

## BAB V

### PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung, maka dilakukan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

#### **A. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Ketertarikan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung**

*Gadget* merupakan salah satu media yang di gunakan sebagai alat berkomunikasi modern. Menurut penelitian yang dilakukan Laili (2017) mengatakan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan teknologi yang baru untuk membuat hidup lebih praktis. Sedangkan menurut pendapat Osa Kurniawan Ilham menjelaskan bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>1</sup> Sedangkan ketertarikan belajar bisa dilihat apabila seseorang memiliki perasaan tertarik terhadap pelajaran tersebut sehingga peserta didik akan rajin belajar dan

---

<sup>1</sup> Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di sma negeri 9 manado*, ejournal keperawatan (e-kep) Vol.3. No. 2. April 2015. Hal 9

mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias tanpa ada beban maupun paksaan dalam dirinya.

Dari pernyataan di atas seharusnya *gadget* digunakan sebagai alat komunikasi dan juga sebagai alat untuk menambah ilmu pengetahuan. di era modern ini *gadget* sudah sangat umum untuk dimiliki berbagai kalangan dari balita hingga dewasa, apalagi di era pandemi Covid-19 *gadget* sangatlah penting untuk proses pembelajaran secara *daring*. Tetapi pada kenyataannya sekarang *gadget* lebih sering digunakan untuk keperluan bermain *game*, membuka sosial media lain di bandingkan untuk belajar. *Gadget* sangat mempengaruhi ketertarikan peserta didik untuk belajar PAI.

Berdasarkan hasil hipotesis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* PAI yang di tunjukkan pada tabel 4.13. Diketahui bahwa  $t_{hitung}$  pada penggunaan *gadget* adalah  $-1,880$ . Pada derajat bebas  $(df) = N - 2 = 64 - 2 = 62$ , maka ditemukan  $t_{tabel}$  sebesar  $1,671$ . Sedangkan untuk taraf signifikansinya dengan ketentuan  $(sig.) < 0,05$  atau  $0,065 < 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $-1,880 > 1,671$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikansi antara penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar dalam pembelajaran *daring* PAI kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian mengenai minat belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Khusna dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI

Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan”. Dari hasil penelitian ditunjukkan *mean* angket minat belajar 37,6, sedangkan *mean* angket penggunaan *gadget* yaitu 89,00. Selanjutnya uji normalitas dan homogenits, hasil uji normalitas data nilai angket minat belajar yaitu 0,159 dan perilaku peserta didik yaitu 0,200 serta angket penggunaan *gadget* yaitu 0,200. Sehingga ketiga data tersebut berdistribusi normal karena nilai *sig.* > 0,05. Hasil uji homogenitas data angket minat belajar 0,079 > 0,05 dan perilaku peserta didik 0,093 > 0,05 sehingga kedua varian homogen. Setelah data normal dan homogen melanjutkan analisis uji Manova yang mendapat perolehan nilai angket 0,364 > 0,05. Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.<sup>2</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) yang berarti ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

## **B. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perhatian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran *Draing* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung**

Perhatian merupakan perwujudan dari adanya konsentrasi yang tinggi.

Perhatian adalah banyak sedikitnya pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa

---

<sup>2</sup> Maidatul Khusna, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan*”, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2019)

terhadap suatu objek, dengan kata lain perhatian adalah kesadaran jiwa untuk berkonsentrasi atau memusatkan pikiran pada suatu objek.<sup>3</sup> Perubahan perhatian belajar PAI peserta didik saat ini sudah mulai berkurang karena adanya *gadget*. Peserta didik sekarang ini lebih memusatkan perhatiannya dalam bermain *gadget* di bandingkan belajar mata pelajaran PAI sehingga perlu adanya sebuah perlakuan atau perhatian kepada peserta didik agar memusatkan perhatiannya pada pembelajaran *daring* PAI.

Berdasarkan penyajian dan analisis data penelitian dari angket minat belajar peserta didik, dengan menggunakan hipotesis uji regresi linier sederhana dengan uji t pada indikator perhatian belajar. Diketahui nilai  $t_{hitung}$  pada penggunaan *gadget* adalah  $-1,710$ . Pada derajat bebas ( $df$ ) =  $N-2 = 64-2 = 62$ , maka ditemukan  $t_{tabel}$  sebesar  $1,671$ . Sedangkan untuk taraf signifikansinya dengan ketentuan ( $sig.$ )  $< 0,05$  atau  $0,092 < 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $-1,710 > 1,671$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perhatian belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

Hasil penelitian mengenai minat belajar ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktavia Rohmah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat

---

<sup>3</sup> Sriana Wasti, “Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang”, *Journal Home Economic and Tourism*: Vol. 2, No. 1, 2013 hal. 5.

Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,649 dan koefisien dererminasi ( $R^2_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,421. Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan minat belajar, ditunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah yaitu 53,66%.<sup>4</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dengan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) yang berarti ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perhatian belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

### **C. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Keterlibatan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran *Draing* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung**

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menandakan bahwa peserta didik tersebut aktif berpartisipasi dalam belajar, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat melalui aktivitas belajarnya. Menurut Syaiful Bahri Djamarah aktivitas belajar meliputi mendengarkan, memandang,

---

<sup>4</sup> Chusna Oktia Rohamah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Adminstrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. (Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

membuat ringkasan atau menggaris bawahi, dan berfikir.<sup>5</sup> Semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran maka minat belajar yang ditunjukkan akan semakin tinggi dan tingkat keberhasilannya juga akan semakin tinggi.

Perubahan yang terjadi pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dari guru yang menjelaskan pengaruh dari penggunaan *gadget*. Penjelasan berupa video maupun powerpoint yang dapat menarik peserta didik untuk membaca dan tertarik untuk menerapkan di kehidupan sehari-hari maupun saat sedang proses pembelajaran. Dengan begitu diharapkan nantinya peserta didik akan lebih merespon pembelajaran meskipun dalam proses pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran yaitu *gadget*.

Berdasarkan hasil hipotesis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran *daring* PAI yang ditunjukkan pada tabel 4.15. diketahui bahwa  $t_{hitung}$  pada penggunaan *gadget* adalah  $-1,802$ . Pada derajat bebas ( $df$ ) =  $N-2 = 64-2 = 62$ , maka ditemukan  $t_{tabel}$  sebesar  $1,671$ . Sedangkan untuk taraf signifikansinya dengan ketentuan ( $sig.$ )  $< 0,05$  atau  $0,076 < 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $-1,802 > 1,671$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikansi antara penggunaan *gadget* terhadap keterlibatan belajar dalam pembelajaran *daring* PAI kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

---

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 38

Hasil penelitian mengenai minat belajar sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasan Mawali yang berjudul “Pengaruh Gawai dan Proes Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa di MAN 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara bersama-sama ada pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel independen terhadap variabel-variabel dependen, yaitu gawai dan proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat membaca siswa. Berdasarkan hasil analisis menggunakan formula regresi linier berganda dan mendapatkan nilai  $F_{hitung} = 10,192$  dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dari uji diketahui bahwa besar pengaruh signifikan sebesar  $R = 0,513$ .<sup>6</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dengan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) yang berarti ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterlibatan belajar peerta didik dalam pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung.

Penggunaan *gadget* dinilai mempengaruhi minat belajar peserta didik karena membawa dampak negatif terhadap pembelajaran, karena dalam penggunaannya peserta didik rata-rata menggunakan *gadget* untuk bermain *game* ataupun membuka sosial media. Sehingga perlu adanya pengarahan dari guru maupun orang tua untuk memantau dan menjelaskan fungsi dari penggunaan *gadget*. Seperti yang di jelaskan ole Balitbang tentang fungsi *gadget* antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan

---

<sup>6</sup> Hasan Mawali, “*Pengaruh Gawai dan Proes Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa di MAN 1 Yogyakarta*”, (Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

teman ataupun keluarga, 2) sebagai penunjang bisnis, 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, 4) untuk menambah wawasan, 5) alat penghilang stres.<sup>7</sup> Jika penggunaannya dengan intensitas yang berlebihan dapat mempengaruhi minat belajarnya dan bisa mengganggu prestasi belajar.

---

<sup>7</sup> Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi...*, hal 42