

KORELASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERILAKU BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS

Nur Fadilah¹ Siti Zulaikhah² Uswatun Hasanah³
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3}
nurfadilah29304@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the correlation between gadget usage and students' learning behavior in the Al-Qur'an Hadis subject at MAN 2 Bandar Lampung. The background of this study is grounded in the phenomenon of students low learning behavior and the extensive use of gadgets, which has the potential to disrupt the learning process. The study employed a quantitative approach with a correlational research design. The research population consisted of 321 tenth-grade students, with a sample of 76 students selected using simple random sampling. The research instrument was a non-test questionnaire that had undergone validity and reliability testing, resulting in 30 valid statement items. Data were analyzed using the Product Moment correlation test. The findings reveal a significant positive correlation between gadget usage and students' learning behavior. Lower levels of appropriate gadget usage (i.e., poorer usage patterns) are associated with poorer learning behavior, and vice versa. The novelty of this study lies in its specific focus on examining the influence of gadget usage on learning behavior within the context of Al-Quran Hadis instruction in a state madrasah, a research area that remains relatively underexplored. These findings contribute theoretically by extending the understanding of how digital technology influences religious learning behavior, while also offering practical implications for teachers, schools, and parents in guiding gadget use in a positive and proportional manner. Furthermore, this study opens opportunities for future research incorporating additional variables such as intrinsic motivation, family support, or digital literacy to enrich learning development strategies in the digital era.

Keywords: *Gadget Usage, Learning Behavior, Islamic Education.*

ABSTARK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis korelasi antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Bandar Lampung. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya perilaku belajar peserta didik serta banyaknya penggunaan gadget yang berpotensi mengganggu proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian berjumlah 321 peserta didik kelas X, dengan sampel 76 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket non-tes yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, menghasilkan 30 butir pernyataan valid. Analisis data menggunakan uji korelasi product moment. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar siswa. Semakin rendah nilai penggunaan gadget (semakin buruk penggunaannya), maka semakin buruk pula perilaku belajar, dan sebaliknya. Novelty dari penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menelaah pengaruh gadget terhadap perilaku belajar spesifik dalam konteks pembelajaran Al-Quran Hadis di madrasah negeri, yang selama ini masih jarang diteliti. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperluas pemahaman mengenai bagaimana teknologi digital memengaruhi perilaku belajar agama, sekaligus menawarkan implikasi praktis bagi guru, sekolah, dan orang tua untuk mengarahkan penggunaan gadget secara positif dan proporsional. Penelitian ini juga membuka peluang untuk kajian lanjutan dengan variabel lain seperti motivasi intrinsik, dukungan keluarga, atau literasi digital guna memperkaya strategi pembinaan belajar di era digital.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perilaku Belajar, Pendidikan Agama Islam.

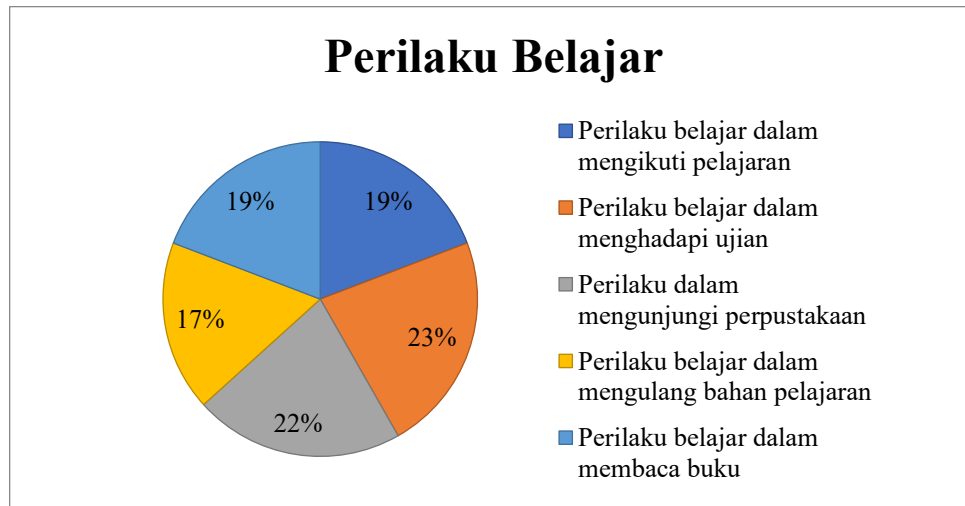
1. PENDAHULUAN

Perilaku belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan karena mencerminkan cara siswa menyerap dan mengolah informasi melalui kebiasaan yang terbentuk dari aktivitas belajar berulang, baik secara sadar maupun otomatis (Uran, Kase, and Adinuhgra 2021; Ismiati et al. 2021; Wahid 2024). Perubahan perilaku belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis maupun faktor eksternal seperti lingkungan, keluarga, dan sekolah (Naylah, Anekawati, and Matlubah 2024; Septian and Wibisono 2021; Alimuddin and Arifin 2024). Menurut Muhibbin Syah dalam Yunita (2021), ciri perubahan perilaku belajar meliputi kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir kritis, sikap, inhibisi, dan apresiasi. Hamalik menegaskan bahwa perilaku belajar berhubungan erat dengan prestasi, di mana kebiasaan positif dapat terbentuk melalui latihan berulang (Mustaqimah 2024; Mardia 2022). Perilaku belajar yang baik dapat terlihat dari kebiasaan membaca buku, mengulang pelajaran, berdiskusi, hingga mengunjungi perpustakaan, yang semuanya mendukung pemahaman materi dan prestasi belajar (Farwitawati, Fitrhrie, and Masirun 2020; Uran, Kase, and Adinuhgra 2021; Cahyo, Allissanthi, and Sathia 2025; Rofikhoh 2022).

Kondisi pembelajaran yang ideal tercapai ketika siswa aktif, fokus, disiplin, serta memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar (Andri Ramadhan et al., 2022; Kholifatul et al., 2024; Rokhanah et al., 2021; Sinaga & Yunilisa, 2024; Via, 2021). Hal tersebut ditunjukkan melalui perhatian penuh kepada guru, keterlibatan dalam diskusi, ketaatan pada tata tertib, hingga sikap sopan dan menghormati guru (Azmi & Utami, 2022; Putri et al., 2024). Nilai-nilai keteraturan, ketertiban, dan kepatuhan menjadi dasar penting untuk menumbuhkan perilaku belajar yang baik. Di era digital, gadget seharusnya digunakan secara positif dan proporsional agar membantu fokus belajar serta mencegah dampak negatif yang dapat mengganggu proses pembelajaran (Rahmandani et al., 2018).

Berdasarkan pra-penelitian di MAN 2 Bandar Lampung melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan guru Al-Quran Hadis serta beberapa peserta didik kelas X, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran, khususnya terkait perilaku belajar. Beberapa peserta didik tampak kurang fokus saat guru menyampaikan materi, bersikap pasif, mengobrol, hingga menggunakan *smartphone* secara diam-diam meski ada aturan pembatasan. Selain itu, terlihat masalah kedisiplinan serta kebiasaan penggunaan gadget yang cukup intens baik di sekolah maupun di rumah, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

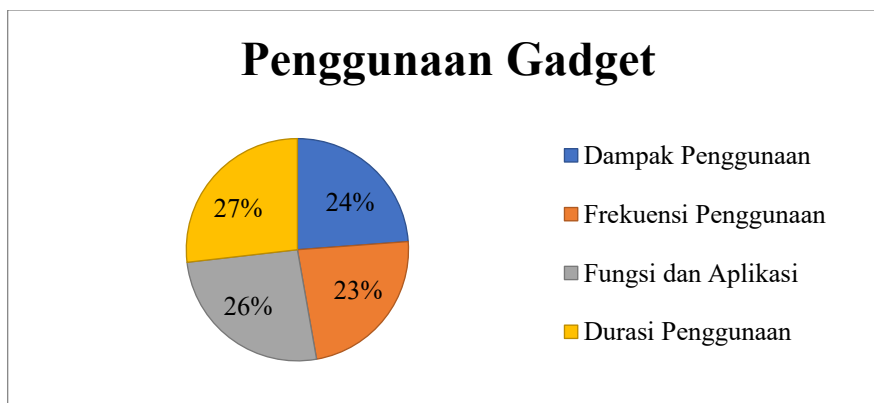
Hal ini diperkuat dengan data hasil pra-penelitian non tes, angket perilaku belajar yang dibagikan kepada peserta didik di MAN 2 Bandar Lampung. Berikut hasil angket yang dapat dilampirkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1

Berdasarkan diagram lingkaran perilaku belajar, terdapat beberapa indikator yang menunjukkan perilaku belajar yang bermasalah, terutama perilaku belajar dalam mengulang bahan pelajaran (17%). Persentase yang rendah pada indikator ini mencerminkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar yang berkelanjutan dan aktif. Mereka tampak kurang membiasakan diri untuk mengulang materi serta jarang membaca buku sebagai sumber belajar tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung hanya aktif saat menjelang ujian, tanpa memiliki kebiasaan belajar yang konsisten dan mendalam, yang tentu dapat berdampak negatif terhadap pemahaman dan prestasi jangka panjang.

Berdasarkan hasil angket perilaku belajar, meskipun seluruh indikator menunjukkan sebaran yang relatif merata, data tersebut mengindikasikan adanya permasalahan dalam pola belajar siswa. Perilaku belajar masih belum menunjukkan keseimbangan yang ideal antara kegiatan belajar yang bersifat rutin, mendalam, dan berkelanjutan. Hal ini mengisyaratkan bahwa sebagian siswa cenderung menjalankan aktivitas belajar secara situasional dan belum membentuk kebiasaan belajar yang konsisten. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan permasalahan dalam pemahaman materi secara menyeluruh dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, kondisi ini menjadi dasar penting bagi penelitian untuk mengkaji lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi perilaku belajar.



Gambar 2

Berdasarkan diagram lingkaran mengenai penggunaan gadget, terlihat sejumlah indikator bermasalah, terutama pada durasi penggunaan sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan utama terletak pada lamanya waktu yang dihabiskan peserta didik dalam menggunakan gadget. Penggunaan yang berlebihan dalam jangka waktu lama dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik maupun mental, serta menurunkan produktivitas dalam hal ini yaitu pada kegiatan pembelajaran.

Secara umum, hasil menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh responden tersebar secara relatif seimbang pada seluruh indikator yang diteliti, yaitu dampak penggunaan, frekuensi penggunaan, fungsi dan aplikasi, serta durasi penggunaan. Tidak terdapat perbedaan yang sangat mencolok antarindikator, yang menandakan bahwa penggunaan gadget dipengaruhi oleh berbagai aspek secara bersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya digunakan dengan frekuensi tertentu, tetapi juga melibatkan durasi pemakaian, ragam fungsi dan aplikasi, serta dampak yang dirasakan oleh pengguna. Dengan demikian, penggunaan gadget merupakan fenomena yang bersifat kompleks dan multidimensional, sehingga perlu dikaji secara menyeluruh untuk memahami kaitannya dengan aktivitas dan perilaku belajar responden.

Penggunaan gadget saat ini semakin memengaruhi kehidupan peserta didik, tidak hanya sebagai sarana komunikasi tetapi juga sebagai media untuk mengakses informasi, hiburan, maupun pembelajaran. Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dilengkapi teknologi dan fitur canggih untuk memudahkan aktivitas manusia, termasuk komunikasi, pencarian informasi, hingga belajar (Maelatussa'adah and Prastini 2023; Aslamiyah, Suberata, and Darsono 2024; Istiqamah, Sidin, and Suwahyu 2024; Sauri et al. 2022). Survei Indonesia Hottest Insight menunjukkan bahwa sekitar 40% anak di Indonesia sudah melek teknologi atau menjadi pengguna aktif internet (Serlan, Irul, and Bunga 2021).

Gadget, khususnya *smartphone*, *laptop*, dan komputer, semakin diminati karena mampu menampilkan berbagai fitur menarik seperti video, gambar, komunikasi jarak jauh, hingga akses ke materi pembelajaran (Aslamiyah, Suberata, and Darsono 2024; Pardede and Watini 2021; Akbar et al. 2022; Aprianti et al. 2022). Namun demikian, penggunaan gadget juga dapat memengaruhi perilaku belajar peserta didik, terutama jika digunakan untuk hal-hal non-akademik seperti media sosial, game, atau chatting yang dapat menurunkan konsentrasi dan fokus (Made, Astuti, and Dharmayasa 2024; Safaruddin, Hasniah, and Halim 2023; Afidah, Fakhriyah, and Oktavianti 2022). Penggunaan gadget lebih dari dua jam sehari bahkan berpotensi menyebabkan perubahan perilaku yang mengarah pada sikap malas, kurang fokus, dan kesulitan beradaptasi dengan pelajaran (Amartya et al. 2024; Apriani, Utami, and Putra 2025). Saroinsong menegaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat merugikan kemampuan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk menguji secara valid dan sistematis hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar, agar dapat memberikan pemahaman lebih mendalam serta menjadi dasar peningkatan kualitas pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Nur Khalis Hasnung (2023) mengenai pentingnya pengelolaan gadget, Herwan MDK dan Titania Putri Herdia (2022) tentang pengaruh media sosial, Sevia Azzarah Riyanto (2023) terkait dampak antisosial dan malas belajar, Anggris Oktavianus (2023) mengenai korelasi negatif dengan motivasi, serta Erlizah (2021) yang menegaskan pengaruhnya terhadap prestasi akademik mahasiswa PAI. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menelaah korelasi penggunaan gadget dengan perilaku belajar pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di Madrasah Aliyah, khususnya MAN 2 Bandar Lampung. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki novelty dengan fokus pada konteks PAI di madrasah negeri yang memiliki dinamika berbeda, sehingga diharapkan dapat memperkaya literatur akademik sekaligus memberi rekomendasi strategis dalam pengelolaan penggunaan gadget di pendidikan agama formal.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar peserta didik, khususnya terkait rendahnya fokus, motivasi, serta kebiasaan membaca dan mengulang pelajaran yang ditemukan di MAN 2 Bandar Lampung. Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan, karena hasilnya dapat menjadi dasar bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam merancang strategi pembinaan belajar yang lebih adaptif, seperti pengawasan penggunaan gadget, penguatan disiplin, dan pembentukan

kebiasaan belajar positif. Selain itu, temuan penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang relevan dengan tantangan era digital, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan mengenai dampak media digital terhadap kualitas pembelajaran secara lebih luas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat korelasi antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Bandar Lampung? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji korelasi antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Bandar Lampung.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan Gadget

Menurut Hasanah, Penggunaan gadget merujuk pada penggunaan perangkat teknologi portabel yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti mengakses internet, bermain game, menonton video, mengambil foto dan video, mengirim pesan, dan melakukan panggilan telepon (Kamaruddin et al. 2023). Beberapa contoh *gadget* yang paling umum digunakan oleh masyarakat saat ini adalah *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*. Menurut Linda, penggunaan gadget adalah menggunakan suatu alat elektronik yang menjadi bagian perkembangan teknologi dengan berbagai aplikasi layanan yang menyediakan teknologi terkini yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah bahkan membantu manusia untuk berkomunikasi dengan cepat terhadap orang jarak jauh, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama apalagi lebih banyak fitur yang lebih canggih, memungkinkan semua orang berkomunikasi lebih cepat lagi (Waruwu, Lay, and Ndoa 2024). Secara teoretis penggunaan gadget dapat diukur dari frekuensi penggunaan, fungsi dan aplikasi penggunaan, durasi penggunaan, serta dampak penggunaannya (Risnawati, Manda, and Suardi 2022).

2.2 Perilaku Belajar

Menurut Dimiyati, perilaku belajar merupakan proses belajar yang dialami dan dihayati sekaligus merupakan aktivitas belajar tentang bahan belajar dan sumber yang dipelajari di lingkungannya (Wulandari and Resdati 2022). Perilaku belajar juga dapat diartikan sebagai kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang sehingga menjadi otomatis atau

berlangsung secara spontan (Sukriyati and Wawan 2024). Perilaku belajar merupakan sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi (Prigantini and Abdullah 2022). Perilaku belajar dapat diukur menggunakan indikator menurut Rosalia Ruth sebagai berikut; perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran, perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran, perilaku belajar dalam membaca buku, perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan, dan perilaku belajar dalam menghadapi ujian (Uran, Kase, and Adinuhgra 2021).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bandar Lampung pada peserta didik kelas X yang berjumlah 321 orang sebagai populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kelonggaran 10%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 76 peserta didik. Instrumen penelitian berupa angket non-tes yang terdiri dari dua variabel, yaitu penggunaan gadget sebagai variabel bebas (X) dan perilaku belajar pada mata pelajaran Al-Quran Hadis sebagai variabel terikat (Y). Pada tahap awal, angket disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, kemudian diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakannya. Setelah melalui tahap uji coba instrumen, tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Sabtu, 10 Januari 2026.

Dalam proses uji validitas menggunakan metode Pearson, diperoleh hasil bahwa tidak semua butir pernyataan memenuhi kriteria. Dari 20 item angket penggunaan gadget, terdapat 13 item yang valid sedangkan 7 item gugur yang menunjukkan kelemahan dan perlu pengembangan lebih lanjut. Demikian pula pada angket perilaku belajar, dari 20 item yang disusun, hanya 17 item dinyatakan valid dan 3 item gugur. Dengan demikian, total item yang digunakan dalam penelitian adalah 30 butir pernyataan valid yang telah teruji secara statistik.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach. Hasil pengujian menunjukkan bahwa angket penggunaan gadget memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,715, sedangkan angket perilaku belajar mencapai 0,881. Nilai keduanya berada di atas batas minimal 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten untuk digunakan. Setelah instrumen final ditetapkan, peneliti menyebarkan angket kepada

sampel, mengumpulkan data, kemudian menganalisisnya menggunakan alat bantu SPSS versi 25 dengan tahapan uji prasyarat berupa uji normalitas dan linearitas, kemudian uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* guna mengetahui hubungan, arah, dan kekuatan hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis. Lalu dilakukan analisis lebih lanjut dengan uji regresi linear sederhana dan uji koefisien determinasi untuk menguji besaran dan arah pengaruhnya dan mencari persamaan regresinya.

4. HASIL

4.1. Uji Prasyarat

4.1.1. Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Gadget	.082	76	.200*	.986	76	.583
Perilaku Belajar	.073	76	.200*	.985	76	.530

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Beberapa ahli statistik mengungkapkan bahwa apabila jumlah sampel yang diteliti lebih besar dari 100, maka menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Dan apabila jumlah sampel yang diteliti kurang dari 100, maka menggunakan Shapiro-Wilk (Widodo, Festy, and Ode 2023). Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data variabel penggunaan gadget dan perilaku belajar berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk masing-masing sebesar 0,583 dan 0,530, yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05, sehingga data dinyatakan memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis statistik lanjutan menggunakan uji parametrik.

4.1.2. Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Between	(Combined)	3373.536	25	134.941	1.824	.035
	Groups	Linearity	1571.498	1	1571.498	21.245	.000

Perilaku Belajar *	Deviation from Linearity	1802.038	24	75.085	1.015	.467
Penggunaan Gadget	Within Groups	3698.569	50	73.971		
	Total	7072.105	75			

Uji linearitas juga digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear (Hanief 2017). Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel anova nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar $0,467 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan kedua variabel tersebut tidak menyimpang dari linearitas. Dengan demikian, asumsi linearitas terpenuhi dan uji hipotesis dapat dilanjutkan.

4.2.Uji Hipotesis

4.2.1. Korelasi Pearson

Correlations		Penggunaan Gadget	Perilaku Belajar
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.471**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	76	76
Perilaku Belajar	Pearson Correlation	.471**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	76	76

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

Uji korelasi menggunakan metode *Pearson Product Moment* (Sahir 2022). Berdasarkan hasil, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,471 lebih besar daripada nilai r_{tabel} ($r_{\text{tabel}} = 0,225$; $N = 76$; $\alpha = 0,05$), sehingga terdapat hubungan yang signifikan antarvariabel. Selain itu, nilai koefisien korelasi yang positif menunjukkan bahwa arah hubungan bersifat positif, dengan derajat hubungan berada pada kategori sedang.

4.2.2. Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	32.427	5.615		5.775
					Sig.

Penggunaan Gadget	.655	.142	.471	4.598	.000
-------------------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Perilaku Belajar

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah $\hat{Y} = a + bX$ (Hanief 2017). Hasil uji regresi menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai t_{hitung} pada variabel penggunaan gadget sebesar $4,598 > t_{tabel} 1,992$. Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku belajar.

Berdasarkan hasil analisis koefisien regresi ini pula diperoleh persamaan regresi linear sebagai berikut: $Y = 32,427 + 0,655 X$. Hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel X tidak memberikan pengaruh, maka nilai variabel Y berada pada angka 32,427. Selain itu, setiap kenaikan sebesar 1% pada penggunaan gadget (penggunaannya semakin baik) akan diikuti oleh peningkatan perilaku belajar peserta didik sebesar 0,655, pun sebaliknya. Nilai koefisien regresi yang bertanda positif mengindikasikan bahwa penggunaan gadget memberikan arah positif terhadap perilaku belajar.

4.2.3. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.471 ^a	.222	.212	8.622

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Koefisien determinasi, yang biasanya dilambangkan dengan R^2 , digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menghitungnya digunakan metode *Pearson Product Moment* (Sahir 2022). Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,222. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan gadget mampu menjelaskan variabel perilaku belajar sebesar 22,2%, sedangkan sisanya sebesar 77,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Semakin mendekati 100% maka semakin tinggi pengaruhnya, hasil 0% s.d. 30% tergolong rendah.

5. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Bandar Lampung. Hubungan ini menunjukkan bahwa gadget bukan sekadar faktor eksternal netral, melainkan variabel yang turut membentuk pola belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Al-Quran Hadis yang menuntut konsentrasi, pengulangan, dan internalisasi nilai, penggunaan gadget yang terkelola dengan baik berpotensi mendukung perilaku belajar positif, sementara penggunaan yang tidak terkontrol justru melemahkan konsistensi belajar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa perilaku belajar merupakan hasil interaksi antara kebiasaan individual dan lingkungan digital yang melingkupinya (Alimuddin and Arifin 2024). Hal ini konsisten dengan teori perilaku belajar yang menekankan pentingnya pembiasaan melalui pengulangan sebagai sarana memperkuat pemahaman (Hidayat, Fauzan, and Yarni 2025; Tanti 2023; Dwi Mariatul Qibtia, Muhammad Fahmi, and Fathur Rohman 2024). Dengan kata lain, semakin lama peserta didik terpapar gadget tanpa kontrol, semakin berkurang intensitas mereka untuk mengulang materi, yang akhirnya menghambat pembentukan kebiasaan belajar yang konsisten.

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Melinda Yusri Rizki dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam media sosial berdampak negatif terhadap fokus belajar. Demikian pula, penelitian Nuryati dkk. (2025) menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar. Namun, studi ini menambahkan perspektif baru karena fokus pada mata pelajaran Al-Quran Hadis, sebuah konteks pendidikan agama formal yang selama ini relatif jarang disentuh dalam kajian *literatur digital learning*. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya khazanah akademik dengan menempatkan persoalan gadget dalam ranah pembelajaran PAI di madrasah negeri.

Kebaruan penelitian ini semakin terlihat jika dibandingkan dengan studi Fahreza Arief Satria (2024) yang menekankan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar. Berbeda dengan penelitian Fahreza yang berfokus pada prestasi akademik umum, studi ini menitikberatkan pada perilaku belajar. Fokus ini penting, sebab perilaku belajar merupakan indikator dasar terbentuknya *deep learning* yang berkelanjutan. Dengan kata lain, kontribusi penelitian ini terletak pada penguraian bagaimana aspek perilaku belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget, khususnya dalam konteks pembelajaran Al-Quran Hadis.

Implikasi dari hasil ini cukup luas, terutama dalam menjelaskan fenomena rendahnya keterlibatan siswa dalam pengulangan materi. Data menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya mengulang pelajaran menjelang ujian, yang memperlihatkan pola belajar jangka pendek (*surface learning*). Padahal, literatur pendidikan menekankan pentingnya *long-term retention* yang hanya dapat dicapai melalui pengulangan teratur (Qolbiyah and Purnamanita 2022; Anselmus Yata Mones 2020). Dengan demikian, penggunaan gadget yang tidak terkendali berpotensi menggeser pola belajar siswa dari *deep learning* ke *surface learning*, yang pada akhirnya melemahkan daya tahan pemahaman materi Al-Quran Hadis.

Temuan ini juga memperkuat argumentasi bahwa pengaruh gadget tidak bersifat netral, melainkan kontekstual tergantung pola penggunaan. Penelitian Hetty J. Tumurang dkk. (2023) telah mengingatkan bahwa gadget dapat membantu proses belajar bila digunakan secara positif dan proporsional. Namun, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa di lapangan, gadget lebih banyak digunakan untuk keperluan non-akademik, sehingga dampaknya justru kontraproduktif terhadap perilaku belajar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan menegaskan pentingnya kontrol penggunaan gadget, terutama pada siswa Madrasah Aliyah yang sedang berada dalam fase pembentukan karakter belajar.

Dari perspektif metodologis, temuan bahwa hubungan antara penggunaan gadget dan perilaku belajar berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa gadget bukan satu-satunya faktor penentu perilaku belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Septian & Wibisono (2021) serta Delima dkk. (2025) bahwa perilaku belajar dipengaruhi oleh faktor multidimensional, baik internal maupun eksternal. Dengan demikian, penelitian ini membuka ruang bagi studi lanjutan yang dapat memasukkan variabel lain, seperti motivasi intrinsik, lingkungan keluarga, maupun dukungan sekolah, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Secara praktis, penelitian ini menawarkan kebaruan konseptual dengan menegaskan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran Al-Quran Hadis tidak dapat dipahami secara dikotomis sebagai baik atau buruk, melainkan sebagai variabel yang efeknya ditentukan oleh kualitas pengelolaan. Hasil penelitian ini mengisyaratkan perlunya strategi pedagogis yang adaptif terhadap realitas digital. Guru al-Quran Hadis dapat mengintegrasikan penggunaan gadget sebagai media belajar yang terkontrol, misalnya melalui aplikasi tafsir digital atau *learning management system* berbasis islami. Dengan begitu, gadget tidak lagi dipandang sebagai distraksi, melainkan sebagai sarana pendukung pembentukan kebiasaan belajar yang positif. Hal ini sesuai dengan tren global pendidikan abad 21 yang menuntut literasi digital terarah. Kontribusi penelitian ini terletak pada rekomendasi strategis yang relevan dengan

kebutuhan madrasah di era digital, sekaligus memperkuat literatur bahwa inovasi pendidikan agama harus selaras dengan perkembangan teknologi.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 2 Bandar Lampung. Hubungan tersebut bersifat positif dengan tingkat korelasi sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget berjalan searah dengan perilaku belajar peserta didik. Semakin buruk dan tak terkendali penggunaan gadget, maka perilaku belajar pun ikut memburuk.

Penggunaan gadget berkontribusi terhadap perilaku belajar peserta didik sebesar 22,2%, namun kontribusi tersebut bersifat terbatas karena masih terdapat faktor-faktor lain di luar penggunaan gadget yang turut memengaruhi perilaku belajar. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gadget perlu dipahami sebagai variabel yang bergerak seiring dengan perilaku belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Oleh karena itu, pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran perlu diarahkan dan dikendalikan secara tepat dan terarah, dengan tetap mempertimbangkan peran faktor lain yang membentuk perilaku belajar peserta didik.

7. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian lebih luas dengan memasukkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi perilaku belajar, seperti motivasi intrinsik, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta literasi digital peserta didik. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan pendekatan kualitatif atau *mixed methods* agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai mekanisme bagaimana penggunaan gadget memengaruhi pola belajar. Dengan demikian, penelitian berikutnya diharapkan dapat memperkaya literatur dan menawarkan model intervensi praktis yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Afidah, Sofiana Nur, Fina Fakhriyah, and Ika Oktavianti. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Handayani* 13 (2): 104. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>.

- Akbar, Mohamad Sabda Fariz, Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, and Arita Marini. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2 (2): 437–46.
- Alimuddin, Ardawati, and Ibrahim Arifin. 2024. "Persepsi Guru Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Smpn 26 Makassar." *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education* 1 (3): 212–19. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i3.111>.
- Amartya, Ashanita, Puspita Indra Wardhani, Ratih Puspita Dewi, and Muhammad Musiyam. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perilaku Belajar Geografi Siswa SMAN1 Polokarto Sebagai Generasi Millenial (Digital Native)." *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 12 (2): 754–67.
- Anselmus Yata Mones. 2020. "Upaya Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Metode Praktek Dan Latihan Terstruktur Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik." *Jurnal Selidik* 1 (1): 19–31.
- Apriani, Dini, Purwani Puji Utami, and Nanda Lega Jaya Putra. 2025. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Demokrasi, HAM, Dan Perilaku Belajar Positif Siswa." *Jurnal of Citizenship Values* 2 (2): 65–72.
- Aprianti, F, P Dayurni, L E Fajari, D Pernanda, and R Meilisa. 2022. "The Impact of Gadgets on Student Learning Outcomes: A Case Study in Indonesia Junior High School Students." *International Journal of Education, Information Technology, and Others* 5 (5): 121–30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7446724>.
- Aslamiyah, Ditya, I Wayan Suberata, and Darsono. 2024. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Moral Dan Etika Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5 (1): 223–32.
- Azzahra, Delima, Delima Puspita Dewi, Nurul Mutia, and Atikah Asna. 2025. "Belajar Dan Perilaku Belajar." *Formatif: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1 (2): 58–69.
- Cahyo, Riyan Dwi, Mitha Putri Allissanthi, and Mohamad Rasya Sathia. 2025. "Evaluasi Perilaku Belajar Peserta Didik Kelas Xii Ditinjau Dari Sudut Pandang Teori Behaviorisme." *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (1): 234–48. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4332>.
- Dwi Mariatul Qibtia, Muhammad Fahmi, and Fathur Rohman. 2024. "Peran Program Kelas Khusus Keagamaan Dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Di SMPN 2 Mojokerto." *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2 (1): 143–58. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.305>.
- Erlizah, Sukarno, and Masrifa Hidayani. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris UIN FAS Bengkulu." *GHAITSA : Islamic Education Journal* 2 (2): 167–78.
- Farwitawati, Reni, Souvya Fitrhrie, and Masirun. 2020. "Pengaruh Latar Belakang Sekolah Menengah Dan Perilaku Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Lancang Kuning." *Jurnal Akuntansi Kompetif* 3 (2): 54–61. <https://www.semanticscholar.org/paper/PENGARUH-LATAR->

BELAKANG-SEKOLAH-MENENGAH-DAN-PADA-Farwitawati-Fitrhrie/ebf19c843a4e45d5bdfcc29958b2cbdf67186d92.

- Hanief, Yulingga Nanda. 2017. *Statistik Pendidikan*. Sleman: CV Budi Utama.
- Hidayat, Rio, M Fauzan, and Linda Yarni. 2025. "Teori Pembelajaran Behavioristik Pada Pembelajaran PAI" 9 (2): 18436–42.
- Ismiati, Nur, Zaenal Mustakim, Saefudin Zuhri, and Umi Mahmudah. 2021. "Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di SD Islam 01 YMI Wonopringgo." *IBTIDA- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 1 (2): 60–72. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v1i2.322>.
- Istiqamah, Nurfadilah, Udin Sidik Sidin, and Irwansyah Suwahyu. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer* 7 (2): 1–4. <https://doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1634>.
- Kamaruddin, Ilham, Ferdinand Salomo Leuwol, Rahman Pranovri Putra, Mia Aina, Mayadiana Suwarma, and Rosa Zulfikhar. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Pada Lansia Di Panti." *Journal on Education* 06 (01): 307–16. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Khalis Hasnung, Nur, Abdul Hafid, and Mujahidah. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik Di Kelas VI MI Babul Jannah." *Saraweta : Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1 (02): 174–83.
- Made, Desak, Dwi Astuti, and I Putu Arya Dharmayasa. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Busungbiu P." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 16 (3): 459–67. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i3.80367>.
- Maelatussa'adah, Mela, and Endang Prastini. 2023. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik* 1 (2): 63–72. <https://doi.org/10.61476/a2z0q267>.
- Mardia, Baina. 2022. "Penerapan Konseling Individual Untuk Mengatasi." *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (Jssah)* 02 (02): 95–99.
- MDK, Herwan, and Titania Putri Herdia. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1 (3): 307–12. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2678>.
- Mustaqimah, Nur. 2024. *Psikologi Pendidikan Dalam Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Sarwandi. 1st ed. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digitalsl.
- Naylah, Faiqotun, Anik Anekawati, and Hellyyatul Matlubah. 2024. "Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp." *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi* 2 (1): 151–63. <https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3134>.
- Nuryati, Harsono, and Murfiah Dewi Wulandari. 2025. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume* 8 (3): 512–22. <https://doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1634>.

- Oktavianus Katiandagho, Anggris. 2023. "Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan." *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 4 (2): 351–68. <https://doi.org/10.46558/bonafide.v4i2.211>.
- Pardede, Ratna, and Sri Watini. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2): 4728–35.
- Prigantini, Rona Dewi, and Kusmajid Abdullah. 2022. "Perubahan Perilaku Belajar Dan Psikologis Siswa Saat Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (4): 986–1001.
- Qolbiyah, Anis Syifaul, and Indra Eka Ismaya Purnamanita. 2022. "Teori Pemrosesan Informasi Dan Neurosains Dalam Pengembangan Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3): 4813–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2822>.
- Risnawati, Risnawati, Darman Manda, and Suardi Suardi. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Phinisi Integration Review* 5 (1): 127. <https://doi.org/10.26858/pir.v5i1.31802>.
- Riyanto, Sevia Azzarah, Sela Reza Pahlefi, Nur Fadilah, Irma Aprilia Novitasari, Marshanda Nur Fadhilah, and Widya Trio Pangestu. 2023. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Kelas 4 SDN Demangan 1 Bangkalan." *ALENA : Journal of Elementary Education* 1 (2): 97–105. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i2.53>.
- Rizki, Melinda Yusri, Trisna Rukhmana, and Al Ikhlas. 2025. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Akademik Siswa." *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6 (1): 167–86.
- Rofikhoh, R. 2022. "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru, Lingkungan Sekolah Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas Xi" *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 7: 14–28. <https://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jupeko/article/view/2208>.
- Safaruddin, Elfi Rosanti Binti, Hasniah, and Muliha Halim. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Pasir Putih." *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi* 8 (4): 699–708.
- Sahir, Syafrida Hafni. 2022. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Satria, Fahreza Arif. 2024. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Bekasi." *Almufi Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1 (2): 207–13. <http://almufi.com/index.php/ASHhttp://almufi.com/index.php/ASH>.
- Sauri, Sopian, Andi Sulastri, Arif Rahman Hakim, and Muhammad Sururuddin. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8 (3): 1167–73. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>.
- Septian, Nandang, and Andriyanto Wibisono. 2021. "Review Faktor Pembentuk Perilaku Belajar." *Research and Development Journal Of Education* 7 (2): 316–29.

- Serlan, Maria Ariyanti, Khotijah Irul, and Beatriks Novianti Bunga. 2021. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang." *Haumeni Journal of Education* 1 (1): 1–8. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i1.4372>.
- Sukriyati, Dikna, and Wawan. 2024. "Representasi Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik." *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam* 7 (2): 75–91.
- Tanti, Heny Suswandari Dwi. 2023. "Implementasi Program Pembiasaan Baik (PBB) Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Supervisi Kolegial Di SDN Sumberejo 03 Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 2 (2): 969–90.
- Tumurang, Hetty J, Richard DH Pangkey, and Fria Weime Sual. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (17): 951–58. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10023416>.
- Uran, Rosalia Ruth, Emanuel Bai Samuel Kase, and Silvester Adinuhgra. 2021. "Perilaku Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Tentang Perilaku Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 1 Oebobo Kupang Tahun Ajaran 2020/2021)." *Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan)* 2 (2): 50–65. <https://doi.org/10.61717/sl.v2i2.54>.
- Wahid, Syamsul. 2024. "Pengaruh Nilai-Nilai Kejujuran Dan Kedisiplinan Dalam Pembelajaran Terhadap Perilaku Belajar Fisika Peserta Didik Kelas 10 SMA Negeri 9 Makassar." *Jurnal Ilmiah Ecosystem* 24 (1): 173–83. <https://doi.org/10.35965/eco.v24i1.4278>.
- Waruwu, Linda Nasran, Sergius Lay, and Paulinus Kanisius Ndoa. 2024. "Dampak Dan Penanganan Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Katolik Di SMA Negeri 1 Hiliduhu." *New Light* 2 (3): 12–10.
- Widodo, Slamet, Ladyani Festy, and Asrianto La Ode. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Cv Science Techno Direct. Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct.
- Wulandari, Resti, and Resdati Resdati. 2022. "Perilaku Belajar Siswa Smp Negeri 4 Rimba Melintang Dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Karya Kabupaten Rokan Hilir." *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 13 (2): 627–34. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.57484>.
- Yunita, Arifia Retna. 2021. "Manifestasi Perilaku Belajar Bagi Perkembangan Self Esthem Santri." *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7 (1): 32–45.