

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kehidupan manusia tahun ke tahun terus mengalami perubahan dari kehidupan yang serba manual (tradisional) kini bisa di katakan sudah modern berkat hadirnya Teknologi. Di era saat ini segala sesuatu dapat diselesaikan dengan mudah Hal ini tidak lepas dari pengaruh Teknologi.

Teknologi memiliki manfaat untuk mempermudah segala aspek kehidupan manusia, kini dengan teknologi segala sesuatu dapat dikerjakan dengan lebih mudah dan cepat. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang tujuannya untuk memper mudah segala kegiatan-kegiatan manusia dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan zaman kini teknologi semakin canggih sehingga dapat lebih memudahkan dan memanjakan manusia. Salah satu fasilitas canggih yang di berikan oleh teknologi adalah *gadget*.¹

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan penawaran-penawaran baru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah, dengan kata lain *gedget* adalah bahasa secara spesifiknya sedangkan teknologi adalah bahasa secara umumnya, salah satu perbedaan yang mencolok dari *gadget* dengan perngkat eletronik lainnya ialah unsure kebaruannya. *Gatged* selalu menyajikan hal-hal

¹ Junierisa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gatged dalam Kehidupan," *jurnal kopasta*, Vol. 5, No 2, (2018): 56.

baru yang membuat hidup manusia lebih praktis.² Pada saat ini *gadget* sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat yang membuat/menyebabkan pihak produksi berinovasi terhadap tampilan produknya, baik fitur, aplikasi ataupun bentuknya, taklain untuk menarik minat konsumen Khususnya para pelajar. Menurut beberapa ahli dampak dari hadirnya *gadget* dapat dirasakan dari berbagai elemen dari adanya kemajuan dan pembaharuan teknologi baik dari segi sosial dan juga pendidikan.³

Gadget seperti ponsel, tablet, dan PC telah menjadi bagian dari rutinitas banyak orang termasuk siswa yang sering melengkapi kegiatan belajarnya dengan *gadget*. Penggunaan teknologi oleh siswa di kelas ataupun diluar sekolah tidak diragukan lagi memiliki dampak yang signifikan terhadap belajar mereka. Siswa dapat menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan guru dengan memperoleh informasi dengan lebih cepat dan efektif.

Selain memiliki dampak positif *gadget* juga memiliki dampak negatif dengan adanya *gadget* membuat anak jadi kurang kreatif, itu dikarenakan siswa tersebut kecendrungan mencari jawaban di internet untuk menyelesaikan tugasnya dan ia tinggal menyalin materi yang ada dalam situs internet tersebut.⁴ Selain itu Dengan banyaknya konten pada *gadget* yang sering diakses oleh siswa akan berdampak pada pemikiran dan perilaku siswa.tindakan banyak dipengaruhi oleh *gadget* baik dari segi disiplin belajarnya dan keidupan sehari-hari mereka. Jika siswa mengikuti

² Eka Anggraini, “Mengatasi Kecaanduan Gadget pada Anak”, (Banyumas: Serayu Publishing, 2019), 5.

³ Aisyah Anggaraini & Hendrizal, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial para Siswa SMA,” *Jurnal PPKn & Hukum*, Vol. 13, No 1, (April 2018): 71.

⁴ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, “Bila si Kecil Bermain Gadget” (Bogor: Bisakimia, 2014), 26-27.

pembelajaran dengan serius, mereka akan mencapai hasil belajar terbaik. Kegiatan yang berhasil dilaksanakan di sekolah atau di rumah harus dilandaskan dengan keinginan dalam dirinya untuk belajar. Pada awal pembelajaran siswa biasanya focus terhadap penjelasan guru, namun beberapa waktu setelahnya siswa mulai tertarik dengan hal-hal lain dan kurang memperhatikan pembelajaran.⁵

Anak pada era digital seperti saat ini sudah tidak asing lagi dengan perangkat teknologi terutama *gadget*, banyak orang tua yang telah mengenalkan dan memberikan *gadget* pada saat masih usia dini. Orang tua berperan penting dalam perkembangan anaknya, salah satu upaya orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital adalah dengan memberikan pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan media teknologi.

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang tua terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pandangan menjadi seorang orang tua, dulu orang tua membiarkan anak-anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan-permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi saat ini orang tua lebih mengandalkan *gadget* sebagai media bermain bagi anak-anaknya. Banyak orang tua yang berlomba-lomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan media elektronik langsung di genggaman anaknya.⁶ Dengan adanya *gadget* masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai kegiatan yang dahulu sulit dilakukan kini menjadi lebih

⁵ Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal Of Education*, Vol. 4 No. 2, (April 2018): 88-89.

⁶ Maulidya Ulfah, "*Digital Parenting*," (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 19.

mudah, namun disisi lain gadget sangat memiliki pengaruh yang sanyag besar terhadap orang di sekitarnya, karena ketika seseorang sedang sibuk dengan gadget maka orang tersebut akan lupa dengan waktu yang sudah terkonsep dengan hidupnya, sekarang ini semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* dalam melakukan kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja menghabiskan waktu sehari dengan menggunakan *gadget* sehingga hal ini berpengaruh pada perilaku mereka di dalam keluarga. Kegiatan yang basanya diisi berbincang dengan keluarga kini diganti dengan bermain *gadget* hasil kajian menunjukkan, terdapat 70% pelajar yang merupakan remaja yang menyatakan dirinya memiliki gadget karena ingin megikuti kemajuan teknologi, dan 10% lainnya karna di berikan oleh orang tua mereka.⁷

Efektifitas belajar merupakan kemampuan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dengan cepat dan efisien. Dalam konteks pendidikan efektivitas belajar dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran dengan baik, menguasai keterampilan yang di ajarkan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam keterampilan. Dalam konteks pendidikan, efektivitas belajar bukan merupakan variable yang berdiri sendiri melainkan akan bergantung pada variable lainnya. Ada dua faktor yang mempengaruhi efektivitas belajar siswa yaitu: faktor dari internal siswa dan juga faktor dari eksternal. Faktor internal meliputi seperti psikis atau IQ, kemampuan belajar, motivasi belajar, sikap, perasaan dan minat. Selain itu juga faktor fisiologis

⁷ Fitriana, "Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga," *Psikoislamedia*, Vol. 5, No. 2, (2020): 183.

yaitu keadaan jasmani dan keadaan fungsi-fungsi tertentu. Faktor eksternal yaitu meliputi, faktor pengaturan belajar, yaitu kurikulum, pengajaran, disiplin sekolah, fasilitas sekolah, faktor sosial, seperti system sekolah, guru, dan interaksi siswa. Faktor situasional yaitu keadaan ekonomi, tempat dan lingkungan.⁸

Dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, pendidikan merupakan aspek yang sangat penting karena dengan pendidikan diharapkan dapat membentuk sumber daya manusia yang terampil, kreatif, dan inovatif. Untuk membentuk sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan jaman diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan menekankan pada proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia baik dari aspek kognitif, afektif, ataupun aspek psikomotorik. Pendidikan formal yang dilakukan diberbagai sekolah sampai saat ini tetap merupakan lembaga pendidikan utama yang menjadi jantung pengembang siswa dengan didukung oleh pendidikan yang ada pada keluarga dan lingkungan sekitarnya.⁹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, di era penuh tantangan ini kita dituntut untuk bisa responsif terhadap perubahan zaman, dan juga di paksa untuk adaptif didalamnya agar bisa bersaing dengan sumber daya manusia dari luar, maka untuk mengindahkan hal ini perlunya dorongan dari berbagai bidang salah satunya dari bidang pendidikan, maka dari itu pendidikan saat ini harus bisa mendorong guru dalam proses mengajarnya

⁸ Mega rahmawati & Edi suryadi, "Guru sebagai fasilitator dan efektifitas belajar siswa," *jurnal pendidikan managemen perkantoran*, Vol. 4, No. 1, (Januari 2019): 51.

⁹ Witri Lestari, "Efektivitas strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika." *jurnal formatif*, Vol. 2, No. 3, (2015): 170-171.

untuk menciptakan siswa yang fleksibel, bisa berkomunikasi dengan baik, memiliki pemikiran yang kritis, sikap terbuka dan memiliki kemampuan dalam menjalankan teknologi dengan baik.

Dalam dunia pembelajaran pastinya akan selalu terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Karena guru dan siswa merupakan dua unsur yang ada pada lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar, guru yang menjadi aktor utama dalam mengelola pembelajaran yang menguasai metode mengajar yang baik dan benar, tentunya guru dalam aktifitasnya mengajar memerlukan bantuan dari alat bantu seperti media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilannya dalam mengajar, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana pembantu yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran. *Gadget* dan media yang dirancang secara khusus untuk bisa berkontribusi bagi pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat meraih potensi tertinggi mereka. Ini mengartikan bahwa *gadget* memiliki andil kontributif untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar¹⁰.

Dalam proses belajar mengajar *gadget* idealnya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan potensi yang ada pada siswanya, bukan sebaliknya. Kemampuan dalam mengoprasionalkan *gadget* tentunya beda dengan siswa pada zaman sebelumnya, sehingga dengan hadirnya *gadget* ini seharusnya menjadi alat tambah dalam menunjang kegiatan belajar siswa baik diluar ataupun didalam kelas, jika pendekatan ini berjalan dengan baik maka

¹⁰ Valiant lukad perdana sutrisno & Budi tri siswanto, "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktek kelistrikan otomotif SMK di Yokyakarta," *Jurnal pendidikan Vokasi*, Vol. 6, No. 1, (Yogyakarta 2016): 113-114.

siklus kegiatan belajar akan menjadi lebih cepat dengan kegiatan yang lebih variatif dan pembelajaran bisa menjadi lebih mudah dan efektif.¹¹

Berdasarkan pengamatan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MA. Raudlatut Tholibin Ganding salah satu siswa sebagai sumber informasi bahwasanya siswa rata-rata sudah memiliki *gadget* namun penerapannya terkadang masih belum maksimal/tepat, dimana siswa tersebut mengatakan bahwa penggunaan *gadget* saat dalam lingkungan sekolah terkadang disalahgunakan seperti bermain *game online* dan lain-lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran hal ini sering terjadi yang mengakibatkan telat masuk sekolah, kurang focus saat di dalam kelas dan ini terjadi dikarenakan kurangnya kontroling dalam penggunaan *gadget* sehingga waktu untuk belajar dan istirahatnya jadi berkurang hal ini menjadikan batu hambatan dalam keefektifan proses belajar mengajar disana.¹²

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengambil judul. **“Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Efektivitas Belajar Siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding”**.

¹¹ Nur Afif, “Pengajaran dan pembelajaran di era digital,” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 01, (Jakarta 2019): 126-127.

¹² Robet, Siswa Raudlatut Tholibin, (Mei 2023)

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian diatas maka fokus penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana Penggunaan *Gadget* pada Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep?
2. Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* pada Efektivitas Belajar siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada fokus penelitian di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan *Gadget* pada siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada Efektivitas belajar siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna serta memberikan manfaat dan informasi bagi segala pihak baik secara teoritis ataupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti memperluas pemahaman serta keilmuan dan menjadi sumber wawasan baru tentang seberapa berpengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektifitas belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan serta dapat meningkatkan pemahaman dalam bidang pengaruh penggunaan *gadget* dan juga dapat menambah wawasan keilmuan bagi Mahasiswa IAIN Madura, khususnya mahasiswa Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan dasar teori dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian di bidang yang sama, sehingga dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dimaksudkan sebagai bahan edukasi dan informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektivitas belajar siswa. Serta sebagai informasi pada pihak sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektivitas belajar siswa. Informasi ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi sekolah.

- c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan informasi tentang penggunaan *gadget* kaitannya dengan efektivitas belajar siswa dan manfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai evaluasi sejauh mana efektivitas pembelajaran yang sedang berlangsung.

d. Bagi Orang tua/wali

Penelitian ini berfungsi sebagai informasi untuk memandu partisipasi orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan optimal. Karena dalam mengontrol penggunaan *gadget* bukan hanya tanggung jawab dari guru, akan tetapi juga tanggung jawab dari orang tua/wali siswa.

e. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektivitas belajar siswa. Baik itu secara positif ataupun negatif.

E. Definisi Istilah

Sebelum peneliti memberikan pengertian secara menyeluruh dari variable yang termuat dalam dalam judul penelitian skripsi, maka bagian ini akan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan agar terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari keaburan makna atau penafsiran ganda.

1. *Gadget*

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah kebaruannya. Dengan kata lain *gadget* sehari-hari selalu muncul dengan menampilkan teknologi terkini yang membuat hidup manusi

semakin praktis. Contoh perangkatnya adalah telepon pintar (smartphone) seperti Iphone, Samsung, laptop serta internet.

2. Efektivitas

Efektivitas adalah keberhasilan dalam mencapai tujuan tertentu. Contoh ketika organisasi berhasil mencapai tujuannya, maka organisasi tersebut beroperasi secara efektif.

3. Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian manusia, dan perubahan ini diwujudkan sebagai peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, sebagai peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan berpikir, dan keterampilan lainnya.

4. Siswa

Siswa merupakan seorang yang belajar di suatu instansi pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas sederajat.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan, dan ada kemiripan dari beberapa variabel antara lain:

1. Hasil penelitian Ummi Muthi'ah (2021)

Penelitian Ummi Muthi'ah (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Dari penelitian tersebut

dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan *Gadget* terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan dari 21 pernyataan yang diberikan pada 30 siswa terdapat 5 orang responden berada pada ketagori rendah dengan presentase 24%, 21 responden berada pada ketagori sedang dengan presentase 57%, dan 4 responden berada pada ketagori tinggi dengan presentase 19% hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada posisi sedang. Persamaan penelitian Ummu Muthi'ah dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah sama-sama membahas tentang Pengaruh penggunaan *Gadget*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan dimana penelitian yang dikakukan oleh Ummu Muthi'ah menggunakan metode Kuantitatif sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti menggunakan pendekatan Kualitatif, selain itu perbedaan dari penelitian ini berada pada objek penelitiannya dimana peneliti berfokus pada siswa sekolah menengah atas sedangkan Ummu Muthi'ah pada siswa sekolah dasar dan juga dari segi lokasi penelitian juga berbeda dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lakukan di MA. Raudlatut Tholibin Ganding sedangkan lokasi penelitian yang dilakukan oleh Ummu Muthi'ah berada di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur.¹³

2. Hasil Penelitian Mirna Intan Sari (2018)

Penelitian Mirna Intan Sari (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI

¹³ Ummu Muthi'ah, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Lawu Timur” (Skripsi, UIN Alauddin Makasar, Makasar, 2021) 60.

Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa, artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi motivasi belajar kemungkinan motivasi belajar tersebut di pengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan lingkungan sosialnya baik di rumah dan sekolah. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Mirna Intan Sari sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan gadget,, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada metode yang digunakan metode yang digunakan oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mirna menggunakan metode penelitian kuantitatif, selain itu perbedan dari penelitian ini terletak pada objek penelitiannya dimana peneliti berfokus pada siswa Madrasah Aliyah sedangkan objek penelitian dari mirna intan sari adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah dan dari segi letak lokasi penelitian juga berbeda dimana peneliti melakukan penelitian di MA. Raudlatut Tholibin Ganding sedangkan Mirna Intan Sari di MI Thoriqottisa'adah Pujon Kabupaten Malang.¹⁴

3. Hasil Penelitian Feris Lisatania (2020)

Penelitian Feris Lisatania (2020) yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Metode Tugas di SDN 01

¹⁴ 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), 58.

Mulyorejo Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten Lampung Utara” Penelitian ini meneliti tentang Efektivitas Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Metode Tugas dari hasil penelitian ini dapat di simpulkan bahwa metode pemberian tugas dapat meng-efektifkan pembelajaran dengan pemberian tugas dan jenis tugas yng digunakan dengan langkah-langkah pemberian materi yang baik. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Feris Lisatania sama-sama membahas tentang efektivitas Pembelajaran selain itu persamaan penelitian ini sama-sam menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada objek penelitiannya dimana peneliti berfokus pada siswa Madrasah Aliyah sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Feris Lisatania dimana dalam penelitiannya berfokus pada Siswa sekolah dasar, selain itu perbedaan dari penelitian ini adalah tempat lokasi penelitiannya dimana peneliti meneliti di MA. Raudlatut Tholibin Ganding sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Feris Lisatania berada di SDN 01 Mulyorejo Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten lampung Utara.¹⁵

¹⁵ Feris Lisatania, “Efektivitas Pembelajaran PAI dengan menggunakan metode di SDN 01 Mulyorejo Kecamatan Bunga Mayang Kabupaten Lampung Utara” (Skripsi, IAIN Metro, Lampung, 2021), 70.