	HD			MA H. Muhammad Anwar Wam. M. Pd	7F
	7	11.20 - 12.00	WY	DA	AR	MA	NS	NH	FT	AN	NM	TM	AL	SC	TA	FR	SD	RR	WN	AS	SW			DA Dany Agustin, S.Pd	7D
	8	12.00 - 12.40	DA	KI	AR	MA	NS	NH	TA	AN	NM	TM	AL	SC	TA	FR	SD	RR	WN	AS	SW			YN Yenni Khusnat Wala, S.Pd	8D
AHAD	0	06.30 - 07.00	AN	DA	NS	AR	JN	MA	WY	FR	NH	TA	TM	NM	FT	AL	RR	YN	HD	WN	SD			FI Fahyeh, S. Pd	8G
	1	07.00 - 07.40	AN	DA	NS	AR	JN	MA	WY	FR	NH	TA	TM	NM	FT	AL	RR	YN	HD	WN	SD			SF Muhammad Saifud A Fasaah, S. Pd	9E
	2	07.40 - 08.20	AN	DA	NS	AR	JN	MA	WY	FR	NH	TA	TM	NM	FT	AL	RR	YN	HD	WN	SD			RR Rini Rismayati, S. S	8A
	3	08.20 - 09.00	AN	DA	NS	AR	JN	MA	WY	FR	NH	TA	TM	NM	FT	AL	RR	YN	HD	WN	SD			WN Wani Rahmawati, S. Pd	9C
	4	09.00 - 09.40	AN	DA	NS	AR	JN	MA	WY	FR	NH	TA	TM	NM	FT	AL	RR	YN	HD	WN	SD			NH Nur Hamidah, S. Pd	8B
			ISTIRAHAT																						
	5	10.00 - 10.40	FL	NS	NM	MA	NH	JN	WY	AR	TA	AL	RR	SD	SC	ML	TM	SF	WN	HM	MF			MZ Muzamil Ashla Maryam, S. Pd	7C
	6	10.40 - 11.20	FL	NS	NM	MA	NH	JN	WY	AR	TA	AL	RR	SD	SC	ML	TM	SF	WN	HM	MF			SD Saadun, S.T	5A
	7	11.20 - 12.00	NS	FL	WY	AL	JN	FT	SD	SC	AR	MA	NM	TA	WN	ML	TM	HM	RR	MF	NH			NM M. Miftahan Naim, M. Pd	8E
	8	12.00 - 12.40	NS	FL	WY	AL	JN	FT	SD	SC	AR	MA	NM	TA	WN	ML	TM	HM	RR	MF	NH			SR Ahmad Saepudin, S. Sos	7G
SENIN	0	06.30 - 07.00																						TA Teguh Adi Prasetyo, S. Pd	8D
	1	07.00 - 07.40	MA	FL	NS	MZ	AN	SF	FR	SR	T8	TM	SY	AL	WN	NM	CA	T9	RR	SD	AW			AL Ahmad Muhammad Abaw, S. Pd	8C
	2	07.40 - 08.20	FL	NM	NS	MZ	AN	SF	FR	SR	T8	TM	SY	FT	SC	WN	CA	T9	RR	SD	AW			NS Muzholin, M. Pd	5B
	3	08.20 - 09.00	FL	T7	WY	AN	FL	MZ	TA	RR	SR	SY	FR	FT	SC	WN	DA	CA	MS	AW	SF			WD Abd Wahid, S.Pd	7B
	4	09.00 - 09.40	FA	T7	WY	AN	FL	MZ	TA	RR	SR	SY	FR	FT	AL	WN	DA	CA	MS	AW	SF			NS Nikmatul Sholihah, S.Pd	7E
			ISTIRAHAT																						
	5	10.00 - 10.40	MZ	FR	AN	FA	DA	NM	FL	AS	SC	SY	TA	SR	AL	MA	SF	CA	SO	YN	HD			KI Khoirah Indah Farawansa, S. Pd	7A
	6	10.40 - 11.20	MZ	FR	AN	FA	DA	NM	FL	AS	SC	SY	TA	SR	AL	MA	SF	RR	SD	YN	HD			HW H. Siwan, S.Pd I	
	7	11.20 - 12.00	NH	FA	WD	SR	MZ	FL	AN	SD	SY	WN	MA	AL	NM	TA	TM	YN	DA	HD	AS			MN M. Munir, M. Pd	
	8	12.00 - 12.40	NH	FA	WD	SR	MZ	FL	AN	SD	SY	WN	MA	AL	NM	TA	TM	YN	DA	HD	AS			EY H Syarif, S. Pd	
SELASA	0	06.30 - 07.00																						HN Humam Nashir	
	1	07.00 - 07.40	FR	T7	FA	WY	NF	MZ	FL	AS	KI	DA	AN	NM	AL	TA	SY	T9	HN	SF	YN			RO Rokhan, S.T	
	2	07.40 - 08.20	FR	T7	FA	WY	NM	DA	FL	AS	KI	NF	AN	SC	AL	TA	SY	T9	AW	SF	YN			AR Anjad Mubarak, S.H. I	
	3	08.20 - 09.00	FL	KI	MZ	WD	FA	AN	SF	MA	T8	AL	DA	NF	FR	FT	SW	MN	HN	AS	SY			FA Ila Fatma Hasbiyah, S. Sos. I	
	4	09.00 - 09.40	FL	KI	MZ	WD	FA	AN	SF	MA	T8	AL	DA	NF	FR	FT	SW	MN	HN	AS	SY			HP Hadi Pamomo, S. Pd	
			ISTIRAHAT																						
	5	10.00 - 10.40	WD	MZ	NH	SF	NF	FA	TA	KI	AN	DA	AL	WN	HP	FT	HN	SW	SY	AS	MS			ML Mulyo Hadir, S. Pd I, S. Br	
	6	10.40 - 11.20	WD	MZ	NH	SF	WY	FA	TA	KI	AN	DA	AL	WN	HP	AL	YN	SW	SY	AS	MS			JN Intisadatul Zunaedah, S. Pd	
	7	11.20 - 12.00	KI	AN	FR	MZ	WY	DA	FA	SF	NF	NM	TA	MA	SR	AL	RR	MS	NH	YN	HN			MF Musadik, S. Pd	
	8	12.00 - 12.40	KI	AN	FR	MZ	WY	DA	FA	SF	NF	NM	TA	MA	SR	AL	RR	MS	NH	YN	HN			WW Mawaridatul Nurrokhah, M. Pd	
RABU	0	06.30 - 07.00																						AF Mubidin Aliyah, S. Pd	
	1	07.00 - 07.40	NH	NF	DA	AL	SF	MZ	MA	SY	T8	SD	SR	AL	NM	T9	AW	NK	MN	MS	WN			WY Muhammad Wahyu Mhasuddin, S. Com	
	2	07.40 - 08.20	NF	NS	DA	AL	SF	MZ	MA	SY	T8	SD	SR	AL	NM	T9	AW	NK	MN	MS	WN			MY Mafidah, S. Pd	
	3	08.20 - 09.00	SF	T9	NF	AL	DA	SR	FT	FR	WN	ML	RR	RO	MA	NK	MN	T9	SY	HD	AW			BR Nedi Rohmatillah, M. Pd	
	4	09.00 - 09.40	SF	T9	NH	NF	MZ	SR	FT	FR	WN	ML	RR	RO	MA	NK	MN	T9	SY	HD	AW			HH Wulung Nur Amrinanto, S. Pd	
			ISTIRAHAT																						
	5	10.00 - 10.40	MA	T8	SR	DA	MZ	NF	NS	NH	FR	RR	HP	RO	ML	TA	MS	HD	ME	SY	YN			UW M. Hamam Hidayatullah, S. Pd	
	6	10.40 - 11.20	MA	T8	SR	WY	MZ	NF	NS	NH	FR	RR	HP	TA	ML	RD	MS	HD	AL	SY	NK			UK H. Muliash, MM	
	7	11.20 - 12.00	SR	WD	MA	WY	NM	NS	NH	TM	SD	TA	ML	RR	NF	RO	YN	T9	AL	NK	SC			HP Hadi Pamomo, S. Pd	
	8	12.00 - 12.40	SR	WD	MA	WY	NM	NS	NH	TM	SD	TA	ML	RR	NF	RO	DA	T9	AL	YN	SC			FL Fashidatul Lisan, S. Pd	
KAMIS	0	06.30 - 07.00																						NS Nikmatul Sholihah, S. Pd	
	1	07.00 - 07.40	MZ	SR	FT	NH	NS	MA	NM	SC	T8	FR	WN	AL	TA	RO	CA	DA	YN	MF	MN			WF Wulanj Fathur rosl, S. Pd	
	2	07.40 - 08.20	MZ	SR	FT	NH	NS	WY	NM	RR	T8	FR	WN	AL	TA	RO	CA	DA	YN	MF	MN				
	3	08.20 - 09.00	KI	T7	FT	NH	FR	NM	DA	BR	TA	SR	WN	MA	RO	MF	CA	T9	AL	NK	SY				
	4	09.00 - 09.40	KI	T7	DA	FT	FR	NM	NH	WN	TA	SR	TM	MA	RO	MF	YN	T9	AL	NM	SY				
			ISTIRAHAT																						
	5	10.00 - 10.40	NS	NH	MZ	FR	FT	WY	SR	WN	KI	MA	NM	RO	MF	SD	YN	HD	DA	SY	AS				
	6	10.40 - 11.20	NS	NH	MZ	FR	FT	WY	SR	WN	SC	NM	TA	RO	MF	SD	YN	DA	HD	SY	AS				
	7	11.20 - 12.00	DA	MZ	AL	FT	SR	NS	KI	YN	AS	WN	TA	FR	RO	NM	SY	SD	HD	NH	MF				
	8	12.00 - 12.40	DA	MZ	AL	FT	SR	NS	KI	YN	AS	WN	TA	FR	RO	NM	SY	SD	HD	NH	MF				

KET : BERLAKU MULAI HARI SABTU, 16 AGUSTUS 2025

Dik. H. H. H. H.



Lampiran 5

Lembar Observasi

Tanggal : 16-18 April 2026

Kelas : VII C, VII D, VIII C dan VIII D

Aspek	Indikator	Keterangan	Ya	Tidak
Bentuk-bentuk distraksi konsentrasi siswa	Penggunaan aplikasi diluar pembelajaran	Beberapa siswa terlihat membuka TikTok, Instagram, YouTube, dan game saat pembelajaran berlangsung	√	
	Fokus siswa terhadap pembelajaran	Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena lebih fokus pada gadget	√	
	Gangguan dari teman	Terdapat beberapa siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung	√	
	Kondisi fisik siswa	Beberapa siswa terlihat mengantuk ketika gadget sudah ditutup		√
Upaya guru dalam mengatasi distraksi konsentrasi siswa	Pengawasan penggunaan gadget	Guru berkeliling kelas untuk memastikan siswa menggunakan gadget sesuai kebutuhan pembelajaran	√	
	Teguran kepada siswa	Guru menegur siswa yang membuka aplikasi di luar pembelajaran	√	
	Penggunaan metode pembelajaran	Guru memberikan variasi dalam metode pembelajaran	√	
	Aturan penggunaan gadget	Guru memperbolehkan siswa membuka aplikasi lain setelah tugas selesai	√	
Dampak penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi konsentrasi siswa	Kemudahan mencari materi	Gadget membantu siswa mencari materi dan mengerjakan tugas dengan lebih cepat	√	
	Konsentrasi belajar siswa	Perhatian beberapa siswa mudah teralihkan	√	
	Interaksi selama pembelajaran	Interaksi siswa dengan guru maupun teman menjadi berkurang saat menggunakan gadget		√
	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran	√	

Lampiran 6

Lembar Transkrip Wawancara

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 12 April 2026 Pukul 09.16-09.35			
Narasumber: Choirul Anam, S.Pd (Kepala Sekolah)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Menurut Bapak, apa saja bentuk distraksi yang sering dialami siswa saat menggunakan gadget dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI?	Kalau dilihat dari kondisi di lapangan, distraksi itu paling sering muncul karena kemudahan akses dari gadget itu sendiri. Siswa bisa dengan cepat membuka informasi, mengerjakan tugas, bahkan mencari jawaban. Tapi dampaknya, pemahaman di kepala mereka sering kurang terbentuk. Jadi mereka cenderung sekadar menyelesaikan tugas, bukan benar-benar memahami. Selain itu, semangat mereka muncul saat menggunakan gadget, tapi lebih ke arah ingin menggunakan gadget-nya, bukan keinginan untuk memahami materi.	[CA.RM.1.1]
2	Menurut pengamatan Bapak, apakah gangguan dari lingkungan kelas (seperti kebisingan) atau dari gadget (seperti notifikasi) memengaruhi perhatian siswa saat belajar? Mana yang lebih dominan?	Kalau dibandingkan, gangguan dari gadget lebih dominan. Apalagi untuk kelas yang belum dibatasi aplikasinya, siswa bisa dengan mudah membuka hal lain di luar pembelajaran ketika pengawasan guru kurang maksimal. Lingkungan kelas tetap	

		berpengaruh, tapi tidak sebesar pengaruh dari gadget itu sendiri.	
3	Apakah Bapak melihat adanya kebiasaan siswa melakukan beberapa kegiatan sekaligus saat belajar menggunakan gadget, seperti membuka media sosial atau aplikasi lain? Bagaimana hal tersebut memengaruhi proses belajar mereka?	Kebiasaan multitasking seperti itu memang terlihat, terutama ketika guru tidak mengawasi secara ketat. Siswa bisa membuka media sosial atau aplikasi lain di sela pembelajaran. Dampaknya jelas, fokus mereka terbagi dan materi yang seharusnya dipahami jadi tidak terserap dengan baik.	[CA.RM.1.6]
4	Menurut Bapak strategi apa saja yang dilakukan guru untuk menjaga perhatian siswa saat belajar menggunakan gadget?	Strateginya harus bervariasi. Siswa tidak bisa terus dipaksa fokus tanpa jeda, jadi perlu ada selingan, tapi tetap diarahkan ke pembelajaran. Misalnya melalui materi yang disisipkan hiburan edukatif. Selain itu, siswa tidak dibiarkan tidur atau sibuk sendiri. Guru juga perlu tahu kapan harus tegas dan kapan bisa lebih santai supaya suasana tetap hidup tapi terarah.	
5	Apakah sekolah memiliki aturan atau panduan khusus terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran? Bagaimana penerapannya di kelas?	Untuk panduan tertulis secara khusus memang belum disusun. Yang berjalan saat ini lebih ke teknis pelaksanaan di kelas IT. Jadi penerapannya sangat bergantung pada masing-masing guru, bagaimana cara mengatur kelas dan mengawasi siswa selama pembelajaran.	[CA.RM.2.2]
6	Bagaimana sekolah mengevaluasi apakah penggunaan gadget dalam	Evaluasi dilakukan bersama antara guru dan pimpinan sekolah, terutama saat	

	pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan tidak mengganggu perhatian siswa?	membahas kelas IT dan kelas sains. Dari hasil evaluasi, masih ditemukan beberapa guru yang belum menjalankan pembelajaran sesuai dengan arahan yang sudah disosialisasikan. Karena itu, dilakukan workshop, misalnya pelatihan penggunaan Google Site, pembuatan modul, dan media pembelajaran interaktif supaya guru lebih siap mengelola kelas berbasis gadget.	
7	Menurut Bapak apa saja manfaat yang diterima siswa dari penggunaan gadget sebagai media pembelajaran PAI di sekolah ini?	Manfaatnya cukup terasa dari sisi kemudahan akses. Siswa jadi lebih cepat mendapatkan materi, lebih mudah mengerjakan tugas, dan sumber belajar jadi lebih luas. Secara teknis, pembelajaran jadi lebih praktis dan efisien.	
8	Bagaimana pandangan Bapak mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap pemahaman materi PAI oleh siswa? Apakah benar membantu?	Penggunaan gadget bisa membantu, tapi hasilnya sangat tergantung pada cara penggunaannya. Kalau hanya dimanfaatkan untuk mencari jawaban secara cepat, pemahaman siswa justru kurang terbentuk. Konsep yang seharusnya ditanamkan guru jadi tidak terlalu mengena karena siswa sudah terbiasa mengandalkan gadget.	
9	Menurut Bapak apakah terdapat dampak negatif yang menonjol dari penggunaan gadget terhadap fokus, perhatian, atau perilaku siswa selama	Dampak yang cukup terlihat adalah menurunnya fokus dan kedisiplinan. Siswa jadi lebih mudah terdistraksi, terutama ketika pengawasan kurang. Selain itu, muncul	

	pembelajaran?	kebiasaan belajar yang kurang mendalam, karena siswa lebih terbiasa mencari jawaban instan dibandingkan memahami prosesnya.	
10	Menurut Bapak apakah siswa dapat tetap belajar secara aktif menggunakan gadget tanpa menimbulkan distraksi?	Hal itu sebenarnya bisa tercapai, tapi syaratnya guru harus benar-benar disiplin dan tegas dalam mengelola kelas. Apalagi dengan karakter siswa yang semuanya laki-laki, pendekatan yang tegas justru membuat mereka lebih fokus. Di sisi lain, pembelajaran juga perlu dibuat menarik dan tidak monoton supaya perhatian siswa tetap terjaga.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 12 April 2026 Pukul 09.53-10.22			
Narasumber: Moh. Asy'ari, S.Pd (Waka Kurikulum)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Menurut Bapak, bentuk distraksi apa saja yang paling sering muncul saat siswa menggunakan gadget dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI?	Kalau dilihat di tingkat menengah ke bawah, penggunaan gadget itu seringnya justru lebih condong ke arah media sosial atau game. Jadi saat pembelajaran berlangsung, perhatian siswa mudah bergeser ke hal-hal tersebut. Apalagi kalau tidak didampingi, biasanya mereka akan membuka hal di luar pembelajaran, seperti nonton atau sekadar bermain.	
2	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu terhadap kebiasaan siswa	Kebiasaan multitasking memang terjadi, siswa bisa membuka beberapa hal	

	melakukan multitasking (misalnya membuka media sosial atau aplikasi lain) saat pembelajaran menggunakan gadget? Apakah hal ini menjadi masalah dalam proses belajar?	sekaligus. Tapi kondisi seperti ini harus diimbangi dengan pendampingan dan monitoring. Saat ujian misalnya, guru bisa memantau dari komputer induk di depan, sehingga siswa yang mencoba membuka hal lain bisa langsung terdeteksi. Jadi masalahnya bukan hanya pada multitasking-nya, tapi pada ada atau tidaknya pengawasan.	
3	Apakah notifikasi, iklan, atau fitur dalam gadget menjadi salah satu faktor yang mengganggu konsentrasi siswa menurut hasil evaluasi pembelajaran?	Gangguan sebenarnya bukan terlalu dari fitur seperti notifikasi atau iklan, tapi lebih ke arah penggunaan gadget itu sendiri yang tidak diarahkan. Kalau dibiarkan, siswa akan mencari hiburan sendiri. Jadi yang paling berpengaruh tetap pada bagaimana penggunaan gadget itu diarahkan.	
4	Bagaimana strategi yang diarahkan oleh pihak kurikulum untuk membantu siswa tetap fokus saat belajar menggunakan gadget?	Strategi yang ditekankan itu pada pendampingan. Siswa perlu diarahkan secara terus-menerus, baik oleh guru maupun lingkungan sekitar. Selain itu, guru juga perlu tahu kapan harus tegas dan kapan bisa lebih santai. Karena kondisi siswa juga berbeda-beda, kadang mereka lelah atau kurang fokus, jadi pendekatannya harus disesuaikan.	
5	Bagaimana penyesuaian metode atau desain pembelajaran yang diterapkan agar siswa tidak mudah terdistraksi saat menggunakan gadget?	Metode pembelajaran perlu dikombinasikan, tidak hanya bergantung pada gadget. Salah satu yang sering digunakan itu metode demonstrasi, di mana siswa diminta maju ke depan supaya lebih aktif dan tidak mengantuk. Selain itu,	

		pembelajaran juga diarahkan supaya bisa langsung masuk ke pembelajaran, jadi apa yang dibuka bisa lebih terkontrol. Intinya, metode harus disesuaikan dengan kondisi siswa di kelas.	
6	Apakah ada evaluasi dari pihak kurikulum terkait keberhasilan strategi guru dalam mengatasi distraksi saat penggunaan gadget? Bagaimana hasilnya?	Dari hasil evaluasi, masih ditemukan bahwa sebagian guru belum menjalankan pembelajaran berbasis gadget sesuai harapan. Banyak yang masih menggunakan cara manual. Karena itu, diadakan workshop dengan menghadirkan pengawas dari Kemenag untuk melatih guru, termasuk dalam penggunaan media digital. Semua guru dilibatkan, meskipun tidak mengajar di kelas IT.	[MA.RM.2.1]
7	Bagaimana kebijakan atau arahan dari bagian kurikulum terkait penggunaan gadget sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI?	Arahannya lebih ke bagaimana gadget digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tapi tetap dengan pendampingan. Jadi gadget bukan untuk digunakan secara bebas, melainkan sebagai sarana untuk mengerjakan tugas atau mencari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.	
8	Menurut Bapak, bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap pemahaman materi PAI oleh siswa? Apakah membantu proses belajar?	Pengaruhnya kembali lagi ke siswa masing-masing. Secara kondisi di lapangan, minat membaca siswa masih rendah, jadi meskipun materi tersedia di gadget, belum tentu mereka benar-benar memanfaatkan untuk memahami. Bahkan sering terjadi siswa lebih memilih cara cepat, seperti memfoto soal lalu mencari	

		jawaban lewat aplikasi tertentu, sehingga proses memahami materi jadi kurang.	
9	Apakah gadget dapat membantu siswa mengakses sumber belajar tambahan, misalnya video, <i>e-book</i> , atau materi <i>online</i> lainnya?	Secara fungsi, gadget memang bisa digunakan untuk mengakses berbagai sumber belajar tambahan. Tapi dalam praktiknya, siswa lebih sering menggunakan gadget untuk hal yang instan seperti mengerjakan soal atau mencari jawaban, bukan untuk membaca atau mendalami materi secara mandiri.	
10	Apakah terdapat kendala atau dampak negatif yang sering muncul terkait penggunaan gadget, khususnya terhadap konsentrasi atau fokus belajar siswa?	Kendala yang cukup sering muncul itu dari fasilitas, terutama jaringan wifi yang kadang bermasalah. Saat koneksi terganggu, pembelajaran jadi terhambat, bahkan bisa mengganggu kegiatan seperti ujian. Selain itu, dari sisi siswa, fokus belajar juga dipengaruhi oleh kebiasaan belajar yang kurang terarah, seperti mudah lelah, mengantuk, atau kurangnya minat belajar.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 13 April 2026 Pukul 09.56-10.08			
Narasumber: Titik Mufarrihah, S.Pd			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Menurut Ibu, apakah gangguan dari teman, seperti mengobrol atau gerakan di kelas, menjadi salah satu penyebab siswa terdistraksi saat belajar	Perilaku teman dan kebiasaan mengobrol memang bisa jadi penyebab siswa terdistraksi. Tapi selama mengajar, hal seperti itu bisa ditekan dengan penegasan di kelas. Biasanya	

	menggunakan gadget?	jarang sekali ada yang mengobrol, karena dari awal sudah diingatkan. Paling sekitar 25% siswa saja yang masih bisa terpengaruh ketika diajak ngobrol, selebihnya tetap fokus.	
2	Bagaimana pandangan Ibu terhadap kebiasaan siswa melakukan multitasking (misalnya membuka media sosial atau aplikasi lain) saat pembelajaran menggunakan gadget? Apakah hal ini menjadi masalah dalam proses belajar?	Multitasking seperti membuka aplikasi lain memang bisa terjadi. Tapi itu sangat tergantung pada pengawasan di kelas. Selama pembelajaran, guru perlu keliling untuk melihat apa yang dibuka siswa. Dengan pengawasan seperti itu, siswa jadi lebih sulit untuk membuka hal lain di luar materi. Jadi sebenarnya bisa dikendalikan kalau gurunya benar-benar memperhatikan.	
3	Apakah notifikasi, iklan, atau fitur dalam gadget menjadi salah satu faktor yang mengganggu konsentrasi siswa menurut hasil evaluasi pembelajaran?	Kalau dilihat selama ini, gangguan dari notifikasi atau iklan hampir tidak terasa. Justru yang lebih sering terjadi, siswa sendiri yang membuka sesuatu di luar pembelajaran. Jadi sumber gangguannya bukan dari fitur gadget, tapi dari keinginan siswa itu sendiri.	
4	Bagaimana penanganan terhadap siswa yang sering terdistraksi saat belajar menggunakan gadget di kelas?	Untuk siswa yang sulit fokus, terutama yang aktif atau kinestetik, biasanya saya minta duduk di depan supaya lebih mudah diawasi. Kadang juga saya beri tugas seperti menghapus papan tulis atau menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan. Saya juga tidak membiarkan siswa tidur saat pembelajaran berlangsung.	
5	Apakah terdapat aturan atau kebijakan khusus	Secara tertulis belum ada aturan khusus, tapi ada	

	terkait penggunaan gadget untuk menjaga fokus dan kedisiplinan siswa?	penegasan secara lisan. Setelah pembelajaran selesai, gadget disimpan di lemari dan dikunci. Kuncinya dipegang oleh siswa yang sudah dipercaya. Ini jadi bagian dari melatih kedisiplinan siswa juga.	
6	Bagaimana upaya pembinaan atau motivasi yang diberikan kepada siswa agar tidak terdistraksi dan tetap fokus saat menggunakan gadget?	Yang ditekankan itu pemahaman ke siswa tentang pentingnya gadget untuk pembelajaran. Kalau tidak ditegaskan, biasanya mereka cenderung membuka game atau chat. Jadi perlu terus diingatkan bahwa gadget itu digunakan untuk belajar, bukan untuk hal lain.	
7	Menurut Ibu, bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku dan kedisiplinan siswa di sekolah, khususnya fokus saat pembelajaran berlangsung?	Penggunaan gadget cukup memengaruhi perilaku dan kedisiplinan siswa. Karena gadget selalu di depan mereka, interaksi dengan guru jadi berkurang. Selain itu, suasana kelas yang nyaman, apalagi ber-AC, sering membuat siswa mengantuk. Bahkan, gangguan terbesar di kelas justru rasa mengantuk itu sendiri.	
8	Apakah penggunaan gadget memengaruhi interaksi sosial siswa, baik dengan teman maupun guru, selama proses pembelajaran?	Penggunaan gadget membuat interaksi siswa dengan guru jadi berkurang. Perhatian siswa lebih banyak ke layar dibandingkan berinteraksi langsung, jadi komunikasi di kelas tidak seaktif biasanya.	
9	Apakah terdapat kasus siswa yang terlalu bergantung pada gadget dalam belajar atau menjadi sulit belajar?	Memang ada beberapa siswa yang terlihat cukup bergantung, misalnya saat guru masuk mereka masih memegang gadget, padahal seharusnya sudah dirapikan. Hal seperti ini perlu penegasan. Apalagi untuk siswa pondok, kadang butuh	

		waktu lebih lama untuk menutup gadget dibandingkan siswa yang terbiasa di rumah.	
10	Apakah sekolah memiliki aturan atau penanganan khusus terkait penggunaan gadget oleh siswa untuk menjaga fokus dan konsentrasi belajar?	Untuk panduan khusus secara tertulis belum ada. Yang berjalan lebih ke aturan lisan dan kebiasaan di kelas, seperti menyimpan gadget setelah pembelajaran. Untuk panduan yang lebih terstruktur, kemungkinan ada di tempat lain seperti bimbingan belajar, sedangkan di sini lebih mengandalkan penegasan dari guru di kelas.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 13 April 2026 Pukul 07.45-08.42			
Narasumber: Saidin, S.T (Guru Akidah Akhlak)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat siswa menggunakan gadget untuk belajar PAI, distraksi apa saja yang biasanya muncul?	Kalau di kelas IT, ketika siswa sudah memegang gadget, distraksi itu hampir pasti muncul dari situ. Anak-anak tidak hanya membuka materi pembelajaran yang dibagikan di Classroom, tapi juga membuka hal lain di luar itu. Yang paling sering itu game, ada yang offline, ada juga yang online. Bahkan kadang sebelum pembelajaran dimulai pun mereka sudah membuka gadget untuk hiburan. Jadi sebenarnya gangguan itu bukan dari sistem, tapi dari kebiasaan siswa sendiri dalam menggunakan gadget.	
2	Apakah ada siswa yang kehilangan fokus atau teralihkan	Kondisi kehilangan fokus itu terlihat jelas di kelas dan itu cenderung mengarah ke gadget.	[BS.RM.1.3]

	oleh pikiran lain saat belajar menggunakan gadget?	Misalnya ada waktu kosong sedikit saja, sekitar 5–10 menit sebelum guru masuk, siswa sudah terlanjur asyik dengan gadgetnya. Akhirnya saat pembelajaran dimulai, mereka butuh waktu lagi untuk kembali fokus, dan tidak semua bisa langsung mengikuti.	
3	Adakah siswa yang menunjukkan rasa khawatir atau cemas saat belajar dengan gadget?	Di satu kelas ada siswa yang perilakunya cukup menonjol. Dia terlihat tidak bisa diam, sering berpindah tempat, kadang berjalan ke sana kemari, dan terlihat ingin cepat selesai. Siswa seperti ini cenderung menyendiri dan sulit diatur, jadi dari situ terlihat ada faktor kecemasan atau kondisi tertentu yang memengaruhi konsentrasinya.	
4	Apakah Bapak pernah melihat siswa tampak lelah secara fisik atau pikiran saat belajar dengan gadget? Bagaimana hal itu memengaruhi fokus atau konsentrasi mereka?	Kelelahan ini sangat berpengaruh, terutama pada siswa yang tinggal di pondok. Kegiatan mereka padat sampai malam, bahkan bisa sampai jam 12, lalu harus bangun lagi sekitar jam 4. Akibatnya saat di kelas mereka sering mengantuk, bahkan ada yang sampai tertidur. Kondisi ini jelas membuat mereka tidak maksimal dalam menerima materi, meskipun tetap diarahkan untuk mengikuti pelajaran, misalnya disuruh wudhu agar lebih segar.	[BS.RM.1.12]
5	Apakah ada siswa yang tampak kurang semangat atau malas saat belajar menggunakan gadget?	Jadi penggunaan gadget tidak membuat siswa menjadi malas. Justru kebalikannya, mereka lebih antusias. Bahkan ada kelas lain yang ingin pindah ke kelas IT karena melihat pembelajaran yang menggunakan gadget terasa lebih menarik dan tidak membosankan.	
6	Apakah gerak-gerik teman atau suatu	Gangguan dari gadget itu bukan karena tampilannya, tapi karena	

	tampilan tertentu di gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	bagaimana siswa menggunakannya. Biasanya mereka membuka dua hal sekaligus, satu untuk materi, satu lagi untuk hiburan seperti game. Jadi perhatian mereka terbagi.	
7	Apakah suara di sekitar, misalnya teman mengobrol atau kebisingan lainnya, mudah membuat siswa kehilangan fokus saat belajar dengan gadget?	Lingkungan kelas juga tetap berpengaruh. Ada siswa yang sengaja mengganggu atau mengajak ngobrol. Karena tempat duduk di kelas IT itu sendiri-sendiri, biasanya interaksi terjadi dengan teman di depan atau belakang.	[BS.RM.1.16]
8	Apakah perkataan orang lain di kelas baik itu dari guru maupun siswa, misalnya kritik atau pujian, membuat siswa terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Kalau dari perkataan guru atau teman, tidak terlalu terlihat menjadi penyebab utama distraksi.	
9	Apakah notifikasi, iklan, atau tampilan tertentu pada gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	Untuk notifikasi atau iklan hampir tidak menjadi masalah, bahkan situs terlarang tidak bisa diakses, karena sudah diatur oleh tim IT sekolah. Jadi gangguan lebih banyak muncul karena siswa dengan sengaja membuka hal lain di gadget.	[BS.RM.1.8]
10	Apakah siswa sering melakukan multitasking saat belajar menggunakan gadget?	Multitasking ini sudah jadi kebiasaan di kelas IT. Siswa membuka materi, tapi di saat yang sama juga membuka game atau aplikasi lain. Jadi mereka tidak benar-benar fokus pada satu aktivitas.	
11	Apa strategi yang dilakukan guru untuk membantu siswa tetap fokus saat belajar?	Guru tidak bisa hanya diam di depan kelas. Harus aktif berkeliling, melihat langsung apa yang dibuka siswa di gadgetnya.	

	menggunakan gadget?	Pengawasan seperti ini sangat penting. Selain itu juga ada punishment bagi siswa yang melanggar aturan.	
12	Bagaimana Bapak mengatur atau membimbing siswa agar tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Siswa diarahkan untuk menyelesaikan tugas terlebih dahulu. Setelah itu baru diberikan kelonggaran untuk membuka hal lain. Ini dilakukan supaya siswa tetap punya tanggung jawab utama.	
13	Bagaimana cara Bapak membantu siswa tetap fokus ketika ada gangguan dari teman atau lingkungan kelas?	Saat pembelajaran berlangsung, siswa diminta untuk tidak berbicara. Jika tetap berbicara, biasanya diminta maju ke depan kelas untuk menjelaskan materi sebagai bentuk konsekuensi.	
14	Apakah Bapak membuat aturan atau ketentuan khusus bagi siswa saat belajar menggunakan gadget?	Ada aturan yang cukup fleksibel. Setelah tugas selesai, siswa boleh membuka hal lain sekitar 20 menit. Tapi ini tetap dalam pengawasan guru, tidak dilepas sepenuhnya.	
15	Bagaimana cara Bapak memotivasi siswa agar tetap semangat belajar menggunakan gadget?	Penggunaan gadget sendiri sudah menjadi motivasi. Ditambah lagi materi yang disajikan tidak hanya teks, tapi juga video, PPT, dan game seperti Quizziz, sehingga siswa lebih tertarik.	
16	Apakah Bapak memberikan panduan tertentu atau tips supaya siswa tidak melakukan banyak hal sekaligus saat belajar dengan gadget?	Guru terus mengingatkan agar siswa fokus pada satu hal dulu, yaitu menyelesaikan tugas. Tidak diperbolehkan membuka hal lain sebelum tugas selesai.	
17	Bagaimana Bapak menilai apakah strategi yang diterapkan untuk mengatasi distraksi saat belajar dengan	Penilaian tidak hanya dari satu guru. Biasanya dibicarakan dengan guru lain, terutama dengan partner yang lebih berpengalaman dalam menangani kelas IT, seperti Pak Alawi. Selain itu juga melalui	

	gadget sudah berhasil?	workshop.	
18	Apakah Bapak melakukan pendekatan khusus pada siswa yang paling sering terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Untuk siswa tertentu, pendekatannya berbeda. Misalnya yang sering tidur atau tidak fokus, ditanya dulu penyebabnya, lalu saya bicarakan dengan wali kelas. Ada yang karena kelelahan dari pondok, ada juga yang karena masalah pribadi seperti kondisi ekonomi. Pernah ada anak yang sedang tidak punya uang jadi di kelas tidak mau belajar.	
19	Bagaimana Bapak menyesuaikan materi atau metode pembelajaran agar siswa tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Metode pembelajaran dibuat bervariasi. Siswa diminta membaca materi terlebih dahulu, meskipun itu sulit. Setelah itu guru menjelaskan, lalu membuka sesi tanya jawab. Jika tidak ada yang bertanya, guru akan menunjuk siswa. Kadang juga siswa diminta menyampaikan materi di pertemuan berikutnya.	
20	Apakah Bapak melakukan evaluasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget memengaruhi konsentrasi siswa?	Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung di kelas dan juga diskusi dengan guru lain untuk melihat efektivitasnya.	
21	Menurut Bapak apa saja manfaat yang diterima siswa saat menggunakan gadget untuk belajar PAI?	Siswa menjadi lebih terbiasa dengan teknologi, tidak gaptek, dan bisa mengakses materi dalam berbagai bentuk seperti video, PPT, dan quiz.	
22	Apakah gadget membantu siswa lebih mudah memahami materi PAI? Bisa beri contohnya bagaimana gadget membantu?	Pengaruhnya tergantung pada masing-masing siswa. Ada yang memanfaatkan karena sadar mendapat fasilitas, sehingga rasa ingin tahunya tinggi. Tapi tidak semua seperti itu.	

23	Bagaimana penggunaan gadget memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas atau latihan PAI?	Dalam mengerjakan tugas, tidak selalu lebih cepat. Kadang justru lebih lama karena siswa membuka hal lain di luar pembelajaran.	
24	Apakah gadget dapat membantu siswa mengakses sumber belajar tambahan?	Siswa sebenarnya bisa mencari tambahan materi, tapi biasanya kalau diarahkan. Jika tidak, mereka lebih memilih bertanya langsung ke guru.	
25	Bagaimana gadget memengaruhi kecepatan atau efektivitas belajar siswa saat mengerjakan tugas PAI?	Selain distraksi, faktor jaringan internet juga berpengaruh. Kadang pembelajaran terhambat karena koneksi.	
26	Apakah penggunaan gadget membuat siswa terlalu bergantung atau menjadi sulit belajar tanpa gadget?	Siswa mulai merasa gadget itu bagian dari fasilitas utama mereka. Jadi ketika tidak digunakan, mereka merasa kurang nyaman.	
27	Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi siswa dengan guru atau sesama siswa saat belajar PAI?	Interaksi tetap berjalan. Siswa masih bertanya kepada guru, terutama setelah membaca materi yang dibagikan melalui gadget.	
28	Apakah ada dampak negatif yang mencolok dari penggunaan gadget terhadap fokus, perhatian, atau perilaku siswa selama belajar?	Yang paling terlihat adalah siswa memiliki peluang besar untuk bermain game selama pembelajaran berlangsung.	
29	Apakah siswa dapat tetap belajar secara	Hal itu bisa terjadi, tapi membutuhkan pengawasan yang	

	aktif menggunakan gadget tanpa menimbulkan distraksi?	terus-menerus. Tanpa pengawasan, siswa cenderung kembali membuka hal lain.	
30	Apakah Bapak memiliki saran atau strategi untuk memaksimalkan manfaat gadget sekaligus meminimalkan distraksi bagi siswa?	Penggunaan gadget memang bagus untuk pembelajaran, tapi harus diimbangi dengan pengawasan yang ketat, aturan yang jelas, dan tindakan tegas. Kalau tidak, manfaatnya tidak akan maksimal.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 13 April 2026 Pukul 09.27-09.43			
Narasumber: Abdul Wajid Al Fahmi, M.Pd (Guru Fiqih)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat siswa menggunakan gadget untuk belajar PAI, distraksi apa saja yang biasanya muncul?	Kalau pembelajaran sudah pakai gadget, suasana kelas itu sebenarnya jadi lebih hidup, tapi arahnya kadang bukan ke pelajaran. Anak-anak terlihat semangat, tapi semangatnya seringkali ke arah lain, seperti membuka game, media sosial, atau YouTube. Biasanya setelah diberi tugas, mereka memang langsung dikerjakan, tapi setelah itu langsung pindah ke yang lain di luar pembelajaran.	
2	Apakah ada siswa yang kehilangan fokus atau teralihkan oleh pikiran lain saat belajar menggunakan gadget?	Di kelas kelihatan sekali kalau fokus mereka mudah teralihkan. Saat mengerjakan tugas masih bisa terarah, tapi begitu selesai, mereka sudah membuka gadget untuk hal lain. Jadi konsentrasinya	

		cepat berpindah, apalagi kalau gadget masih di depan mereka.	
3	Adakah siswa yang menunjukkan rasa khawatir atau cemas saat belajar dengan gadget?	Kalau dilihat dari perilaku di kelas, ada beberapa siswa yang terlihat ingin cepat selesai. Mereka seperti terburu-buru saat mengerjakan, bukan karena ingin memahami, tapi lebih ke ingin segera selesai supaya bisa melakukan hal lain. Itu menunjukkan ada dorongan tertentu yang membuat mereka tidak tenang dalam belajar.	[AWAF.RM.1.4]
4	Apakah Bapak pernah melihat siswa tampak lelah secara fisik atau pikiran saat belajar dengan gadget? Bagaimana hal itu memengaruhi fokus atau konsentrasi mereka?	Ada juga yang terlihat mengantuk, walaupun jumlahnya tidak banyak. Biasanya kalau materi yang diberikan kurang menarik atau terlalu pasif, seperti hanya melihat PPT yang tidak interaktif, siswa jadi mudah bosan dan akhirnya mengantuk. Tapi kalau pembelajaran dalam bentuk praktik atau demonstrasi, mereka justru lebih segar dan tidak mudah lelah.	
5	Apakah ada siswa yang tampak kurang semangat atau malas saat belajar menggunakan gadget?	Menariknya, semangat belajar itu sebenarnya muncul ketika menggunakan gadget, hanya saja arahnya sering tidak ke materi. Kalau dibandingkan dengan metode praktik, justru mereka lebih terlihat benar-benar semangat dan terlibat.	
6	Apakah gerak-gerik teman atau suatu tampilan tertentu di gadget membuat siswa sulit fokus	Gangguan itu lebih ke bagaimana mereka menggunakan gadget. Mereka bisa membuka	

	saat belajar?	banyak hal sekaligus, jadi perhatian mereka tidak sepenuhnya ke materi. Apalagi anak sekarang sudah cukup pintar dalam mengoperasikan gadget.	
7	Apakah suara di sekitar, misalnya teman mengobrol atau kebisingan lainnya, mudah membuat siswa kehilangan fokus saat belajar dengan gadget?	Kalau dalam tugas individu, suasana kelas cenderung lebih kondusif. Teman tidak terlalu mengganggu karena masing-masing fokus dengan tugasnya. Gangguan dari suara tetap ada, tapi tidak terlalu dominan dibandingkan distraksi dari gadget itu sendiri.	
8	Apakah perkataan orang lain di kelas baik itu dari guru maupun siswa, misalnya kritik atau pujian, membuat siswa terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Dibandingkan dengan faktor lain, pengaruh dari perkataan teman atau guru tidak terlalu terlihat. Siswa lebih terpengaruh oleh apa yang mereka buka di gadget.	
9	Apakah notifikasi, iklan, atau tampilan tertentu pada gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	Selama ini tidak pernah terlihat menjadi masalah. Distraksi lebih sering muncul dari aktivitas yang sengaja dibuka oleh siswa.	
10	Apakah siswa sering melakukan multitasking saat belajar menggunakan gadget?	Kebiasaan membuka beberapa hal sekaligus itu sudah biasa terjadi. Siswa bisa mengerjakan tugas sambil membuka yang lain. Karena itu guru harus sering berkeliling untuk memastikan mereka tetap pada jalur pembelajaran.	
11	Apa strategi yang dilakukan guru untuk membantu siswa tetap fokus saat belajar?	Guru tidak bisa hanya diam di depan. Harus aktif bergerak di kelas, melihat langsung apa yang dibuka siswa. Pengawasan seperti	

	menggunakan gadget?	ini jadi kunci supaya siswa tetap terarah.	
12	Bagaimana Bapak mengatur atau membimbing siswa agar tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Biasanya siswa diarahkan supaya tetap menyelesaikan tugas dengan baik. Walaupun mereka cepat mengerjakan, tetap ditekankan supaya tidak asal selesai.	
13	Bagaimana cara Bapak membantu siswa tetap fokus ketika ada gangguan dari teman atau lingkungan kelas?	Dengan tugas individu, siswa lebih fokus ke pekerjaannya masing-masing. Jadi gangguan dari teman bisa lebih diminimalkan.	
14	Apakah Bapak membuat aturan atau ketentuan khusus bagi siswa saat belajar menggunakan gadget?	Ada pembatasan dalam penggunaan gadget, misalnya jumlah tab yang boleh dibuka hanya sekitar tiga sampai lima. Jadi tidak terlalu bebas membuka banyak hal sekaligus.	
15	Bagaimana cara Bapak memotivasi siswa agar tetap semangat belajar menggunakan gadget?	Motivasi muncul dari cara penyampaian materi. Kalau hanya PPT biasa, mereka cepat bosan. Tapi kalau ada variasi seperti video atau praktik langsung, mereka lebih tertarik.	[AWAF.RM.2.3]
16	Apakah Bapak memberikan panduan tertentu atau tips supaya siswa tidak melakukan banyak hal sekaligus saat belajar dengan gadget?	Guru terus mengingatkan dan juga mengontrol langsung di kelas. Tapi untuk benar-benar menghilangkan kebiasaan membuka banyak hal sekaligus, itu masih jadi tantangan tersendiri.	
17	Bagaimana Bapak menilai apakah strategi yang diterapkan untuk mengatasi distraksi saat	Biasanya dilihat dari pemahaman siswa, baik dari sisi teori maupun praktik. Kalau mereka bisa	

	belajar dengan gadget sudah berhasil?	memahami dan mempraktikkan, berarti strategi yang digunakan cukup berhasil.	
18	Apakah Bapak melakukan pendekatan khusus pada siswa yang paling sering terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Ada beberapa siswa yang memang punya rasa ingin tahu lebih tinggi, mereka kadang mencari materi sendiri lewat gadget. Tapi jumlahnya tidak banyak, jadi tetap perlu diarahkan.	
19	Bagaimana Bapak menyesuaikan materi atau metode pembelajaran agar siswa tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Pembelajaran tidak hanya mengandalkan gadget. Harus dipadukan dengan praktik, diskusi, dan juga melatih siswa mencari referensi sendiri, bukan sekadar merangkum atau copy paste.	
20	Apakah Bapak melakukan evaluasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget memengaruhi konsentrasi siswa?	Evaluasi dilakukan dengan melihat bagaimana siswa memahami materi. Kalau hanya cepat selesai tapi tidak paham, berarti perlu perbaikan dalam metode.	
21	Menurut Bapak apa saja manfaat yang diterima siswa saat menggunakan gadget untuk belajar PAI?	Dari sisi positif, siswa jadi lebih mudah mencari referensi dan tidak bergantung pada satu sumber saja. Akses informasi jadi lebih luas.	
22	Apakah gadget membantu siswa lebih mudah memahami materi PAI? Bisa beri contohnya bagaimana gadget membantu?	Gadget bisa membantu, terutama saat mencari sumber tambahan. Tapi tetap harus diarahkan supaya mereka tidak sekadar mengambil tanpa memahami.	
23	Bagaimana penggunaan gadget memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas atau	Siswa cenderung ingin cepat menyelesaikan tugas. Tapi sering kali fokusnya hanya pada selesai, bukan pada	

	latihan PAI?	proses memahami materi.	
24	Apakah gadget dapat membantu siswa mengakses sumber belajar tambahan?	Siswa bisa mencari sumber sendiri, bahkan sekarang dengan bantuan teknologi seperti AI pun bisa. Tapi di sisi lain, ini juga jadi tantangan karena mereka bisa langsung mengambil tanpa benar-benar membaca.	
25	Bagaimana gadget memengaruhi kecepatan atau efektivitas belajar siswa saat mengerjakan tugas PAI?	Secara kecepatan memang terlihat lebih cepat, tapi dari sisi efektivitas belum tentu, karena pemahaman belum tentu ikut meningkat.	
26	Apakah penggunaan gadget membuat siswa terlalu bergantung atau menjadi sulit belajar tanpa gadget?	Terlihat ada kecenderungan bergantung pada gadget. Banyak hal jadi lebih mudah, sehingga usaha untuk membaca atau memahami secara mandiri jadi berkurang.	
27	Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi siswa dengan guru atau sesama siswa saat belajar PAI?	Kalau dibandingkan, interaksi di kelas yang menggunakan gadget cenderung lebih rendah. Justru di kelas reguler, siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi.	
28	Apakah ada dampak negatif yang mencolok dari penggunaan gadget terhadap fokus, perhatian, atau perilaku siswa selama belajar?	Yang paling menonjol itu siswa jadi terburu-buru menyelesaikan tugas, lalu berpindah ke hal lain. Selain itu juga kecenderungan membuka yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.	
29	Apakah siswa dapat tetap belajar secara aktif menggunakan gadget tanpa menimbulkan distraksi?	Kondisi seperti ini sebenarnya bisa tercapai, tapi perlu pengawasan yang terus-menerus. Kalau tidak, perhatian siswa mudah	

		sekali berpindah.	
30	Apakah Bapak memiliki saran atau strategi untuk memaksimalkan manfaat gadget sekaligus meminimalkan distraksi bagi siswa?	Penggunaan gadget tetap perlu dikombinasikan dengan metode lain seperti praktik dan diskusi. Guru juga perlu aktif mengontrol dan memberi batasan, supaya siswa tidak hanya cepat selesai, tapi juga benar-benar paham materi.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 13 April 2026 Pukul 10.43-11.20			
Narasumber: Arsyad Mubarak, S.Hum (Guru Sejarah Kebudayaan Islam)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat siswa menggunakan gadget untuk belajar PAI, distraksi apa saja yang biasanya muncul?	Kalau bicara distraksi, yang paling terasa itu memang dari penggunaan gadget. Jadi anak-anak itu kadang pemakaiannya bukan hanya untuk belajar, tapi juga untuk main game atau buka media sosial. Apalagi saat pergantian jam pelajaran, kalau guru sebelumnya lupa mengingatkan untuk menyimpan gadget, mereka lanjut pakai sendiri di luar pembelajaran.	
2	Apakah ada siswa yang kehilangan fokus atau teralihkan oleh pikiran lain saat belajar menggunakan gadget?	Di kelas itu jumlah siswanya sekitar 25 sampai 30 orang. Dari situ kelihatan kalau sebagian besar memang gampang kehilangan fokus. Jadi walaupun lagi belajar, pikirannya bisa ke mana-mana, apalagi kalau sudah pegang gadget.	

3	Adakah siswa yang menunjukkan rasa khawatir atau cemas saat belajar dengan gadget?	Kalau rasa cemas atau khawatir, jujur tidak terlalu terlihat jelas di kelas. Yang lebih sering muncul itu justru sikap santai atau kurang fokus saat belajar.	
4	Apakah Bapak pernah melihat siswa tampak lelah secara fisik atau pikiran saat belajar dengan gadget? Bagaimana hal itu memengaruhi fokus atau konsentrasi mereka?	Ada beberapa siswa yang terlihat capek, terutama jam pelajaran di siang hari, saya menyebutnya dengan jam-jam rawan, mereka sudah kehabisan energi. Kondisi fisik mereka yang lelah itu cukup berpengaruh, karena mereka jadi sulit konsentrasi, bahkan ada yang sampai tertidur saat pembelajaran berlangsung.	[AM.RM.1.13]
5	Apakah ada siswa yang tampak kurang semangat atau malas saat belajar menggunakan gadget?	Untuk semangat belajar, memang tidak semua anak stabil. Ada yang terlihat kurang semangat, biasanya karena lapar atau kelelahan. Bahkan ada yang sampai izin untuk sarapan dulu, karena kalau dipaksakan belajar justru tidak masuk dan malah mengantuk.	
6	Apakah gerak-gerik teman atau suatu tampilan tertentu di gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	Gerak-gerik teman itu sangat berpengaruh membuat siswa tidak fokus belajar. Misalnya ada yang buka sesuatu yang menarik di gadgetnya, yang lain jadi ikut penasaran.	[AM.RM.1.14]
7	Apakah suara di sekitar, misalnya teman mengobrol atau kebisingan lainnya, mudah membuat siswa kehilangan fokus saat belajar dengan gadget?	Suasana kelas juga sering jadi faktor terpecahnya konsentrasi. Anak-anak kadang ngobrol, bercanda, bahkan sampai ramai sendiri. Kalau sudah seperti itu, konsentrasi belajar jadi terganggu.	[AM.RM.1.15]

8	Apakah perkataan orang lain di kelas baik itu dari guru maupun siswa, misalnya kritik atau pujian, membuat siswa terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Kalau dari perkataan orang lain, seperti komentar atau pujian, tidak terlalu kelihatan pengaruhnya. Dibanding itu, gangguan dari aktivitas teman dan penggunaan gadget jauh lebih terasa.	
9	Apakah notifikasi, iklan, atau tampilan tertentu pada gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	Untuk notifikasi atau iklan sebenarnya jarang muncul. Tapi pernah ada kejadian muncul iklan yang kurang pantas saat anak membuka sesuatu, dan itu cukup mengganggu walaupun tidak sering terjadi.	
10	Apakah siswa sering melakukan multitasking saat belajar menggunakan gadget?	Multitasking itu sering sekali terjadi. Anak bisa buka beberapa tab sekaligus, misalnya sambil mengerjakan tugas tapi juga membuka hal lain. Tapi yang saya lihat itu tidak terlalu menghambat, bahkan kadang mereka tetap bisa menyelesaikan tugas dengan cepat.	
11	Apa strategi yang dilakukan guru untuk membantu siswa tetap fokus saat belajar menggunakan gadget?	Strategi yang saya lakukan itu lebih ke penegasan penggunaan gadget. Jadi anak harus paham kapan boleh pakai dan untuk apa. Selain itu, saya juga berusaha mengarahkan mereka supaya tetap aktif berinteraksi, tidak hanya fokus ke layar.	
12	Bagaimana Bapak mengatur atau membimbing siswa agar tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Cara mengaturnya, saya tidak hanya memberi instruksi dari depan. Saya lebih sering berkeliling, melihat langsung satu per satu, memastikan mereka benar-benar membuka yang	

		berkaitan dengan pembelajaran.	
13	Bagaimana cara Bapak membantu siswa tetap fokus ketika ada gangguan dari teman atau lingkungan kelas?	Kalau ada gangguan dari teman, biasanya saya dekati langsung siswanya. Kadang cukup dengan sentuhan ringan dan teguran yang lebih tegas, karena kalau hanya ditegur dari jauh biasanya tidak terlalu masuk.	
14	Apakah Bapak membuat aturan atau ketentuan khusus bagi siswa saat belajar menggunakan gadget?	Ada aturan yang jelas, gadget hanya digunakan saat diminta untuk pembelajaran. Di luar itu, siswa diminta untuk mematikan dulu supaya tidak mengganggu fokus.	
15	Bagaimana cara Bapak memotivasi siswa agar tetap semangat belajar menggunakan gadget?	Untuk motivasi, sebenarnya anak-anak sudah senang menggunakan gadget, jadi semangat itu sudah ada. Tinggal diarahkan saja supaya penggunaannya tetap ke arah belajar, bukan sekadar hiburan.	
16	Apakah Bapak memberikan panduan tertentu atau tips supaya siswa tidak melakukan banyak hal sekaligus saat belajar dengan gadget?	Saya biasanya memberikan arahan langsung saat pembelajaran berlangsung. Jadi ketika terlihat mereka mulai membuka hal lain, langsung diingatkan supaya kembali ke tujuan awal.	
17	Bagaimana Bapak menilai apakah strategi yang diterapkan untuk mengatasi distraksi saat belajar dengan gadget sudah berhasil?	Untuk melihat apakah strategi ini berhasil, saya menilai per individu. Ada siswa yang bisa mengikuti pembelajaran dengan sangat baik, tapi ada juga yang masih perlu dibimbing. Jadi tidak bisa disamaratakan satu kelas.	

18	Apakah Bapak melakukan pendekatan khusus pada siswa yang paling sering terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Untuk siswa yang paling sering terdistraksi, memang perlu pendekatan khusus. Saya dekati, lalu kalau perlu gadgetnya dimatikan sementara, atau diambil bagian tertentu seperti mouse atau charger supaya dia kembali fokus ke pembelajaran.	
19	Bagaimana Bapak menyesuaikan materi atau metode pembelajaran agar siswa tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Metode pembelajaran saya buat bervariasi. Tidak selalu menggunakan gadget, kadang pakai LKPD, diskusi, atau pembelajaran berbasis proyek seperti membuat PPT. Bahkan saya juga selipkan pembelajaran lain seperti cara mengetik yang benar.	
20	Apakah Bapak melakukan evaluasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget memengaruhi konsentrasi siswa?	Evaluasi biasanya terlihat dari bagaimana mereka mengikuti pembelajaran. Dari situ bisa terlihat mana yang benar-benar paham dan mana yang masih kurang fokus.	
21	Menurut Bapak apa saja manfaat yang diterima siswa saat menggunakan gadget untuk belajar PAI?	Manfaatnya tetap ada. Anak jadi lebih berkembang, terutama dalam hal eksplorasi. Misalnya mereka bisa mencari template sendiri, atau mencoba hal baru dari internet tanpa disuruh.	
22	Apakah gadget membantu siswa lebih mudah memahami materi PAI? Bisa beri contohnya bagaimana gadget membantu?	Kalau digunakan dengan benar, gadget sangat membantu. Apalagi sekarang anak sudah mengenal AI, jadi materi bisa didapat dengan lebih jelas dan lebih mudah dipahami, tidak	

		sekadar asal muncul.	
23	Bagaimana penggunaan gadget memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas atau latihan PAI?	Dalam mengerjakan tugas, penggunaan gadget jelas mempercepat. Dibandingkan manual, hasilnya bisa lebih cepat selesai.	
24	Apakah gadget dapat membantu siswa mengakses sumber belajar tambahan?	Ada beberapa siswa yang punya inisiatif mencari materi tambahan sendiri. Tapi itu tidak selalu konsisten, kadang dilakukan, kadang tidak.	
25	Bagaimana gadget memengaruhi kecepatan atau efektivitas belajar siswa saat mengerjakan tugas PAI?	Dari segi kecepatan dan efektivitas, pembelajaran digital memang pengerjaan tugas terasa lebih cepat. Apalagi mereka sudah terbiasa menggunakan Google atau AI dalam belajar.	
26	Apakah penggunaan gadget membuat siswa terlalu bergantung atau menjadi sulit belajar tanpa gadget?	Saat pembelajaran berlangsung, ketergantungan belum terlalu terlihat. Tapi setelah tugas selesai, biasanya mereka ingin terus menggunakan gadget, dan di situ mulai terasa sulit untuk diarahkan.	
27	Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi siswa dengan guru atau sesama siswa saat belajar PAI?	Pengaruh ke interaksi cukup terasa. Saat gadget sudah di depan mereka, komunikasi dengan guru maupun teman jadi berkurang karena mereka lebih fokus ke dunia digital masing-masing.	
28	Apakah ada dampak negatif yang mencolok dari penggunaan gadget terhadap fokus, perhatian, atau perilaku siswa selama belajar?	Dampak negatif yang paling mencolok itu ketergantungan. Selain itu, fokus mereka juga jadi mudah terpecah karena banyak hal yang bisa diakses	

		di gadget.	
29	Apakah siswa dapat tetap belajar secara aktif menggunakan gadget tanpa menimbulkan distraksi?	Pembelajaran tetap bisa berjalan, tapi kalau tanpa distraksi rasanya sulit. Hampir selalu ada gangguan, terutama dari gadget itu sendiri.	
30	Apakah Bapak memiliki saran atau strategi untuk memaksimalkan manfaat gadget sekaligus meminimalkan distraksi bagi siswa?	Kalau saran, sebenarnya gadget itu punya banyak sisi positif. Kuncinya di guru, bagaimana mengarahkan dan mengawasi penggunaannya, apalagi kalau sudah berbasis online. Selain itu, tetap harus seimbang dengan interaksi langsung dan penanaman akhlak, supaya pembelajaran tidak hanya fokus ke digital saja.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 13 April 2026 Pukul 12.22-12.43			
Narasumber: M. Miftahun Na'im, M.Pd (Guru Al Qur'an dan Hadits)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat siswa menggunakan gadget untuk belajar PAI, distraksi apa saja yang biasanya muncul?	Kalau saya lihat selama mengajar di kelas IT, distraksi paling sering muncul itu memang dari gadgetnya sendiri. Jadi ketika saya masuk kelas, sering kali sudah ada anak yang menyalahgunakan, seperti buka TikTok, main game, bahkan pernah ada yang sampai live TikTok di kelas dan tanpa sadar saya juga ikut muncul di live itu. Jadi fokus belajar langsung	[MMN.RM.1.2]

		terbagi, tidak lagi ke materi	
2	Apakah ada siswa yang kehilangan fokus atau teralihkan oleh pikiran lain saat belajar menggunakan gadget?	Kehilangan fokus itu cukup sering terjadi. Apalagi saat gadget sudah di tangan, pikiran siswa mudah sekali teralihkan. Jadi walaupun secara fisik mereka terlihat memperhatikan, sebenarnya yang dibuka atau dipikirkan bisa saja hal lain.	
3	Adakah siswa yang menunjukkan rasa khawatir atau cemas saat belajar dengan gadget?	Kalau untuk rasa cemas atau khawatir, di kelas saya tidak terlalu terlihat ke arah situ. Justru yang lebih menonjol itu mereka merasa terlalu bebas saat menggunakan gadget.	
4	Apakah Bapak pernah melihat siswa tampak lelah secara fisik atau pikiran saat belajar dengan gadget? Bagaimana hal itu memengaruhi fokus atau konsentrasi mereka?	Untuk kelelahan fisik atau pikiran, agak sulit terdeteksi. Karena saat sudah menggunakan gadget, perhatian mereka seperti teralihkan, jadi rasa capek itu tidak terlalu kelihatan. Bisa dibilang gadget ini seperti menutupi rasa lelah mereka.	
5	Apakah ada siswa yang tampak kurang semangat atau malas saat belajar menggunakan gadget?	Saat menggunakan gadget, anak-anak justru terlihat lebih semangat. Tapi semangat itu bukan selalu ke arah pembelajaran, karena yang dibuka sering kali hal-hal di luar materi.	[MMN.RM.1.5]
6	Apakah gerak-gerik teman atau suatu tampilan tertentu di gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	Gerakan teman atau tampilan di gadget sangat berpengaruh. Ketika satu anak membuka sesuatu yang menarik, yang lain langsung ikut tertarik, akhirnya fokus kelas mudah terpecah.	
7	Apakah suara di sekitar,	Kalau dari suara lingkungan	

	misalnya teman mengobrol atau kebisingan lainnya, mudah membuat siswa kehilangan fokus saat belajar dengan gadget?	luar kelas tidak mengganggu, kelas IT ini cukup kondusif. Penataan ruang juga mendukung, kelas juga memiliki AC menjadikan siswa nyaman, jadi suara dan hal-hal dari luar kelas tidak terlalu mengganggu konsentrasi siswa.	
8	Apakah perkataan orang lain di kelas baik itu dari guru maupun siswa, misalnya kritik atau pujian, membuat siswa terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	Perkataan orang lain, baik dari guru atau teman, tidak terlalu jadi sumber gangguan utama. Dibanding itu, perhatian mereka lebih tersedot ke gadget masing-masing.	
9	Apakah notifikasi, iklan, atau tampilan tertentu pada gadget membuat siswa sulit fokus saat belajar?	Untuk notifikasi atau iklan, jarang sekali jadi masalah di kelas. Jadi gangguan utama tetap dari aktivitas yang mereka pilih sendiri di gadget.	
10	Apakah siswa sering melakukan multitasking saat belajar menggunakan gadget?	Multitasking itu hampir selalu terjadi. Anak mengerjakan tugas sambil membuka aplikasi lain. Ini sering menghambat pengerjaan, karena perhatian mereka terbagi.	[MMN.RM.1.7]
11	Apa strategi yang dilakukan guru untuk membantu siswa tetap fokus saat belajar menggunakan gadget?	Strategi yang saya lakukan sejauh ini lebih ke penegasan, tapi memang masih dalam proses. Saya berusaha mengarahkan supaya penggunaan gadget lebih terkontrol, walaupun belum sepenuhnya berhasil.	
12	Bagaimana Bapak mengatur atau membimbing siswa agar tetap fokus saat belajar?	Dalam membimbing siswa, saya tetap memberikan arahan langsung di kelas. Tapi kenyataannya, saat gadget sudah di depan	

	dengan gadget?	mereka, perhatian ke guru jadi berkurang, jadi perlu usaha lebih untuk mengarahkan.	
13	Bagaimana cara Bapak membantu siswa tetap fokus ketika ada gangguan dari teman atau lingkungan kelas?	Kalau gangguan dari teman, sebenarnya tidak terlalu dominan dibanding gadget. Jadi fokus saya lebih ke bagaimana mengendalikan penggunaan gadget itu sendiri.	
14	Apakah Bapak membuat aturan atau ketentuan khusus bagi siswa saat belajar menggunakan gadget?	Saya membuat aturan, tugas harus diselesaikan dulu sebelum membuka hal lain. Tapi dalam praktiknya, saat mengerjakan pun mereka tetap membuka hal lain secara bersamaan.	
15	Bagaimana cara Bapak memotivasi siswa agar tetap semangat belajar menggunakan gadget?	Saya sering memberikan motivasi dengan mengingatkan dampak buruk gadget kalau digunakan tanpa kontrol. Itu lebih saya tekankan supaya mereka sadar sendiri.	
16	Apakah Bapak memberikan panduan tertentu atau tips supaya siswa tidak melakukan banyak hal sekaligus saat belajar dengan gadget?	Arahan supaya tidak multitasking sebenarnya sudah sering disampaikan. Tapi di lapangan, mereka tetap melakukannya, jadi masih menjadi tantangan.	
17	Bagaimana Bapak menilai apakah strategi yang diterapkan untuk mengatasi distraksi saat belajar dengan gadget sudah berhasil?	Saya menilai keberhasilan dari hasil akhir tugas dan juga prosesnya. Dari situ bisa terlihat mana yang benar-benar mengikuti pembelajaran dan mana yang tidak.	
18	Apakah Bapak melakukan pendekatan khusus pada siswa yang paling sering	Untuk siswa yang paling sulit diatur, sudah saya coba pendekatan khusus, termasuk	

	terdistraksi saat belajar menggunakan gadget?	diberi motivasi. Tapi ada tipe siswa yang kalau di depannya tidak ada gadget, seperti kurang semangat, jadi cukup sulit dikendalikan. Biasanya lebih mudah diarahkan oleh guru yang lebih tegas.	
19	Bagaimana Bapak menyesuaikan materi atau metode pembelajaran agar siswa tetap fokus saat belajar dengan gadget?	Metode pembelajaran saya selang-seling. Kadang pakai gadget, kadang konvensional, tergantung materi dan juga efisiensi waktu yang tersedia.	
20	Apakah Bapak melakukan evaluasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget memengaruhi konsentrasi siswa?	Evaluasi saya lakukan dengan melihat jalannya pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa. Dari situ bisa terlihat pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi mereka.	
21	Menurut Bapak apa saja manfaat yang diterima siswa saat menggunakan gadget untuk belajar PAI?	Manfaatnya tetap terasa, terutama dalam hal akses. Siswa jadi lebih mudah mengerjakan tugas, mengumpulkan tugas, dan juga lebih terampil dalam menggunakan teknologi.	
22	Apakah gadget membantu siswa lebih mudah memahami materi PAI? Bisa beri contohnya bagaimana gadget membantu?	Kalau soal pemahaman, hasilnya berbeda-beda. Gadget bisa membantu, tapi tetap tergantung pada masing-masing siswa bagaimana cara memanfaatkannya.	
23	Bagaimana penggunaan gadget memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas atau latihan PAI?	Dalam menyelesaikan tugas, sebenarnya gadget membantu. Tapi karena multitasking, pengerjaan tugas sering jadi lebih lama dari yang seharusnya.	
24	Apakah gadget dapat membantu siswa	Untuk inisiatif mencari materi tambahan, di kelas	

	mengakses sumber belajar tambahan?	saya belum terlalu terlihat. Siswa lebih sering menunggu arahan daripada mencari sendiri.	
25	Bagaimana gadget memengaruhi kecepatan atau efektivitas belajar siswa saat mengerjakan tugas PAI?	Dari segi kecepatan, seharusnya bisa lebih efektif. Tapi karena sering membuka hal lain, hasilnya jadi tidak maksimal.	
26	Apakah penggunaan gadget membuat siswa terlalu bergantung atau menjadi sulit belajar tanpa gadget?	Penggunaan gadget ini cenderung mengarah ke ketergantungan. Terutama saat sudah terbiasa, mereka jadi sulit lepas dari gadget.	
27	Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi siswa dengan guru atau sesama siswa saat belajar PAI?	Interaksi dengan guru dan teman jadi berkurang. Saat gadget sudah di depan, mereka lebih fokus ke layar masing-masing, bahkan diskusi jadi kurang berjalan.	
28	Apakah ada dampak negatif yang mencolok dari penggunaan gadget terhadap fokus, perhatian, atau perilaku siswa selama belajar?	Dampak negatif yang paling terlihat itu berkurangnya interaksi sosial. Selain itu, fokus belajar juga jadi mudah terpecah.	
29	Apakah siswa dapat tetap belajar secara aktif menggunakan gadget tanpa menimbulkan distraksi?	Pembelajaran tetap berjalan, tapi distraksi hampir selalu ikut muncul. Jadi sulit untuk benar-benar fokus penuh selama penggunaan gadget.	
30	Apakah Bapak memiliki saran atau strategi untuk memaksimalkan manfaat gadget sekaligus meminimalkan distraksi bagi siswa?	Kalau untuk saran, jujur saya sendiri masih dalam tahap belajar. Penggunaan gadget ini perlu ketegasan yang konsisten, sementara saya merasa masih perlu meningkatkan hal itu supaya pembelajaran bisa lebih terarah dan tidak mudah terdistraksi.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 14 April 2026 Pukul 08.00-08.15			
Narasumber: Moh. Ziyaul Haq (Siswa Kelas VIII D)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat pembelajaran menggunakan gadget, hal apa saja yang biasanya membuat kamu tidak memperhatikan penjelasan guru atau tidak mengerjakan tugas dengan baik?	Saya sering kurang fokus karena <i>nggak</i> sabar buat buka game atau Instagram soalnya gadget ada di depan mata jadi <i>gampang</i> untuk buka yang lain-lain. Penjelasan guru jadi kurang diperhatikan, ngerjakan tugas juga <i>nggak</i> maksimal.	[MZH.RM.1.9]
2	Apakah kamu pernah tidak memperhatikan pelajaran saat belajar menggunakan gadget karena memikirkan hal lain atau karena suasana kelas, seperti teman yang ngobrol? Manakah yang lebih sering terjadi?	Kalau <i>ngelamun mikirin</i> sesuatu pas belajar itu jarang. Lebih sering <i>keganggu</i> karena ada <i>temen</i> yang ngobrol, <i>apalagi</i> kalau kelas nya ramai.	
3	Saat belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah melakukan kegiatan lain secara bersamaan, seperti membuka media sosial atau mendengarkan musik? Menurutmu, apakah hal tersebut membuat kamu jadi kurang memperhatikan pelajaran atau tugas?	Kadang buka sosmed sama buka game sambil <i>ngerjakan</i> tugas, jadi selesainya lama.	
4	Selama belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah merasa cemas, lelah, sulit fokus, atau jadi kurang	Pernah <i>sih capek, nggak</i> semangat karena <i>kelamaan</i> pakai gadget, jadi badan <i>kerasa</i> pegal, duduk juga terlalu lama, <i>jadinya nggak</i>	

	semangat? Kalau iya, bisa ceritakan seperti apa pengalamanmu dan bagaimana itu memengaruhi cara kamu belajar?	fokus belajar juga.	
5	Apakah guru mu membuat aturan saat belajar menggunakan gadget? Kalau ada, contohnya seperti apa dan apakah kamu benar-benar mengikutinya?	Biasanya guru minta tugas harus selesai dulu, kalau sudah selesai boleh main-main. Guru juga keliling kelas buat lihat siapa <i>aja</i> yang belum selesai. Saya kadang <i>nggak ngikuti</i> aturan karena <i>males aja ngerjakan</i> tugas karena <i>pengen</i> main game.	
6	Apa yang dilakukan guru supaya kamu tetap semangat dan tidak terpengaruh hal-hal diluar pembelajaran saat belajar menggunakan gadget?	Kadang guru mengadakan permainan, kayak Quizizz. Belajar jadi <i>nggak</i> bosan, ya walaupun <i>nggak</i> sering.	
7	Saat belajar menggunakan gadget, apa yang dilakukan guru ketika ada temanmu yang mengobrol, bercanda, atau tidak memperhatikan pelajaran agar kalian tetap fokus?	Kalau ada teman yang mengobrol atau bercanda, guru biasanya langsung menegur. Setelah ditegur, kadang masih diulangi lagi, jadi suasana kelas masih bisa mengganggu.	[MZH.RM.1.18]
8	Apakah belajar PAI menggunakan gadget membantu kamu lebih mudah memahami materi serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah? Jika iya, bisa beri contohnya?	<i>Sebenarnya</i> lebih <i>gampang</i> waktu mengerjakan soal, karena bisa cari jawaban di internet atau <i>AI</i> . Tapi kalau materi saya jadi kurang paham.	
9	Saat belajar PAI menggunakan gadget, apakah kamu tetap aktif bertanya atau berdiskusi dengan guru dan teman?	Kurang aktif kalau diskusi, ya karena sibuk lihat gadget. Kadang <i>nanya</i> ke guru tapi jarang, <i>apalagi</i> kalau guru <i>kelihatan</i> sibuk sendiri jadi	

		<i>males</i> bertanya.	
10	Apakah penggunaan gadget pernah membuat kamu tidak memperhatikan pelajaran PAI? Jika iya, biasanya karena apa?	Kadang <i>bikin</i> saya kurang fokus karena <i>pengin</i> membuka hal lain. Saya juga jarang cari materi tambahan karena merasa <i>males</i> .	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 14 April 2026 Pukul 08.15-08.30			
Narasumber: Ahmad Izzan Maufiqi (Siswa Kelas VIII D)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat pembelajaran menggunakan gadget, hal apa saja yang biasanya membuat kamu tidak memperhatikan penjelasan guru atau tidak mengerjakan tugas dengan baik?	Biasanya <i>nggak</i> fokus karena suka buka YouTube untuk nonton film. Saya juga sering diajak ngobrol sama teman, jadi perhatian saya teralihkan.	[AIM.RM.1.10]
2	Apakah kamu pernah tidak memperhatikan pelajaran saat belajar menggunakan gadget karena memikirkan hal lain atau karena suasana kelas, seperti teman yang ngobrol? Manakah yang lebih sering terjadi?	Jarang. Suasana kelas <i>nggak</i> begitu mengganggu <i>sih</i> . <i>Nggak</i> fokus nya karena ada gadget.	
3	Saat belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah melakukan kegiatan lain secara bersamaan, seperti membuka media sosial atau mendengarkan musik? Menurutmu, apakah hal tersebut membuat kamu jadi	Iya sering. Biasanya saya diajak teman untuk nonton bareng. Jadi sering belajar sambil melakukan hal lain, saya jadi tidak fokus belajar.	[AIM.RM.1.19]

	kurang memperhatikan pelajaran atau tugas?		
4	Selama belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah merasa cemas, lelah, sulit fokus, atau jadi kurang semangat? Kalau iya, bisa ceritakan seperti apa pengalamanmu dan bagaimana itu memengaruhi cara kamu belajar?	Pernah. Biasanya karena tugasnya menurut saya sulit, jadi <i>bikin</i> bingung dan repot. Tapi <i>nggak</i> sering <i>kayak gini</i> juga.	
5	Apakah guru mu membuat aturan saat belajar menggunakan gadget? Kalau ada, contohnya seperti apa dan apakah kamu benar-benar mengikutinya?	Kalau tugas sudah selesai baru boleh membuka yang lain.	
6	Apa yang dilakukan guru supaya kamu tetap semangat dan tidak terpengaruh hal-hal diluar pembelajaran saat belajar menggunakan gadget?	<i>Kayaknya</i> <i>nggak</i> ada. Tergantung ke diri saya sendiri mau belajar atau <i>males</i> belajar.	
7	Saat belajar menggunakan gadget, apa yang dilakukan guru ketika ada temanmu yang ngobrol, bercanda, atau tidak memperhatikan pelajaran agar kalian tetap fokus?	Kalau ada teman yang ngobrol atau bercanda, guru biasanya langsung menegur.	
8	Apakah belajar PAI menggunakan gadget membantu kamu lebih mudah memahami materi serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah? Jika iya, bisa beri contohnya?	Kalau pakai gadget mengerjakan tugas jadi mudah karena bisa cari jawaban di <i>Google</i> , walaupun <i>kadang</i> <i>nggak</i> <i>dibolehin</i> sama guru <i>kadang</i> saya diam-diam. Tapi kalau materi lebih paham kalau dijelaskan di papan tulis.	
9	Saat belajar PAI	Masih bisa berdiskusi	

	menggunakan gadget, apakah kamu tetap aktif bertanya atau berdiskusi dengan guru dan teman?	walaupun ada gadget. Saya masih aktif bertanya ke teman dan juga guru.	
10	Apakah penggunaan gadget pernah membuat kamu tidak memperhatikan pelajaran PAI? Jika iya, biasanya karena apa?	Teman dan gadget itu seimbang.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 14 April 2026 Pukul 08.30-08.45			
Narasumber: Muhammad Aditiya Fauwas Sya'bani (Siswa Kelas VIII D)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat pembelajaran menggunakan gadget, hal apa saja yang biasanya membuat kamu tidak memperhatikan penjelasan guru atau tidak mengerjakan tugas dengan baik?	Saya sering tidak fokus kalau kelas sedang ramai. Teman-teman suka <i>berisik</i> , bahkan ada yang menyalakan musik dengan <i>volume</i> besar. Itu membuat saya terganggu. Dari diri saya sendiri juga <i>kadang</i> terganggu fokusnya, tapi yang paling terasa itu karena kelas ramai.	[MAFS.RM.1.17]
2	Apakah kamu pernah tidak memperhatikan pelajaran saat belajar menggunakan gadget karena memikirkan hal lain atau karena suasana kelas, seperti teman yang mengobrol? Manakah yang lebih sering terjadi?	Pernah <i>nggak</i> perhatikan pelajaran karena kelas ramai. Kalau udah kayak gitu jadi <i>nggak mood</i> belajar. Tergantung <i>mood</i> juga bisa fokus atau <i>enggak</i> .	
3	Saat belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah melakukan kegiatan lain secara	Saya jarang <i>kayak</i> gitu. Saya buka kalau pelajaran sudah selesai karena <i>nggak</i> enak kalau lagi belajar tapi buka	

	bersamaan, seperti membuka media sosial atau mendengarkan musik? Menurutmu, apakah hal tersebut membuat kamu jadi kurang memperhatikan pelajaran atau tugas?	<i>sosmed.</i>	
4	Selama belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah merasa cemas, lelah, sulit fokus, atau jadi kurang semangat? Kalau iya, bisa ceritakan seperti apa pengalamanmu dan bagaimana itu memengaruhi cara kamu belajar?	Pernah <i>capek pas</i> belajar karena tugas lagi banyak. Misalnya ada PR atau saya lagi <i>nggak</i> ikut pelajaran karena ada izin keperluan, jadi tugasnya tambah banyak, <i>yasudah</i> dari <i>situ</i> jadi <i>capek</i> .	
5	Apakah guru mu membuat aturan saat belajar menggunakan gadget? Kalau ada, contohnya seperti apa dan apakah kamu benar-benar mengikutinya?	Kalau materi sudah selesai dan masih ada waktu, baru boleh pakai gadget untuk hal lain. Tapi itu tergantung gurunya, tidak semua sama. <i>Kadang</i> boleh pakai gadget, <i>kadang</i> juga tidak.	
6	Apa yang dilakukan guru supaya kamu tetap semangat dan tidak terpengaruh hal-hal diluar pembelajaran saat belajar menggunakan gadget?	Guru biasanya tegas, kita <i>dikasih</i> kebebasan pakai gadget kalau pembelajaran sudah selesai.	
7	Saat belajar menggunakan gadget, apa yang dilakukan guru ketika ada temanmu yang mengobrol, bercanda, atau tidak memperhatikan pelajaran agar kalian tetap fokus?	Kalau ada yang mengobrol atau bercanda, biasanya langsung <i>dimarahi</i> supaya kembali fokus ke pelajaran.	
8	Apakah belajar PAI menggunakan gadget	Penjelasan secara non digital lebih mudah dipahami. Tapi	

	membantu kamu lebih mudah memahami materi serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah? Jika iya, bisa beri contohnya?	kalau mengerjakan tugas, penggunaan gadget <i>buat</i> proses mengerjakannya jadi lebih cepat.	
9	Saat belajar PAI menggunakan gadget, apakah kamu tetap aktif bertanya atau berdiskusi dengan guru dan teman?	Saya bukan tipe yang suka bertanya atau berdiskusi, jadi mau belajar di papan tulis atau gadget tetap sama saja, tidak terlalu berpengaruh.	
10	Apakah penggunaan gadget pernah membuat kamu tidak memperhatikan pelajaran PAI? Jika iya, biasanya karena apa?	Pakai gadget <i>nggak</i> membuat saya kehilangan fokus, karena tetap memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 14 April 2026 Pukul 08.45-09.00			
Narasumber: Abdulloh Haidar Adinata (Siswa Kelas VIII C)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat pembelajaran menggunakan gadget, hal apa saja yang biasanya membuat kamu tidak memperhatikan penjelasan guru atau tidak mengerjakan tugas dengan baik?	Seringnya karena buka <i>sosmed</i> , <i>YouTube</i> , atau game dari kemauan sendiri, bukan karena notifikasi. Tapi, tugas tetap dikerjakan sampai selesai.	[AHA.RM.1.11]
2	Apakah kamu pernah tidak memperhatikan pelajaran saat belajar menggunakan gadget karena memikirkan hal lain atau karena suasana kelas, seperti teman yang mengobrol? Manakah	Kadang <i>ke pikiran</i> hal <i>random</i> sebentar. Tapi kalau teman ngobrol itu lebih sering mengganggu, apalagi kalau lagi bercanda jadi lebih menarik dari pada pelajaran.	

	yang lebih sering terjadi?		
3	Saat belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah melakukan kegiatan lain secara bersamaan, seperti membuka media sosial atau mendengarkan musik? Menurutmu, apakah hal tersebut membuat kamu jadi kurang memperhatikan pelajaran atau tugas?	Multitasking saya jarang. Mungkin buka YouTube untuk lihat video, biasanya tentang ilmu pengetahuan tapi tergantung <i>mood</i> dan seringnya <i>random</i> . Lumayan <i>bikin</i> konsentrasi <i>kepecah</i> walaupun <i>cuma</i> sedikit.	
4	Selama belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah merasa cemas, lelah, sulit fokus, atau jadi kurang semangat? Kalau iya, bisa ceritakan seperti apa pengalamanmu dan bagaimana itu memengaruhi cara kamu belajar?	Pernah merasa <i>capek</i> dan kurang semangat, biasanya karena kelelahan dari aktivitas, misalnya setelah kegiatan LDKS. Walaupun gadget sudah di depan mata, rasa <i>capek</i> tetap terasa. Akhirnya susah fokus, bahkan <i>kadang</i> bingung saat mencari jawaban soal.	
5	Apakah guru mu membuat aturan saat belajar menggunakan gadget? Kalau ada, contohnya seperti apa dan apakah kamu benar-benar mengikutinya?	Kalau tugas sudah dikumpul baru boleh pakai gadget untuk diluar pembelajaran.	
6	Apa yang dilakukan guru supaya kamu tetap semangat dan tidak terpengaruh hal-hal diluar pembelajaran saat belajar menggunakan gadget?	Kalau dirasakan, belum terlalu terlihat usaha khusus dari guru untuk meningkatkan semangat saya belajar saat pakai gadget.	
7	Saat belajar menggunakan gadget, apa yang dilakukan guru ketika ada temanmu yang mengobrol, bercanda, atau tidak memperhatikan pelajaran agar kalian tetap fokus?	Biasanya guru menegur atau minta gadget disimpan di lemari. Kadang juga <i>dimarahi</i> , dan pernah sampai keluar kelas kalau suasana sudah terlalu ramai.	

8	Apakah belajar PAI menggunakan gadget membantu kamu lebih mudah memahami materi serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah? Jika iya, bisa beri contohnya?	Itu tergantung masing-masing. Kadang bisa bantu, kadang biasa aja. Belajar <i>nggak</i> pakai gadget juga tetep bisa dipahami.	
9	Saat belajar PAI menggunakan gadget, apakah kamu tetap aktif bertanya atau berdiskusi dengan guru dan teman?	Saya masih bisa <i>ngikuti</i> diskusi, tapi <i>nggak</i> sebanyak belajar tanpa gadget.	
10	Apakah penggunaan gadget pernah membuat kamu tidak memperhatikan pelajaran PAI? Jika iya, biasanya karena apa?	Pernah <i>nggak</i> memperhatikan karena buka game, tapi biasanya karena merasa sudah paham materi dan pernah dijelaskan sebelumnya, jadi <i>pas</i> dijelaskan ulang jadi <i>males</i> dan <i>nggak</i> fokus.	

Lokasi: MTs Assaadah 1 Gresik			
Waktu: 14 April 2026 Pukul 09.15-09.30			
Narasumber: Wildan Muhammad Prabu Janitra (Siswa Kelas VIII C)			
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Saat pembelajaran menggunakan gadget, hal apa saja yang biasanya membuat kamu tidak memperhatikan penjelasan guru atau tidak mengerjakan tugas dengan baik?	<i>Kadang</i> ada notifikasi dari media sosial. Saya sengaja juga main game <i>online</i> .	
2	Apakah kamu pernah tidak memperhatikan pelajaran saat belajar menggunakan gadget karena memikirkan	Saya pernah seperti itu. Yang lebih sering terjadi adalah mengobrol dengan teman, kadang juga karena	

	hal lain atau karena suasana kelas, seperti teman yang mengobrol? Manakah yang lebih sering terjadi?	memikirkan hal lain di luar pelajaran.	
3	Saat belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah melakukan kegiatan lain secara bersamaan, seperti membuka media sosial atau mendengarkan musik? Menurutmu, apakah hal tersebut membuat kamu jadi kurang memperhatikan pelajaran atau tugas?	Pernah, seperti buka media sosial atau <i>dengarkan</i> musik. <i>Nggak</i> fokus juga <i>sih</i> kalo gitu.	
4	Selama belajar menggunakan gadget, apakah kamu pernah merasa cemas, lelah, sulit fokus, atau jadi kurang semangat? Kalau iya, bisa ceritakan seperti apa pengalamanmu dan bagaimana itu memengaruhi cara kamu belajar?	Pernah <i>capek sampe-sampe</i> tidur sebentar dikelas. Itu <i>gara-gara</i> sebelumnya mengerjakan tugas menggambar sampai larut malam.	
5	Apakah guru mu membuat aturan saat belajar menggunakan gadget? Kalau ada, contohnya seperti apa dan apakah kamu benar-benar mengikutinya?	Siswa <i>nggak</i> boleh buka aplikasi lain. Tapi kadang saya masih melanggar karena <i>bosen</i> .	
6	Apa yang dilakukan guru supaya kamu tetap semangat dan tidak terpengaruh hal-hal diluar pembelajaran saat belajar menggunakan gadget?	Membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, pakai aplikasi edukasi kayak Quizizz.	
7	Saat belajar menggunakan gadget, apa yang dilakukan guru ketika ada temanmu yang mengobrol, bercanda,	Menegurnya supaya tidak bercanda atau mengobrol saat pelajaran dimulai.	

	atau tidak memperhatikan pelajaran agar kalian tetap fokus?		
8	Apakah belajar PAI menggunakan gadget membantu kamu lebih mudah memahami materi serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah? Jika iya, bisa beri contohnya?	Sangat membantu untuk memahami materi dan <i>nyelesain</i> tugas dengan lebih <i>cepat</i> dan mudah. Pembelajaran lebih interaktif, fleksibel, dan menarik, akhirnya termotivasi <i>buat</i> belajar. Contohnya memahami materi secara visual dan audio menggunakan <i>YouTube</i> .	
9	Saat belajar PAI menggunakan gadget, apakah kamu tetap aktif bertanya atau berdiskusi dengan guru dan teman?	Iya, karena diskusi membantu <i>mahami</i> konsep PAI yang kompleks, bukan <i>cuman</i> sekadar membaca materi di layar.	
10	Apakah penggunaan gadget pernah membuat kamu tidak memperhatikan pelajaran PAI? Jika iya, biasanya karena apa?	Penggunaan gadget kadang membuat saya kurang memperhatikan pelajaran, biasanya karena membuka aplikasi lain seperti <i>WhatsApp</i> , <i>Instagram</i> , atau <i>TikTok</i> .	

Lampiran 7

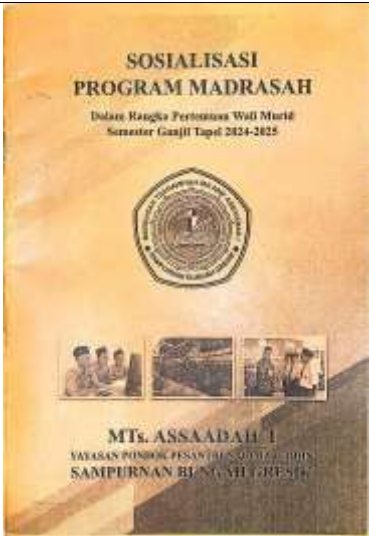
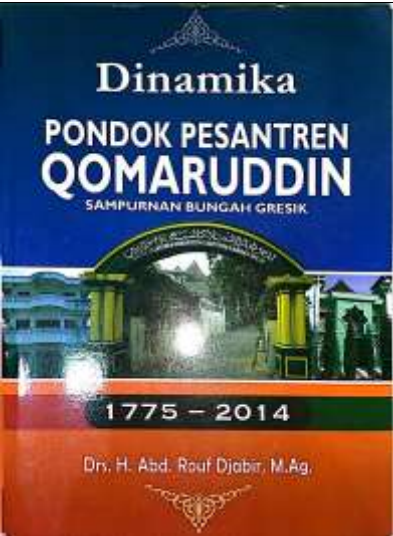
Dokumentasi Wawancara

	
Wawancara Kepala Sekolah	Wawancara Waka Kurikulum
	
Wawancara Waka Kesiswaan	Wawancara Guru Akidah Akhlak
	
Wawancara Guru Fiqih	Wawancara Guru SKI
	
Wawancara Guru Qurdist	Wawancara Siswa

Dokumentasi Kegiatan

	
KBM Kelas VIII D (IT)	KBM Kelas VIII C (IT)
	
KBM Kelas VII D (IT)	KBM Kelas VII C (IT)
	
KBM Kelas VIII E (Reguler)	Ziarah
	
Literasi Pagi	Workshop Sekolah Ramah Anak

Dokumen Pendukung

	
Buku Sosialisasi Program Madrasah	Buku Profil Pondok dan Sekolah
	
Majalah Kegiatan Siswa	Lembar Kerja Siswa

	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Identitas Mata Kuliah: SKI dan Hadis 1 Mata Pelajaran: Al-Qur'an Hadis Pada Kajian: Ilmu Tafsir Hadis dan Hadis yang berkaitan dengan Hadis Subjek Kajian: Ilmu Tafsir Hadis Waktu Pelaksanaan Pembelajaran: Formasi Kelas: Formasi kelas (30-35) terdiri dari dua kelas, yaitu kelas pertama dan kelas kedua. Kelas pertama terdiri dari 15 siswa dan kelas kedua terdiri dari 15 siswa. Kelas pertama dan kelas kedua akan mengikuti pembelajaran yang sama. Materi Pelajaran: Materi Pelajaran Hadis dan Hadis yang berkaitan dengan Hadis. Materi Pelajaran: Materi Pelajaran Hadis dan Hadis yang berkaitan dengan Hadis. Materi Pelajaran: Materi Pelajaran Hadis dan Hadis yang berkaitan dengan Hadis. Referensi Pembelajaran: Referensi Pembelajaran Hadis dan Hadis yang berkaitan dengan Hadis.												
Classroom Akidah Akhlak	RPP Al Qur'an Hadits												
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MATA PELAJARAN: BAHASA INDONESIA DAN IPS REVISI 1. IDENTITAS <table border="1"> <tr> <td>Nama Guru:</td> <td>Identitas:</td> </tr> <tr> <td>Nama Siswa:</td> <td>Identitas:</td> </tr> <tr> <td>Nama Kelas:</td> <td>Identitas:</td> </tr> <tr> <td>Nama Sekolah:</td> <td>Identitas:</td> </tr> <tr> <td>Nama Kota:</td> <td>Identitas:</td> </tr> <tr> <td>Nama Provinsi:</td> <td>Identitas:</td> </tr> </table> 2. IDENTITAS 3. IDENTITAS 4. IDENTITAS 5. IDENTITAS 6. IDENTITAS 7. IDENTITAS 8. IDENTITAS 9. IDENTITAS 10. IDENTITAS 11. IDENTITAS 12. IDENTITAS 13. IDENTITAS 14. IDENTITAS 15. IDENTITAS 16. IDENTITAS 17. IDENTITAS 18. IDENTITAS 19. IDENTITAS 20. IDENTITAS 21. IDENTITAS 22. IDENTITAS 23. IDENTITAS 24. IDENTITAS 25. IDENTITAS 26. IDENTITAS 27. IDENTITAS 28. IDENTITAS 29. IDENTITAS 30. IDENTITAS 31. IDENTITAS 32. IDENTITAS 33. IDENTITAS 34. IDENTITAS 35. IDENTITAS 36. IDENTITAS 37. IDENTITAS 38. IDENTITAS 39. IDENTITAS 40. IDENTITAS 41. IDENTITAS 42. IDENTITAS 43. IDENTITAS 44. IDENTITAS 45. IDENTITAS 46. IDENTITAS 47. IDENTITAS 48. IDENTITAS 49. IDENTITAS 50. IDENTITAS 51. IDENTITAS 52. IDENTITAS 53. IDENTITAS 54. IDENTITAS 55. IDENTITAS 56. IDENTITAS 57. IDENTITAS 58. IDENTITAS 59. IDENTITAS 60. IDENTITAS 61. IDENTITAS 62. IDENTITAS 63. IDENTITAS 64. IDENTITAS 65. IDENTITAS 66. IDENTITAS 67. IDENTITAS 68. IDENTITAS 69. IDENTITAS 70. IDENTITAS 71. IDENTITAS 72. IDENTITAS 73. IDENTITAS 74. IDENTITAS 75. IDENTITAS 76. IDENTITAS 77. IDENTITAS 78. IDENTITAS 79. IDENTITAS 80. IDENTITAS 81. IDENTITAS 82. IDENTITAS 83. IDENTITAS 84. IDENTITAS 85. IDENTITAS 86. IDENTITAS 87. IDENTITAS 88. IDENTITAS 89. IDENTITAS 90. IDENTITAS 91. IDENTITAS 92. IDENTITAS 93. IDENTITAS 94. IDENTITAS 95. IDENTITAS 96. IDENTITAS 97. IDENTITAS 98. IDENTITAS 99. IDENTITAS 100. IDENTITAS	Nama Guru:	Identitas:	Nama Siswa:	Identitas:	Nama Kelas:	Identitas:	Nama Sekolah:	Identitas:	Nama Kota:	Identitas:	Nama Provinsi:	Identitas:	
Nama Guru:	Identitas:												
Nama Siswa:	Identitas:												
Nama Kelas:	Identitas:												
Nama Sekolah:	Identitas:												
Nama Kota:	Identitas:												
Nama Provinsi:	Identitas:												
Modul Ajar SKI													

Lampiran 8

Bukti Konsultasi Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 30, Telepon (0341) 851354, Fax. (0341) 872533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110124
Nama : ALYA NUR ILMA NAFIAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di MTs Assaddah 1 Gresik

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	02 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Perubahan pada judul	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	26 November 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi diksi pada judul dan variabel	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	12 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi bab 1: data statistik, orisinalitas dan footnote	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	15 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi bab 2: kerangka berpikir, mata pelajaran PAI, font Arab dan sub bab terakhir	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	21 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi bab 2: karakteristik PAI	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	28 Januari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi bab 3: rancangan instrumen bab 3 wawancara	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	04 Februari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Revisi lampiran	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	05 Februari 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Pengumpulan bab 1, 2 dan 3	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	07 April 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	instrumen wawancara: pertanyaan guru pai 20, kepala sekolah 10, waka kurikulum 10, waka kesiswaan 10, siswa 10	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	09 April 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	instrumen wawancara: disesuaikan dengan pertanyaan guru pai agar bisa cek jawaban apakah sama atau tidak	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	12 Mei 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	bab 4: format wawancara disiapkan, penulisan profil sekolah di paragraf	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	18 Mei 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	bab 4: footnote wawancara pakai jam	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	25 Mei 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	bab 5: bagian diperbesar, koherensi rumusan masalah dengan pembahasan, menambahkan kajian teori	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	02 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	bab 6: abstrak bahasa arab	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	09 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	tanda tangan persetujuan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	26 Juni 2026	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	bab 4: footnote berjarak antara nomor dengan referensi nya	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 9 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1

Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed

Lampiran 9

Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP-00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama	: Alya Nur Ilma Nafiah
NIM	: 220101110124
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Distraksi Konsentrasi Belajar Siswa Akibat Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di MTs Assaadah 1 Gresik

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 11 Jun 2026



Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 10

Biodata Penulis

Nama : Alya Nur Ilma Nafiah

NIM : 220101110124

Tempat, Tanggal Lahir : Air Sebayur, 27 Juli 2004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Air Sebayur 1, Pinang Raya, Bengkulu Utara, Bengkulu

Riwayat Pendidikan:

- TKN Kusuma Bangsa Bengkulu Utara
- MIS Mimbarul Huda Bengkulu Utara
- SMPN 60 Bengkulu Utara
- SMA IT Misykat Al Anwar Jombang
- Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang