

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi adalah sebuah kepastian yang akan terus terjadi dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kecerdasan otak manusia, hal ini adalah sebuah kepastian yang telah isyaratkan di Al-Qur'an, banyak ayat Al-Qur'an yang telah mengisyaratkan akan kepastian terjadinya kemajuan teknologi diantaranya adalah di dalam QS. Al-Baqarah ayat 164 yang artinya : *“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan (QS. Al-Baqarah ayat 164)*

Oleh karena itu sudah menjadi sebuah hal yang pasti terjadi bahwa akan banyak bermunculan teknologi canggih yang diciptakan manusia, sehingga membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sebagai sebuah contoh dan bentuk kemajuan teknologi adalah *gadget*, *gadget* yang dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan, sekarang ini hampir setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tidak jarang sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*.

Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei di Sulawesi Utara sudah 100%

menggunakan komputer dan *internet* (Marpaung, 2018). Hasil survey didukung dengan pernyataan bahwa peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (Simamora, 2016).

Sekarang ini penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak remaja sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya, *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu (Marpaung, 2018). *Gadget* pada dasarnya memiliki beberapa fungsi diantaranya sarana untuk menudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi (Zahro, 2015). Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam penggunaan *gadget* di kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun begitu sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif diantaranya: polusi udara, demam teknisisme membuat hidup kita lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap *gadget* yang bisa menimbulkan adanya sifat malas, baru hiburan misalnya internet, *BBM*, *facebook*, *whatsapp*, *line*, peningkatan peluang beberapa penyakit, ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, pemisahan sosial (Liliwer, 2010). Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak. Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat.

Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun

ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, bergaul dan memahami aturanataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Terlepas dari permasalahan di atas tidak dapat dipungkiri bahwa pada zaman globalisasi ini, *gadget* menjadi salah satu kemajuan yang begitu pesat. Di dalam bidang disiplin ilmu maupun bidang-bidang lainnya. Begitupun dalam dunia pendidikan *gadget* mempunyai peran yang positif diantaranya mempermudah para anak-anak mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti (Winoto). Hal ini biasa dilakukan anakanak dengan *sms* atau *bbm* kepada guru mata pelajaran. Selain itu perkembangannya dalam dunia pendidikan, *gadget* dapat memberi kemudahan untuk mencari, mempelajari bahkan menjadi alat untuk menggali informasi dari yang akan kita teliti (Husna, 2017)

Pengaruh *gadget* dalam aktivitas belajar pun dapat memberi kemudahan dalam mengakses informasi atau data yang kita butuhkan bahkan menjadi alat peraga pembelajaran. Seperti, di tempat yang dijadikan objek penelitian di SMA Al-Ma'soem, siswa yang akan mengikuti Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) sudah menggunakan *gadget* berbentuk komputer sebagai alat untuk melaksanakan ujiannya. Selanjutnya, *gadget* pun menjadi salah satu terobosan dalam proses belajar dan mengajar, seperti seorang guru bahasa inggris yang menggunakan *gadget* menjadi alat visual untuk siswa-siswanya mempelajari bahasa Inggris seperti metode *listening, reading, learning* yang kerap menggunakan *gadget* sebagai alat untuk memudahkan pengajar menyampaikan bahan ajar pada siswa-siswanya.

Dalam hal ini *gadget* menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran, materi-materi pembelajaran yang mudah diakses disertai dengan mudahnya

seseorang untuk mempunyai *gadget* adalah satu langkah perkembangan di dalam dunia pendidikan. Pada masa teknologi ini, seseorang dapat mudah mengakses apapun dengan *gadget* yang ia punya. Guru lebih mudah mencari bahan pembelajaran untuk peserta didik, begitupun sebaliknya siswa pun dapat mengakses dan menambah wawasan yang telah diajarkan oleh guru.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis *gadget* yang digunakan oleh semua kalangan. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Menurut Ahmad D. Marimba bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu bimbingan baik jasmani maupun rohani yang berlandaskan hukum-hukum agama Islam yang bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan ajaran agama Islam (Ibrahim, 2016).

Siswa Kelas XI di SMA Al-Ma'soem Bandung, mereka mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran mereka boleh membuka *gadget*-nya untuk keperluan belajarnya, seperti untuk mengerjakan tugas, dan untuk mencari sumber informasi lainnya mengenai materi yang dipelajari. Banyak dari mereka yang bentuk *gadget*-nya adalah *handphone android* dan *smartphone*, dan mereka mengatakan bahwa *gadget* memang bermanfaat, dan menjadi sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan saat ini.

Terselenggaranya Kurikulum 2013 membuat siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang ada dalam buku paket siswa dan dengan adanya *gadget* memberikan banyak manfaat bagi siswa, karena dalam *gadget* terdapat aplikasi-aplikasi belajar *online* yang memudahkan para siswa untuk mencari sumber belajar atau sumber informasi. Aplikasi-aplikasi tersebut seperti *e-learning*, *e-book*, dan masih banyak lainnya.

Didapat hasil bahwa ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang menyalahgunakan *gadget*-nya untuk hal lain di luar sebagai sumber belajar yaitu seperti untuk bermain *game* atau untuk *chatting* dengan temannya. Tidak hanya itu, dimana ketika ujian berlangsung mereka tidak diperbolehkan membawa atau membuka *gadget*-nya namun, masih banyak siswa yang menggunakan *gadget*-nya

untuk menyontek dan bertukar jawaban saat ujian. Dalam hal ini diharapkan para guru agar lebih memberikan pengawasan bagi para siswanya agar tidak menyalahgunakan penggunaan *gadget*.

Adanya *gadget* yang memiliki banyak aplikasi dan tentunya ada banyak hiburan di dalamnya akan menjadikan siswa lebih tertarik memainkan *gadget* daripada memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hiburan yang bisa dilakukan antara lain seperti bermain *game*, bersosialisasi lewat media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *BBM*, *WA*, *twitter*, dan lain-lain. Guru diharapkan mempunyai banyak metode dan strategi dalam mengajar agar siswanya tidak bosan dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian di SMA Al-Ma'soem Bandung yang kebanyakan siswanya menggunakan *gadget*. *Gadget* juga memang memberikan banyak manfaat pada kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan, dimana *gadget* sangat mudah terkoneksi dengan internet dan memiliki banyak aplikasi-aplikasi yang membantu siswa dalam aktivitas belajarnya dan dapat tercapai dengan baik. Jadi, dengan ini, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan *gadget* mempengaruhi aktivitas belajar siswa di SMA Al-Ma'soem Bandung. Maka, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI (PAIBP) (di Kelas XI SMA Al-Ma'soem Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan pokok masalah yang akan dianalisis dalam masalah ini, maka penyusun merumuskan masalah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* di SMA Al-Ma'soem Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa Kelas XI di SMA Al-Ma'soem pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ?
3. Sejauh mana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* di SMA Al-Ma'soem Bandung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa Kelas XI di SMA Al-Ma'soem pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan baik akan menghasilkan informasi yang akurat, rinci dan terpercaya. Sehingga dapat memberikan manfaat yang besar bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru serta mahasiswa tentang penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada SMA Al-Ma'soem Bandung mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa. Informasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar serta dapat dijadikan sebagai penerapan yang diperoleh di bangku kuliah.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang dan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan khususnya bagi kalangan akademisi program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

E. Kerangka Berpikir

Gadget yaitu sebuah kata yang berasal; dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus ataupun special. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “Kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis dan mudah (Diniati, Jarkawi, & Fariyal, 2017).

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki perangkat khusus. Diantaranya, *smarthphone* serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet) (Widiawati, 2014).

Maka dari itu *gadget* menjadi hal yang penting pada zaman modern ini, perkembangan teknologi mempengaruhi pada gaya hidup manusia bahkan dalam perkembangan pendidikan. Karena perangkat yang memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan dan menjadi salah satu alat yang mudah untuk dibawa kemana saja dan mudah diakses di mana saja. Seperti halnya *smartphone*, maka perangkat elektronik yang memiliki perangkat khusus seperti *laptop* atau *notebook* pun memudahkan kegiatan belajar mengajar.

Guru banyak menggunakan *laptop* sebagai alat ajar kepada siswanya dengan perangkat yang tersedia untuk mentransfer ilmu, begitupun siswa dapat menggunakan *smartphone* sebagai alat ajar untuk mendapatkan ilmu. Ini menunjukkan bahwa *gadget* mempunyai peran dan fungsi yang baik pada perkembangan dunia pendidikan. Untuk memenuhi peningkatan kualitas sumber daya manusia tersebut terutama dalam bidang pendidikan, maka teknologi *gadget* menjadi jawaban yang sangat membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Melalui kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan ini terjadi revolusi dalam metodologi pembelajaran yang memungkinkan pelaksanaan pendidikan tidak terikat pada lokasi dan dapat dilaksanakan secara sentral. Hal ini dibuktikan dengan dilaksanakannya sistem pembelajaran pendidikan jarak jauh. Sistem ini dilakukan dengan tujuan agar terjadi pemerataan pendidikan diseluruh daerah di Indonesia. Dalam penerapan sistem pembelajaran jarak jauh ini, yang dimana sistem ini menggunakan Teknologi Informasi yang berkembang sangat pesat, maka muncul sistem pembelajaran baru yang dinamakan sistem pembelajaran berbasis Internet. Sistem ini menggunakan jaringan-jaringan komputer yang mudah dalam menyebarkan dan mendapatkan masalah.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan, seperti yang dikemukakan Oemar Malik (Malik, 2011) yang sebelumnya tidak ada atau tingkah lakunya masih lemah atau kurang. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah: pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, dan lain-lain. Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka, terjadilah perubahan pada salah satu

tingkah laku tersebut. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebanyak aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Seperti yang dikemukakan oleh Poerwadinata (Poerwadarminta., 2003), bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan atau kesibukan. Dengan mengemukakan pendapat di atas, jelas dalam kegiatan belajar, subjek didik atau siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (Malik, 2011) bahwa dalam diri siswa itu terdapat “prinsip aktif” yakni, keinginan yang kuat dan bekerja sendiri. Dalam bahasa yang umum, aktivitas dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan fisik mataupun psikis.

Menurut Frobel yang dikutip oleh Sardiman (Sardiman, 2006) aktivitas diartikan sebagai “suatu rangkaian berfikir dan berbuat, yang mana antara yang satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan dalam dinamika kehidupan manusia”. Sedangkan Nasution (Nasution, 2000) menambahkan bahwa aktivitas belajar merupakan kearifan jasmani dan rohani dalam proses pembelajaran dan keduanya harus dihubungkan.

Jadi, aktivitas belajar itu bukan hanya aktivitas jasmani saja, ada juga yang disebut dengan aktivitas rohani. Dalam interaksi yang dilakukan manusia terlihat adanya keterikatan antara aktivitas jasmani dan rohani. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, baik aktivitas jasmani ataupun rohani. Tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Untuk memperhatikan prinsip teorik di atas maka, peneliti berusaha untuk menjawab permasalahan, sejauh mana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dari uraian tersebut kiranya dapat dipahami bahwa penelitian ini terdiri dari dua variabel pokok yaitu, variabel pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI meliputi:

1. Dampak positif.
 - a. Komunikasi menjadi lebih praktis.
 - b. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.

- c. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- d. Manusia menjadi lebih pindah berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka hidup lebih baik (Pertama, 2015).

2. Dampak Negatif

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi sosial dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan *gadget*.

a. Segi Kesehatan

Dalam segi kesehatan dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, mengakibatkan ketulian jika penggunaan *gadget* lebih dari 30 menit, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget*, tablet atau komputer.

b. Segi Budaya

Dalam segi budaya dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, luntarnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *gadget*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

c. Segi Sosial

Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *gadget*-nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*.

d. Segi Ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan *gadget* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *gadget*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *gadget* terbaru (Pertama, 2015).

Indikator Penggunaan *Gadget*:

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*.
2. Mampu mengoperasikan *smartphone*.
3. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*.
4. Frekuensi penggunaan *smartphone* (Dewanti, Widada, & Triyono, 2016).

Sebagai variabel X dan variabel aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebagai variabel Y meliputi:

1. Aktivitas visual (*Visual activities*) seperti: membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi.
2. Aktivitas lisan (*Oral activities*) seperti: membaca sajak/puisi, bercerita, Tanya jawab, diskusi.
3. Aktivitas mendengarkan (*Listening activities*) seperti: mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengajaran.
4. Aktivitas Gerak (*Motor activities*) seperti: senam, melakukan percobaan, atletik, menari dan melukis.
5. Aktivitas Menulis (*Writing activities*) seperti: mengarang, membuat makalah, membuat surat (Usman, 2010).

Sebagai variabel Y. Untuk lebih jelasnya kerangka penelitian ini secara sistematis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugyono, 2012). Dalam penelitian ini, hipotesis penelitian yang penulis tentukan adalah “Terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI SMA Al-Ma’soem Bandung”.

G. Penelitian Yang Relevan

1. Chusna Oktia Rohmah. 2017. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Skripsi. Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Fakultas Ekonomi. Jurusan Administrasi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x1y} sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan *gadget* berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x2y} sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,013 < 0,05$ dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersamaan terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai $R_y(1,2)$ sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%.

2. Mirna Intan Sari. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: 1) motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%. 2) hasil belajar siswa V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%. 3) intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%. 4) tidak dapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dengan hasil $0,707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadge* terhadap hasil belajar).

3. Dalillah. 2019. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa SMA Darussalam Ciputat. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh t_{hitung} sebesar 1,968. Sementara nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 36$ maka, diperoleh t_{tabel} sebesar 2,032. Kemudian variabel *gadget smartphone* memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Jadi diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,968 < 2,032$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.

4. Rika Rofidah. 2020. *Tanggapan siswa terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada pembelajran PAI : Penelitian pada siswa Kelas XII SMK Insan Unggul Rancaekek*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan

Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Negeri Sunang Gunung Djati Bandung.

Hasil analisis menunjukkan: 1) Tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran termasuk kategori tinggi yaitu 3, 43 yang berada pada interval 3, 40 - 4, 19. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi hormati dan sayangi orang tua dan gurumu termasuk kategori baik, dengan nilai rata-rata 70, 08 yang berada pada interval 70 - 79. 3) Hubungan tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dengan hasil belajar kognitif mereka pada pembelajaran PAI berada pada kategori tinggi/kuat dengan koefisien korelasi sebesar 0, 79 yang berada pada interval 0, 60 – 0, 79. Derajat pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 28%. Ini menunjukkan masih ada faktor lain yang mempengaruhi Kata Kunci: Tanggapan siswa terhadap penggunaan *gadget*, hasil belajar kognitif.

5. Lalan Setiawan. 2018. *Dampak gadget terhadap minat belajar di Pesantren pada kalangan remaja: penelitian di Pesantren At-Termasi Desa Mandalawangi Kecamatan Nagreg Kabupaten Bandung. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Program Studi Sosiologi*. Universitas Islam Negeri Sunang Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari jumlah 172 santri, santri yang menggunakan gadget sekitar 144 yang terbagi dari jumlah siswa santri laki-laki 94 orang dan santri perempuan 50 orang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pola penggunaan *gadget* santri pesantren At-Termasi sangat beragam. Ada yang menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi, untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas dan sisanya hanya untuk sekedar hiburan semata. Santri yang tidak menggunakan *gadget* berjumlah 20 orang yang kebanyakan adalah penduduk asli Desa Mandalawangi, alasan mereka tidak menggunakan *gadget* dikarenakan mereka beranggapan *gadget* tidak terlalu penting untuk dipergunakan di pesantren. Penggunaan *gadget* juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang berdampak negatif dan positif. dampak positif

yang ditimbulkan dengan adanya *gadget* siswa menjadi lebih mudah mengakses untuk kebutuhan belajar mengajar mereka dan sebagai alat komunikasi. Dampak negatif dengan adanya *gadget* siswa menjadi ketergantungan, malas belajar, tidak fokus yang menyebabkan prestasi santri di pesantren At-Termasi menurun.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat kita ketahui bahwa penelitian yang akan dikaji oleh peneliti belum pernah dilakukan sebelumnya, walaupun terdapat kesamaan tetapi secara mendasar penelitian yang akan dikaji ini memiliki perbedaan baik itu subjek dan objek yang akan menjadi bahan penelitian. Yang mana peneliti ini mencoba untuk meneliti apakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas XI SMA Al-Ma'soem Bandung,

