

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat bangsa dan negara¹. Termasuk di dalamnya pendidikan agama islam, sebab pendidikan agama islam memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan masyarakat, karena sebagai wahana penyelamat akhlak dan moral manusia. Meskipun pendidikan islam menghadapi tantangan yang cukup berat di era globalisasi, sebenarnya pendidikan ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Dari berbagai kontribusi tersebut, terdapat dua kontribusi utama, yaitu pembentukan karakter dan kontribusi sistem pendidikan². Salah satu bentuk pembentukan karakter yang dilakukan oleh lembaga pendidikan Islam adalah membentuk karakter yang baik. Al-attas mendefinisikan tujuan pendidikan Islam sebagai menciptakan manusia yang baik, sebagaimana dinyatakan bahwa:

Tujuan pendidikan muslim adalah menciptakan “manusia yang baik dan saleh” yang menyembah Allah dalam makna yang sebenarnya, membangun kehidupan duniawinya sesuai dengan syariah (hukum Islam), dan menggunakannya untuk menunjang keimanan mereka.

Pendidikan agama islam yang dimaksud adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan Alqur'an terhadap anak-anak, agar terbentuk kepribadian muslim yang sempurna dan mempunyai akhlak yang mulia. Anak didik

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan ISLAM* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 13

² Moch. Tolchah dan M. Arfan Mu'ammam, “Islamic Education in the Globalization Era; Challenges, Opportunities, and Contribution of Islamic Education in Indonesia,” *Humanities & sosial Sciences Reviews* 7, no. 4 (2019). <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.74148>.

diharapkan dapat memperhatikan peserta didik berbasis agama sebagai kontrol dalam kehidupan anak didik, sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah swt surat adz-dzariyaat ayat 56 yang artinya “dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”.

Manusia sebagai makhluk sosial, selalu terlibat dalam interaksi dengan sesama dan lingkungannya. Kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari ikatan masyarakat yang memungkinkan mereka memenuhi kebutuhan hidup melalui komunikasi. Interaksi sosial melibatkan pertukaran pendapat, membaca berita, dan akses internet. Kemajuan teknologi, terutama *smartphone*, telah mempermudah dan mempercepat komunikasi, memungkinkan manusia beraktivitas lebih efisien. *Smartphone*, sebagai alat komunikasi modern, memiliki berbagai fungsi, termasuk dalam pembelajaran. Pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mengakses materi dengan cepat, meningkatkan interaksi dengan guru, dan membuat pembelajaran lebih menarik³.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih membuat komunikasi antar manusia jadi lebih mudah dan murah. Lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Banyak teknologi canggih yang telah hadir membuat perubahan yang begitu besar untuk kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi begitu cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. antusias dituntut untuk mengikuti zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien pada zaman yang serba modern ini. Hal ini juga karena kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Bantuan teknologi seperti *smartphone* dapat

³ Dede Mulyana, G. P. Sudiar, dan H. F. Ali, “Analisis Perubahan Sosial dan Pembangunan di MTs YPAK Cigugur: Tinjauan terhadap Peran Lembaga Pendidikan dalam Transformasi Sosial Masyarakat,” *J-STAF: Siddiq, Tabligh, Amanah, Fathonah* 2, no. 2 (2023) <https://doi.org/10.62515/staf.v2i2.250>.

mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama dan biaya yang mahal⁴.

Smartphone atau yang disebut juga ponsel pintar adalah sebuah alat yang memiliki beragam fungsi canggih seperti mengirim pesan, melakukan panggilan suara maupun video, memutar video dan lagu, membaca buku digital (e-book) serta mampu mengakses jaringan internet. Komunikasi akan lebih mudah dilakukan menggunakan *smartphone* dengan tanpa memperhatikan jarak dan waktu. Perkembangan *smartphone* dewasa ini sangat luar biasa, bahkan penggunaannya pun sudah merambah jauh ke desa termasuk menghilangkan batas usia pemakainya. *Smartphone* dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengakses materi dan media pembelajaran melalui internet⁵.

Dengan menggunakan *smartphone* atau ponsel pintar ini, memberikan kapasitas lebih besar dalam Masyarakat dari berbagai kalangan terutama pada kalangan peserta didik untuk kegiatan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar peserta didik karena ruang belajar tidak hanya pada satu tempat sehingga melancarkan untuk tetap terhubung dengan jaringan kapan dan dimana saja. Memudahkan peserta didik berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui *smartphone*, memudahkan untuk memperbanyak jaringan atau link, memudahkan mendapatkan sumber - sumber peserta didik terutama pendidikan agama islam. Tentunya sebagai pengguna yang bijak diharapkan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan serta tidak berlebih lebihan, sehingga teknologi canggih ini tidak terlepas dari nilai guna dan manfaatnya. Namun, penggunaan berlebihan alat elektronik, termasuk *smartphone*, dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan fisik dan sosial.

⁴ M. F. R. Akbari, B. Rahayudi, dan L. Muflikhah, "Implementasi *Deep Learning* menggunakan Algoritma *EfficientDet* untuk Sistem Deteksi Kelayakan Penerima Bantuan Langsung Tunai berdasarkan Citra Rumah di Wilayah Kabupaten Kediri," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 7, no. 4 (2023). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12596>. Akhmad Riadi, "Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah," *Al Falah* 18, no. 2 (2018).

⁵ N. Siregar dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>.

^xYesi Ismawati dkk., "Budaya Organisasi Sekolah Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Unggul," *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan* 3, no. 1 (2020)
Yesi Ismawati et al., "Budaya Organisasi Sekolah Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Unggul," *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan* 3, no. 1 (2020).

Dalam lingkungan sosial, penggunaan *smartphone* dapat mengurangi interaksi sosial dan kepedulian terhadap orang sekitar,⁶. Hal ini dapat membuat seseorang menjadi lebih individualis, menghabiskan lebih banyak waktu dengan *smartphone*, dan mengurangi sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Perilaku anak remaja yang salah dalam pemanfaatan *smartphone* dapat dikenal dengan istilah *Phubbing* (Phone-snubbing),

Phubbing adalah istilah yang digunakan untuk salah satu ciri preferensi handphone cerdas diatas bentuk komunikasi lainnya, seperti interaksi tatap muka atau mengobrol dengan orang lain. *Phubbing* juga digambarkan sebagai praktik mengabaikan orang lain dalam situasi sosial—individu ke individu, orang ke kelompok, dan kelompok ke kelompok—sambil berkonsentrasi pada handphone cerdas. Dengan kata lain, persahabatan, kemitraan, dan hubungan keluarga semuanya dapat menunjukkan kecenderungan ini. Perilaku *Phubbing* adalah sikap menghindari kontak mata dengan orang lain dan malah memilih menggunakan handphone, *Phubbing* berdampak pada kesehatan mental karena dapat berdampak pada stabilitas kesehatan mental⁷.

Peserta didik yang terlibat dalam perilaku *Phubbing* dipandang egois dan apatis. Lebih buruk lagi, Peserta didik yang terlibat dalam perilaku *Phubbing* akan merasa lebih sulit untuk menghargai orang-orang yang berinteraksi dengan mereka teman sebaya, guru, dan bahkan orang tua mereka. Peserta didik yang mengalami masalah ini mungkin mulai kehilangan etikanya saat berinteraksi dengan orang lain. Melihat wajah orang lain merupakan salah satu cara berinteraksi dengan mereka yang diwajibkan oleh syariat Islam⁸. Jelas sekali bahwa Islam sangat menekankan pada memperlakukan orang dengan hormat. Aktivitas *Phubbing*, yang mencakup interaksi tatap muka, pada dasarnya bertentangan dengan hukum Islam, yang mengedepankan kesusilaan

⁶A. Basit dkk., “Teknologi Komunikasi Smartphone pada Interaksi Sosial,” *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>.

⁷ Iredho Fani Reza, “Dimensions of Phubbing Among Moslem Adolescents,” dalam *PROCEEDING of International Conference of Mental Health, Neuroscience, and Cyberpsychology* (2018).

⁸ Hakis, “Adab Bicara dalam Perspektif Komunikasi Islam,” *Jurnal Mercusuar* 1, no. 1 (2020).

dan rasa hormat terhadap orang lain. Dengan demikian, akan bermanfaat untuk menanamkan akhlak dan adab pada anak-anak. Intinya, dilarang bagi seseorang untuk menggunakan handphone dengan berlebihan. sebaliknya, mereka harus bisa memahami syarat dan keadaan seputar penggunaannya. Hal tersebut tentunya termasuk pada nilai-nilai islami dalam pendidikan islam. Peserta didik yang melakukan *Phubbing* seringkali mengalami kesulitan untuk fokus selama dikelas. Salah satu konsekuensi utama dari *Phubbing* adalah hilangnya konsentrasi⁹.

Berikut adalah beberapa jenis *Phubbing* yang umum ditemui, pertama *Scrolling Phubbing*. Perilaku ini terjadi ketika seseorang terlalu terpaku pada aktivitas menggulir konten di media sosial, berita, atau aplikasi lainnya saat kegiatan belajar mengajar PAI berlangsung, sehingga mereka mengabaikan interaksi sosial langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan perasaan diabaikan oleh orang yang menjadi korban dari *scrolling Phubbing*. Kedua *Call Phubbing*. Menjawab atau membuat panggilan telepon seluler saat berada dalam interaksi sosial langsung dengan orang lain atau seseorang mungkin terlibat dalam percakapan telepon atau panggilan, tetapi tidak sepenuhnya terlibat atau fokus pada percakapan tersebut karena terlalu asyik dengan aktivitas lain di *smartphone* mereka. Hal ini dapat merugikan dalam hubungan interpersonal karena dapat membuat orang yang menerima panggilan merasa diabaikan atau kurang dihargai. Ketiga, sosial media *Phubbing* yakni menghabiskan waktu terlalu lama di media sosial selama interaksi sosial, tanpa memberikan perhatian yang memadai kepada orang-orang di sekitar. Perilaku ini dapat terjadi saat seseorang terlalu terpaku pada pengguliran berita, memeriksa notifikasi Ketika belajar PAI, atau terlibat dalam aktivitas lain di platform media sosial, sehingga mengabaikan interaksi sosial langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Dampaknya mirip dengan jenis *Phubbing* lainnya, yaitu membuat orang yang

⁹ E. Karadağ dkk., "Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model," *Journal of Behavioral Addictions* 4, no. 2 (2015).<https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>.

diabaikan merasa kurang dihargai dan dapat merusak kualitas hubungan interpersonal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa perilaku *Phubbing* peserta didik dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Terutama dengan perilaku yang positif terhadap proses penggunaan media, Jika peserta didik dalam proses pembelajaran bidang studi atau mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pandai dalam memanfaatkan *smartphone* maka peserta didik akan mudah dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut dan hasil belajar peserta didik akan lebih tinggi.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam belajar, yang menunjukkan taraf kemampuan peserta didik dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar ini sering dicerminkan sebagai nilai hasil belajar yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik belajar. Hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu Pertama, aspek kognitif meliputi dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi peserta didik hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan. Kedua aspek afektif meliputi yang dapat mempengaruhi perubahan sikap. Ketiga aspek psikomotor meliputi ketrampilan seseorang peserta didik.¹⁰

Di zaman sekarang sudah banyak sekolah-sekolah yang sudah melegalkan atau mengizinkan para peserta didiknya untuk membawa *smartphone* ke sekolah, tidak terkecuali MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terdapat kebijakan bahwa sekolah memperbolehkan peserta didik untuk membawa *smartphone* ke sekolah. Menurut pihak sekolah, penggunaan *smartphone* oleh peserta didik

¹⁰ Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama ISLAM* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).
Yulfani Akhmad Rizky, Khuzaini Khuzaini, dan Syahrial Shadiq, "Decluttering for Enhanced Workplace Performance: The 5S Solution," *Jurnal Inovasi Ekonomi* 8, no. 02 (2023).
Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).
Yulfani Akhmad Rizky, Khuzaini Khuzaini, and Syahrial Shadiq, "Decluttering for Enhanced Workplace Performance: The 5S Solution," *Jurnal Inovasi Ekonomi* 8, no. 02 (2023).

memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran dan mengasah kreativitas para peserta didik. Namun pada saat melakukan penelitian di lapangan kami menemukan bahwa masih banyak proses pembelajaran yang kurang efektif dengan penggunaan *smartphone* itu sendiri. Hal ini dikarenakan masih banyak oknum peserta didik yang menyalah artikan atau menyalah gunakan kebijakan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan Latar belakang diatas, kami bermaksud melakukan penelitian dengan tema “Studi deskriptif tentang perilaku *Phubbing* Peserta didik dan implikasinya dalam kehidupan sosial dan hasil pembelajaran PAI di MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku *Phubbing* peserta didik di lingkungan MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran PAI di Lingkungan MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro?
3. Bagaimana dampak perilaku *Phubbing* peserta didik dalam kehidupan sosial dan hasil belajar mata pelajaran PAI di lingkungan MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perilaku *Phubbing* peserta didik di lingkungan MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar PAI di lingkungan MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro.
3. Untuk menganalisis dampak perilaku *Phubbing* peserta didik dalam Kehidupan sosial dan hasil belajar mata pelajaran PAI di lingkungan MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperdalam pemahaman tentang dampak negatif teknologi dalam konteks pendidikan
 - b. Mengidentifikasi mekanisme psikologis yang mendasari pengaruh *Phubbing* terhadap hasil belajar
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk peserta didik
 - 1) Diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi kebiasaan pribadi
 - 2) Mampu memahami dampak pada diri sendiri
 - 3) Mampu mendorong kesadaran perubahan perilaku
 - b. Untuk Sekolah
 - 1) Sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
 - 2) Sekolah mampu memperkuat interaksi sosial yang positif
 - 3) Sekolah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan
 - c. Untuk Masyarakat
 - 1) Meningkatkan kesadaran akan dampak negatif *Phubbing*
 - 2) Mengembangkan intervensi dan program pencegahan.
 - 3) Mendorong kebijakan penggunaan ponsel yang lebih efektif.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena perilaku *Phubbing* dan dampaknya pada aspek sosial serta akademik peserta didik di MTs Muhammadiyah 7 Bojonegoro, berikut adalah penjelasan tiap variabel:

1. Perilaku *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* didefinisikan sebagai tindakan mengabaikan lawan bicara atau lingkungan sekitar karena terlalu fokus pada penggunaan *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya selama proses

pembelajaran berlangsung di kelas¹¹ ini meliputi: frekuensi melihat atau memeriksa *smartphone* atau Seberapa sering peserta didik melirik atau mengambil *smartphonanya* saat guru sedang menjelaskan atau saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *smartphone* atau durasi peserta didik menggunakan *smartphonanya* (misalnya untuk chatting, bermain game, atau membuka media sosial) selama jam peserta didikan. Intensitas interaksi dengan *smartphone* yaitu Seberapa dalam keterlibatan peserta didik dengan *smartphonanya*, sehingga menyebabkan hilangnya fokus terhadap materi peserta didikan atau diskusi kelas. Respons terhadap panggilan atau notifikasi *smartphone* yang meliputi kecenderungan peserta didik untuk segera merespons panggilan atau notifikasi yang masuk ke *smartphonanya*, meskipun sedang dalam kegiatan belajar. juga penggunaan *smartphone* di luar konteks pembelajaran misalnya penggunaan *smartphone* yang tidak relevan dengan materi peserta didikan PAI, seperti menelusuri internet yang tidak berkaitan, menonton video hiburan, atau membuka aplikasi di luar keperluan akademik. Pengukuran perilaku *Phubbing* dapat dilakukan melalui observasi langsung, kuesioner skala perilaku *Phubbing*, atau wawancara dengan peserta didik dan guru. dimensi - dimensi perilaku *Phubbing* menurut kwon, kim, cho, dan Yang dimensi perilaku *Phubbing* ada 3 yaitu: gangguan pada kehidupan sehari-hari. Adapun contoh hal-hal yang termasuk pada gangguan kehidupan sehari-hari pada perilaku *Phubbing* adalah kehilangan pekerjaan yang direncanakan, mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas atau saat bekerja, mengalami sakit kepala atau penglihatan yang kabur, sakit pada pergelangan tangan atau di bagian leher, dan gangguan tidur, serta penarikan diri. Hal ini dapat dideskripsikan sebagai kondisi dimana individu menjadi mudah marah, gelisah dan tidak bisa menahan diri jika

¹¹ Engin Karadağ dkk., "Determinants of Phubbing, Which Is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model," *Journal of Behavioral Addictions* 4, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>.

tidak menggunakan *smartphone*, terus menerus bersama *smartphone* dan tidak bisa lepas dari *smartphone* serta menjadi kesal dan marah ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*.

2. Kehidupan sosial

Kehidupan sosial adalah keseluruhan bentuk hubungan, interaksi, dan aktivitas manusia dalam masyarakat yang berlangsung secara terus-menerus serta diatur oleh nilai, norma, dan aturan sosial yang berlaku. Kehidupan sosial mencakup proses interaksi antar individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup, membentuk kerja sama, menciptakan keteraturan sosial, serta menjaga keberlangsungan kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan, kehidupan sosial berperan penting dalam pembentukan sikap, perilaku, dan karakter peserta didik melalui proses sosialisasi, internalisasi nilai, serta pengalaman sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat.¹²

3. Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini didefinisikan sebagai suatu yang dicapai atau diperoleh seseorang setelah melakukan hasil belajar.¹³ secara umum hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi peserta didikan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah diajarkan, yang diukur melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik¹⁴. hasil belajar PAI yang akan diukur meliputi: Aspek Kognitif, Nilai ulangan harian/tes formatif yaitu Skor yang diperoleh peserta didik dalam tes tertulis mengenai pemahaman konsep, fakta, prinsip, dan teori dalam mata pelajaran PAI. Nilai ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS) meliputi Skor yang menunjukkan penguasaan materi PAI secara komprehensif. Kemampuan menjawab pertanyaan dan berargumentasi yaitu kualitas jawaban dan argumentasi peserta didik terkait materi PAI dalam diskusi kelas atau penugasan.

¹² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

¹³ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

¹⁴ B. S. Bloom (Ed.), *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I, Cognitive Domain* (New York: David McKay Co Inc., 1956).

Aspek Afektif Sikap dan perilaku keagamaan diantaranya Observasi terhadap sikap peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama, toleransi, jujur, disiplin, dan tanggung jawab yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, ketaatan beribadah, etika pergaulan, dsb.). Partisipasi aktif dalam pembelajaran PAI misalnya keaktifan peserta didik dalam bertanya, menjawab, berpendapat, dan berdiskusi selama peserta didikan PAI. Minat belajar PAI atau Tingkat ketertarikan peserta didik terhadap materi PAI, motivasi untuk belajar lebih lanjut, dan keinginan untuk memahami nilai-nilai agama. Aspek Psikomotorik (jika relevan dengan materi PAI) yaitu Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan ibadah tertentu (misalnya, salat, wudu, membaca Al-Qur'an) sesuai dengan tuntunan. Kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan nilai-nilai luhur agama dalam tindakan nyata. Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan melalui data nilai akademik dari sekolah, lembar observasi, skala sikap, dan penilaian praktik yang diisi peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai dampak perilaku *Phubbing*, fenomena mengabaikan orang lain demi fokus pada ponsel, telah berkembang pesat dalam dekade terakhir. Studi-studi awal mayoritas berpusat pada konsekuensi sosial dan psikologis *Phubbing*, seperti penurunan kualitas interaksi sosial¹⁵ perasaan diabaikan pada korban *Phubbing*, hingga peningkatan konflik dalam hubungan interpersonal (Karadag et al., 2015). Di ranah pendidikan, beberapa riset mulai menyentuh pengaruh penggunaan ponsel berlebihan dalam konteks kelas terhadap konsentrasi dan partisipasi peserta didik (Öztürk & Polat, 2019; Chen & Yen, 2020), yang secara implisit dapat mengarah pada perilaku *Phubbing*. Namun, meskipun literatur telah mengidentifikasi korelasinya

¹⁵ V. Chotpitayasunondh dan K. M. Douglas, "The Effects of 'Phubbing' on sosial Interaction," *Journal of Applied sosial Psychology* 48, no. 6 (2018).

dengan distorsi perhatian dan potensi gangguan belajar umum, belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengkaji bagaimana perilaku *Phubbing* di lingkungan belajar *berdampak* spesifik pada hasil belajarmata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan pemahaman mendalam, seperti Pendidikan Agama Islam (PAI).mata pelajaran PAI, yang menekankan nilai moral, pemahaman teks suci, dan refleksi spiritual, sangat bergantung pada fokus dan interaksi yang berkualitas antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis secara langsung hubungan antara frekuensi dan intensitas perilaku *Phubbing* peserta didik di kelas dengan capaian hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI, memberikan pemahaman yang lebih spesifik di konteks pendidikan agama.

Penelitian ini menggunakan beberapa referensi sebagai pembanding untuk kepentingan penelitian ilmiah. Diantara beberapa penelusuran literatur yang ditemukan oleh penulis pada penelitian sebelumnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, Jurnal penelitian Dari Dian Kurniawati Tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Peserta didik”¹⁶ Penelitian ini bertujuan untuk meninjau kembali *apakah gadget* dapat mempengaruhi prestasi peserta didik. Pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2020 hingga 1 April 2020. Penelitian ini menggunakan desain meta analisis. Dalam penelitian ini, pengumpulan data diperoleh dari artikel-artikel pada jurnal online. Kriteria artikel yang dipilih yaitu adanya pembahasan tentang *gadget* dan prestasi peserta didik, selain itu adanya skor nilai yang didapatkan dari pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi peserta didik. Dari 10 artikel yang didapatkan, kemudian dipilih yang paling relevan dan diperoleh 6 artikel yang dipilih. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa menggunakan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi peserta didik. memanfaatkan teknologi informasi memiliki *Dampak*

¹⁶ Dian Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (April 2020).

yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua.¹⁷ Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%.

Kedua, Jurnal penelitian dari Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, Santoso, Tahun 2021 yang berjudul “*Dampak Penggunaan gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*”¹⁸ penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode non eksperimen. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *Non Probabiliti Sampling* dan menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian 24 orang peserta didik dan guru kelas 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan t-hitung < t-tabel ($0,539 < 2,06$) dan signifikansi $0,596 > 0,05$. Selanjutnya, penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik, akan lebih termotivasi untuk terus¹⁹ belajar. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan t-hitung > t-tabel ($5,044 > 2,063$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

¹⁷ P. Priatno dan D. Marantika, “Analisa Penerimaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance Model,” dalam Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (Bandung: LPPM Universitas BSI Bandung, 2017).

¹⁸ Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, dan Santoso, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Edukasi* 9, no. 2 (2021).

¹⁹ R. S. Harahap dan R. Ely, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Suropto Tahun 2023 dalam artikel berjudul 'Pengaruh Kecanduan *Gadget* terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta didik dalam Evaluasi Pembelajaran PAI'²⁰ menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan gawai yang berlebihan terhadap perilaku menunda-nunda tugas sekolah. Menggunakan metode kuantitatif dengan sampel 172 peserta didik di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berkontribusi pada rendahnya kedisiplinan peserta didik dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran.

Keempat, Terdapat jurnal penelitian yang dilakukan oleh Heryan Fandi Ahmad; Lintang Surya Sorayya Putri Tahun 2023 yang berjudul “Pola Interaksi Sosial Guru Akidah Akhlak Dalam Merespon Maraknya Perilaku *Phubbing* di Kalangan Peserta didik (Studi Kasus di MAN Kota Batu)²¹”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif (*descriptive qualitative method*). penelitian ini adalah salah satu upaya untuk memahami dan mengatasi fenomena, *Phubbing* di kalangan peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran. Tujuan penelitian ini secara spesifik untuk Mengetahui fenomena *Phubbing* yang terjadi dalam proses pembelajaran di MAN Kota Batu. (Menganalisis keberadaan dan karakteristik *Phubbing*) karna memang Indonesia menjadi pengguna *smartphone* terbesar keempat setelah China, India, dan Amerika²². Faktor pendukung dan penghambat pola interaksi guru Akidah Akhlak dengan peserta didik di MAN Kota Batu selama proses pembelajaran. (Mengidentifikasi variabel yang memengaruhi interaksi guru-peserta didik terkait *Phubbing*).serta Mengetahui upaya guru Akidah Akhlak MAN Kota Batu dalam merespon fenomena *Phubbing* di kalangan peserta

²⁰ Suropto, “Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran PAI,” *Jurnal Edukatif* 1, no. 1 (2023). <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>.

²¹ Heryan Fandi Ahmad dan Lintang Surya Sorayya Putri, “Pola Interaksi Sosial Guru Akidah Akhlak Dalam Merespon Maraknya Perilaku *Phubbing* di Kalangan Pelajar (Studi Kasus di MAN Kota Batu),” (Skripsi/Jurnal, Kota: Instansi, 2023).

²² Abdullah Syifa, “Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, Dan Perilaku *Phubbing* Mahasiswa,” *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 10, no. 1 (2020). doi: 10.25273/counsellia.v10i1.6309.

didik. (Mengeksplorasi strategi atau tindakan guru untuk mengatasi *Phubbing*). Fenomena *Phubbing* dikalangan peserta didik masih terjadi di MAN Kota Batu pada saat proses pembelajaran. Hal itu ditandai dengan masih ditemukannya sikap ketergantungan *smartphone* dan rasa sakit hati akibat sikap tersebut. Upaya yang dilakukan guru Akidah Akhlak MAN Kota Batu dalam merespon maraknya perilaku *Phubbing* adalah melalui penegakan kedisiplinan, membuat kontrak belajar, dan membangun kerjasama dengan guru wali kelas. Pola interaksi yang digunakan guru Akidah Akhlak MAN Batu adalah pola interaksi edukatif dengan mengutamakan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik. Karena salah satu penyebab seorang remaja bermasalah adalah kurangnya perhatian dari orang terdekat mereka, termasuk guru yang berperan sebagai orang tua saat anak berada di sekolah.²³ Adapun faktor penghambat dari pola interaksi tersebut adalah kurikulum yang digunakan MAN Kota Batu mendukung dengan pola interaksi edukatif tersebut, adanya fasilitas dan sumber belajar yang memadai, serta antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelima, Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Yosse Amanda Pratama, Valisa Nur Ajizah, Uswatun Hasanah, Muhammad Nur Ikhsan, dan Rafika Rahmawati Tahun 2024, dengan judul “*Dampak Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMP Al-Azhar Kota Bekasi*”.²⁴ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk angka untuk menguji hubungan antara variabel. Tujuannya adalah untuk menggambarkan hubungan atau korelasi antara penggunaan *gadget*, minat belajar, dan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner untuk mendapatkan data mengenai dampak penggunaan *gadget* dan minat belajar terhadap hasil belajar.

²³ Juli Andriyani, “Peran Lingkungan Keluarga Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja,” *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, no. 1 (2020). doi: 10.22373/taujih.v3i1.7235.

²⁴ Yosse Amanda Pratama, dkk., “Dampak Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Al-Azhar Kota Bekasi,” *Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa I*, no. 4 (2024) <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i4.353>.

Subjek penelitian adalah 20 orang peserta didik SMP Al-Azhar Kota Bekasi, dan penelitian ini juga dibantu oleh guru SMP Al-Azhar Kota Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan minat belajar secara signifikan memengaruhi hasil belajar peserta didik SMP Al-Azhar Kota Bekasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara persial penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik SMP Al-Azhar kota Bekasi tidak terdapat pengaruh. Implikasinya semakin rendah tingkat penggunaan *gadget* maka dapat akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh temuan dengan hasil penelitian karena nilai $Sig > 0,05$ dan $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$ maka X_1 tidak berpengaruh terhadap Variabel Y. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah di SMP Al-Azhar Kota Bekasi (dan sekolah lain pada umumnya) untuk memahami bagaimana penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik secara bersama-sama memengaruhi prestasi akademik. Dengan memahami dampak ini, pendidik dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, misalnya dengan mengintegrasikan *gadget* secara positif dalam proses belajar mengajar sambil tetap menumbuhkan minat belajar peserta didik. *gadget* dapat memberikan dampak yang positif dapat digunakan sebagai media belajar peserta didik sehingga mendapatkan hasil belajar yang dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan browser untuk mencari sumber peserta didikan selain buku. Belajar dengan menggunakan *gadget* tentunya akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Peserta didik akan²⁵ bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik. Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua mengenai peran mereka dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak serta pentingnya menumbuhkan minat belajar anak agar penggunaan *gadget* tidak disalahgunakan dan justru mendukung proses pembelajaran.

²⁵ Rizky Septia Harahap dan Rosma Elly, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 1 (2018).

Keenam, Jurnal penelitian yang ditulis oleh Tania Clara Dewanti Widada Triyono, Tahun 2024 Judul penelitian "Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan *Gadget Smartphone* Dengan Prestasi Belajar Peserta didik SMA Negeri 9 Malang", ²⁶metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif korelasional dengan subjek 84 peserta didik penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui korelasi antara keterampilan sosial dan penggunaan *smartphone* dengan prestasi belajar peserta didik. Ini tersirat dari kalimat: "*This research intend to get know the correlation between sosial skills and use of smart phone with student achievement.*" Relevansi hasil penelitian ini berkaitan dengan dampak perkembangan teknologi, khususnya *smartphone*, terhadap keterampilan sosial dan prestasi belajar peserta didik. Salah satu karakter peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi ialah mampu berkomunikasi secara aktif untuk memulai, mengarahkan dan mengakhiri bentuk pembicaraan. Di sisi lain, prestasi *merupakan* sebuah hasil dari proses belajar peserta didik yang dalam kegiatannya sarat akan interaksi dan komunikasi²⁷. Disebutkan bahwa "*Gadget smart phone has a negative impact and positive impact on sosial skills and student achievement.*" Ini menunjukkan bahwa hasil penelitian akan membahas tentang bagaimana penggunaan *smartphone* dapat memiliki dampak positif dan negatif terhadap keterampilan sosial dan prestasi belajar. Hasil penelitian ini relevan untuk memahami kompleksitas hubungan antara teknologi (khususnya *smartphone*) dan aspek penting dalam pendidikan seperti keterampilan sosial dan prestasi belajar peserta didik. Ini dapat memberikan wawasan bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengelola penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik agar memberikan dampak yang positif.

²⁶ Tania Clara Dewanti Widada Triyono, "Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang," *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 1, No. 3 (2016). diakses dari <http://journal.um.ac.id/index.php/bk>.

²⁷ V. Yonathan, "Pengembangan Inventory Keterampilan Sosial Bagi Siswa Sekolah Menengah" (Tesis, Malang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang, 2001).

Ketujuh, Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Sobirin, dkk. Tahun 2024 dalam jurnal yang berjudul 'Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi *Phubbing* (Phone Snubbing) Peserta didik MA Raden Fatah Grobog Wetan Tegal'.²⁸ Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode deskriptif kualitatif. Fokus utama penelitian ini adalah mengeksplorasi peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menanamkan nilai moral dan etika guna meminimalisir dampak negatif teknologi pada interaksi sosial peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi bahan ajar agama, kegiatan ekstrakurikuler, serta kolaborasi antara guru PAI dan guru Bimbingan Konseling (BK) menjadi kunci utama dalam pengawasan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru PAI dalam menekan perilaku *Phubbing* dilakukan melalui integrasi nilai adab dalam pembelajaran, pemberian keteladanan, serta pengawasan yang disiplin.

Kedelapan, Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Kurniawan, Zainap Hartati, dan Saiful Lutfi Tahun 2024 dengan judul “upaya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengurangi perilaku *Phubbing* peserta didik di SMAN 2 Palangkaraya”²⁹, dapat disimpulkan bahwa peran guru PAI sangat signifikan dalam menekan perilaku *Phubbing* di lingkungan sekolah. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAI berperan aktif tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pendidik dan pembina karakter peserta didik. Upaya yang dilakukan guru PAI meliputi pemberian nasihat keagamaan, keteladanan sikap, pengawasan penggunaan gawai, serta penanaman nilai-nilai akhlak dan etika dalam proses pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antara guru, peserta didik, dan pihak sekolah turut memperkuat efektivitas upaya tersebut. Dengan demikian,

²⁸ Anggun Rahayu Sobirin, dkk., “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi *Phubbing* (Phone Snubbing) Siswa MA Raden Fatah Grobog Wetan Tegal,” *Journal on Education* 6, no. 4 (2024).

²⁹ M. R. Kurniawan, Z. Hartati, dan S. Lutfi, “Upaya Guru PAI Mengurangi Perilaku *Phubbing* pada Siswa SMAN 2 Palangkaraya,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 03 (2025)

penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pendidikan berbasis nilai-nilai religius dan karakter mampu menjadi solusi strategis dalam mengatasi perilaku *Phubbing* peserta didik.

Kesembilan, Penelitian dari Laras Utami, Humaidah Hasibuan Tahun 2024 yang berjudul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi *Phubbing* (Phone Snubbing) Pada Peserta didik Sma Negeri 2 Percut Sei Tuan³⁰” Penelitian ini mengkaji peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dalam mencegah perilaku *Phubbing* di kalangan peserta didik. *Phubbing*, yang merupakan Tindakan mengabaikan orang lain untuk fokus pada *smartphone*, menjadi isu yang signifikan di lingkungan pendidikan. Guru PAI berperan penting dalam mengatasi masalah ini melalui berbagai strategi. Data diperoleh dari Guru Pendidikan Agama Islam melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi (triangulasi). Data dianalisis dan diolah untuk mencapai kesimpulan, berdasarkan catatan lapangan dari pengamatan dan wawancara, menghasilkan kalimat, gambar, kata-kata, dan simbol. Guru PAI menggunakan media edukatif, mengadakan sesi diskusi dan refleksi, dan bekerja sama dengan guru Bimbingan Konseling (BK) untuk mengawasi penggunaan *gadget* yang tidak sesuai. Pembiasaan sikap positif seperti 3S (Salam, Sapa, Senyum), sholat dhuha dan dzuhur berjamaah, serta pembacaan doa juga diterapkan. Pengawasan ketat dan penegakan disiplin yang konsisten turut membantu mengurangi perilaku *Phubbing*. Mereka mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam pengajaran, menjadi teladan positif melalui sikap empati, kejujuran, dan keadilan, serta mendukung kegiatan ekstrakurikuler. Data dianalisis dan diolah untuk mencapai kesimpulan, berdasarkan catatan lapangan dari pengamatan dan wawancara, menghasilkan kalimat, gambar, kata-kata, dan simbol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya ini efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan karakter yang lebih baik dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan interaktif.

³⁰ Laras Utami dan Humaidah Hasibuan, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi *Phubbing* (Phone Snubbing) Pada Siswa Sma Negeri 2 Percut Sei Tuan,” (2024).

Terakhir, Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Risakotta dan Siregar Tahun 2025 dengan judul "Analisis Penggunaan Media Sosial Dalam Motivasi Belajar PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Medan"³¹ menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial sangat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Temuan utama mengindikasikan adanya dua sisi dampak: penurunan motivasi terjadi akibat penggunaan media sosial yang berlebihan, namun media sosial juga dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang efektif jika dimanfaatkan secara bijak oleh peserta didik.

Berikut ini akan ditampilkan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

Persamaan dan Perbedaan antara Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

NO	Judul Penelitian	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	<i>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Peserta didik</i>	Dian Kurniawati	<i>Dampak Phubbing terhadap prestasi belajar peserta didik</i>	Mengkaji tentang pengaruh penggunaan gadget secara umum terhadap prestasi belajar peserta didik

³¹ N. Risakotta dan B. Siregar, "Analisis Penggunaan Media Sosial Dalam Motivasi Belajar PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Medan," *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 2 (2025).

2	<i>Dampak Pengguna Gadget Terhadap Hasil Belajar, Minat belajar Peserta didik Sekolah Dasar</i>	Nikmawati, Henry Suryo	Mengkaji <i>Dampak Penggunaan gadget terhadap Hasil Belajar</i>	Subjek Penelitian anak SD, dan lebih menekankan pada minat belajar
3	<i>Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Prokratinasi akademik peserta didik & Evaluasi Pembelajaran PAI</i>	Suripto	Meneliti <i>Dampak Negatif dari Penggunaan Teknologi digital</i>	Mengkaji Prokrastinasi (Menunda nunda) dan berfokus terhadap evaluasi Pembelajaran
4	<i>Pola Interaksi Sosial Guru Akidah Akhlak Dalam Merespon Maraknya Perilaku Phubbing di Kalangan Peserta didik</i>	Heryan Fandi Ahmad; Lintang Surya Sorayya	Pola interaksi guru akidah akhlak terhadap <i>Phubbing</i>	Mengkaji tentang pola interaksi sosial guru dalam merespon maraknya perilaku <i>Phubbing</i> dikalangan remaja bukan <i>Dampak</i> ke hasil belajar
5	<i>Dampak Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik</i>	Yoss Amanda Pratama, Valisa Nur Ajizah, Uswatun Hasanah, Muhammad Nur	<i>Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMP/MTs</i>	Mengkaji tentang <i>Dampak</i> penggunaan gadget dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik

	<i>SMP Al-Azhar Kota Bekasi</i>	Ikhsan, dan Rafika Rahmawati		
6.	<i>Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Peserta didik SMA Negeri 9 Malang</i>	Tania Clara Dewanti Widada Triyono	Menyentuh Keterampilan sosial dan gadget terhadap prestasi belajar	Mengkaji tentang hubungan ketrampilan sosial dan penggunaan gadget <i>smartphone</i> dengan prestasi belajar peserta didik
7.	Strategi Guru PAI dalam mengatasi <i>Phubbing</i> (Phone Snubbing) Peserta didik MA Raden Fatah Grobogan Wetan Tegal	Sobirin dkk	Mengkaji Dampak dan penanganan <i>Phubbing</i> dengan Pendidikan PAI	Menekankan Strategi Guru dan Metode bimbingan
8.	Upaya Guru PAI dalam mengurangi perilaku <i>Phubbing</i> peserta didik di	Rizal Kurniawan, Zainap Hartati, Saiful Lutfi	Mengkaji Fenomena <i>Phubbing</i>	Mengkaji tentang Upaya dalam Mengurangi Perilaku <i>Phubbing</i>

	SMAN 2 Palangkaraya			
9.	<i>Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Phubbing (Phone Snubbing) Pada Peserta didik Sma Negeri 2 Percut Sei Tuan</i>	Laras Utami, Humaidah Hasibuan	Peran guru PAI dalam mengatasi <i>Phubbing</i>	Mengkaji tentang pendidikan agama islam dalam mengatasi <i>Phubbing</i> (phone snubbing) pada peserta didik. Pendekatan solutif, bukan hubungan kausalitas
10.	Analisis Penggunaan Media Sosial dalam motivasi belajar PAI Kelas X di SMK Negeri 9 Medan	Risakota & Siregar	Mengkaji Penggunaan Media Sosial	Menekankan pada Solusi,dan penggunaan media

Bagan 1.2

Peta Penelusuran Penelitian Terdahulu (State of The Art)



G. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian ini dilakukan pemaparan dan pembahasan materi, pada penelitian ini pemaparan dan pembahasan materi berlangsung secara teratur dan berkesinambungan. Urutannya adalah sebagai berikut:

Bab pertama pada pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasannya.

Bab kedua berisi landasan teori yang terdiri dari beberapa bagian antar lain yaitu (1) Landasan Teori Perilaku *Phubbing* (2) Landasan Teori Hasil Belajar (3) Landasan Teori Pendidikan Agama Islam (4) Keterkaitan antara Perilaku *Phubbing* dengan Hasil Belajar PAI

Bab ketiga pada metode penelitian yang meliputi pendekatan penelitian, jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat meliputi penyajian data dan analisis hasil penelitian, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab kelima termasuk lembar penutup yang menyajikan kesimpulan dan saran untuk penelitian ini dan penelitian selanjutnya.

