



SINERGI SEKOLAH DAN ORANG TUA DALAM PEMBATASAAN PENGGUNAAN GADGET PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD TAHFIDZ QUR'AN NURUL IHSAN

Cholifah

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayat Lasem
cholifah.staila09@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out the patterns of gadget use among students in their school and the impact of gadget use on students' concentration in learning PAI at Tahfidz Qur'an Nurul Ihsan Elementary School Kedungwaru Lor, Karanganyar District, Demak Regency. Gadgets have become communication tools that cannot be separated from human life. Gadgets not only used by adults but also by children. The widespread use of gadgets among children can hinder their learning process. The method used in this research is qualitative with a case study approach. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The results of this study show that elementary school children use gadgets under strict supervision from parents at home, and the school prohibits students from bringing gadgets during the learning process. The use of gadgets doesn't directly disrupt focus during PAI lessons in class. However, exposure to gadgets and social media outside school hours can potentially affect students' concentration during learning. The school's efforts in managing study time, providing break programs, and involving parents have proven to be key factors in helping maintain students' focus. On the other hand, PAI teachers play an active role in giving advice and character reinforcement when they notice students starting to lose focus.

keywords: Gadgets, focus on learning, Islamic religious education, elementary school, Tahfizh Quran

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan gadget pada siswa di sekolah dan dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar PAI pada siswa di Sekolah Dasar Tahfidz Qur'an Nurul Ihsan Kedungwaru Lor Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Gadget menjadi alat komunikasi yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Gadget tidak hanya dikonsumsi oleh orang dewasa tetapi juga anak-anak. Maraknya penggunaan gadget pada anak dapat menghambat proses belajar anak. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan



penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dalam pengawasan ketat orang tua ketika di rumah serta sekolah melarang siswa membawa gadget selama proses belajar. Penggunaan gadget tidak secara langsung mengganggu konsentrasi belajar PAI di dalam kelas, Namun demikian, paparan gadget dan media sosial di luar jam sekolah berpotensi memengaruhi fokus siswa saat pembelajaran berlangsung. Upaya sekolah dalam mengatur waktu belajar, menyediakan program istirahat, serta melibatkan orang tua terbukti menjadi faktor pendukung utama dalam menjaga konsentrasi belajar siswa. Di sisi lain, guru PAI berperan aktif dalam memberikan nasihat dan penguatan karakter ketika menemukan siswa yang mulai kehilangan fokus belajar.

Kata kunci: *Gadget, fokus Belajar, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar, Tahfidz Qur'an*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan anak usia sekolah dasar. Jika tidak digunakan dengan bijak, dampak buruk tidak dapat dihindarkan. Kecanduan terhadap game atau konten digital sering kali terjadi akibat penggunaan gadget berlebihan. Hal ini dapat mengganggu rutinitas anak, seperti waktu belajar, tidur, dan aktivitas fisik, serta menyebabkan penurunan kualitas akademik dan peningkatan perilaku agresif (Aini et al., 2023). Terlalu sering bermain *game* atau menonton video dapat mengurangi kemampuan anak untuk fokus pada tugas yang membutuhkan pemikiran mendalam. Ini bisa mempengaruhi prestasi akademik dan perkembangan kognitif mereka. Konten kekerasan dalam game atau video dapat memengaruhi perilaku anak, menyebabkan mereka lebih mudah marah atau agresif (Auliya et al., 2025). Dampak *smartphone* pada anak dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain *smartphone*, anak menjadi malas untuk mengerjakan apapun.

Penggunaan *smartphone* pada anak tanpa pengawasan dari orang tua bisa berpotensi pada perubahan pola perilaku anak. Membuat indera penglihatan menjadi berkurang, daya ingat menurun, terkena paparan radiasi yang dapat mempengaruhi otak, efek bermain games dapat menjadikan anak bersifat agresif seperti (memaki, memukul) serta cenderung cuek pada lingkungan di sekitar mereka dan dapat membuat anak menjadi boros karena untuk membeli kuota internet. (Septriani et al., 2022). Siswa sekolah dasar yang notabene merupakan anak-anak lebih banyak bermain gadget daripada melakukan aktivitas fisik. Siswa yang sering menggunakan media sosial yang ada dalam gadget selain mengganggu kesehatan matanya juga dapat membuat mood siswa dapat berubah. Pada saat berinteraksi sosial akan mengakibatkan lawan bicara merasa terabaikan. Jika dibiarkan tanpa adanya upaya yang tepat, tentu akan menyebabkan siswa menjadi individu yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, sulit menumbuhkan kemampuan beradaptasi, hilangnya kesadaran tanggung jawab sebagai pelajar, dan bahkan munculnya konflik sosial baik dengan teman sebaya maupun guru (Abivian, 2022). Siswa juga mudah menjadi emosional, sombong, labil serta individualisme (Risnawati et al., 2022). Orang tua dan guru semakin khawatir terhadap penggunaan gadget yang berlebihan, terutama karena berpotensi memengaruhi perkembangan perilaku, konsentrasi, dan karakter anak.

Gadget memiliki dua sisi yang bila digunakan dengan tepat menjadi sarana yang dapat menambah segala pengetahuan bagi siswa terlebih dengan kemajuan teknologi saat ini, dengan arahan orang tua dan guru, siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan



dengan bijak di era digital. Meningkatnya penggunaan gadget turut mengubah pola perilaku belajar siswa di era digital (Deng et al., 2025). Proses belajar yang sebelumnya didominasi oleh aktivitas membaca buku, mendengarkan penjelasan guru, dan diskusi langsung, kini bergeser ke arah pembelajaran berbasis audio visual, dan interaksi digital (Sakti, 2025)(Letisia & Tupen, 2025). Siswa menjadi lebih terbiasa dengan informasi yang cepat, singkat, dan instan, berdampak pada menurunnya daya tahan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang menuntut perhatian lebih lama, proses berpikir mendalam. Akibatnya, siswa cenderung mudah merasa jenuh, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan adanya penyesuaian strategi pembelajaran agar tetap relevan dengan karakteristik belajar generasi digital.

Perubahan ini menuntut penyesuaian strategi pembelajaran agar tetap relevan dengan karakteristik belajar siswa saat ini. Banyak siswa menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang relatif lama, baik untuk bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial dan aplikasi pembelajaran (Kamil et al., 2025). Penggunaan gadget yang tidak terarah berpotensi menggeser waktu belajar, beribadah, dan berinteraksi sosial secara langsung (Windari et al., 2021). Oleh karena itu, pemahaman terhadap pola penggunaan gadget menjadi penting untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap perilaku belajar siswa. Perubahan perilaku belajar akibat penggunaan gadget menghadirkan tantangan tersendiri dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan sikap, nilai, dan perilaku siswa (Hidayatullah et al., 2025). Sehingga, meminimalisir ketergantungan terhadap penggunaan gadget langkah yang tepat. Penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI serta mengurangi kedalaman penghayatan nilai-nilai keislaman yang diajarkan (Arifah et al., 2026) (Fauzan, 2024). Oleh karena itu, guru PAI dihadapkan pada tantangan untuk menjaga fokus belajar siswa sekaligus menanamkan karakter islami di tengah derasnya arus digital (Syafri & Bin Budin, 2025). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi tantangan tersendiri di tengah intensitas penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kajian yang mendalam mengenai dinamika pembelajaran PAI dalam konteks digital.

Hasil penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai pengaruh teknologi digital terhadap konsentrasi dan fokus belajar anak di lingkungan sekolah berbasis keagamaan. Membantu siswa menyadari batasan dalam penggunaan gadget agar tidak mengganggu fokus belajar, terutama dalam menghafal Al-Qur'an dan memahami materi PAI, dan bagi para orang tua dapat berperan dalam memantau dan mengawasi dengan lebih tepat penggunaan gadget yang sesuai dengan masa perkembangan anak-anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan salah satu bagian dari penelitian kualitatif yang tidak hanya menanyakan deskripsi yang dilakukan tetapi menggali dengan mekanisme sosial yang memungkinkan suatu tindakan terjadi secara lebih dalam untuk mengetahui cara kerja di balik suatu tindakan (Timmermans & Tavory, 2022). Untuk memperoleh informasi dan



mendapatkan sebuah data-data yang akurat maka perlu adanya kehadiran peneliti sebagai *human instrument*. Peneliti sendiri berfungsi untuk mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara kepada informan, memilih sendiri subjek penelitian (informan), menentukan fokus penelitian, mengolah dan mengumpulkan data serta menafsirkan data untuk dapat memperoleh kesimpulan atas temuan yang dilakukan.

Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri atas satu guru PAI yaitu Ibu Della Kartika S.Pd., tujuh siswa dan 2 wali murid, dan kepala sekolah yaitu ibu Mu'arifah, S.Pd. Gr. sebagai informan. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data-data yang lengkap dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Metode observasi ini dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap aktifitas belajar di sekolah. Sedangkan wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada informan yang mampu memberikan informasi dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan secara tatap muka kepada informan, guna memperoleh informasi yang lengkap dan utuh. Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan peralatan yang berupa smartphone guna untuk merekam hasil wawancara kepada subyek penelitian dan membawa peralatan tulis yang mendukung serta menyiapkan pedoman wawancara.

Data dianalisis dengan cara reduksi data, mengolah data, dan penarikan kesimpulan. Selain dari sumber observasi dan wawancara diatas sumber data yang digunakan dalam penelitian ini juga berupa literatur yang terdiri dari jurnal, buku, artikel atau sumber-sumber dokumen lain yang lebih relavan. Hasil dari pada analisis ini kemudian dikaitkan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah yang diangkat. Hasil akhir dari penelitian ini berupa laporan tertulis (Creswell & Creswell, 2023).

Keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk dapat membuktikan apakah penelitian yang dilakukan sudah merupakan penelitian ilmiah, dan sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Keabsahan data yang digunakan berupa triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penggunaan Gadget Pada Siswa di Sekolah

Gadget merupakan seperangkat perangkat elektronik yang semakin berkembang di era globalisasi. Gadget juga memiliki fungsi khusus seperti smartphone, kamera, dan laptop yang dibuat untuk mempermudah komunikasi. Gadget semakin banyak digunakan dengan berbagai cara dan fitur menarik (Mufaro'ah et al., 2019). Gadget adalah bentuk nyata dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dan masa depan yang akan mempengaruhi terhadap cara berpikir manusia dan perilakunya.

Gadget merupakan hasil teknologi yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan di era serba digital (Furqon et al., 2025). Tidak terkecuali kehidupan siswa di SD Tahfidz Qur'an Nurul Ihsan Kedungwaru Lor Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar ikut mempengaruhi perilaku yang terjadi dalam diri anak. Diperlukan pengawasan guru ketika di sekolah dan orang tua ketika di rumah dalam pemanfaatan gadget. Berdasarkan hasil observasi, siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 menggunakan gadget lebih sering ketika di rumah atau sepulang sekolah.



Hal ini karena sekolah dengan tegas melarang siswa membawa gadget karena dikhawatirkan mengganggu konsentrasi belajar.

Kepala sekolah menegaskan bahwa siswa tidak diperbolehkan menggunakan gadget di lingkungan sekolah. Kebijakan ini didukung oleh pengelolaan waktu belajar yang terstruktur hingga pukul 15.00 WIB, disertai program makan siang dan tidur siang. Program tersebut dirancang untuk menjaga stamina dan kesiapan mental siswa agar mampu fokus belajar dan menghafal Al-Qur'an setelah istirahat. Selain itu, sekolah secara aktif melibatkan wali murid untuk mendukung seluruh program pembelajaran agar konsentrasi belajar siswa tetap terjaga. Berikut wawancara dengan ibu Mu'arifah, S.Pd., selaku kepala sekolah:

“siswa di SD TQ Nurul Ihsan memang tidak diperbolehkan karena anak-anak (siswa) juga memiliki jam belajar yang sampai sore, ya jam 3 sore, ada istirahatnya, dulu sebelum MBG juga sudah ada program makan siang dan tidur siang supaya waktu anak-anak bisa dimanfaatkan untuk fokus belajar, menghafalkan al-qur'an waktu setelah istirahat siang, dan kami juga sampaikan kepada wali murid untuk mendukung setiap program yang ada di sekolah supaya belajarnya lebih konsen (konsentrasi)”.

Sementara itu, Ibu Kartika, S.Pd. selaku guru PAI menyampaikan bahwa secara umum siswa kelas I sampai kelas VI mengikuti pembelajaran PAI dengan baik. Namun, terdapat beberapa siswa khususnya kelas V dan VI, terkadang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Bentuk kurangnya konsentrasi ini bukan disebabkan oleh penggunaan gadget secara langsung di kelas, melainkan obrolan antarsiswa mengenai aktivitas media sosial, seperti rencana melakukan live TikTok sepulang sekolah. Bahkan, guru pernah mendapati siswa melakukan live TikTok dan tutorial make-up di luar jam sekolah.

“untuk pelajaran PAI dari kelas 1-6, bisa dikategorikan siswa mengikuti dengan baik, Cuma satu-dua siswa yang kadang tidak memperhatikan, itu karena mereka sering bercerita dengan temannya, iya ngomong sendiri saat guru sedang menjelaskan pelajaran. Jika saya tanya apa yang diobrolkan sehingga asyik sekali, mereka yang kelas 6 dan 5, sedang merencanakan *live* tiktok sepulang sekolah, dan pernah waktu ketika sudah jam pulang sekolah saya pernah lihat mereka sedang tutorial make up sambil *live* tiktok, ya itu di luar jam belajar. Jadi saya berusaha menasehati jika ada siswa yang kurang memperhatikan pelajaran.”

Proses pembelajaran PAI berlangsung secara terstruktur dan terkelola dengan baik. Guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan tanya jawab, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti arahan yang diberikan. Respons siswa terhadap pertanyaan guru menunjukkan bahwa mereka mampu memahami materi PAI yang disampaikan.

Selama kegiatan observasi, tidak ditemukan siswa yang menggunakan gadget baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah pada jam belajar. Hal ini



menunjukkan bahwa kebijakan sekolah terkait larangan penggunaan gadget diterapkan secara konsisten dan mendapat pengawasan yang baik. Selain itu, pengaturan waktu belajar yang disertai dengan program istirahat, makan siang, dan tidur siang turut mendukung kesiapan fisik dan mental siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada kegiatan belajar di siang hari.

Ayu Puspita (siswa kelas VI) juga menyampaikan bahwa di sekolah, guru lebih banyak menggunakan media belajar berupa TV layar besar (*smartboard* bantuan dari pemerintah) sehingga siswa tidak bergantung pada HP. Ayu menyatakan bahwa hal tersebut membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. keterangan serupa dari Lanindya Elsa (kelas VI) menjelaskan guru sering mengingatkan pentingnya menggunakan teknologi secara bijaksana sesuai kebutuhan. Gibran Pradana (siswa kelas V) menjelaskan sekolah tidak memperbolehkan siswa membawa HP (*handphone*). apabila ada siswa yang membawa HP tanpa alasan yang jelas, guru akan meminta siswa menyimpan HP atau menyerahkannya kepada guru hingga waktu pulang sekolah. penuturan yang sama disampaikan oleh Aqila (siswa kelas V). Ia mengungkapkan bahwa selama berada di sekolah, siswa lebih banyak diarahkan untuk belajar, menghafal Al-Qur'an, membaca buku, dan berinteraksi dengan teman-teman. keterangan dari siswa kelas VI yaitu Misbahul Aghits dan Afriza Pasya juga tidak jauh berbeda. membawa HP ke sekolah sangat dilarang dan guru di kelas menasehati untuk tidak banyak bermain. diakui oleh Friza bahwa dia dirumah kadang bermain *game* dari HP ibunya ketika sudah pulang ke rumah. Ahmad Arbani (siswa kelas III) menjawab dengan bahasa sederhana bahwa di sekolah tidak boleh membawa HP karena hal itu dilarang sekolah. berikut rangkuman wawancara dari siswa :

No	Nama	Kelas	Keterangan
1	Ayu Puspita	VI	“kalau di kelas biasanya guru menjelaskan pelajaran pakai TV layar besar sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran. guru kelas dan guru PAI juga memakai TV itu. jika di luar sekolah ya kami main TikTok juga, buat konten dan buat <i>seru-seruan aja</i> ”
2	Lanindya Elsa	VI	“biasanya kami para siswa suka kalau diberi cerita-cerita atau pengalaman guru waktu kegiatan belajar, lalu guru menasehati kalau segala hal yang berlebihan itu tidak baik. banyak main ya tidak baik. boleh main HP tapi sebentar aja, soalnya kata guru pernah cerita ada yang kecanduan <i>game</i> online jadi malas makan, malas mandi, malas sekolah, malas <i>ngapa-ngapain</i> , lupa waktu”.
3	Gibran Pradana	V	“Sekolah memang menganjurkan siswa tidak membawa Handphone. apabila ada



			siswa yang membawa HP tanpa alasan yang jelas, guru akan meminta siswa menyimpan HP atau menyerahkannya kepada guru hingga waktu pulang sekolah”.
4	Aqila	V	“Kalau di kelas ya kita untuk belajar, menghafal Al-Qur'an, membaca buku, dan main sama teman-teman. nanti kalau istirahat kita jajan di sekitar sekolah, <i>nggak</i> boleh keluar gerbang sekolah”.
5	Misbahul Aghits	IV	“Tidak boleh membawa HP di sekolah. Kalau melanggar nanti di panggil orangtuanya”
6	Afriza Pasya	IV	“Kalau di sekolah ya belajar dan bermain dengan teman-teman. kadang ya kalau liburan sekolah kita main ke rumah teman. <i>mabar</i> (main game bareng)”
7	Ahmad Arbani	II	“ya <i>nggak</i> boleh bawa HP ke sekolah. kita masih SD.”

b. Dampak Gadget terhadap Perilaku dan Fokus Belajar PAI

Sekolah Dasar Tahfidz Qur An Nurul Ihsan beralamat di Jl. Mawar Rt. 08 Rw. 03, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Demak, Jawa Tengah. Hasil Observasi lapangan yang dilakukan dapat diketahui bahwa SD Tahfidz Qur'an Nurul Ihsan Kedungwaru Lor, merupakan sebuah lembaga pendidikan dasar yang mengintegrasikan pembelajaran umum dengan program tahfidz Al-Qur'an. SD swasta ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 2021. Saat ini SD Tahfidz Qur An Nurul Ihsan mengimplementasikan panduan kurikulum belajar SD Merdeka.

Kegiatan belajar mengajar berlangsung mulai pagi hingga sore hari, dengan jadwal yang terstruktur, mencakup waktu istirahat, makan siang, dan tidur siang. Jadwal kegiatan belajar mengajar yang berlangsung sejak pagi hingga sore hari. Lingkungan sekolah terlihat tertib, religius, dan kondusif untuk mendukung proses pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter dan kedisiplinan siswa. Didukung oleh tenaga pengajar yang terdiri dari guru kelas dan guru tahfidz yang khusus mengajarkan Al-Qur'an. Hal ini diperkuat dengan data dokumentasi berupa jadwal pelajaran di kelas V sebagai berikut:

**JADWAL MATA PELAJARAN KELAS V
KURIKULUM MERDEKA
SDS TAHFIDZ QURAN NURUL IHSAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**



No	WAKTU	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT	SABTU
	06.50 – 07.00	Pembiasaan & Do'a Pagi	Pembiasaan & Do'a Pagi	Pembiasaan & Do'a Pagi	Pembiasaan & Do'a Pagi	Pembiasaan & Do'a Pagi	Pembiasaan & Do'a Pagi
1	07.00 – 07.35	UPACARA	TAHFIDZ	TAHFIDZ	TAHFIDZ	TAHFIDZ	PROJECT
2	07.35 – 08.10	TAHFIDZ	TAHFIDZ & BTQ	TAHFIDZ & BTQ	TAHFIDZ & BTQ	PJOK	PROJECT
3	08.10 – 08.45	TAHFIDZ & BTQ	MTK	B. INDONESIA	B. INGGRIS	PJOK	PROJECT
4	08.45 – 09.20	IPAS	MTK	B. INDONESIA	B. INGGRIS	PJOK	PROJECT
	09.20 – 10.00	Istirahat & Sholat Dhuha	Istirahat & Sholat Dhuha	Istirahat & Sholat Dhuha	Istirahat & Sholat Dhuha	Istirahat & Sholat Dhuha	Istirahat & Sholat Dhuha
5	10.00 – 10.35	IPAS	MTK	B. INDONESIA	MTK	IPAS	PROJECT
6	10.35 – 11.10	IPAS	B. INDONESIA	SENI RUPA	MTK	IPAS	PROJECT
7	11.10 – 11.45	PPKn	B. INDONESIA	SENI RUPA	PAIBP	PROJECT	Do'a Pulang
	11.45 – 12.30	ISHOMA	ISHOMA	ISHOMA	ISHOMA	ISHOMA & Pulang	
8	12.30 – 13.05	PPKn	B. INDONESIA	SENI RUPA	PAIBP		
9	13.05 – 13.40	B. JAWA	SSJ	PPKn	PAIBP		
10	13.40 – 14.15	B. JAWA	SSJ	PPKn	Bahasa Arab		
11	14.15 – 14.50	Al Qur'an Hadist	Fiqih	SKI	Aqidah Akhlaq		
	14.50 – 15.05	Sholat Ashar	Sholat Ashar	Sholat Ashar	Sholat Ashar		
12	15.05 – 15.45	Murojaah & Do'a Pulang	Murojaah & Do'a Pulang	Murojaah & Do'a Pulang	Murojaah & Do'a Pulang		

Berdasarkan dari jadwal pelajaran pada kelas V di SD Tahfidz Qur An Nurul Ihsan ini dapat dilihat bahwa pihak sekolah telah medesain kegiatan belajar *full day school* dengan tujuan agar siswa lebih maksimal dan fokus belajar khususnya mempelajari dan menghafal Al-Qur'an yang didampingi oleh guru tahfidz.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, gadget dapat memberikan pengaruh terhadap anak-anak usia sekolah. Gadget pada dasarnya diciptakan untuk mempermudah segala bentuk aktivitas manusia dalam hal kebaikan atau yang bersifat positif. Dampak positif penggunaan gadget dapat membantu anak untuk belajar dengan mudah, menambah kreaktifitas dan pengetahuan anak. Salah satu temuan menarik bahwa gadget memiliki pengaruh positif pada pencapaian akademik seperti literasi dan numerasi serta hasil non-akademik seperti motivasi dan sikap pada anak usia 4 hingga 12 tahun (Dorris et al., 2024). hal ini direspon pihak sekolah dengan



memberikan edukasi dan pembatasan saat berada di lingkungan sekolah, sebab menurut kepala sekolah sangat menyadari gadget tidak bisa dipandang hanya dari sisi negatifnya saja.

Penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi memengaruhi perilaku siswa, seperti menurunnya kedisiplinan, berkurangnya interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya, serta menurunnya kualitas kegiatan menghafal Al-Qur'an akibat terbagi fokus pada aktivitas digital. Oleh karena itu, pembatasan penggunaan gadget yang dilakukan melalui kerja sama antara sekolah dan orang tua menjadi langkah penting untuk menjaga fokus belajar, membentuk perilaku yang lebih disiplin, serta mengarahkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang tetap sejalan dengan tujuan pendidikan Islam.

Pembelajaran PAI di era digital dimana gadget sudah mejadi satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari, baik orang dewasa maupun anak-anak, dihadapkan pada tantangan sekaligus peluang. Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara kita belajar, mengakses informasi, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar. Era informasi yang begitu cepat dan berlimpah, perlu ada pengawasan yang ketat untuk mencegah penyebaran konten yang salah, tidak akurat, atau tidak sesuai dengan ajaran Islam. maka Pendidikan Islam di era digital harus melibatkan semua pihak secara holistik, membangun kesinambungan dan jaringan antara sekolah, keluarga dan masyarakat (Ajusman & Asma, 2024).

Berbagai dampak penggunaan gadget pada peserta didik mendorong perlunya keterlibatan aktif orang tua dan sekolah dalam mengelola pemanfaatan teknologi digital. Orang tua berperan melalui penerapan aturan mengenai durasi penggunaan gadget, pendampingan selama penggunaan, serta penguatan aktivitas sosial di luar ruang digital. Sementara itu, guru dituntut menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik agar peserta didik tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, kolaborasi yang berkesinambungan antara keluarga dan sekolah menjadi fondasi penting dalam membangun literasi digital yang bertanggung jawab, sehingga penggunaan gadget mampu mendukung proses pembelajaran tanpa mengurangi perkembangan akademik, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter peserta didik.

c. Peran Sekolah dan Orang Tua

Guru dan orang tua sangat mempengaruhi perubahan perilaku anak, misalnya pendidikan dalam hal mengajari anak mengenal dunia teknologi (Syafri & Bin Budin, 2025). gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi melainkan dapat digunakan untuk mengakses informasi berkaitan dengan pelajaran (Nuraini et al., 2025). Dengan kata lain, gadget dapat mempermudah anak untuk belajar dimulai dari konten-konten yang memberikan edukasi positif. Menghafal ayat-ayat pendek dengan fitur animasi yang unik agar dapat memotivasi proses belajar anak dengan mempertimbangkan aspek kebermanfaatannya. Temuan ini sesuai dengan penelitian Nurhafifah dkk., bahwa Pengalaman guru dalam menggunakan platform pembelajaran di era digital pada sekolah dasar dipengaruhi oleh dua proses utama, yaitu adaptasi digital dan dukungan implementasi. Adaptasi digital dilakukan guru melalui proses eksplorasi mandiri, pemahaman bertahap terhadap fitur-fitur platform untuk



pembelajaran. Adaptasi mempertimbangkan persepsi kemudahan dan kebermanfaatan teknologi menjadi aspek penting yang mendorong guru untuk memanfaatkan platform digital (Nurhafifah et al., 2025).

Nur laila dan Listiani yang merupakan wali murid kelas VI menjelaskan pihak sekolah mengadakan koordinasi dengan wali murid. waktu awal semester dan akhir semester pembelajaran wali murid diundang ke sekolah untuk mengetahui perkembangan belajar anak-anak di sekolah dan membuat kesepakatan bersama antara wali murid per-kelas di kelompokkan supaya lebih fokus menyampaikan perkembangan belajar siswa dan dan pihak sekolah menyampaikan untuk selalu memperhatikan keberlanjutan belajar anak-anak ketika berada di rumah, karena tanpa peran orang tua hasil belajar kurang optimal.

Peran sekolah dalam pembatasan penggunaan gadget diwujudkan melalui penyusunan kebijakan yang jelas, pengawasan selama kegiatan belajar mengajar, serta pengintegrasian pendidikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran PAI. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai teladan dalam memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan pendidikan. Di SD Tahfidz Qur'an Nurul Ihsan, pembatasan penggunaan gadget dapat diarahkan untuk menjaga fokus peserta didik terhadap kegiatan menghafal Al-Qur'an, pembelajaran PAI, serta interaksi sosial yang lebih intensif dengan guru dan teman sebaya. Dengan demikian, sekolah mampu menciptakan budaya belajar yang lebih disiplin dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam.

Di sisi lain, orang tua memiliki peran sebagai pendidik pertama dan utama yang bertanggung jawab dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget di rumah. Orang tua perlu menetapkan aturan mengenai durasi penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, serta memberikan pendampingan ketika anak memanfaatkan perangkat digital untuk belajar. Dalam pembelajaran PAI, pengawasan orang tua menjadi penting agar penggunaan gadget tidak beralih pada aktivitas hiburan yang berlebihan sehingga mengurangi waktu belajar, beribadah, maupun menghafal Al-Qur'an. Keteladanan orang tua dalam menggunakan teknologi secara proporsional juga menjadi faktor yang memengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, keberhasilan pembatasan penggunaan gadget pada pembelajaran PAI tidak hanya bergantung pada kebijakan sekolah, tetapi juga pada keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak. Sinergi yang terjalin secara harmonis akan menciptakan lingkungan pendidikan yang saling mendukung dalam membentuk karakter religius, kedisiplinan, dan tanggung jawab peserta didik. Bagi SD Tahfidz Qur'an Nurul Ihsan, kolaborasi tersebut menjadi bagian penting dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang efektif, menjaga kualitas interaksi peserta didik dengan Al-Qur'an, serta mempersiapkan generasi yang mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana sesuai dengan nilai-nilai Islam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak secara langsung mengganggu konsentrasi belajar PAI di dalam kelas, karena adanya larangan dan



pengawasan ketat dari pihak sekolah. Namun demikian, paparan gadget dan media sosial di luar jam sekolah dapat berpotensi memengaruhi fokus siswa saat pembelajaran berlangsung, terutama pada siswa kelas atas yang sudah lebih akrab dengan platform digital seperti TikTok.

Upaya sekolah dalam mengatur waktu belajar, menyediakan program istirahat, serta melibatkan orang tua terbukti menjadi faktor pendukung utama dalam menjaga konsentrasi belajar siswa. Di sisi lain, guru PAI berperan aktif dalam memberikan nasihat dan penguatan karakter ketika menemukan siswa yang mulai kehilangan fokus belajar. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa tantangan utama bukan terletak pada penggunaan gadget di lingkungan sekolah, melainkan pada pengaruh tidak langsung budaya digital terhadap fokus dan konsentrasi belajar siswa, sehingga diperlukan sinergi antara pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam melakukan pendampingan penggunaan gadget secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Abivian, M. (2022). *Gambaran Perilaku Phubbing dan Pengaruhnya terhadap Remaja pada Era Society 5 . 0*. 5(2), 155–164.
- Aini, Q., Husnawati, & Suhaili. (2023). *Hubungan Media Sosial Tiktok Terhadap Kosentrasi Belajar*. 2, 1–12.
- Ajusman, & Asma. (2024). Pendidikan Agama Islam Di Era Digital Berbasis Holistik Integratif. *Journal Of Islamic Studies and Humanities*, 1(1), 29.
- Arifah, S., Fajariyah, D., Wijaya, A. K., Ramadhani, I., Lutfiyah, F., Hikmah, N., & Riastyadi, H. (2026). *Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Konsentrasi Belajar di MA Al Hikmah*. (April), 449–461.
- Auliya, P., Sukmawati, Suci Padilah, & Mulyeni, S. (2025). *Pengaruh Gadget terhadap Perilaku anak Kelas Vi SD IT Al-Maqom*. 1(2), 95–100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55123/didik.v1i2.4>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *RESEARCH DESIGN QUALITATIVE, QUANTITATIVE, AND MIXED METHODS APPROACHES* (Sixth Edit). SAGE Publications.
- Deng, Z., Cheng, Z. (Aaron), Ferreira, P., & Pavlou, P. A. (2025). From Smartphones to Smart Students: Learning vs. Distraction Using Smartphones in the Classroom. *Information Systems Research*, (June). <https://doi.org/10.1287/isre.2022.0078>
- Dorris, C., Winter, K., & Hare, L. O. (2024). *Mobile device use in the primary school classroom and impact on pupil literacy and numeracy attainment : A systematic review*. <https://doi.org/10.1002/cl2.1417>
- Fauzan, T. S. (2024). *MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI MAN 2 YOGYAKARTA*. 2(2), 121–136.
- Furqon, Maemunah, Rieuwpassa, S., & Festiyanti, W. P. (2025). Digital Disruption in Family Life: Impact of Gadget Use on Family Communication Quality of Family Communication. *International Journal of Social Science Studies*, 3(6), 427–440.
<https://aprmultitechpublisher.my.id/index.php/ijsss/article/download/153/178>
- Hidayatullah, A. S., Sholikah, M., Purwoko, & Nugroho, W. (2025). *ANALISIS JENIS DAN*



- TEKNIK ASESMEN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS MULTIKULTURAL. 5(2), 486–500.
- Kamil, M. N. Al, Putriwanti, Mas'adi, & Makawawa, C. (2025). *The Relationship Between Gadget Use and Digital Literacy Levels Among Elementary School Students*. 8(2), 640–653. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7729>
- Letisia, M., & Tupen, L. (2025). *Comparative Study Between Digital and Conventional Based Learning on Student Learning Outcomes at STKIP Hermon Timika*. 11(2), 468–475. <https://doi.org/10.58258/jime.v11i2.8618/http>
- Mufaro'ah, Sumarni, T., & Sofiani, I. K. (2019). *PENGARUH GAWAI DALAM POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK USIA DINI (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis)*. 11(1), 96–113.
- Nuraini, N., Subagiya, B., & Basri, S. (2025). Islamic Education Teachers' Strategies in Instilling Character Education at MTs Al-Ahsan Bogor. *Journal of Educational Management and Strategy*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.57255/jemast.v4i1.1409>
- Nurhafifah, F. Z., Hariandi, A., & Rosmalinda, D. (2025). *PENGALAMAN GURU MENGENAI DINAMIKA BUDAYA SEKOLAH DALAM IMPLEMENTASI PLATFORM PEMBELAJARAN DIGITAL*. 11(April), 156–165.
- Risnawati, W. S., Purbasari, I., & Kironoratri, L. (2022). *Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD N 2 Temulus*. 5(2015), 3029–3036.
- Sakti, A. (2025). *Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital*. 2(2).
- Septriani, E., Imron, K., Oktamarina, L., Negeri, I., & Fatah, R. (2022). *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu)*. 5, 1425–1431.
- Syafri, U. A., & Bin Budin, H. (2025). Teachers, Parents, and the Digital Challenge: Understanding Islamic Character Formation in Singapore's Madrasa Education. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(3), 627–642. <https://doi.org/10.31538/nzh.v8i3.239>
- Timmermans, S., & Tavory, I. (2022). *Data Analysis in Qualitative Research*.
- Windari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260–264.

