

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi telah terjadi. Di zaman sekarang, teknologi tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan munculnya internet, kita kini dapat dengan mudah memperoleh berbagai macam informasi dari berbagai wilayah di dunia. Masyarakat didorong untuk memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai seluk-beluk teknologi itu sendiri dari kemajuan pesat yang telah dicapai dalam teknologi. Era digital, menurut Feri (2016, sebagaimana dikutip dalam Sri Tatminingsih, 2016: 205), membuat banyak hal menjadi lebih sederhana.

Teknologi digital dan kemajuan teknologi seringkali membawa pengaruh terhadap minat belajar anak-anak. Bahkan tanpa kita sadari media digital dan elektronik seperti gadget dapat mengambil alih peran dari seorang orang tua. Yang dimana kini beragam sekali orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya. Seperti anak kecil yang diberikan tontonan seperti youtube saat anaknya menangis.

Banyak sekali macam informasi yang bisa kita peroleh dengan mudah melalui penggunaan gadget, dan gadget juga dapat mempermudah kehidupan kita sehari-hari. Dengan bantuan gadget, kita bisa menginstal berbagai macam aplikasi, baik untuk gaming, media sosial, kesehatan, dan masih banyak lagi aplikasi lainnya. Selain itu kita juga bisa mendapatkan berbagai macam informasi melalui gadget. Gadget tak hanya digunakan oleh kalangan anak muda saja, tetapi orang dewasa, anak kecil bahkan orang yang sudah tua sekalipun juga menggunakan gadget.

Umumnya gadget digunakan untuk mencari informasi dan berkomunikasi dengan orang terdekat bahkan orang yang jauh sekalipun. Untuk anak muda atau yang disebut juga dengan generasi Z biasanya menggunakan gadget untuk keperluan sekolah, kuliah, bermain game atau sekedar bermain sosial media seperti Whatsapp, Instagram, Twitter dan lainnya. Awalnya gadget ini berfungsi sebagai alat komunikasi saja, tetapi seiring berkembangnya zaman. Fungsi dari gadget atau handphone ini beralih menjadi sebuah kebutuhan manusia dan juga gaya hidup. Banyak hal positif yang bisa kita rasakan dari penggunaan gadget, tetapi tak menutup kemungkinan bahwa gadget juga memiliki dampak negatif bila tidak digunakan dengan baik. Penggunaan gadget secara terus-menerus juga dapat membuat manusia lalai dari tugasnya, selain itu penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak kepada

kepribadian seseorang maupun pola pikirnya. Penggunaan gadget yang berlebihan juga bisa mempengaruhi minat belajar para siswa.

Dan tak bisa dipungkiri bahwa teknologi semakin canggih dari masa ke masa, kecanggihan dari teknologi ini bisa merubah kehidupan manusia. Banyak sekali perubahan yang kita bisa lihat dari kecanggihan teknologi di dunia. Jika dahulu kita ingin bertukar kabar harus melalui surat atau sms, di era yang sudah modern ini kita bisa bertukar kabar dengan mudah melalui gadget. Gadget merupakan sebuah teknologi yang saat ini banyak digunakan seperti laptop, tablet, handphone, modem internet dan masih banyak lainnya. Hanya saja dalam penelitian ini gadget yang dimaksud adalah smartphone.

Di tahun 2020 terjadi sebuah wabah virus yang melanda dunia, virus tersebut bernama COVID-19. Beberapa negara yang terkena virus ini seperti Amerika, Australia, China, Korea, India dan masih banyak negara lainnya. Indonesia termasuk negara yang terdampak wabah COVID-19, yang dimana akibat dari wabah virus ini. Semua negara menerapkan yang namanya lockdown dan melakukan semua kegiatan di rumah seperti bekerja dan sekolah,. Semuanya dilakukan secara daring ataupun online. MAN 12 Jakarta/Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta yakni sekolah menengah atas yang ada di daerah Duri Kosambi Jakarta Barat. Sekolah MAN 12 Jakarta ini juga menerapkan sistem lockdown, yang dimana semua aktivitas belajar mengajar antara guru serta murid dilakukan secara online.

Saat melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring, biasanya para siswa/I serta para guru menggunakan media elektronik seperti smartphone maupun laptop. Umumnya para siswa/I cenderung menggunakan smartphone, salah satu alasannya adalah ukuran smartphone yang lebih kecil sedangkan ukuran laptop lebih besar. Sehingga smartphone lebih mudah digunakan dan dibawa kemanapun dibanding dengan laptop. Kemudahan dalam mencari sebuah informasi dalam proses belajar mengajar menjadi alasan mengapa penggunaan gadget ini menjadi daya tarik untuk belajar.

Berbagai cara telah banyak dilakukan untuk meningkatkan pendidikan di sekolah. Seperti menyediakan segala prasarana pendidikan, mengubah kurikulum dan masih banyak lainnya. Salah satu tugas seorang pendidik yakni melakukan sebuah pendekatan dan memberikan pengajaran yang efektif kepada para murid di sekolah, agar mereka bisa dengan mudah memahami materi yang sudah diajarkan.

Gambar 1.1  
 Nilai rata rata Ujian Madrasah MAN 12 tahun 2021

Mata pelajaran	Al-Quran Hadis	Akidah Akhlak	Fikih	SKI	PPKn	B. Indonesia	B. Arab	Matematika	Sej. Indo
<b>Rata-rata</b>	92	88	90	89	95	93	89	85	90
<b>Nilai Tertinggi</b>	97	98	96	96	98	99	94	95	96
<b>Nilai Terendah</b>	86	82	80	88	88	89	85	80	64

Mata pelajaran	B.ing	Seni Budaya	PJOK	PKWU	Tahfizh	Mtk minat	Biologi	Fisika	Kimia
<b>Rata-rata</b>	89	91	91	93	92	90	92	89	89
<b>Nilai Tertinggi</b>	95	95	96	97	99	95	97	93	97
<b>Nilai Terendah</b>	86	87	84	90	80	80	88	87	81

Mata pelajaran	Geografi	Sejarah	Sosiologi	Ekonomi	Ilmu Tafsir	Ilmu Hadis	Ushul Fikih	B.Arab minat
<b>Rata-rata</b>	93	91	89	85	89	93	89	88
<b>Nilai Tertinggi</b>	98	96	94	95	89	97	93	98
<b>Nilai Terendah</b>	88	80	88	80	89	88	83	80

Berdasarkan data yang didapat dari wakil kesiswaan, nilai rata-rata tertinggi terdapat dalam mata pelajaran PPKN dengan nilai 95. Sedangkan nilai rata-rata terendah terdapat dalam mata pelajaran matematika dan ekonomi dengan nilai 85.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai latar belakang tersebut sehingga rumusan masalah yang didapatkan pada penelitian ini yakni:

1. Sejauh mana penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa/I MAN 12 Jakarta?
2. Sejauh mana minat belajar siswa/I MAN 12 Jakarta?
3. Sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa/I MAN 12 Jakarta?

### **3.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang ada, sehingga tujuan dari penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa/I MAN 12 Jakarta.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa/I MAN 12 Jakarta.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa/I MAN 12 Jakarta.

### **1.4 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian karya ilmiah ini secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi maupun rujukan untuk para peneliti lainnya yang ingin membuat karya ilmiah berhubungan dengan judul karya ilmiah ini.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Hasil dari penelitian ini dapat mengetahui apa saja pengaruh gadget dalam pendidikan.
2. Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan gadget dengan baik.