

PENGARUH INTENSITAS SCREEN TIME GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR FIQIH SISWA KELAS VII B MADRASAH TSANAWIYAH AL ISLAM JAMSAREN SURAKARTA

Siti Cholilah¹, Nur Hidayah²

^{1,2}Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta, Indonesia

Email: scolilah01@gmail.com



DOI : <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i3.2417>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 19 June 2026

Keywords:

Gadget Screen Time

Learning Outcomes

Fiqh

Islamic Education



ABSTRAK

This study aims to analyze the effect of gadget screen time intensity on the learning outcomes of Fiqh subjects among Grade VII B students at MTs Al Islam Jamsaren Surakarta in the 2025/2026 academic year. The rapid development of digital technology has increased gadget usage among adolescents, including Islamic junior high school students. Uncontrolled gadget use may affect students' concentration, motivation, discipline, and academic achievement. This research employed a quantitative approach using a survey method. The participants consisted of 32 students of Grade VII B. Data collection techniques included questionnaires to measure gadget screen time intensity and documentation of students' Fiqh learning outcomes. Data were analyzed using descriptive statistics and simple linear regression with the assistance of SPSS software. The results indicated that students' gadget screen time intensity was categorized as moderate with an average score of 53.00 or 68.8%. Meanwhile, students' Fiqh learning outcomes were also categorized as moderate with an average score of 84.18 or 78.1%. The simple linear regression analysis showed a significance value of $0.004 < 0.05$, indicating a significant effect of gadget screen time intensity on students' Fiqh learning outcomes. The coefficient of determination revealed that the influence contribution reached 24.1%, while the remaining percentage was affected by other external factors.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII B di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Perkembangan teknologi digital telah mendorong peningkatan penggunaan gadget di kalangan remaja, termasuk peserta didik tingkat madrasah. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi konsentrasi belajar, motivasi, kedisiplinan, dan capaian akademik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VII B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket intensitas screen time gadget dan dokumentasi hasil belajar Fiqih. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas screen time gadget siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor sebesar 53,00 atau sebesar 68,8%. Sementara itu, hasil belajar Fiqih siswa juga berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai sebesar 84,18 atau sebesar 78,1%. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan antara intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Koefisien determinasi menunjukkan kontribusi pengaruh sebesar 24,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci: screen time gadget, hasil belajar, fiqih, pendidikan Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan aspek akademik, tetapi juga pembentukan akhlak, spiritualitas, dan nilai-nilai religius peserta didik. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, salah satunya adalah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat di era modern saat ini. Teknologi digital telah mengubah pola kehidupan masyarakat, termasuk pola belajar siswa di lingkungan sekolah maupun madrasah (Uyun & Warsah, 2021).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan penggunaan gadget semakin meluas di kalangan masyarakat. Gadget tidak lagi hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak dan remaja. Berbagai fitur seperti media sosial, game online, video streaming, hingga aplikasi pembelajaran menjadikan gadget sebagai perangkat yang sangat dekat dengan kehidupan peserta didik. Menurut (Marpaung, 2018), gadget memiliki fungsi praktis yang mampu mempermudah komunikasi, akses informasi, dan aktivitas pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan gadget yang berlebihan memunculkan fenomena screen time, yaitu durasi waktu yang dihabiskan seseorang di depan layar digital. Screen time pada siswa tidak hanya digunakan untuk aktivitas edukatif, tetapi juga hiburan seperti bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat memunculkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, gangguan tidur, kecanduan digital, hingga penurunan hasil belajar siswa (Maulana, 2025)

Fenomena screen time menjadi isu penting dalam dunia pendidikan karena peserta didik tingkat remaja merupakan kelompok yang rentan mengalami ketergantungan gadget. Masa remaja merupakan fase pembentukan karakter, kedisiplinan, dan kebiasaan belajar. Jika penggunaan gadget tidak dikontrol secara baik, maka siswa cenderung lebih fokus pada hiburan digital dibandingkan kegiatan belajar. Kondisi ini dapat memengaruhi kualitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan pemahaman mendalam seperti Fiqih.

Mata pelajaran Fiqih memiliki posisi penting dalam pendidikan Islam karena berkaitan dengan pemahaman hukum-hukum Islam dan praktik ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Fiqih tidak hanya bertujuan meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga membentuk sikap religius, kedisiplinan ibadah, dan akhlak yang baik. Oleh sebab itu, pembelajaran Fiqih memerlukan perhatian, kesungguhan, dan konsentrasi yang optimal agar tujuan pendidikan Islam dapat tercapai secara maksimal (Pertiwi & Achadi, 2023).

Di lingkungan MTs Al Islam Jamsaren Surakarta, penggunaan gadget di sekolah dibatasi demi menjaga fokus belajar siswa. Akan tetapi, penggunaan gadget di luar sekolah masih cukup tinggi. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget selama 2-4 jam per hari. Aktivitas yang dilakukan meliputi penggunaan media sosial, menonton video, bermain game, dan mengakses materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa screen time yang tinggi memiliki hubungan dengan menurunnya kualitas belajar siswa. Penelitian (Syafuruddin & Sutriawan, 2025) menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi fokus belajar dan menurunkan motivasi akademik. Selain itu, (Romandoni & Efendi, 2024)

menyebutkan bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan berkonsentrasi ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Meskipun demikian, gadget sebenarnya juga dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat. Penggunaan aplikasi pembelajaran digital, video edukatif, dan platform e-learning dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan fleksibel. Oleh karena itu, dampak gadget terhadap hasil belajar sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, tujuan penggunaan, dan pengawasan dari lingkungan keluarga maupun sekolah (Rahmawati, 2020).

Dalam perspektif pendidikan Islam, penggunaan teknologi harus diarahkan pada aktivitas yang memberikan manfaat. Islam mengajarkan pentingnya menjaga waktu dan menggunakan teknologi secara bijak. Firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-Isra' ayat 36 menjelaskan bahwa manusia akan dimintai pertanggungjawaban atas pendengaran, penglihatan, dan hati yang dimilikinya. Ayat tersebut menjadi landasan penting bahwa penggunaan teknologi harus dilakukan secara bertanggung jawab dan tidak melalaikan kewajiban belajar maupun ibadah.

Permasalahan penelitian ini terletak pada tingginya penggunaan gadget di kalangan siswa madrasah yang berpotensi memengaruhi hasil belajar mata pelajaran Fiqih. Sebagian siswa menggunakan gadget lebih dominan untuk hiburan dibandingkan pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya fokus belajar, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan kurang optimalnya pemahaman terhadap materi Fiqih.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap hasil belajar telah banyak dilakukan. Penelitian oleh (Farida, 2017) yang meneliti pengaruh disiplin belajar dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar IPS. Sedangkan (Irma, 2024) mengkaji hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, (Sobon, Mangundap, & Walewangko, 2019) meneliti pengaruh smartphone terhadap motivasi belajar siswa.

Namun, terdapat gap penelitian yang belum banyak dikaji, yaitu pengaruh intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran Fiqih pada siswa madrasah tsanawiyah. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran umum dan motivasi belajar, sedangkan penelitian mengenai pembelajaran Fiqih masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian ini menempatkan screen time sebagai variabel utama yang dianalisis secara khusus terhadap capaian hasil belajar Fiqih.

Novelty penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menghubungkan intensitas screen time gadget dengan hasil belajar Fiqih dalam konteks pendidikan Islam di madrasah tsanawiyah. Penelitian ini juga memberikan perspektif bahwa penggunaan teknologi digital tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter religius siswa.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana intensitas screen time gadget siswa kelas VII B di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta, (2) bagaimana hasil belajar Fiqih siswa kelas VII B, dan (3) apakah terdapat pengaruh intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VII B di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta. |

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan mengukur hubungan dan pengaruh antara variabel intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar Fiqih siswa secara objektif melalui analisis statistik. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang

berlandaskan filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian dan analisis data statistik (Sugiyono, 2016).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan analisis regresi linear sederhana. Penelitian korelasional bertujuan mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas screen time gadget, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar mata pelajaran Fiqih.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta pada Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B yang berjumlah 32 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik total sampling karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama, yaitu angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur intensitas screen time gadget siswa. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator durasi dan frekuensi penggunaan gadget. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan kategori sangat sering, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efektif untuk memperoleh informasi mengenai sikap, kebiasaan, dan perilaku responden (Arikunto, 1998).

Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Fiqih siswa berupa nilai rapor atau hasil evaluasi pembelajaran. Teknik dokumentasi penting digunakan untuk memperoleh data yang bersifat objektif dan administratif (Moleong, 2017).

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 (Imam, 2005).

Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, peneliti melakukan observasi awal dan identifikasi masalah di lokasi penelitian. Kedua, peneliti menyusun instrumen penelitian berdasarkan indikator variabel. Ketiga, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Keempat, peneliti menyebarkan angket kepada responden dan mengumpulkan data hasil belajar siswa. Kelima, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat intensitas screen time gadget dan kategori hasil belajar siswa. Sementara itu, analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Uji hipotesis dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Intensitas Screen Time Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 32 siswa kelas VII B MTs Al Islam Jamsaren Surakarta, diperoleh data mengenai intensitas screen time gadget siswa melalui angket penelitian. Instrumen penelitian mencakup indikator durasi penggunaan gadget dan frekuensi penggunaan gadget setiap hari.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa intensitas screen time gadget siswa berada pada kategori sedang. Rata-rata skor intensitas penggunaan gadget sebesar 53,00 dengan persentase sebesar 68,8%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam durasi 2-4 jam per hari.

Tabel 1. Kategori Intensitas Screen Time Gadget

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	< 45	5	15,6%
Sedang	46-60	22	68,8%
Tinggi	> 60	5	15,6%
Jumlah	-	32	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang dalam penggunaan gadget. Hal ini berarti siswa masih menggunakan gadget dalam batas yang relatif wajar, meskipun tetap memerlukan pengawasan dari orang tua dan guru.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan gadget siswa didominasi oleh aktivitas media sosial, menonton video, bermain game online, serta mencari informasi pembelajaran. Sebagian siswa memanfaatkan gadget untuk belajar daring dan mengerjakan tugas sekolah, sedangkan sebagian lainnya lebih sering menggunakan gadget sebagai sarana hiburan.

Screen time kategori sedang menunjukkan bahwa siswa belum mengalami tingkat kecanduan gadget yang serius, namun tetap perlu pengendalian agar tidak meningkat menjadi kategori tinggi (Al Nizar & Siti Hajaroh, 2019).

Deskripsi Hasil Belajar Fiqih

Hasil belajar siswa diperoleh melalui dokumentasi nilai mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII B. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 84,18 dan berada dalam kategori sedang hingga baik.

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar Fiqih

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
Rendah	< 80	4	12,5%
Sedang	80-87	25	78,1%
Tinggi	> 87	3	9,4%
Jumlah	-	32	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Tingginya persentase siswa pada kategori sedang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Fiqih berjalan cukup baik.

Pembelajaran Fiqih di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta menekankan pada pemahaman materi, praktik ibadah, dan pembentukan sikap religius siswa. Guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dalam proses pembelajaran.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan terhadap seluruh item angket screen time gadget. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid
20	20	0

Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,821. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Screen Time Gadget	0,821	Reliabel

Uji Normalitas dan Linearitas

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Screen Time dan Hasil Belajar	0,200	Normal

Selanjutnya, hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi deviation from linearity sebesar $0,312 > 0,05$ sehingga hubungan kedua variabel dinyatakan linear.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Keterangan
X terhadap Y	0,312	Linear

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	Sig.	Beta	Keterangan
Screen Time terhadap Hasil Belajar	0,004	0,235	Signifikan

Koefisien beta sebesar 0,235 menunjukkan adanya pengaruh positif antara intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar Fiqih siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R Square	Persentase Pengaruh
0,241	24,1%

Nilai koefisien determinasi sebesar 24,1% menunjukkan bahwa hasil belajar Fiqih dipengaruhi oleh intensitas screen time gadget sebesar 24,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, metode pembelajaran, dan kemampuan individu siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas screen time gadget siswa kelas VII B MTs Al Islam Jamsaren Surakarta berada pada kategori sedang. Mayoritas siswa menggunakan gadget selama 2–4 jam per hari dengan frekuensi penggunaan yang cukup tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Penggunaan gadget pada remaja memang sulit dipisahkan dari perkembangan teknologi digital. Media sosial, aplikasi hiburan, dan game online menjadi faktor utama yang mendorong tingginya screen time siswa. Remaja saat ini hidup dalam lingkungan digital yang menjadikan gadget sebagai kebutuhan utama dalam komunikasi dan hiburan (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Meskipun screen time siswa berada pada kategori sedang, penelitian ini menemukan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Fiqih. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Fadila, Hidayat, & Wibowo, 2026) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tinggi dapat memengaruhi konsentrasi dan kualitas belajar siswa.

Pembelajaran Fiqih memerlukan fokus, pemahaman konsep, serta penghayatan terhadap nilai-nilai keislaman. Ketika siswa terlalu sering menggunakan gadget untuk hiburan, maka perhatian terhadap pembelajaran menjadi berkurang. Siswa cenderung mengalami kesulitan fokus, cepat bosan, dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kualitas tidur siswa. Banyak siswa menggunakan gadget hingga larut malam untuk bermain media sosial atau menonton video. Kondisi ini menyebabkan siswa datang ke sekolah dalam keadaan lelah dan kurang siap mengikuti pembelajaran. Screen time berlebihan dapat menurunkan kualitas istirahat dan berdampak pada kemampuan kognitif siswa (Fadila et al., 2026; Syilvani, Sukaesih, & Ningrum, 2024).

Namun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa gadget tidak selalu memberikan dampak negatif. Sebagian siswa menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran, menonton video edukasi, dan mengakses platform pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara tepat.

Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan teknologi harus diarahkan pada aktivitas yang bermanfaat dan mendukung pembentukan karakter. Pendidikan Islam tidak menolak perkembangan teknologi, tetapi menekankan pentingnya pengendalian diri dan pemanfaatan teknologi secara bijak. Oleh sebab itu, siswa perlu dibimbing agar mampu membedakan penggunaan gadget untuk kepentingan edukatif dan hiburan.

Peran guru dalam mengelola penggunaan gadget sangat penting. Guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan teknologi digital secara positif. Misalnya, penggunaan video pembelajaran Fiqih, kuis interaktif berbasis aplikasi, dan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Selain guru, peran keluarga juga sangat menentukan dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah. Banyak orang tua memberikan gadget kepada anak tanpa pengawasan yang memadai. Akibatnya, anak menggunakan gadget secara bebas tanpa batasan waktu. Kurangnya pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor meningkatnya screen time pada remaja (Fitriana, Ahmad, & Fitria, 2020).

Sekolah juga memiliki tanggung jawab dalam menciptakan kebijakan penggunaan gadget yang sehat. Kebijakan pembatasan penggunaan gadget selama pembelajaran seperti yang diterapkan di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta merupakan langkah positif untuk menjaga fokus belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas screen time gadget memberikan kontribusi sebesar 24,1% terhadap hasil belajar Fiqih. Artinya, meskipun screen time memengaruhi hasil belajar, terdapat faktor lain yang lebih dominan, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, kecerdasan, metode pembelajaran, dan kondisi psikologis siswa.

Temuan ini memperkuat teori bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, dan kemampuan siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan penggunaan teknologi digital (Rahmat, 2021).

Dalam perspektif pendidikan Islam, pengendalian screen time perlu diintegrasikan dengan pendidikan karakter dan literasi digital. Siswa perlu diberikan pemahaman bahwa teknologi adalah sarana untuk mendukung kebaikan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, penggunaan gadget tidak menjadi penghambat pembelajaran, tetapi justru menjadi media pendukung dalam meningkatkan kualitas pendidikan Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta, dapat disimpulkan bahwa intensitas screen time gadget siswa kelas VII B berada pada kategori sedang. Mayoritas siswa menggunakan gadget selama 2–4 jam per hari dengan

berbagai aktivitas seperti media sosial, hiburan digital, bermain game, dan mengakses materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII B juga berada pada kategori sedang hingga baik. Sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga proses pembelajaran Fiqih dapat dikatakan berjalan cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mampu mempertahankan capaian akademik meskipun penggunaan gadget cukup tinggi.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara intensitas screen time gadget terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Nilai signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05 membuktikan bahwa hipotesis penelitian diterima. Intensitas penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 24,1% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dua sisi pengaruh. Di satu sisi, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang membantu siswa memperoleh informasi dan memahami materi secara lebih mudah. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan konsentrasi belajar, kedisiplinan, dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada siswa. Guru perlu memanfaatkan teknologi secara positif dalam pembelajaran, sedangkan orang tua harus memberikan pengawasan dan batasan screen time di rumah. Selain itu, siswa juga perlu diberikan pendidikan literasi digital agar mampu menggunakan teknologi secara bijak, produktif, dan bertanggung jawab.

Dengan pengelolaan penggunaan gadget yang baik, teknologi digital dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang efektif serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan Islam, khususnya dalam pembelajaran Fiqih di lingkungan madrasah.

REFERENSI

- Arikunto, S. (1998). Pendekatan Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadila, R., Hidayat, T., & Wibowo, S. (2026). Pengaruh Screen Time terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 9(1), 501-516. doi:<https://doi.org/10.29408/porkes.v9i1.33843>
- Farida, F. (2017). Pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194. doi:<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Imam, G. (2005). Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Irma, N. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK 7 BANDAR LAMPUNG. UIN RADEN INTAN LAMPUNG,
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). doi:<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

- Maulana, A. S. (2025). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Pertiwi, A. A., & Achadi, M. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas 9 Di Mts Negeri 2 Karawang. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(3), 111-120.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24. doi:<https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi pendidikan*: Bumi Aksara.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97-113. doi:<https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Romandoni, I. Y., & Efendi, N. (2024). Transformasi kepemimpinan pendidikan Islam: Tantangan dan peluang di era digital. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 12(2), 194-209. doi:<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v12i2.4932>
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97-106.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Syafruddin, M. A., & Sutriawan, A. (2025). Pengaruh Screen Time terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(6), 2347-2355.
- Sylvani, S., Sukaesih, N. S., & Ningrum, D. (2024). Durasi Screen Time dengan Gangguan Tidur Remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(1), 70-77. doi:<https://doi.org/10.36590/kepo.v5i1.941>
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi pendidikan*: Deepublish.

Copyright holder :
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

