

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman yang serba *modern* ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan pesat, salah satunya teknologi informasi. Teknologi informasi juga muncul dalam berbagai macam jenis dengan fitur-fitru baru. Di antara macam-macam teknologi infromasi modern yang sangat berpengaruh saat ini salah satunya adalah *Gadget*. *Gadget* merupakan media elektronik yang sangat mudah didapatkan, bahkan harganya yang dipasarkan oleh penjual elektronik sangatlah terjangkau.¹

Inovasi-inovasi teknologi yang diciptakan oleh manusia dimaksud untuk mempermudah aktifitas manusia. Salah satunya teknologi informasi yang sudah dimiliki manusia adalah *gadget*. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone*, *mudic player*.² Kemajuan teknologi yang semakin canggih di era sekarang membuat *gadget* dengan berbagai macam jenis dan fitur yang menarik seperti

¹ Deslina Nainggolan, “*Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Negara Universitas Negeri Medan*”, (Medan: Skripsi tidak diterbitkan, 2016), hal. 3

² Muhamad Ihsan Hakikin, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmania Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017). hal. 1

*whatsapp, instagram, twitter, line, music player, dan lain-lain.*³ *Gadget* seharusnya sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan pendidikan maupun bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Penggunaan *gadget* yang terhubung dengan layanan *internet* bisa membantu peserta didik khususnya pada tingkat SMP dimana mereka sudah tidak asing dengan alat canggih ini maupun berupa *handphone, laptop*, maupun alat elektronik lainnya. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil survei sebagian besar peserta didik menggunakan *gadget* atau *tablet* untuk tujuan hiburan semisal bermain *game*, melihat video di *youtube* atau yang lainnya.

Penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan dapat menyita waktu peserta didik, apalagi jika di perintah orang tua sering menunda bahkan tidak mau melaksanakannya. *Gadget* tanpa disadari datang begitu saja pada penggunaanya, penggunaan *gadget* yang berlebihan harus sebisa mungkin dihindari karena Allah SWT berfirman dalam QS. Al-A`raf ayat 31 sebagai berikut;

إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan*”.⁴

Ayat Al-Qur`an tersebut menjelaskan bahwa dalam penggunaan *gadget* ada batasnya, jangan berlebiha dalam menggunakannya.

³ Desi Linawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 2

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur`an Terjemah Perkata*, (Bandung: Sygma, 2007), hal.

Penggunaan segala sesuatu yang berlebihan tidak baik dan dapat membawa dampak negatif, sehingga dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* harus sesuai dengan keperluan dan kebutuhan.

Pendidikan merupakan suatu pilar yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun keadaan pendidikan di Indonesia saat ini kurang efisien karena dilaksanakan dengan *daring* atau dalam jaringan disebabkan karena adanya Pandemi Covid 19. Oleh karena itu peserta didik belajar dari rumah dengan menggunakan media sosial. Program pembelajaran *daring* biasanya menggunakan sistem *E-learning* atau *online learning*. Menurut Isman pembelajaran *daring* merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. *Daring* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti dalam jaringan, terubung melalui jejaring komputer, internet, jadi pembelajaran *daring* merupakan upaya membelajarkan siswa yang dilakukan tanpa tatp muka dengan melalui jaringan/internet yang telah tersedia.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga akan berpengaruh pada minat belajar peserta didik ketika sedang mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran *online/daring* yang sedang dilaksanakan sekarang di masa pandemi Covid-19. Peserta didik yang mempunyai kecenderungan dalam penggunaan *gadget* biasanya saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas peserta didik akan cenderung tidak bersemangat, bosan, malas-malasan, dan jika tidak menyukai pelajaran tersebut peserta didik akan berbicara atau bermain dengan teman

sebangkunya sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh, hal ini akan sangat berdampak pada perilaku motorik dan psikisnya. Dia akan menganggap bahwa *gadget* sangatlah penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari yang akan membuat dirinya kecanduan terhadap *gadget*. Misalnya malas belajar, cenderung pasif, senang menyendiri, dan menjadi pribadi yang tertutup yang akan berpengaruh pada pendidikannya.

Kegiatan belajar yang dilakukan baik disekolah maupun di rumah harus berdasarkan minat atau keinginan yang muncul pada peserta didik. Crow dan Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.⁵

Sedangkan belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lain.⁶ Jika seorang peserta didik berkeinginan sendiri untuk

⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 121

⁶ Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal 164

belajar, maka peserta didik sudah memiliki ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat.

Adapun indikator minat yang dimaksud adalah ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan belajar. Ketertarikan peserta didik berhubungan dengan daya gerak untuk merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau berupa pengalaman. Sedangkan perhatian peserta didik berkaitan dengan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengertian dan pengamatan, peserta didik yang memiliki minat akan dengan sendirinya memperhatikan objek tersebut. Dan yang terakhir keterlibatan peserta didik, ketertarikan seorang peserta didik akan objek yang membuat peserta didik tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut. Dengan demikian peserta didik akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri, dan memiliki rasa ingin tahu.

Pada penelitian ini peneliti mengambil lokasi di Sekolah Menengah Pertama atau SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung. SMP merupakan tingkat pendidikan lanjutan yang mengantar lulusannya memasuki gerbang kehidupan bermasyarakat yang didalamnya dibutuhkan *skill* yang handal terutama dalam bidang Pendidikan dan Agama.

Alasan peneliti melakukan penelitian di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung karena kebanyakan peserta didik disana sudah menggunakan *gadget* untuk pembelajaran. Namun sebagian besar mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game* ataupun untuk membuka aplikasi-aplikasi

lainnya. Peserta didik disana kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada minat belajarnya. Dengan begitu mendorong peneliti untuk melakukan penelitian disana. Namun disini lain orang tua mempunyai peran penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk membahas lebih mendalam dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang mencakup:

- a. Peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget* atau menggunakan *gadget* secara berlebihan.
- b. Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam.
- c. Kurangnya perhatian guru terhadap peserta didik dalam pemanfaatan penggunaan *gadget*.
- d. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak dalam pemanfaatan penggunaan *gadget*.
- e. Ada berbagai aplikasi-aplikasi di dalam *gadget* yang menarik perhatian peserta didik, sehingga membuat minat belajarnya menurun.

f. Hampir seluruh peserta didik sudah memiliki *gadget* sendiri.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dengan mempertimbangkan kemampuan penulis, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung.
- b. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perhatian belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung.
- c. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterlibatan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung?
2. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perhatian belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung?

3. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterlibatan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perhatian belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterlibatan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan membantu pihak-pihak terkait, adapun kegunaanya anatar lain:

1. Teoritis

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk kedepannya, khususnya dalam menambah wawasan, informasi dan pengalaman mengenai keilmuan bagi guru maupun mahasiswa tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII.

2. Praktis

a. Bagi IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran *daring* pendidikan agama islam kelas VII. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

b. Bagi Lembaga SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran *daring* pendidikan agama islam kelas VII yang nantinya bisa menjadi tolak ukur bagi lembaga yang bersangkutan.

c. Bagi Guru PAI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi, motivasi, dan evaluasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran kedepannya.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal peserta didik memacu minat dan semangat belajar agar prestasi belajar semakin meningkat, khususnya pada mata pelajaran PAI.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu masukan dan bahan yang dapat dijadikan sebagai referensi

dalam penelitian yang berkenaan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran *daring*.

f. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan maupun sebagai rujukan referensi dalam membuat makalah maupun karya ilmiah lainnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa Yunani, kata *hipo* berarti bahwa, kurang, atau lemah. Sedangkan tesis berarti teori atau proposisi. Secara umum hipotesis dapat didefinisikan sebagai asumsi atau dugaan sementara yang masih lemah kebenarannya.⁷

Hipotesis juga diartikan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.⁸ Tujuan dari penulisan hipotesis adalah sebagai pengaruh dan tuntunan penulis dalam mengumpulkan dan mengolah data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

⁷ Irianton Aritonang, dkk, *Aplikasi Statistika dalam Pengolahan dan Analisis Data Kesehatan*, (Yogyakarta: Media Presindo, 2005), hal 84.

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 64.

2. Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perhatian belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.
3. Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterlibatan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksud untuk membantu pembaca memahami judul agar tidak salah mentafsirkan istilah yang ada didalamnya, sebagai kata kunci penegasan istilah yang perlu dikemukakan sebagai berikut:

1. Secara Konseptual
 - a. Penggunaan *Gadget*

Kata penggunaan berasal dari kata guna kemudian mendapat imbuhan peng- dan akhiran -an berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.⁹ Sedangkan *gadget (smartphone)* adalah sebuah benda (barang elektronik) kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.¹⁰ Dengan kata lain *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-13*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal 849

¹⁰ Isna, Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani, 2013), hal 22

Jadi penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

b. Minat Belajar

Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai oleh keinginan untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut.¹¹ Sedangkan minat belajar adalah kehendak, keinginan, atau jessukaan ketika ingin mempelajari sesuatu.¹²

c. Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran *daring* adalah program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkay kelompok target yang luas dan masif. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilakanakan secara masif dengan peserta didik yang tidak terbatas.¹³

Pendidikan Agama Islam tidak lain adalah usaha mengkaji ilmu secara terencana guna membentuk peserta didik yang beriman, memiliki kesadaran yang tulus dalam menerapkan nilai-

¹¹ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal. 305.

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 123

¹³ Yusuf Bilfaqih & M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), hal. 1

nilai Islam dalam segala segi kehidupan baik yang sedang atau akan ditempuhnya.¹⁴

2. Secara Operasional

Berdasarkan judul diatas “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung” merupakan penelitian ilmiah yang dilakukan di kelas VII tahun ajaran 2020/2021 untuk mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar pendidikan agama islam dalam penggunaan *gadget* pada peserta didik. Pada variabel penggunaan *gadget* dan minat belajar pendidikan agama islam, peneliti akan memberikan angket (kuesioner) kepada peserta didik berupa pernyataan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang isi keseluruhan penelitian yang terdiri dari bagian awal, bagian isi (inti), dan bagian akhir penelitian. Tujuannya untuk lebih memudahkan serta memahami dan mempelajari isi skripsi. Adapun sistematika pembahasan ini akan dirinci oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagian awal berupa bagian awal skripsi yang berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

¹⁴ Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara, 2015), hal. 4

2. Bagian isi (inti) terdiri dari enam bab, yaitu :
 - a. BAB I : Pendahuluan, bab ini merupakan bab pertama dalam skripsi yang berfungsi menghantarkan pembaca untuk bisa mengetahui apa yang diteliti. Pada bab ini meliputi latar belakang, kemudian identifikasi masalah dan batasan masalah untuk menjelaskan kemungkinan-kemungkinan pembahasan yang dapat muncul dalam penelitian. Setelah itu rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
 - b. BAB II : Landasan Teori, pada bab ini membahas tentang penjabaran dasar teori yang digunakan untuk peneliti, adapun teori yang digunakan dalam peneliti ini, antara lain teori tentang penggunaan *gadget*, tinjauan minat belajar, tinjauan pembelajaran *daring* akidah akhlak. Kemudian penelitian terdahulu untuk membandingkan antara skripsi penulis dengan skripsi yang sejenis tapi berbeda judul dan kerangka berpikir.
 - c. BAB III Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian untuk menjelaskan bagaimana peneliti memilih pendekatan dalam penelitian dan memilih jenis penelitian. Kemudian variabel penelitian, populasi, sampel, sampling. Setelah itu terdapat kisi-kisi instrumen penelitian, instrumen penelitian data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

- d. BAB IV Hasil Penelitian, berisi tentang hasil penelitian yaitu deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.
 - e. BAB V Pembahasan, bab ini merupakan inti dari penelitian yang dimana penulis membahas mengenai masalah yang diteliti yaitu “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung”.
 - f. BAB IV Penutup, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan.
3. Bagian akhir, pada bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait dengan penelitian, surat pernyataan keaslian tulisan, biodata penulis, surat ijin, data tentang sekolah, daftar riwayat hidup.