

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian:

Generasi muda sekarang ada pada zaman yang serba teknologi, dan instan. Kegiatan membaca buku pun diganti dengan mengotak atik-atik sebuah *gadget* contohnya seperti menyampaikan *short message service* (SMS), *browsing*, *chatiing*, mendengarkan musik<sup>1</sup>, sosial media dan yang maraknya-maraknya sekarang ini yaitu bermain *game online* yang menyita perhatian kalangan anak muda mulai dari usia 10 tahun sampai 17 keatas untuk bermain *game online*. sherly annavita mengatakan, “pada suatu penelitian sosial indonesia ditempatkan pada negara tiga besar paling aktif sosial media, yang dimana aktif sekali menggunakan *twitter*, *facebook* dan *instagram*. Dalam sebuah riset anak muda indonseia delapan jam menghabiskan waktunya di internet yang dimana anak muda di Indonesia menggunakan internet dihabiskan untuk menonton konten-konten yang *unfaedah* bukan yang faedah meskipun sekarang ini di media sosial ada *ebook* untuk membaca buku ada *digital* al-qur’an untuk mengaji<sup>2</sup>.”

Menurut novitasari *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya yaitu *smartfone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara computer portable seperti

---

<sup>1</sup> Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan gadget dalam kehidupan.” 5, no.2 (februari 2018): 56.

<sup>2</sup> Sherly Annavita, “Pemuda bawa Perubahan,” Jawa Pos (13 Maret 2020).3

kemudahan konsumen dalam menggunakan alat media komunikasi dengan bertujuan untuk memudahkan kegiatan komunikasi manusia.<sup>3</sup>

Sekarang ini setiap harinya di masyarakat baik tua, anak-anak, remaja, dan golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* di era sekarang ini di targetkan kepada anak-anak dan remaja yang masih sekolah.<sup>4</sup> *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Akan tetapi, jika orang tua dan guru tidak memperhatikan anak didiknya, baik itu kurangnya kasih sayang. Maka, dalam diri siswa anak tersebut akan gelisah, kurang gairah dalam minat belajarnya. Faktor eksternalnya adalah sekolah, lingkungan masyarakat dan juga lingkungan alam sekitar.

*Gadget* diistilahkan dengan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat menarik, dan relatif baru sehingga memberikan kesenangan baru bagi penggunanya khususnya bagi anak-anak dan remaja. Mulanya *gadget* ini memang lebih fokus kepada sebuah alat komunikasi. Namun dengan berkembangnya zaman *gadget* dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya.<sup>5</sup> Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainnya. Terlebih bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap harinya baik di sekolah maupun di tempat khalayak umum. *Gadget* bukan hal yang asing bagi kehidupan

---

<sup>3</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis penggunaan gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak usia Dini, 2017), 3.

<sup>4</sup> Ibid, 11

<sup>5</sup> Rispa Nurhalipah Dkk, "Pengaruh gadget Terhadap Minat belajar Siswa Pada Anak-Anak." *Seminar Nasional 79*, 3 (April 2020).

remaja, dan juga bukan hanya dijadikan alat komunikasi dengan dunia luar, akan tetapi bisa dijadikan alat untuk mengisi waktu luang seperti, mendengarkan music/radio<sup>6</sup>, menyimpan kenangan foto/video, dan bermain *game online*. Bahkan untuk *game online* dan membuka jejaring sosial yang lainnya seperti *facebook*, *tiktok*, *instagram* itu sering dilakukan siswa pelajar ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat dirumah aktivitas yang dilakukan anak-anak dan remaja yaitu menggunakan *gadget*. Terlebih sebagian kalangan remaja sudah mulai terpengaruh oleh *gadget* sehingga hal itu memberikan dampak pengaruh yang buruk bagi perilaku di lingkungan sosial, sekolah, terlebih utama di keluarga itu sendiri.<sup>7</sup>

Puspita sari, T dan Mitsamila mengatakan, "sebanyak 29% orang tua dari anak usia pra sekolah mengatakan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, dan anak itupun senang bermain dengan *gadget* nya daripada bermain bersama dengan teman-temannya, serta anak ini terkadang menirukan adengan kekerasan yang ada di *game*, sehingga anak tersebut bersikap acuh tak acuh bila sudah menggunakan *gadget* nya.

Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasanya memakai 1-2 jam per hari dalam sekali penggunaan, serta dapat menggunakan berkali-kali dalam sehari. Hal ini jauh berbeda pada remaja, karena memiliki batas waktu tertentu dan durasi pemakainya serta *intensitas* pemakai *gadget*

---

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Sitti Rahmi Jalilah, "Analisis Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Perkembangan Fisik Dan perubahan Perilaku Anak Sekolah Dasar," vol 4, januari 2022.

yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk dari penggunaan *gadget* dampak menimbulkan negatif misalnya kecanduan *gadget* akan mudah cepat dirasakan karena penggunaan secara terus menerus. Bukan hanya itu saja penggunaan *gadget* juga memiliki beberapa dampak buruk seperti membuat anak menjadi pribadi yang tertutup, suka berdiam menyendiri, kesehatan terganggu, terpapar radiasi, serta gangguan tidur. Selain dari itu semua dampak yang tidak kalah buruk dari penggunaan *gadget* adalah ancaman *cyberbullying*.<sup>8</sup>

Hanika mengatakan, "kecenderungan orang untuk pengguna pada *Smartphone* semakin hari semakin tinggi. Hal tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern menjadi berubah."<sup>9</sup> Tenchmark mengungkapkan, bahwa pengguna *gadget* sering kali memeriksa *smartphone* rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Semua orang disibukkan dengan menggunakan *gadget* atau *smartphone* nya ketimbang harus bersosialisasi dengan lingkungan dan lawan bicaranya. Padahal salah satu indikator pada suatu komunikasi bisa dikatakan *efektif* ialah ketika kesamaan suatu pemahaman antara pengirim dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu dengan pemahaman di atas bisa menyimpulkan dampak suatu pengguna *gadget* lebih mengarah ke sisi negatifnya ketimbang dari sisi positifnya. Maka dari itu pula kita harus menjaga anak-anak kita dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, kita bisa memberikan *gadget* kepada anak kita akan tetapi harus ada

---

<sup>8</sup> Putri Pratiwi Idraswari, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera di Panakkukang Kota Makassar,"(Skripsi, Muhammadiyah, Makassar, 2019),9.

<sup>9</sup> Ibid., 6

penjagaan dari kita sebagai orang tua dan juga membatasinya. Oleh karenanya orang yang sukses, anak yang sukses, tergantung didikan dari orang tuanya itu sendiri. Karena dalam permasalahan seperti ini peran orang tua dan guru yang sangat penting bagi mendidik suatu anak atau siswa.

Perilaku siswa yang sering membawa *gadget* ke sekolah akan sangat merugikan siswa itu sendiri, siswa mudah jadi pemalas, tidak memiliki sikap sosial dengan lingkungannya. Hal selain itu, akan membawa dampak yang negatif terhadap lingkungan sekolah karena perilaku-perilaku melanggar tidak bisa disaring oleh pihak sekolah karena itu bersumber langsung diterima oleh siswa.

Minat belajar Memiliki berbagai arti masing-masing. Untuk itu para peneliti terlebih dahulu akan menjelaskan tentang minat. Secara bahasa minat dalam sebuah kamus besar bahasa Indonesia yang dikutip oleh Muchlis Solichin beliau mengatakan “kecendrungan hati yang tinggi terhadap terhadap sesuatu”<sup>10</sup>. Sedangkan minat secara princi/istilah yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto dalam bukunya Muchlis Solichin beliau mengatkan “*intereset is persiting tendency topay attention to end enjoy some activity and content*”. Minat adalah suatu keinginan yang sifatnya relatif tetap pada diri seseorang. Namun sebaliknya, jika seseorang tersebut tidak memiliki minat yang tinggi segala keinginan apapun malas untuk melakukannya<sup>11</sup>. Gampang sesekali putus

---

<sup>10</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: delia Press, 2014), 42.

<sup>11</sup> Muchlis Sholihin, *Psikologi Belajar PAI* (Pamekasan: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pamekasan, 2006), 21.

asa. Dalam buku panduan bimbingan konseling di sekolah menjelaskan. “Minat adalah gejala psikologis, berkaitan dengan pikiran dan perasaan suatu objek, perhatian, pemahaman, serta perasaan yang mendalam terhadap suatu objek yang dapat menimbulkan minat.<sup>12</sup>Minat merupakan salah satu perasaan suka, rasa tertarik, kecendrungan dan gairah keinginan yang tinggi seseorang terhadap suatu objek.”<sup>13</sup>

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar guru berperan aktif kepada siswa untuk mendorong minatnya, tentunya sebagai guru akan dituntut untuk memberikan pengalaman belajar yang membuat senang siswa.<sup>14</sup> Agar siswa mencapai hasil dan tujuan belajarnya dengan maksimal dan baik. Serta cita-cita seseorang siswa akan mudah dikembangkan terhadap dirinya sendiri melalui seseorang guru. Imam Baijuri mengatakan “sebuah harapan dan cita-cita yang selalu berhubungan dengan hati yang disenangi serta mengambil banyak-banyak sebab.”<sup>15</sup> Dalam sebuah kaidah dalam kitab ini kita bisa mengambil hikmah dan pelajaran bagi kita selaku siswa dan guru yakni kita harus mempunyai cita-cita dan juga harapan yang mampu meningkatkan rasa minat belajar siswa terhadap pelajaran itu selalu ada *himmah*. Bahkan bukan hanya itu saja siswa pun demikian harus menumbuhkan rasa minat belajar kepada

---

<sup>12</sup> Ibid., 18

<sup>13</sup> M Thobroni, *Belajar Dan Pembelajaran*, Teori dan Praktik, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm.18.

<sup>14</sup> Achmad Fauzi, *Psikologi Umum*. (Bandung, Pustaka Setia, 2004, 44.

<sup>15</sup> Ibnu Qosim, *Hasyiah Bajuri*, Semarang, Maktabah Tt.) 2.

diri kita yang tertanam dalam hati karena tidak mungkin kita pintar tanpa adanya suatu minat untuk belajar.

Dengan demikian, minat belajar adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja dan terakhir dengan penuh kemauannya yang bergantung dari bakat dan lingkungan itu sendiri. Minat belajar sangatlah penting bagi kita di pembelajaran, karena dengan minat peserta siswa akan senang, tekun, membuat siswa tertarik akan suatu pelajaran, dan akan selalu terus mempelajarinya. Semakin minat peserta didik tinggi, maka otomatis proses pencapaian prestasi belajarnya semakin besar dicapainya. Sayyidan Ali Ra. Mengatakan. “Ingatlah ilmu hanya dapat diperoleh dengan enam syarat, yaitu: cerdas, semangat, sabar, adanya biaya, petunjuk/bimbingan dari guru, dan lamanya masa belajar.<sup>16</sup>” dari *Maqolah*-nya Sayyidina Ali Ra. Kita bisa mengambil hikmah didalamnya bahwasannya minat belajar itu harus ada pada diri kita jika minat belajarnya sungguh-sungguh maka ilmu yang kita dapatkan itu akan berguna bagi diri kita, agama, bangsa, dan Negara.

Muchlis Solichin Mengatakan dalam bukunya, “jika minat belajar dapat ditumbuh kembangkan, seorang siswa akan suka rela dan senang hati dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran, yang dapat menjadikan siswa benar-benar terlibat dalam proses pembelajarannya. Minat juga Mempunyai peranan dalam upaya suatu mata pelajaran.” Minat merupakan kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Sedangkan minat belajar adalah suatu yang sangat penting dalam proses

---

Burhanul Islam Azzarnuji, *Ta'limul Mutaalim*, " Sasak Madura Surabaya 85, Tt, 4.

belajar. Dengan adanya minat belajar maka siswa cenderung akan meluangkan waktunya lebih banyak yang sedang dia pelajari. Sehingga dapat kita katakan minat belajar ini merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajarnya siswa. Maka dari itu minat belajar siswa seharusnya ini terus terpelihara sehingga siswa akan terus merasa ingin selalu belajar dan belajar.

Sejak zaman Penjajah, para pelopor Indonesia, dan ulama'-ulama' yang ikut serta berperang merebutkan kejayaan Indonesia yaitu berpendapat bahwa pengetahuan adalah merupakan hal yang sangat penting dari pada harta yang mereka miliki. dapat dikatakan bahwa sejak terdahulu mereka menanamkan kepada kita semua bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan dapat merubah kehidupan pribadi kehidupan seseorang menjadi lebih baik. Oleh sebab itu jika kita mengetahui arti dari sebuah pendidikan ialah sangat berarti dan penting. Dengan kita menumbuhkan minat belajar kepada bidang ilmu pendidikan maka kita akan dihormati oleh orang lain karena ilmu kita bisa menegetahui mana yang haq dan mana yang batil.

Selain itu di dalam Al-Qur'an menjelaskan seberapa pentingnya pengetahuan, karena tanpa sebuah pengetahuan manusia akan sengsara dan tidak mengetahui arah tujuannya. Al-Qur'an memberi penjelasan tentang peringatan betapa pentingnya belajar dan mencari ilmu pengetahuan belajar sebagaimana Allah Swt berfirman dalam QS At-Taubah\9:122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْ نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ

إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ (٩)

*Artinya: Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semua pergi (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (QS At-Taubah\9:122)<sup>17</sup>*

Dari ayat tersebut dapat kita talaah, dan kita pahami bahwa pengetahuan sangatlah penting bagi kelangsungan hidup seseorang mukmin, karena dengan pengetahuan maka seseorang akan dapat membedakan mana yang kita patut lakukan dan mana yang kita tidak patut untuk tidak dilakukan, serta mengetahui mana yang benar dan mana yang salah. Menurut Kh. Ahmad jakfar bin abd wahid seseorang musryid thoriqoh *An-Naqsyabandiyah* dan PP. Darul Ulum II Al-Wahidiyah Nangger Sempal beliau mengatakan”ajarilah anak-anakmu tentang pendidikan niscaya kamu akan mendapatkan pahala dari Allah Swt di hari kiamat kelak. Karena nikmat yang paling besar yaitu ketika kita mempunyai anak atau cucu yang memiliki ilmu bermanfaat dan anak itu akan melanjutkan jejak orang tau itu sendiri dan seorang anak itu kelak akan menjadi harapan orang tuanya di akhirat.<sup>18</sup>” Maksud dari dawuh kh jakfar di atas kita selaku pendidik harus mengarahkan anak kita ke jalan

<sup>17</sup> Al-Qur’an, At-Taubah (9):122.

<sup>18</sup> Jakfar yusuf, Pengasuh Pondok Pesantren Darul Ulum II Al-Wahidiyah Nangger Sempal, Wawancara Langsung (14 juni 2021).

yang benar seperti, belajar ilmu pengetahuan dan bukan hanya itu, kita selaku pelajar kita harus mempunyai rasa minat belajar yang sungguh-sungguh, dan mempunyai cita-cita yang luhur demi membahagiakan orang tua kita.

Oleh sebab itu minat belajar merupakan suatu yang sangat penting dalam proses belajar. Definisi dari minat belajar merupakan suatu rasa suka, perhatian, dan rasa ketertarikan kita pada aktifitas belajar tanpa adanya unsur paksaan. Dari pengertian tersebut maka dapat diartikan bahwa sesungguhnya minat belajar itu merupakan suatu keinginan, sebuah ketertarikan dalam hal belajar seorang peserta didik. Oleh karena itu dengan adanya minat belajar maka peserta didik\siswa akan cenderung meluangkan waktunya lebih banyak untuk belajar dan mencari ilmu, siswa juga selalu akan terus memiliki rasa ingin tau akan terhadap suatu yang sedang ia pelajari, sehingga hal itu dapat dikatakan minat belajar adalah salah satu hal yang sangat penting sekali bagi siswa dalam proses belajarnya. Maka dari itu minat belajar siswa seharusnya terpelihara sehingga siswa akan terus merasa ingin sekali untuk belajar.

Mengenai Fenomena di MAN 2 Pamekasan Siswa/Siswi diperbolehkan untuk membawa *Gadegt*/Hp karena mempermudah Guru-Guru memberikan tugas secara *Online*, Maupun Pembelajaran Secara *Daring*, hal tersebut siswa/siswi tidak akan ketinggalan suatu pelajarannya jika ada salah satu guru ada yang berhalangan tidak masuk kelas. Selain itu juga siswa/siswi dapat memantau berita-berita terbaru di *Media Sosial* seperti *Event* Perlombaan, dan bahkan hal itu pula siswa/siswi bisa

mendaftar *Event* tersebut jika peserta didik ada yang berminat untuk mengikuti perlombanya.

Karena di MAN 2 Pamekasan banyak siswa yang membawa Hp secara diam-diam serta tidak masuk kelas dikarenakan siswa tersebut sibuk mabar (main bareng *game online*) dengan teman kelas yang lainnya. Serta menurut guru BK dan guru wali kelasnya siswa mulai hilang rasa minat belajarnya dan sering tidak masuk sekolah dikarenakan faktor teman lainnya yang tidak sekolah mengajak siswa tersebut tidak sekolah dengan alasan yang ditanya guru BK yaitu bermain game online di rumah temannya. Maka sangat perlu dan penting peneliti meneliti hal ini agar supaya bisa mengetahui analisis dampak suatu gadget tersebut.

Setelah melihat semua hal di atas, peneliti tertarik mengangkat judul analisis dampak gadget terhadap minat belajar siswa di MAN 2 Pamekasan. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus untuk diteliti lebih dalam agar menjadi masukan kepada siswa supaya lebih waspada dalam penggunaan gadget secara berlebihan. Awal Peneliti memilih MAN 2 pamekasan kaerena, peneliti menganggap MAN 2 pamekasan sudah sesuai dengan judul yang peneliti angkat serta melihat fenomena yang ada siswa yang sekolah di MAN 2 Pamekasan.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini fokus pada perilaku analisis dampak *gadget* terhadap minat belajar siswa di MAN 2 Pamekasan sebab di MAN 2 pamekasan karena sebagian siswa disana enggan untuk belajar dan minatnya pun untuk membaca buku di sekolah sangat sedikit.

Secara khusus fokus penelitian ini adalah terkait dengan:

1. Bagaimana Bentuk Penggunaan *gadget* siswa di MAN 2 Pamekasan?
2. Bagaimana Dampak *gadget* terhadap minat belajar siswa di MAN 2 Pamekasan?
3. Apa Saja *Treatment* yang dilakukan guru BK untuk mengatasi Dampak *gadget* terhadap minat belajar siswa di MAN 2 Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yang Akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Dampak *gadget* Terhadap Minat belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan
2. Untuk Mengetahui Bentuk Penggunaan *gadget* Siswa di MAN 2 Pamekasan?
3. Untuk Mengetahui Apa Saja *treatment* yang dilakukan guru BK untuk mengatasi Dampak *gadget* terhadap minat belajar siswa di MAN 2 Pamekasan

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini yang berjudul “Analisis Dampak *gadget* terhadap minat Belajar siswa di MAN 2 Pamekasan.” diharapkan bermanfaat bagi semua orang dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi para pembaca dan menjadi *ibroh* kepada semua kalangan.

## 2) Manfaat Praktis

Secara praktisi penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi:

### a) Guru MAN 2 Pamekasan

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi wawasan dan menambah pengetahuan dalam beribtasamuh serta mendukung dalam rangka pelaksanaan meneliti kasus”Analisi Dampak *gadget* Terhadap Minat belajar siswa.”

### b) Guru BK MAN 2 Pamekasan

Sebagai bahan motifasi dan penanganan terhadap siswa yang terdampak *gadget* terhadap minat belajar karena hal itu akan merusak proses belajarnya maka perlunya guru bk memberi arahan serta pengertian tentang dampak tersebut.

### c) Siswa MAN 2 Pamekasan

Sebagai bahan informasi dan masukan bahwasannya penggunaan *gadget* yang berlebihan Akan berdampak buruk terhadap minat belajarnya. Dan hal seperti itu harus dihindari bagi siswa yang menggunakan *gadget*-nya secara berlebihan agar menjadi pribadi yang berguna serta pribadi yang senantiasa kehausan ilmu-ilmunya Allah Swt.

### d) Peneliti

Dapat menambah wawasan yang luas tentang dampak suatu perilaku seseorang serta menambah pengetahuan baik secara pribadi maupun suatu kelompok sehingga bisa mengaplikasikan

ilmu yang telah didapat selama menjadi peneliti dan kuliah di Insitut Agama Islam Negri Madura.

### E. Definisi Istilah

Definisi istialah yaitu diperlukan pemahaman secara teoritis agar seseorang tidak salah paham dalam mencernanya dan memahaminya maka dari itu peneliti menggunakan istilah yang khusus untuk menggambarkan sebuah keberadaan fenomena yang hendak diteliti secara tepat dan akurat.

*gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya yaitu *smartfone* (perpaduan antara computer portable seperti kemudahan konsumen dalam menggunakan alat media komunikasi manusia. agar supaya terbangun sebuah persepsi yang sama-sama sejalan dengan seseorang penulisnya yaitu:

1. Dampak *gadget* itu ada dua sisi yaitu:
  - a) Positif: Merangsang dalam mengikuti perkembangan *teknologi*, mendukung aspek-aspek akademis, meningkatkan keterampilan mengetik, mengurangi tingkat setres, meningkatkan pengetahuan akan peristiwa dan isu terbaru, serta membantu mempermudah komunikasi jarak jauh.
  - b) Negatif: merupakan salah satu sebagian dari seseorang (Siswa) yang kecanduan dalam memainkan *gadget*-nya seperti, terkena *cyberbullying*, menonton video-video asusila, bermain *game online* seperti *pugj* dan *mobile legend*. Hal itu akan merusak karir, minat dalam belajar, dan aktifitas-Nya dalam sehari-hari.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Enny Fitriahadi & Menik Sri Daryani, *Penggunaan Gadget sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 4.

2. Minat Belajar merupakan sebuah rasa suka, perhatian, dan keinginan seseorang (siswa) terhadap proses belajar yang melalui keantusiasan, partisipasi, serta keaktifan dalam berbagai belajarnya.
3. *Treatment* merupakan proses atau upaya dalam melaksanakan suatu perbaikan dimana siswa melakukan ketergangguan Sama *gadget* agar bisa teratasi dengan baik.
4. Siswa adalah suatu anak pelajar yang sedang menempuh pendidikan sekolahnya dari tingkat sekolah menengah kebawah dan tingkat sekolah menengah ke atas, agar mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai cita-citanya.
5. MAN 2 Pamekasan merupakan sekolah menengah atas yang ada di Jl. KH Wahid Hasyim No. 28 Lawangan Daya Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan.

Jadi maksud penjelasan di atas adalah untuk mengetahui istilah-istilah tentang dampak *gadget*, minat belajar, *treatment*, siswa, dan sekolah yang ada di MAN 2 pamekasan. Agar peneliti dan pembaca memahami maksud dan pemahaman secara satu persatu.

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Untuk memposisikan originalitas penelitian ini, maka peneliti melakukan pemetaan terhadap penelitian yang pernah dilakukan. Tujuan Penelitian terdahulu adalah untuk memberikan kerangka kajian yang

empiris dan kerangka kajian yang teoritis bagi setiap permasalahan sebagai dasar untuk pendekatan terhadap objek masalah yang dihadapi serta kajian terdahulu kali ini adalah sebagai pedoman dalam pemecahan masalah. Penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan/persamaan dengan judul penelitian sebagai berikut:

**Pertama:** Skripsi yang ditulis oleh chusna oktavia rohmah, yang berjudul “pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. <sup>20</sup>Yang menggunakan penelitian kuantitatif.” Persamaan dan penelitian tersebut yakni Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap minat belajar yang dimana minat belajar siswa masih rendah biasanya siswa tersebut tidak mendengarkan pembelajaran guru. Juga pada saat diskusi siswa mengobrol dengan teman kelompok yang lain di luar tema diskusi, ketika guru menanyakan paham tidaknya tentang diskusi yang dilaksanakan justru siswa meminta perpanjangan waktu karena alasan belum paham sebagian materi diskusi yang dibahas. Dan yang paling parahnya pihak sekolah juga tidak memberi aturan tentang penggunaan *gadget*. Ketika guru pengajarnya menegur siswa hanya meletakkan *gadget* tersebut di dalam meja laci sebentar lalu kemudian siswa bermain *gadget* lagi dengan sembunyi-sembunyi agar gurunya tidak menemukan lagi bahwasannya dia itu tidak bermain *gadget* ketika pelajaran berlangsung. Oleh sebab itu dalam kurangnya pengawasan dari kepala sekolah tentang

---

<sup>20</sup> Mirna Intan Sari, “Pengaruh Penggunaan *gadget* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang,”(Skripsi, Uin Maulana Malik Ibrahim ,Malang,2018,).1

penggunaan *gadget* disebabkan siswa disana diperbolehkan pegang Hp/*gadget* untuk keperluan tugas yang mata pelajarannya Administrasi yang dimana hal tersebut berdampak *negatif* pada siswa karena kurang pengawasan dari guru kepala sekolah. Perbedaan penelitian di atas fokus kepada pengaruh *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar sedangkan penelitian saya berfokus pada Analisis dampak *gadget* terhadap minat belajar di MAN 2 Pamekasan.

**Kedua:** Skripsi yang ditulis oleh mirna intan sari yang berjudul “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V MI Thoriqotussa’adah pujon malang.” Penelitian ini berfokus pada motivasi belajarnya siswa yang disebabkan adanya *gadget* yang berpengaruh secara signifikan yang dilakukan oleh Siswa MI (Madrasah Ibtidaiyah). Menurut peneliti. Setelah melakukan pengamatan di lapangan, bahwasannya ditemukan banyak anak-anak kecil dibawah umur kisaran 3-6 tahun sudah mahir dan sering menggunakan *gadgetnya*. Penelitian ini menggunakan penelitian non Eksperimen, setelah itu peneliti mengambil populasi yang akan dijadikan sampel dan hasilnya, motivasi siswa di sekolah Thoriqotussa’adah termasuk ada di kriteria tinggi dengan memperoleh angka 47, 5%. Hasil belajar siswa ada di posisi sedang dengan angka yang diperoleh 55%, 3. Pengaruh *gadget* di sekolah tersebut hanya mendapatkan nilai 0, 244 artinya tidak ada pengaruh yang signifikan. Penggunaan *gadget* di Thoriqotussa’adah pujon malang, bukan digunakan hanya komunikasi antara anak dan orang tua akan tetapi lebih banyak digunakan untuk bermain *game online*, menonton *youtube*,

sehingga penggunaannya untuk media belajar sangat jarang, oleh sebab itu angka yang semula ada di titik terendah kemungkinan oleh peneliti akan cepat berubah jika hal tersebut tidak ada tindakan lebih lanjut dari Guru Bk di sana. Sedangkan Penelitian saya berfokus pada siswa di MAN 2 Pamekasan.<sup>21</sup>

**Ketiga:** Skripsi yang ditulis oleh Elsa Yuhani yang berjudul “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah menengah kejuruan Negeri 4 kota Jambi.” Yang menggunakan penelitian Kualitatif Penelitian ini berfokus pada siswa yang Minat Baca-nya kurang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa media sosialnya dengan bermian *game online, chattingan* dengan pacarnya dan hiburan lainnya dibandingkan membuka bacaan-bacaan bukunya yang ada di perpustakaan yg telah disediakan oleh pihak sekolah dikota jambi. Menurut peneliti siswa yang berkunjung di sebuah perpustakaan hanya sedikit terkadang dalam seharinya itu hanya ada 15 siswa berkunjung di perpustakaan, lainnya itu sibuk bermain *gadget* dengan teman yang lainnya meskipun oleh pihak sekolah diwajibkan perkelas perwakilan untuk pergi ke perpustakaan. Akan tetapi siswa yang hadir hanya sedikit meskipun ada teguran dari Guru Bk terkait kurangnya minat baca siswa di perpustakaan tersebut. Penelitian saya hampir mirip dengan penelitian di atas akan tetapi bedanya hanya di minat baca sedangkan penelitian saya di minat belajarnya

**Keempat:** Skripsi yang ditulis oleh Latifatus Saniyyah yang berjudul “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Prilaku Sosial Anak di

---

<sup>21</sup> Elsa Yunani, “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi,” (Skripsi, Uin Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020), 1.

Desa Jekulo Kudus.” Penelitian berfokus pada anak yang keseringan dalam melihat layar *gadget* sehingga berdampak pada penglihatan dan kesehatan mata. Dan untuk bersosialisasi itu sulit lebih banyak murung di dalam kamar.sehingga membuat anak lebih emosional, suka berontak, tidak mau menuruti perintah dari orang tuanya<sup>22</sup>. Anak jekulo sering ditemukan menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, menyetel lagu, membuka *youtube* dan membuka aplikasi *Tik-Tok* sehingga anak tersebut memilih berdiam diri di kamar memanfaatkan *gadget*-nya untuk menjadi teman bermain. Faktor lain penggunaan *gadget* di desa jekulo adalah kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua disebabkan orang tuanya sibuk bekerja, ketika pulang bekerja orang tuanya ada yang larut malam sehingga orang tua tidak sempat mengawasi dan mengontrol anaknya apa yang telah dilakukan anaknya setiap hari. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dimana dalam menemukan sebuah dampak *gadget* peneliti mengumpulkan sebuah data dan menemukan data dengan penelitian bentuk gambar atau kata. Sedangkan penelitian saya berfokus pada analisis dampak *gadget* di MAN 2 pamekasan keduanya memiliki metode penelitian yang sama akan tetapi penelitian saya berbeda dari segi fokus penelitian dan latar belakang masalah yang ada di lapangan.

---

<sup>22</sup> Latifatus Saniyah, “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus,”(Skripsi, Universitas Muria, Kudus, 2021). 1.