p-ISSN 1979-0074 e-ISSN 2580-5940
RAUSYAN FIKR
Jurnal Pemikiran & Pencerahan

PEMAHAMAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI PREDIKTOR KEDISIPLINAN SALAT TEPAT WAKTU SISWA SMP AL-MULTAZAM

M. Dahlan R
Universitas Muhammadiyah Tangerang
dahlanr74@gmail.com

Erpin Harahap
Universitas Muhammadiyah Tangerang
erpinharahap@umt.ac.id

Winatasari
Universitas Muhammadiyah Tangerang
winatasari5@gmail.com

ABSTACT

The rapid development of digital technology has increased the use of gadgets in educational settings; however, their effectiveness in fostering students' learning ethos remains an important empirical issue. This study aimed to examine the effect of gadget utilization for learning on the learning ethos of students at SMP Al-Multazzam Sepatan, Tangerang Regency. A quantitative approach with an explanatory survey design was employed. The study involved all 102 eighth- and ninth-grade students using a total sampling technique. Data were collected using a validated and reliable Likert-scale questionnaire and analyzed with descriptive statistics, prerequisite tests, and simple linear regression in IBM SPSS Statistics 25. The findings revealed that the utilization of gadgets for learning had a positive and significant effect on students' learning ethos ($p < 0.05$). The appropriate use of gadgets for academic purposes enhanced students' discipline, responsibility, independence, perseverance, and commitment to learning. These findings support Social Cognitive Theory, which explains that learning behavior is shaped through reciprocal interactions among personal factors, environmental conditions, and behavioral processes. This study contributes to the development of Islamic Education research on digital technology utilization in character building and provides empirical evidence for schools in formulating policies that promote productive and educationally oriented gadget use to strengthen students' learning ethos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: *gadget utilization 1, Islamic education 2, learning ethos 3, learning technology 4, Social Cognitive Theory 5*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran, namun efektivitasnya dalam membentuk karakter belajar peserta didik masih memerlukan kajian empiris. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh pemanfaatan gadget untuk pembelajaran terhadap etos belajar peserta didik di SMP Al-Multazzam Sepatan, Kabupaten Tangerang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatori. Populasi penelitian berjumlah 102 peserta didik kelas VIII dan IX yang seluruhnya dijadikan responden melalui teknik total sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert yang telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan regresi linear sederhana dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget untuk pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap etos belajar peserta didik ($p < 0,05$). Pemanfaatan gadget yang diarahkan untuk kegiatan akademik mampu meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab, kemandirian, ketekunan, dan komitmen peserta didik dalam belajar. Temuan ini memperkuat Social Cognitive Theory yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar digital berperan dalam membentuk perilaku belajar melalui interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Pendidikan Agama Islam mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembentukan karakter belajar serta menjadi dasar empiris bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan penggunaan gadget yang lebih produktif dan berorientasi pada penguatan etos belajar peserta didik.

Kata kunci: etos belajar 1, pembelajaran digital 2, Pendidikan Agama Islam 3, pemanfaatan gadget 4, Social Cognitive Theory 5

A. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah secara fundamental praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Kehadiran gadget, seperti telepon pintar dan tablet, tidak lagi sekadar berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses informasi secara cepat, berinteraksi dengan sumber belajar digital, serta mengikuti proses pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu (Afifatinnisa & Rohman, 2025). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri, meningkatkan akses terhadap sumber belajar yang beragam, serta memperkuat keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital (Budiyono & Haerullah, 2024). Kondisi tersebut menjadikan gadget sebagai salah satu instrumen penting dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital (S. Amin et al., 2022).

Di sisi lain, penggunaan gadget dalam lingkungan pendidikan menghadirkan tantangan yang tidak sederhana. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget tidak selalu diikuti oleh pemanfaatan yang produktif untuk kegiatan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

akademik (Mortazavi et al., 2021). Sebagian besar peserta didik masih memanfaatkan gadget untuk aktivitas non-pembelajaran, seperti mengakses media sosial, bermain gim daring (Sudarsono et al., 2021), maupun menikmati hiburan digital, sehingga berpotensi mengurangi konsentrasi belajar, menurunkan disiplin akademik, serta melemahkan komitmen terhadap kegiatan belajar (Khalisa et al., 2022; Sago et al., 2025). Dengan demikian, dampak gadget terhadap perilaku belajar tidak bersifat tunggal, tetapi sangat dipengaruhi oleh bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur melalui pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga melalui pembentukan karakter peserta didik (Siswanto et al., 2021). Salah satu karakter yang menjadi indikator penting kualitas pembelajaran adalah etos belajar. Etos belajar mencerminkan sikap positif terhadap aktivitas belajar yang ditandai oleh kedisiplinan, tanggung jawab, kerja keras, kemandirian, ketekunan, serta komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik (Febri, 2025). Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menempatkan pengembangan ilmu pengetahuan dan pembentukan akhlak sebagai dua aspek yang tidak dapat dipisahkan (Surur et al., 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran seharusnya tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mampu memperkuat karakter belajar peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dengan berbagai aspek pembelajaran. Penelitian Sari dan Munir (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui kemudahan akses terhadap sumber belajar dan meningkatnya partisipasi peserta didik. Penelitian Amin (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Sebaliknya, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan justru berdampak negatif terhadap motivasi, minat belajar, konsentrasi, maupun prestasi akademik peserta didik (Chusna, 2023; Febriyani & Prayitno, 2024). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengaruh gadget terhadap pembelajaran masih bersifat inkonsisten dan sangat bergantung pada pola pemanfaatannya.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memusatkan perhatian pada variabel motivasi belajar, hasil belajar, prestasi akademik, atau minat belajar. Penelitian yang menguji pemanfaatan gadget sebagai prediktor etos belajar masih relatif terbatas, khususnya pada peserta didik di lingkungan sekolah berbasis pondok pesantren. Padahal, etos belajar merupakan dimensi karakter yang memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran jangka panjang. Selain itu, lingkungan pesantren memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan sekolah umum, terutama dalam pembinaan karakter, pengawasan penggunaan teknologi, serta integrasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan karakteristik tersebut memungkinkan terbentuknya pola hubungan yang berbeda antara pemanfaatan gadget dan etos belajar peserta didik (Paradila et al., 2022).

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Al-Multazzam Sepatan, Kabupaten Tangerang. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki akses terhadap gadget sebagai media pembelajaran, namun pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung aktivitas akademik.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengelola waktu penggunaan gadget, membedakan antara kebutuhan akademik dan hiburan digital, serta memanfaatkan sumber belajar digital secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan teknologi belum secara otomatis mampu membentuk etos belajar yang kuat, sehingga diperlukan kajian empiris mengenai bagaimana pemanfaatan gadget berkontribusi terhadap pembentukan etos belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan Social Cognitive Theory yang dikembangkan oleh Bandura (1986) sebagai landasan konseptual. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku individu merupakan hasil interaksi timbal balik antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku (triadic reciprocal determinism). Dalam konteks penelitian ini, gadget diposisikan sebagai bagian dari lingkungan belajar digital yang dapat memengaruhi pembentukan etos belajar melalui proses observasi, pengalaman belajar, penguatan (reinforcement), serta regulasi diri (self-regulation). Dengan demikian, teori ini memberikan kerangka konseptual yang relevan untuk menjelaskan bagaimana pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dapat mendorong terbentuknya perilaku belajar yang disiplin, bertanggung jawab, dan mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini tidak mengkaji intensitas penggunaan gadget semata, tetapi menempatkan pemanfaatan gadget untuk pembelajaransebagai prediktor pembentukan etos belajar peserta didik. Kedua, penelitian dilakukan pada SMP berbasis pondok pesantren yang memiliki karakteristik lingkungan belajar dan pembinaan karakter yang berbeda dengan sekolah umum. Ketiga, penelitian mengintegrasikan Social Cognitive Theory dengan konsep etos belajar dalam perspektif Pendidikan Agama Islam untuk menjelaskan mekanisme hubungan antara pemanfaatan teknologi digital dan pembentukan karakter belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan gadget untuk pembelajaran terhadap etos belajar peserta didik di SMP Al-Multazzam Sepatan, Kabupaten Tangerang. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Pendidikan Agama Islam di era digital, tetapi juga menjadi dasar empiris bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan pemanfaatan gadget yang mendukung penguatan karakter belajar peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatori (Sofya et al., 2024) yang bertujuan menguji pengaruh pemanfaatan gadget untuk pembelajaran terhadap etos belajar peserta didik. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian diarahkan untuk menguji hubungan antarvariabel melalui pengukuran numerik dan analisis statistik inferensial sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan secara objektif berdasarkan data empiris (Creswell & Creswell, 2017).

Penelitian dilaksanakan di SMP Al-Multazzam Sepatan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan bahwa sekolah telah mengintegrasikan penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran sekaligus menerapkan sistem pendidikan berbasis pesantren yang menekankan pembinaan karakter peserta didik.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII dan IX yang berjumlah 102 siswa, terdiri atas 50 siswa kelas VIII dan 52 siswa kelas IX. Mengingat jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dapat dijangkau, penelitian menggunakan teknik total sampling (Padgett et al., 2025), sehingga seluruh populasi dijadikan responden penelitian. Teknik ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara pemanfaatan gadget dan etos belajar tanpa melakukan pengambilan sampel secara acak.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemanfaatan gadget untuk pembelajaran, sedangkan variabel dependen adalah etos belajar peserta didik. Pemanfaatan gadget dioperasionalkan sebagai penggunaan perangkat digital untuk menunjang aktivitas akademik, yang diukur melalui indikator frekuensi penggunaan dalam pembelajaran, intensitas pencarian sumber belajar digital, penggunaan aplikasi pembelajaran, komunikasi akademik dengan guru maupun teman, serta kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan tugas belajar. Adapun etos belajar dioperasionalkan sebagai karakter positif peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi kedisiplinan, tanggung jawab, kemandirian, ketekunan, kerja keras, dan komitmen terhadap kegiatan belajar.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 5 (sangat setuju). Penyusunan instrumen didasarkan pada kajian teori mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran dan konsep etos belajar dalam perspektif Pendidikan Agama Islam. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen dikonsultasikan kepada ahli untuk memperoleh validitas isi (content validity) dan selanjutnya diuji secara empiris menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir memiliki koefisien korelasi lebih besar daripada nilai r-tabel (0,1964) pada taraf signifikansi 5%, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen pemanfaatan gadget memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,917, sedangkan instrumen etos belajar memperoleh nilai 0,886. Kedua nilai tersebut melebihi batas minimal 0,70, sehingga seluruh instrumen dinyatakan memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data (DeVellis & Thorpe, 2021).

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket secara langsung kepada seluruh responden setelah memperoleh izin dari pihak sekolah. Sebelum pengisian angket, responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, kerahasiaan identitas, serta hak untuk berpartisipasi secara sukarela. Selain data primer yang diperoleh melalui angket, penelitian juga memanfaatkan data sekunder berupa dokumen sekolah dan kajian pustaka untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25. Tahap pertama berupa analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik masing-masing variabel berdasarkan nilai rerata, median, modus, simpangan baku, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, serta uji linearitas melalui analisis Deviation from Linearity. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh asumsi regresi telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan gadget terhadap etos belajar peserta didik. Signifikansi model diuji menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5%, sedangkan besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen ditentukan melalui koefisien determinasi (R^2). Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Hair & Sabol, 2025).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data pada masing-masing variabel penelitian, yaitu pemanfaatan gadget untuk pembelajaran sebagai variabel independen (X) dan etos belajar peserta didik sebagai variabel dependen (Y). Hasil analisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistics			
		X	Y
	Valid	102	102
	Missing	0	0
Mean		89,32	100,63
Median		91,50	100
Mode		98	110
Std. Deviation		13,400	7,478
Variance		179,568	55,919
Range		64	45
Minimum		46	65
Maximum		110	110
Sum		9111	10264

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh bahwa skor pemanfaatan gadget untuk pembelajaran memiliki nilai rata-rata (Mean) sebesar 89,32 dengan simpangan baku (Std. Deviation) sebesar 13,400. Nilai minimum yang diperoleh responden adalah 46, sedangkan nilai maksimum mencapai 110. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran berada pada kategori yang relatif baik, meskipun masih terdapat variasi antarresponden dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang aktivitas akademik.

Sementara itu, variabel etos belajar peserta didik memiliki nilai rata-rata sebesar 100,63 dengan simpangan baku sebesar 7,478. Skor minimum tercatat sebesar 65, sedangkan skor maksimum mencapai 110. Simpangan baku yang relatif lebih kecil dibandingkan variabel pemanfaatan gadget menunjukkan bahwa tingkat etos belajar peserta didik cenderung lebih homogen.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Secara umum, hasil statistik deskriptif mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik telah memanfaatkan gadget dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan etos belajar yang relatif baik. Namun demikian, variasi skor pada kedua variabel mengisyaratkan adanya perbedaan perilaku antar peserta didik yang perlu dianalisis lebih lanjut melalui pengujian hubungan antarvariabel.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji linearitas untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel pemanfaatan gadget dan etos belajar memenuhi asumsi linear.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Agresifitas Regiulitas	Between Groups	(Combined)	1267,448	38	33,354	0,48	0,992
		Linearity	50,784	1	50,784	0,73	0,396
		Deviation from Linearity	1216,664	37	32,883	0,473	0,992
	Within Groups		4380,395	63	69,53		
	Total		5647,843	101			

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai Deviation from Linearity sebesar 0,992, yaitu lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hubungan antara pemanfaatan gadget untuk pembelajaran dan etos belajar bersifat linear sehingga memenuhi salah satu prasyarat analisis regresi linear sederhana.

Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan pada tingkat pemanfaatan gadget diikuti oleh perubahan yang bersifat linear terhadap etos belajar peserta didik, sehingga model regresi linear sederhana layak digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh pemanfaatan gadget terhadap etos belajar peserta didik.

Tabel 3. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,766a	,734	,733	1,37060
Predictors: (Constant), penggunaan gadget Dependent Variabel etos belajar siswa				

Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,766, yang mengindikasikan adanya hubungan positif yang kuat antara pemanfaatan gadget dan etos belajar peserta didik.

Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,734 menunjukkan bahwa 73,4% variasi etos belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh pemanfaatan gadget untuk pembelajaran, sedangkan 26,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, motivasi intrinsik, strategi pembelajaran guru, budaya sekolah, maupun karakteristik individu peserta didik.

Besarnya koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget memiliki kontribusi yang substansial terhadap pembentukan etos belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficientsa				
Unstandardized Coefficients		**Standardized Coefficients**	**T**	**Sig.**
B	Std. Error	Beta		
95,225	0,138		691,494	0,000
,400	,011	,766	37,654	0,000
Dependent Variable: etos belajar				

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 95,225, sedangkan koefisien regresi variabel pemanfaatan gadget sebesar 0,400. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh persamaan regresi sebagai berikut.

$Y = 95{,}225 + 0{,}400X$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor pemanfaatan gadget akan meningkatkan skor etos belajar sebesar 0,400 satuan dengan asumsi faktor lain dianggap konstan.

Selain itu, hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 37,654 dengan nilai signifikansi 0,000, yaitu lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget untuk pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap etos belajar peserta didik di SMP Al-Multazzam Sepatan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin optimal peserta didik memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran, semakin baik pula etos belajar yang ditunjukkan. Pemanfaatan gadget tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber belajar digital, tetapi juga mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, meningkatkan tanggung jawab akademik, mengelola waktu belajar secara lebih efektif, serta memperkuat komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget untuk pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap etos belajar peserta didik di SMP Al-Multazzam Sepatan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang diarahkan untuk kepentingan akademik mampu memperkuat karakter belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui meningkatnya kedisiplinan, tanggung jawab, kemandirian, ketekunan, dan komitmen dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan demikian, gadget tidak hanya berfungsi sebagai perangkat teknologi, tetapi juga menjadi media yang mendukung terbentuknya perilaku belajar yang produktif apabila dimanfaatkan secara tepat.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui Social Cognitive Theory yang dikemukakan oleh Bandura (1986). Menurut teori ini, perilaku individu dibentuk melalui interaksi timbal balik antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku (triadic reciprocal determinism). Dalam konteks penelitian ini, gadget merupakan bagian dari lingkungan belajar digital yang menyediakan berbagai sumber belajar, media interaksi, dan pengalaman akademik yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan sekaligus mengembangkan regulasi diri (self-regulation). Ketika peserta didik memanfaatkan gadget untuk mencari referensi, mengakses materi pembelajaran, berdiskusi dengan guru maupun teman, serta menyelesaikan tugas secara mandiri, mereka secara bertahap mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih disiplin dan bertanggung jawab. Dengan kata lain, pengaruh gadget terhadap etos belajar tidak terjadi secara langsung, melainkan melalui proses pembiasaan, pengalaman belajar, observasi, dan penguatan perilaku sebagaimana dijelaskan dalam Social Cognitive Theory.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari dan Munir (2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui kemudahan akses terhadap sumber belajar dan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Demikian pula, penelitian Amin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kesamaan hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi digital yang dirancang sebagai media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Namun demikian, temuan penelitian ini berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif terhadap motivasi dan perilaku belajar peserta didik (Chusna, 2023; Febriyani & Prayitno, 2024; Sago et al., 2025). Perbedaan tersebut dapat dipahami karena penelitian-penelitian terdahulu umumnya menekankan intensitas penggunaan gadget, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan gadget untuk pembelajaran. Intensitas penggunaan yang tinggi belum tentu memberikan dampak positif apabila gadget lebih banyak digunakan untuk aktivitas hiburan, media sosial, atau permainan daring. Sebaliknya, ketika gadget dimanfaatkan secara terarah untuk mengakses sumber belajar, mengikuti pembelajaran digital, dan mendukung penyelesaian tugas akademik, teknologi tersebut justru berkontribusi terhadap pembentukan etos belajar peserta didik. Dengan demikian, faktor yang menentukan bukanlah seberapa lama gadget digunakan, melainkan bagaimana gadget dimanfaatkan dalam proses belajar.

Koefisien determinasi yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget memberikan kontribusi yang besar terhadap variasi etos belajar peserta didik. Meskipun demikian, masih terdapat variasi etos belajar yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini, seperti dukungan keluarga, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, budaya akademik sekolah, motivasi intrinsik peserta didik, serta lingkungan pergaulan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembentukan etos belajar merupakan proses yang kompleks dan tidak hanya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi digital semata. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan pembinaan karakter secara berkelanjutan.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Konteks penelitian yang dilakukan pada SMP berbasis pondok pesantren juga memberikan perspektif yang menarik. Lingkungan pesantren pada umumnya memiliki sistem pembinaan karakter, pengawasan, dan pembiasaan yang lebih intensif dibandingkan sekolah umum. Kondisi tersebut memungkinkan pemanfaatan gadget berlangsung dalam kerangka nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan pengendalian diri yang telah dibangun melalui budaya sekolah. Dengan demikian, pengaruh positif gadget terhadap etos belajar dalam penelitian ini kemungkinan tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh lingkungan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas pemanfaatan gadget sangat dipengaruhi oleh konteks kelembagaan dan budaya belajar tempat teknologi tersebut digunakan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat relevansi Social Cognitive Theory dalam menjelaskan pembentukan etos belajar di era digital. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis teknologi dapat menjadi stimulus yang mendorong berkembangnya regulasi diri, tanggung jawab akademik, dan perilaku belajar positif apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta dukungan dari lingkungan sekolah. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan Social Cognitive Theory pada kajian Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam menjelaskan hubungan antara pemanfaatan teknologi digital dan pembentukan karakter belajar peserta didik di sekolah berbasis pesantren.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi sekolah untuk tidak menerapkan kebijakan yang hanya berorientasi pada pembatasan penggunaan gadget. Sebaliknya, sekolah perlu mengembangkan kebijakan yang mengarahkan gadget sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital melalui penyediaan sumber belajar elektronik, penggunaan Learning Management System (LMS), pengembangan media pembelajaran interaktif, serta peningkatan kompetensi digital guru. Selain itu, peserta didik perlu dibekali kemampuan literasi digital agar mampu memanfaatkan gadget secara kritis, bertanggung jawab, dan produktif. Kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam membangun budaya penggunaan gadget yang mendukung pembentukan etos belajar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah berbasis pondok pesantren sehingga generalisasi hasil penelitian ke sekolah dengan karakteristik yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, penelitian menggunakan desain survei dengan pendekatan potong lintang (cross-sectional), sehingga hubungan yang ditemukan bersifat asosiatif dan tidak sepenuhnya menunjukkan hubungan kausal. Ketiga, data diperoleh melalui angket self-report yang berpotensi menimbulkan common method bias dan social desirability bias. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam, menggunakan desain longitudinal atau mixed methods, serta memasukkan variabel lain seperti literasi digital, regulasi diri, motivasi belajar, dukungan keluarga, maupun kompetensi pedagogik guru sebagai variabel mediasi atau moderasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pembentukan etos belajar di era digital.

D. SIMPULAN

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan gadget untuk pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap etos belajar peserta didik di SMP Al-Multazzam Sepatan, Kabupaten Tangerang. Semakin optimal gadget dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, semakin tinggi pula etos belajar yang ditunjukkan peserta didik, yang tercermin melalui meningkatnya kedisiplinan, tanggung jawab, kemandirian, ketekunan, dan komitmen dalam melaksanakan aktivitas akademik. Temuan ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai perangkat teknologi, tetapi juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam membangun karakter belajar apabila digunakan secara terarah, terkontrol, dan berorientasi pada kegiatan akademik.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat Social Cognitive Theory yang menjelaskan bahwa perilaku belajar peserta didik dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan belajar, faktor personal, dan perilaku. Dalam konteks penelitian ini, gadget sebagai bagian dari lingkungan belajar digital berperan dalam membentuk etos belajar melalui proses pembiasaan, regulasi diri, pengalaman belajar, dan interaksi akademik yang berlangsung selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Pendidikan Agama Islam, khususnya mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembentukan karakter belajar peserta didik di lingkungan sekolah berbasis pondok pesantren.

Secara praktis, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa sekolah perlu mengembangkan kebijakan yang tidak hanya membatasi penggunaan gadget, tetapi juga mengoptimalkan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran melalui penyediaan sumber belajar digital, penguatan literasi digital peserta didik, peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi, serta pengawasan penggunaan gadget secara proporsional. Sinergi antara sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik menjadi faktor penting dalam menciptakan budaya pemanfaatan teknologi yang mendukung peningkatan etos belajar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah berbasis pondok pesantren dengan pendekatan survei potong lintang (cross-sectional), sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam, menggunakan desain longitudinal atau mixed methods, serta menguji peran variabel lain, seperti literasi digital, regulasi diri, motivasi belajar, dukungan keluarga, maupun kompetensi pedagogik guru sebagai variabel mediasi atau moderasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi etos belajar peserta didik di era digital.

E. Daftar Pustaka

Afifatinnisa, S., & Rohman, F. (2025). Strategi guru fikih dalam menangani fenomena distraksi gadget. Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 254–274.

Amin, N. (2023). Differences in Learning Outcomes of Islamic Religious Education Using Google Classroom and Conventional Models. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam, 28(1), 55–62.

Amin, S., Sumarmi, S., Mkumbachi, R. L., Prastiyono, H., & Aliman, M. (2022). Development of mobile learning app based on Islamic and science integration to

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

improve student learning outcomes. Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan, 7(1), 219–235.

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action. Englewood Cliffs, NJ, 1986(23–28), 2.

Budiyono, S., & Haerullah, H. (2024). Dampak Teknologi terhadap Pembelajaran di Abad 21. Tsaqofah, 4 (3), 1790–1800.

Chusna, N. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. JOIES (Journal of Islamic Education Studies), 8(1), 1–20.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage publications.

DeVellis, R. F., & Thorpe, C. T. (2021). Scale development: Theory and applications. Sage publications.

Febri, H. (2025). Membangun kemandirian akademik mahasiswa Kristen di era AI: Strategi pendidikan Kristen untuk mengatasi tantangan kecanduan teknologi. Vox Divina, 29–50.

Febriyani, N. I., & Prayitno, N. H. (2024). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Semangat Belajar. Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 6(4), 843–854.

Hair, J., & Sabol, M. A. (2025). Overview of Multivariate Data Analysis, An. In M. Lovric (Ed.), International Encyclopedia of Statistical Science (pp. 1853–1856). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-69359-9_20

Khalisa, D. N., Khilmiyah, A., & Fauzan, A. (2022). The Influence of Family Support, Teaching Method, Peer, Gadget Usage on The Learning Motivation of Students of SD Islam Terpadu Ash Shiddiq. GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling, 12(2), 136–146.

Mortazavi, F., Salehabadi, R., Sharifzadeh, M., & Ghardashi, F. (2021). Students' perspectives on the virtual teaching challenges in the Covid-19 pandemic: A qualitative study. Journal of Education and Health Promotion, 10(1). https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_861_20

Padgett, R. N., Cowden, R. G., Chattopadhyay, M., Han, Y., Honohan, J., Ritter, Z., Srinivasan, R., Johnson, B. R., & VanderWeele, T. J. (2025). Survey sampling design in wave 1 of the Global Flourishing Study. European Journal of Epidemiology, 40(4), 391–406.

Paradila, E., Mubarok, Z., & Nawawi, M. K. (2022). Peran orang tua terhadap perkembangan sosial anak usia dini dalam menggunakan gadget. Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam, 15(1), 155–164.

Sago, L. A., Wulandari, S., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 01 Banda Dalam. Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika, 2(2), 256–264.

Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. Digital Transformation Technology, 4(2), 977–983.

Siswanto, S., Ifnaldi, I., & Budin, S. (2021). Penanaman Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 1–11.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Sofya, A., Novita, N. C., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Metode survey: Explanatory survey dan cross sectional dalam penelitian kuantitatif. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(3), 1696–1708.

Sudarsono, S., Amin, S., & Rajab, A. (2021). Peranan Orang Tua dan Guru dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak di Sekolah MA Muhammadiyah Pokobulo. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 4(2), 437–445. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1335

Surur, A. M., Nikmah, F. K., Nuzula, D. R. I., & Hasanah, C. M. (2022). The Effect of the Gadgets Use on Motivation and Learning Outcomes of Class VI Students in Al-Quran Hadith Lessons at MI Al-Muwazanah Kediri. Educare Journal of Primary Education, 3(2), 197–218.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License