

Korelasi Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Durasi Belajar dan Hasil Belajar Agama Islam Bagi Mahasiswa Institut Teknologi Mojosari

Fatimatuz Zahro

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Mojosari,

Jl. Wachid Hasyim Mojosari, Ngepeh, Loceret, Nganjuk 64471

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh signifikan terhadap pola belajar mahasiswa. Gadget memiliki potensi sebagai media pembelajaran efektif melalui akses ke aplikasi edukatif, e-book, dan platform kajian keislaman, namun penggunaannya yang berlebihan untuk kepentingan non-akademik berpotensi mengurangi durasi belajar, menurunkan konsentrasi, serta memengaruhi hasil belajar. Durasi belajar yang cukup merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik, sedangkan alokasi waktu yang tergantikan oleh aktivitas menggunakan gadget secara berlebihan dapat menurunkan pemahaman materi dan capaian akademik, termasuk pada mata kuliah Agama Islam. Berbagai penelitian menunjukkan adanya korelasi negatif antara penggunaan gadget non-akademik yang berlebihan dan capaian akademik, serta dampak negatif pada kualitas tidur yang berimbas pada performa belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis korelasi antara durasi penggunaan gadget, durasi belajar, dan hasil belajar Agama Islam pada mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan memberikan masukan bagi pengambil kebijakan dan pendidik untuk merumuskan strategi pemanfaatan gadget yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Gadget, Durasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The development of digital technology has significantly influenced student learning patterns. Gadgets have the potential to be effective learning media through access to educational apps, e-books, and Islamic study platforms. However, excessive use for non-academic purposes can reduce study time, decrease concentration, and impact learning outcomes. Adequate study time is a crucial factor for academic success, while excessive use of gadgets can diminish material understanding and academic achievement, including in Islamic studies courses. Various studies have shown a negative correlation between excessive non-academic gadget use and academic achievement, as well as a negative impact on sleep quality, which in turn impacts learning performance. This study aims to analyze the correlation between gadget use time, study time, and Islamic studies outcomes in college students. The results are expected to provide input for policymakers and educators in formulating strategies for effective gadget use to improve the quality of learning and student learning outcomes.

Keywords: Gadgets, Study Duration, Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Mahasiswa memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan siswa lainnya. Selain menjalani

studi formal di perguruan tinggi, mereka juga menjalani kehidupan penugasan-penugasan yang berkaitan dengan kawasan digital yang menuntut kedisiplinan, keteraturan waktu, serta penguatan nilai-nilai spiritual dan moral (Nabila *et al.*, 2025). Dalam lingkungan ini, waktu belajar tidak hanya terbatas pada aktivitas kelas, tetapi

*) Penulis Korespondensi.

E-mail: fatimatuzzahro@itmnganjuk.ac.id

juga meliputi kegiatan penelitian dan juga organisasi mahasiswa, halaqah, dan praktik ibadah harian yang semuanya bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap ajaran Islam. Namun demikian, arus digitalisasi dan kepemilikan gadget di kalangan mahasiswa kini tidak bisa dibendung, sehingga tantangan baru muncul dalam menjaga kualitas belajar di tengah distraksi digital (Fadila, Qurrotul'Aini and Hariry, 2025).

Gadget sejatinya dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara bijak dan terarah (Mahfiroh *et al.*, 2025). Banyak aplikasi edukatif, e-book, serta platform kajian keislaman yang bisa diakses dengan mudah melalui gadget. Namun, tidak sedikit pula mahasiswa yang justru menggunakan gadget untuk kepentingan hiburan seperti bermain game, mengakses media sosial, atau menonton video yang tidak relevan dengan materi pembelajaran (Meutia, 2025). Ketika intensitas penggunaan gadget untuk hal-hal non-akademik lebih dominan, maka akan terjadi penurunan konsentrasi, pemborosan waktu, serta kecenderungan menunda kegiatan belajar. Hal ini tentu berdampak negatif terhadap efektivitas belajar mahasiswa.

Durasi belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan akademik seseorang (Kamilatunnisa *et al.*, 2025). Mahasiswa yang memiliki alokasi waktu belajar yang cukup cenderung memiliki pemahaman materi yang lebih baik, mampu menyelesaikan tugas dengan optimal, serta menunjukkan performa yang baik dalam ujian (Rohmahwati, Hutahaean and Muzzamil, 2025). Sebaliknya, jika waktu belajar berkurang karena tergantikan oleh aktivitas lain, terutama penggunaan gadget secara berlebihan, maka risiko penurunan hasil belajar pun meningkat. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan gadget selama lebih dari 4 jam sehari berkorelasi dengan menurunnya capaian akademik pada mahasiswa (Maulana, 2025).

Penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan gadget/smartphone yang berlebihan yang terlebih pada malam hari akan berisiko terhadap gangguan tidur yang akan mempengaruhi kualitas tidur seseorang, efisiensi tidur seseorang menurun dan mulainya onset untuk tidur menjadi lebih lama. (Rahmawati, 2021).

Dalam konteks pesantren, waktu belajar memiliki porsi yang sangat besar karena mencakup kegiatan formal di kelas, pengajian rutin, serta hafalan dan tadabbur Al-Qur'an (Kurnia *et al.*, 2025). Mahasiswa pesantren dituntut untuk mampu mengelola waktu dengan baik agar bisa mengikuti seluruh kegiatan tersebut tanpa terhambat. Namun, saat gadget menjadi pusat perhatian dan digunakan secara intensif tanpa kendali, maka banyak kegiatan belajar yang terabaikan. Penggunaan gadget di malam hari, misalnya, seringkali menyebabkan mahasiswa begadang sehingga mengurangi kualitas istirahat dan mengganggu

konsentrasi saat kegiatan belajar pagi hari (Nurmawati *et al.*, 2025).

Dalam perspektif Islam, penggunaan waktu secara bijak merupakan perintah agama. Surah Al-Asr dalam Al-Qur'an menekankan pentingnya waktu dan bagaimana manusia akan berada dalam kerugian kecuali mereka yang beriman, beramal saleh, dan saling menasihati dalam kebenaran serta kesabaran. Dengan demikian, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa tujuan jelas termasuk dalam kategori pemborosan waktu yang bertentangan dengan nilai-nilai keislaman. Sebagai calon intelektual muslim, mahasiswa pesantren seharusnya mampu menempatkan teknologi sebagai alat bantu, bukan sebagai sumber gangguan yang menghambat pencapaian tujuan pendidikan (Al-Qur'an, QS. Al-Asr: 1-3).

Berbagai studi telah menunjukkan bahwa semakin lama durasi penggunaan gadget, semakin sedikit waktu yang dialokasikan untuk kegiatan belajar. Fitriani & Ramadhan (2021) menemukan bahwa pelajar yang menghabiskan waktu lebih dari tiga jam per hari untuk penggunaan gadget non-akademik menunjukkan skor akademik yang lebih rendah dibandingkan mereka yang lebih membatasi penggunaannya. Di lingkungan pesantren, meskipun aturan penggunaan gadget sering kali dibatasi, kenyataannya banyak mahasiswa yang tetap mengakses gadget secara tersembunyi, terutama pada waktu istirahat atau malam hari.

Hasil belajar dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam tidak hanya diukur dari nilai ujian, tetapi juga dari pemahaman konsep keislaman, keaktifan dalam diskusi, kemampuan mengaitkan nilai-nilai Islam dengan kehidupan, serta komitmen terhadap praktik ibadah. Mahasiswa yang mengurangi durasi belajar karena lebih fokus pada gadget berpotensi tidak menguasai materi secara mendalam, bahkan mengalami degradasi pemahaman terhadap ajaran agama. Hal ini sangat bertolak belakang dengan misi pesantren yang ingin melahirkan generasi intelektual muslim yang berakhlak dan berilmu (Syamsuddin, 2019).

Penelitian Siregar menyoroti bahwa mahasiswa yang terlalu sering bermain media sosial cenderung mengalami penurunan kedisiplinan belajar (Siregar, 2025), termasuk dalam hal mengikuti jadwal pengajian dan menuntaskan tugas-tugas keagamaan. Selain itu, terdapat korelasi negatif antara frekuensi penggunaan media sosial dan tingkat keterlibatan dalam kegiatan religius kampus. Temuan ini menguatkan dugaan bahwa gadget, jika tidak diarahkan secara bijak, dapat menggeser prioritas akademik dan spiritual mahasiswa, termasuk mereka yang hidup dalam sistem pesantren.

Penelitian terkait pengaruh gadget di lingkungan pesantren masih sangat terbatas. Sebagian besar studi lebih banyak dilakukan di sekolah umum atau universitas non-pesantren. Padahal, lingkungan pesantren memiliki kompleksitas tersendiri yang

memerlukan pendekatan penelitian yang berbeda. Dengan latar belakang kehidupan yang lebih disiplin, komunitas religius yang kuat, serta jadwal harian yang padat, penggunaan gadget di pesantren bisa memberikan dampak yang lebih besar, baik positif maupun negatif, tergantung dari pola penggunaannya.

Pentingnya kajian empiris tentang penggunaan teknologi di pesantren agar para pengelola memiliki data akurat untuk merumuskan kebijakan yang adaptif dan kontekstual. Melalui data-data tersebut, pesantren dapat menentukan batasan, kontrol, bahkan strategi integrasi teknologi ke dalam sistem pendidikan mereka tanpa mengorbankan nilai-nilai yang telah lama dijaga.

Korelasi antara durasi penggunaan gadget dan durasi belajar menjadi penting untuk dikaji karena keduanya memiliki hubungan yang saling memengaruhi. Waktu yang digunakan untuk bermain gadget hampir selalu diambil dari waktu belajar, terutama pada mahasiswa yang belum mampu mengatur jadwal secara disiplin (Sofia and Dawamah, 2025). Di sisi lain, mahasiswa yang memiliki kedisiplinan belajar yang tinggi cenderung lebih mampu menahan diri dalam menggunakan gadget secara berlebihan menyatakan bahwa integrasi teknologi ke dalam pendidikan Islam seharusnya disertai dengan literasi digital dan penguatan

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian berbasis data numerik (angka) yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis dan mengungkap hubungan antar variabel (Sugiyono, 2013). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk menguji korelasi antara durasi penggunaan gadget terhadap durasi belajar dan hasil belajar mata kuliah Agama Islam. Model analisis yang digunakan adalah regresi linier, yaitu teknik statistik yang mempelajari hubungan pengaruh antara satu variabel terikat (Y) dengan satu atau lebih variabel bebas (X) (Hijriani, Muludi, & Andini, 2016). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menentukan besarnya pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap kedua variabel dependen, yaitu durasi belajar dan hasil belajar Agama Islam.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif dari berbagai angkatan di Indonesia. Penggunaan populasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris tentang perilaku penggunaan gadget.

Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2013). Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah: Mahasiswa aktif dari semua angkatan, berasal dari Institut Teknologi Mojokari yang merupakan kampus berbasis pesantren, telah mengikuti mata kuliah Agama Islam, bersedia mengisi kuesioner secara lengkap.

kontrol diri. Tanpa kedua hal tersebut, gadget akan menjadi pengalih perhatian yang signifikan. Dalam sistem pesantren, tantangan ini menjadi lebih berat karena banyak kegiatan bersifat tatap muka, manual, dan bersumber dari kitab kuning yang tidak tersedia dalam bentuk digital.

Kajian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengampu kebijakan di kalangan perguruan tinggi, pendidik agama Islam, bahkan orangtua mahasiswa dalam merumuskan kebijakan pemanfaatan gadget di bagi mahasiswa atau anaknya. Kebijakan tersebut tidak harus bersifat pelarangan total, tetapi lebih kepada pengendalian, pengawasan, dan pendidikan etika penggunaan gadget. Dengan cara ini, gadget dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar yang efektif tanpa mengganggu durasi belajar dan pencapaian hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penting untuk meneliti secara empiris korelasi antara durasi penggunaan gadget, durasi belajar, dan hasil belajar mata kuliah agama Islam pada mahasiswa yang mukim di pesantren. Penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pendidikan Islam yang adaptif terhadap era digital, serta menjaga kualitas pembelajaran di tengah tantangan zaman yang semakin kompleks.

Jumlah sampel minimal yang diambil mengikuti ketentuan Hair et al. (2010), yaitu minimal 5–10 kali jumlah indikator pada instrumen penelitian, untuk memenuhi kriteria validitas analisis regresi.

Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner daring (*online questionnaire*) yang disebarluaskan melalui platform Google Form. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan terstruktur mengenai: Durasi penggunaan gadget per hari (dalam satuan jam), durasi belajar per hari (dalam satuan jam), nilai hasil belajar Agama Islam (diukur dari transkrip nilai atau skor ujian terakhir).

Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka, yaitu pengumpulan data dari buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, skripsi, dan sumber ilmiah lain yang relevan dengan tema penelitian ini (Sari, 2020). Teknik kombinasi antara kuesioner dan studi pustaka diharapkan mampu memberikan kelengkapan data, baik dari sisi empiris maupun teoritis.

Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan jenis pertanyaan tertutup, yang menggunakan skala pengukuran sebagai berikut: Durasi penggunaan gadget diukur menggunakan skala ordinal (kategori jam: <1 jam, 1–3 jam, 4–6 jam, >6 jam per hari), durasi belajar juga diukur menggunakan skala ordinal (kategori jam belajar per hari), Hasil belajar Agama Islam diukur menggunakan nilai akademik (skala interval, yaitu rentang nilai 0–100).

Seluruh analisis menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 5% (0,05). Interpretasi hasil

dilakukan berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2), koefisien regresi, serta nilai p-value pada uji hipotesis.

H₁: Terdapat hubungan negatif antara durasi penggunaan gadget dengan durasi belajar mahasiswa Institut Teknologi Mojosari.

H₂: Terdapat hubungan negatif antara durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar Agama Islam mahasiswa Institut Teknologi Mojosari.

H₃: Terdapat hubungan positif antara durasi belajar dengan hasil belajar Agama Islam mahasiswa Institut Teknologi Mojosari.

H₀: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget, durasi belajar, dan hasil belajar Agama Islam mahasiswa Institut Teknologi Mojosari.

3. Hasil Pembahasan

Penelitian kali ini dilakukan dengan kelompok mahasiswa ITM dan perguruan tinggi lainnya angkatan tahun 2022-2024, aktif pengguna gadget sebagai subjeknya. Melakukan analisa data menggunakan media penghitungan IBM-SPSS statistik versi-26, dengan menguji data yang dianalisis regresi-linear sederhana sebagai bahan perhitungan untuk mengevaluasi hasil dari penelitian kali ini. Diketahui variabel durasi gadget sebagai variabel bebas serta variabel durasi belajar dan hasil belajar mahasiswa merupakan variabel yang terikat. Dari hasil kuesioner yang sudah diberikan secara rata dengan daring dimana memakai googleform ke mahasiswa pengguna gadget yang berada di ITM, maupun kampus lainnya, responden yang telah mengisi kuesioner berjumlah 121 orang.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Durasi Penggunaan Laptop Terhadap Durasi Belajar Agama Islam

Correlations			
		Durasi Laptop	Durasi Belajar
Durasi Laptop	Pearson Correlation	1	.409**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	121	121
Durasi Belajar	Pearson Correlation	.409**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	121	121

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi Pearson pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan laptop dan durasi belajar Pendidikan Agama Islam. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,409 dengan signifikansi $p < 0,001$

mengindikasikan bahwa hubungan tersebut bersifat positif dan berada pada kategori sedang. Artinya, semakin lama mahasiswa menggunakan laptop, semakin lama pula durasi belajar Pendidikan Agama Islam yang mereka lakukan. Hubungan positif ini menunjukkan bahwa laptop berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran, seperti untuk mengakses materi kuliah, e-book, video pembelajaran, atau sumber referensi keislaman lainnya. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital, dalam hal ini laptop, dapat memberikan dampak konstruktif terhadap aktivitas belajar apabila diarahkan secara tepat. Namun demikian, hasil ini tidak serta-merta menunjukkan hubungan sebab-akibat, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menelaah faktor-faktor lain yang memengaruhi durasi belajar mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Durasi Penggunaan Handphone Terhadap Durasi Belajar Agama Islam

Correlations			
		Durasi Hp	Durasi Belajar
Durasi Hp	Pearson Correlation	1	-.007
	Sig. (2-tailed)		.937
	N	121	121
Durasi Belajar	Pearson Correlation	-.007	1
	Sig. (2-tailed)	.937	
	N	121	121

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari Tabel 2, penulis dapat menemukan fakta bahwa hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan handphone dan durasi belajar Pendidikan Agama Islam. Nilai koefisien korelasi sebesar $-0,007$ dengan signifikansi $p = 0,937$ mengindikasikan bahwa hubungan keduanya sangat lemah dan secara statistik tidak bermakna. Arah korelasi yang negatif menunjukkan kecenderungan bahwa peningkatan durasi penggunaan handphone diikuti dengan sedikit penurunan durasi belajar, namun pengaruh tersebut sangat kecil dan dapat diabaikan. Temuan ini mengisyaratkan bahwa durasi penggunaan handphone tidak memiliki keterkaitan yang berarti dengan lamanya waktu mahasiswa belajar Pendidikan Agama Islam. Faktor lain di luar penggunaan handphone kemungkinan lebih dominan memengaruhi durasi belajar, seperti motivasi belajar, manajemen waktu, atau metode pembelajaran yang digunakan.

Hasil analisis korelasi menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara pengaruh durasi penggunaan laptop dan handphone terhadap durasi belajar Pendidikan Agama Islam. Pada Tabel 1, nilai koefisien korelasi antara durasi penggunaan laptop dan durasi belajar sebesar 0,409 dengan signifikansi $p < 0,001$, yang berarti terdapat hubungan positif signifikan dengan kategori kekuatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama mahasiswa menggunakan laptop, semakin lama pula durasi belajar yang mereka lakukan. Temuan ini mengindikasikan bahwa laptop cenderung dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran, seperti mengakses materi kuliah, mencari referensi, atau mengikuti pembelajaran daring.

Sebaliknya, Tabel 2 menunjukkan nilai koefisien korelasi antara durasi penggunaan handphone dan durasi belajar sebesar $-0,007$ dengan signifikansi $p = 0,937$. Nilai ini menunjukkan hubungan yang sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik. Arah korelasi yang negatif mengisyaratkan bahwa penggunaan handphone sedikit cenderung mengurangi durasi belajar, namun pengaruh tersebut nyaris tidak berarti. Perbedaan ini dapat dijelaskan dari fungsi dan kebiasaan penggunaan kedua perangkat; laptop lebih identik digunakan untuk keperluan akademik, sedangkan handphone lebih sering dipakai untuk komunikasi dan hiburan yang tidak selalu berhubungan dengan kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa perangkat digital tidak selalu memberikan pengaruh yang sama terhadap durasi belajar. Pemanfaatan teknologi, khususnya laptop, dapat mendukung proses pembelajaran jika digunakan secara tepat, sedangkan penggunaan handphone perlu diarahkan agar tidak menjadi distraksi yang mengurangi alokasi waktu belajar mahasiswa.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Durasi Penggunaan Laptop Terhadap Hasil Belajar Agama Islam

		Correlations	
		Durasi Laptop	Nilai Agama
Durasi Laptop	Pearson Correlation	1	$-.210^*$
	Sig. (2-tailed)		.021
	N	121	121
Nilai Agama	Pearson Correlation	$-.210^*$	1
	Sig. (2-tailed)	.021	
	N	121	121

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan laptop dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Nilai koefisien korelasi sebesar $-0,210$ dengan signifikansi $p = 0,021$ menunjukkan bahwa hubungan tersebut negatif dan berkategori lemah. Artinya, semakin lama mahasiswa menggunakan laptop, cenderung semakin rendah nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diperoleh. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun laptop dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, penggunaan yang berlebihan justru berpotensi mengurangi efektivitas belajar dan berdampak pada penurunan capaian akademik. Hal ini dapat terjadi apabila sebagian besar waktu penggunaan laptop tidak diarahkan untuk kegiatan akademik, melainkan untuk aktivitas lain seperti hiburan, media sosial, atau aktivitas non-pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan waktu dan pemilihan aktivitas yang tepat dalam menggunakan laptop agar manfaatnya bagi hasil belajar dapat lebih optimal.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Durasi Penggunaan Handphone Terhadap Hasil Belajar Agama Islam

		Correlations	
		Durasi Hp	Nilai Agama
Durasi Hp	Pearson Correlation	1	$-.072$
	Sig. (2-tailed)		.433
	N	121	121
Nilai Agama	Pearson Correlation	$-.072$	1
	Sig. (2-tailed)	.433	
	N	121	121

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan handphone dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Nilai koefisien korelasi sebesar $-0,072$ dengan signifikansi $p = 0,433$ mengindikasikan bahwa hubungan keduanya sangat lemah dan secara statistik tidak bermakna. Arah korelasi yang negatif menunjukkan adanya kecenderungan bahwa semakin lama penggunaan handphone, nilai hasil belajar sedikit menurun, namun pengaruh tersebut sangat kecil dan dapat diabaikan. Temuan ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan handphone bukanlah faktor utama yang memengaruhi capaian akademik pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Faktor lain seperti motivasi belajar, kualitas metode pembelajaran, atau kemampuan manajemen waktu

kemungkinan memiliki peran yang lebih dominan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh durasi penggunaan laptop dan handphone terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Pada Tabel 3, durasi penggunaan laptop memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan hasil belajar ($r = -0,210$; $p = 0,021$), yang berarti semakin lama mahasiswa menggunakan laptop, cenderung semakin rendah nilai yang diperoleh. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan laptop yang berlebihan, khususnya untuk aktivitas non-akademik, dapat berdampak pada penurunan capaian akademik.

Sementara itu, pada Tabel 4, durasi penggunaan handphone menunjukkan hubungan negatif yang sangat lemah dan tidak signifikan dengan hasil belajar ($r = -0,072$; $p = 0,433$). Artinya, lama penggunaan handphone tidak memiliki keterkaitan yang berarti dengan nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, faktor penggunaan laptop tampak lebih berpengaruh terhadap penurunan hasil belajar dibandingkan handphone, meskipun keduanya menunjukkan arah korelasi negatif.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perangkat digital memiliki pengaruh yang berbeda terhadap durasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Durasi penggunaan laptop memiliki hubungan positif signifikan dengan durasi belajar ($r = 0,409$; $p < 0,001$), menandakan bahwa laptop cenderung dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Sebaliknya, durasi penggunaan handphone tidak berhubungan signifikan dengan durasi belajar ($r = -0,007$; $p = 0,937$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan handphone tidak terkait dengan lamanya waktu belajar. Namun, pada aspek hasil belajar, penggunaan laptop justru menunjukkan hubungan negatif signifikan ($r = -0,210$; $p = 0,021$), sedangkan penggunaan handphone kembali tidak berhubungan signifikan ($r = -0,072$; $p = 0,433$). Pola ini mengisyaratkan bahwa meskipun laptop dapat memperpanjang durasi belajar, penggunaan yang tidak sepenuhnya terfokus pada pembelajaran dapat menurunkan capaian akademik. Temuan ini selaras dengan Sari et al. (2021) dan Hasanah (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan gadget berlebihan, terutama untuk tujuan non-akademik, berpotensi mengurangi kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan literasi digital dan manajemen waktu yang baik agar teknologi berperan sebagai fasilitator pembelajaran, bukan pengalih perhatian.

Daftar Pustaka

- Fadila, N., Qurrotul'Aini, I. and Hariry, S. (2025) 'Kecanduan Gadget dan Distraksi Belajar: Terapi Pendidikan Ruhani dalam Kehidupan Siswa', *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(7), pp. 12930–12937.
- Kamilatunnisa, K. et al. (2025) 'Analisis Pengaruh Perilaku Manajemen Waktu terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa', *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(3), pp. 210–219.
- Kurnia, A. et al. (2025) 'Penguatan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Melalui Kegiatan Pembelajaran di TPQ/TPSQ Surau Baitul Khairat: Pengabdian', *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), pp. 2694–2701.
- Mahfiroh, S. et al. (2025) 'Gadget dan Implikasinya Pada Karakteristik Belajar Siswa Sekolah Dasar', *At-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), pp. 122–132.
- Maulana, I. (2025) 'Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Capaian Akademik: Studi Kasus pada Peserta Didik MAN 1 OKU Timur', *Authorea Preprints* [Preprint].
- Meutia, A. (2025) 'Perbudakan Digital Era Kekinian', *Jurnal Deliberatif*, 3(1), pp. 76–102.
- Nabila, P.A. et al. (2025) 'Perbedaan Pola Pikir dan Adaptasi Mahasiswa Baru Prodi Akuntansi berdasarkan Latar Belakang Pendidikan yang Berbeda', *EKALAYA: Jurnal Ekonomi Akuntansi*, 3(1), pp. 35–48.
- Nurmawati, N. et al. (2025) 'Faktor Penyebab Insomnia di Kalangan Remaja', *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), pp. 173–179.
- Rahmawati, N.F. (2021) 'Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Tidur Anak Indonesia'. Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Rohmahwati, D., Hutahaean, E.S.H. and Muzzamil, F. (2025) 'Antara Organisasi dan Akademik: Dinamika Performa Mahasiswa', *JURNAL PSIKOLOGI POSEIDON*, pp. 83–97.
- Siregar, J. (2025) 'Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Prokrastinasi Peserta Didik', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), pp. 1520–1527.
- Sofia, A. and Dawamah, N. (2025) 'Strategi Mahasiswa Dalam Mengatur Penggunaan Gadget dan Belajar Untuk Kesehatan', *Cindoku: Jurnal Keperawatan dan Ilmu Kesehatan*, 2(1), pp. 13–20.