BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu yang amat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan, rasanya akan sangat sulit kehidupan bermasyarakat mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Tinggi rendahnya pendidikan lebih-lebih di zaman sekarang ini akan lebih tampak dampaknya pada kemajuan individu.

Pendidikan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 23 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".[1] Menurut Zakiah Daradjat,

> Pendidikan secara etimologi berasal dari kata didik, dan mendidik berarti memelihara atau memberi latihan. Kata pendidikan pada umumnya juga disebut dengan tarbiyah dengan asal kata kerja *"rabba"* yang mengandung makna pembinaan, pimpinan, pemeliharaan, dan lainnya". Kemudian secara istilah, "disebut tarbiyah dapat didefinisikan sebagai usaha, kegiatan, cara, atau alat yang digunakan untuk mengubah, membentuk, dan memperbaiki sikap mental sehingga menjadi *insan kamil* (utuh jasmani dan rohani).[2]

Kita memang dituntut supaya mengenyam pendidikan, agar memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Setiap insan berhak mendapatkan pendidikan dalam

---

[1]Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I pasal 1.

[2]Zakiah Daradjat [et.al]., *Peranan Agama dalam Kesehatan Mental*, Gunung Agung , Jakarta, 1996, hlm. 25-28

hidupnya biar tak mudah terkecoh dengan berbagai macam gejolak persaingan. Islam menganjurkan untuk menuntut ilmu yang didasari pada ayat Al-Qur'an dan Hadits. Hal tersebut ditegaskan dalam potongan surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[3]

Tafsir ayat di atas, menunjukkan betapa tinggi derajat dan kedudukan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan sebab orang-orang yang diangkat derajat-Nya di sisi Allah SWT adalah orang yang beriman, bertaqwa dan beramal shaleh serta berilmu. Islam sangat menghormati dan memuliakan orang–orang yang berpendidikan. Allah SWT akan mengangkat derajat orang–orang yang berilmu pengetahuan, yakni orang-orang yang mengamalkan ilmunya baik secara keyakinan, lisan maupun perbuatan. Di sisi lain, pendidikan bertujuan untuk membantu individu meningkatkan kualitas hidup sesuai dengan potensi yang dimilikinya serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, terlihat dalam jurnal oleh Puji

---

[3]Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya,* Al-Aliyi, Diponegoro, Bandung, 2005, hlm. 434.

Asmaul Chusna dengan judul *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*,

> Seperti halnya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak–anak dan pelajar sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas 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. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja bahkan anak-anak.[4]

Anak usia sekolah menengah pertama kebanyakan mengalami penurunan nilai prestasi pada sekolah dan ini merupakan kondisi nyata capaian nilai siswa di lapangan, sebagaimana menurut WHO *(World Health Organisation)* yang dikutip oleh Prastowo berikut, "Masalah yang sering dialami siswa antara lain mempunyai kebiasaan (bermain *gadget*, *games*) sehingga anak menjadi malas untuk belajar dari sinilah timbul kesulitan belajar. Rendahnya hasil pencapaiaan prestasi belajar bagi siswa akan sulit untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya dan mutu peserta didik".[5]

"Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan".[6]

Penyebab penurunan prestasi belajar yaitu faktor internal (faktor dalam siswa), keadaan jasmani dan rohani dalam diri siswa dan faktor eksternal (faktor

---

[4]Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, (*Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*) Vol. 17, No. 2, November 2017

[5]Prastowo A., *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*, Depok. Prenadamedia Group, Depok, Digilib.uin-suka.ac.id (Diakses 3 September 2021)

[6]Hidayat AR. & Junianto E. 2017. *Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM/ Hidayat*/ jurnal informatika, jurnal informatika, 4(2), 163-173. https:// ejournal. Bsi. Ac.id (Diakses 3 September 2021).

dari luar siswa) kondisi lingkungan siswa maupun keluarga siswa. Banyak anak kini menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan memainkan *gadget* dan orang tua mengizinkan dan melepas anak bermain *gadget* di dalam rumah, agar anak tidak berlama-lama main di luar rumah. "Penggunaan *gadget* berubah menjadi peralatan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena orang-orang dapat terhubung dengan jaringan *gadget* secara terus-menerus melalui internet dan tidak lagi sebagai alat untuk bertelepon saja".[7]

Data dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 menyebut bahwa:

> Pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68 persen dari 262 juta jiwa penduduk negeri ini, sebelumnya berdaskan survei yang dilakukan APJII pada tahun 2016 pengguna internet mencapai 132,7 juta jiwa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar sehingga siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* dari pada harus belajar.[8]

Penggunaan *gadget* menurut Starburger bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa: "anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan".[9]

---

[7]Beigi A.M., *Sleep Quality in Medical Student; The Impact of Over Tise of Mobile Cell-Phone and Social Netvorks. 9 Res Health SCI,* 16 (1): 46-50, 2016. www. Ncbi. Nlm. Nih. Gov (Diakses 3 September 2021).

[8]Manumpil B., *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado.* Jurnal Universitas Sam Ratulangi. https :// ejornal. unsrat.ac.id 2015, (Diakses 5 September 2021).

[9]Fitria, *Bahaya Tersembunyi Dari Radiasi Handphone,*eprints. Umpo.ac.id (diunduh pada 3 September 2021).

Penelitian yang dipimpin oleh Dr.Cathy Williams dari *University Of Bristol* dan Dr. Jes Gunggenheim dari *University Of Cardiff* menungkapkan:

> Anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di luar ruangan, pada usia 5-7 tahun memiliki mata yang lebih sehat dan terhindar dari rabun jauh di usia 15 tahun. Dan mengungkapkan bahwa 80-90% anak di Asia Tenggara menderita rabun jauh karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan dan anak lebih banyak terkena radiasi dari *gadget* dan kurang terkena sinar matahari dari luar. Menurut sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* tidak disarankan pada usia anak, dr Thjin Wiguna, SpKJ(K), Divisi Psikiater Anak dan Remaja Departemen Pskiater Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta akibat hal ini anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi.[10]

"Selain berdampak terhadap perkembangan anak, terhadap kesehatan sel-sel tubuh yang terkena paparan gelombang elektromagnetik dapat mengalami kerusakan yang signifikan, sehingga mutasi sel-sel yang ada di dalam tubuh juga dapat menyebabkan timbulnya kanker".[11] Penggunaaan *gadget* juga menimbulkan radiasinya yang berbahaya, "penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak dan mengganggu kesehatan mereka yang berdampak buruk bagi tingkat belajar apalagi perkembangan psikologis terhadap kesehatan".[12] Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Perubahan sikap dan perilaku, mudah depresi, insomnia, kecemasan, kehilangan kepercayaan diri dan yang paling mencolok anak kesulitan untuk konsentrasi dalam proses belajar.

Gadget umumnya digunakan untuk berkomunikasi sering disalahgunakan untuk melihat hal-hal yang mempunyai unsur negatif padahal *gadget* dapat

---

[10]*Ibid*

[11]*Ibid*

[12]Damayanti H., Internet. *Dampak Penggunaan Telepon Seluler (HandPhone,* www.Jurnal. Uinsyiah.ac.id 2007 *(*diakses 3 September 2021).

memanfaatkan dengan baik seperti mencari materi pelajaran walaupun tidak berada di sekolah. Perilaku ini dapat dilihat dalam QS. surat Ar-Rahman ayat 33.

يَـٰمَعۡشَرَ ٱلۡجِنِّ وَٱلۡإِنسِ إِنِ ٱسۡتَطَعۡتُمۡ أَن تَنفُذُواْ مِنۡ أَقۡطَارِ ٱلسَّمَـٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِ فَٱنفُذُواْۚ لَا تَنفُذُونَ إِلَّا بِسُلۡطَـٰنٖ ٣٣

"*Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)".*[13]

"Makna ayat tersebut menjelaskan bahwa segala apapun yang dilakukan manusia, kehebatan apapun yang dimilikinya dan secanggih apapun teknologi yang dibuatnya itu semua karena atas izin Allah SWT, manusia tidak akan bisa berbuat apa-apa kecuali atas izin dari Allah".[14] Hal inilah yang membuat orang tua menganggap *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Maulida bahwa "*gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering manggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat".[15]

Kehidupan zaman sekarang anak mulai menggunakan *gadget* untuk bermain *games* sehingga dapat mempengaruhi kegiatan belajarnya seperti malas

---

[13]Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Al-Aliyi, Diponegoro, Bandung, 2005, hlm. 206

[14]Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial Sebuah Kajian Pendekatan Struktur*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 102.

[15]Maulida, HO., *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2013, hlm. 22.

belajar, kurangnya komunikasi pada orang tua dan sekitarnya. Orang tua seharusnya memberikan perhatian dan kasih sayang untuk membantu meningkatkan semangat terhadap masa depannya, sehingga anak memperoleh suatu harapan untuk mencapai tujuan hidupnya dalam melaksanakan apa yang akan menjadi keinginannya. Dan juga orang tua harus memberikan dukungan terhadap masa depannya dan memberikan dukungan yang penuh kehangatan dalam keluarga. "Nasehat dan kasih sayang dari anggota keluarga dapat memberikan persepsi yang positif bagi individu untuk mencapai segala sesuatu meraih impian yang dimilikinya sehingga mereka yakin dan optimis terhadap harapan akan masa depan dan minat yang dimilikinya".[16]

Penulis beranggapan bahwa di MTs Bustanul Ilmi Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan *gadget* sudah banyak dimiliki oleh peserta dengan aplikasi lengkap seperti *android*, musik, radio, *facebook, bbm, wa, line, tiwter, google, instagram*, tiktok dan lain sebagainya.

> *Android* merupakan sistem operasi berbasis limu yang di rancang untuk perangkat layar sentuh. *Facebook* merupakan sebuah situs layanan jaringan sosial saling terinteraksi dengan para pengguna lainnya dari seluruh dunia. BBM merupakan aplikasi pengiriman pesan instan yang disediakan untuk para pengguna perangkat blackberry. *WA* merupakan aplikasi perpesanan (messeger) instan mengirim/menerima pesan tanpa pulsa melainkan koneksi internet. *Line* merupakan aplikasi digunakan oleh pengguna komunikasi aplikasi ini pengirim pesan instan. *Twiter* merupakan jaringan sosial penggunaan lebih dari 280 karakter. *Google* merupakan mesin pencarian yang dapat membantu informasi yang dibutuhkan. *Tiktok* merupakan aplikasi biasa, tempat berbagi vidio pendek dan dapat menghasilkan uang. *Instagram* merupakan aplikasi berbagi video dan foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, video, menerapkan filter digital, dan aktivitas berjejaring lainnya.[17]

---

[16]Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2012, hlm. 6

[17]http://id.m.wikipedia.org, jam 13:12, sabtu 16 Oktober 2021

MTs Bustanul Ilmi adalah sekolah yang terletak di panggir jalan raya di daerah pedesaan. Meskipun madrasah tersebut terletak di pedesaan namun disana penggunaan *gadget* sangat berdampak kepada peserta didiknya, jadi pengguna *gadget* pada peserta didiknya tidak terlepas dari dampak negatif dan positif. "Banyak peserta didik yang tidak mendengarkan dan memperhatikan suatu penjelasan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas, akan tetapi malah asik bermain game dengan *gadget* tersebut tentu berpengaruh dan menurunkan prestasi siswa tersebut".[18]

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan akar masalah bahwa siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Langga Payung Kabupaten Labuhan Batu Selatan sering melakukan perilaku menyimpang seperti bermain *gadget* pada saat belajar, bersosial media pada saat jam belajar, *chattingan* pada saat jam belajar dan lain sebagainya. Tidak jarang pula guru-guru di sekolah tersebut merazia *gadget* yang dibawa oleh para siswa. Penelitian ini pun dilakukan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa, peran guru dan orang tua siswa dalam penggunaan *gadget*, dan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan dengan menetapkan judul: **"Dampak *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan"**.

[18]Maulida, HO., *Op.Cit.*,hlm. 23

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat mengenai sasaran yang dimaksudkan, permasalahannya hanya terbatas pada dampak penggunaan teknologi *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi belajar siswa dalam penggunaan *gadget* di kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan?
2. Bagaimana peran guru dalam penggunaan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan?
3. Bagaimana dampak dari penggunaan *gadget* siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa dalam penggunaan *gadget* di kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.
2. Untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam penggunaan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi

Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

3. Untuk mengetahui bagaimana dampak dari penggunaan *gadget* siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

4. **Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan secara teoritis
   a. Bagi lembaga pendidikan dapat digunakan sebagai sumber informasi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan dampak pengaruh gadget terhadap peserta didik.
   b. Sebagai menambah wawasan dan pengetahuan dampak pengaruh gadget terhadap peserta didik.
2. Kegunaan secara praktis
   a. Kegunaan dalam penelitian ini adalah untuk menambah perbendaharaan perpustakaan Agama Islam UISU Medan.
   b. Bagi guru dan calon guru untuk memberikan arahan dan pengingat kepada para peserta didik agar tidak membawa gadget ke sekolah agar prestasi mereka tidak menurun.
   c. Bagi pihak sekolah membantu dalam keputusan yang nantinya akan di ambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.
   d. Bagi penulis adalah untuk dapat mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap para peserta didik.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan permasalahn judul penelitian ini maka diuraikan secara singkat beberapa istilah sebagai berikut:

1. Dampak, adalah "pengaruh yang kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif)".[19]
2. Pengaruh, adalah "suatu daya upaya yang timbul dari suatu kegiatan yang dapat membentuk watak kepercayaan maupun perbuatan seseorang".[20] Pengaruh tersebut bersumber dari dampak penggunaan *gadget* baik secara negatif maupun poisitif.
3. *Gadget*, adalah "Barang yang dilengkapi aplikasi sehingga dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan, sehingga *gadget* bukan hanya sekadar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup".[21] Jadi, penggunaan *gadget*, adalah menggunakan suatu alat elektronik yang multifungsi untuk berkomunikasi dan juga dapat digunakan sebagai media belajar. Alat elektronik ini mempunyai dampak positif dan negatif sesuai dengan penggunaannya. Penggunaan *gadget* sudah dikenal oleh semua orang baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.
4. Prestasi belajar. Prestasi adalah "hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya)".[22] Belajar, adalah suatu "aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan

---

[19]Hasan Alwi [et.al]., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2007, hlm. 98

[20]*Ibid.*, hlm. 992.

[21]Manumpil B., *Op.Cit.*, http:/ejournal.unsrat.ac.id/index.php/ jkp/artickel/viewFile/7646/ 7211/ Diakses 5 September 2021.

[22]Hasan Alwi [et.al]., *Op.Cit*., hlm. 996.

keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian".[23] Jadi, prestasi belajar adalah "Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar"[24] "Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri peserta didik. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya".[25]

5. Madrasah Tsanawiyah atau disingkat MTs, adalah "Jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah pertama, yang pengelolaannya dilakukan oleh Departemen Agama. Pendidikan madrasah tsanawiyah ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9".[26] Madrasah Tsanawiyah Madrasah Bustanul Ilmi, adalah lokasi tempat penelitian ini dilaksanakan yaitu lembaga sekolah menengah pertama yang berasaskan Islam yang berkedudukan di Kelurahan :Langga Payung, Kecamatan Sungai Kanan, Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka tentang penggunaan *gadget* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari dalam bentuk jurnal di Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". Persamaan dalam jurnal ini adalah bahwa peneliti sama-sama meneliti mengenai penggunaan *gadget*.

[23]Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 9.

[24]Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2014, hlm. 6.

[25]Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 92.

[26]Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*, Kata Pena, Surabaya, 2014, hlm. 3.

Sedangkan perbedaannya adalah kalau di dalam jurnal ini peneliti meneliti dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak, sedangkan yang ingin diteliti adalah peneliti ingin melihat dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa di MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

Penelitian yang kedua tentang penggunaan *gagdget* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kartika Mariskhana dalam bentuk jurnal di Akademik Bina Sarana Informatika dengan judul "Dampak Media Sosial (*Facebook*) dan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar". Kesimpulan jurnal ini adalah dampak dari penggunaan *gadget* akan berpengaruh negatif pada motivasi belajar anak jika anak tidak mampu membatasi diri dalam menggunakan *gadget*, anak akan mengalami kecanduan bermain *gadget* sehingga motivasi dalam belajar pun akan ikut menurun. Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti sama-sama ingin melihat bagaimana dampak dari penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti dalam penelitian ini lebih kepada dampak *gadget* terhadap motivasi belajar, sedang peneliti ingin melihat bagaimana penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Beauty Manumpil, dkk dengan judul "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado" (2015). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9

Manado. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah yaitu terdapat dua variable yang sama, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Dan yang membedakannya adalah subjek, tempat penelitian dan juga metode pengumpulan data, pada penelitian Manumpil, dkk menggunakan metode obsevasi, sedangkan pada penelitian ini tidak menggunakan metode observasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari & Wulandari yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang" (2018). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa, tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan *gadget*, dan penyebab penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa. Hasil penelitiannya, terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat satu variabel yang sama, variabel terikat (tingkat prestasi), sedangkan yang membedakannya terletak pada variabel bebas, subjek, tempat, tujuan penelitian, metode pengumpulan data.

Berdasarkan telaah pustaka yang telah dilakukan, penulis ingin mengemukakan bahwa penelitian yang dilaksanakan ini berbeda dengan penelitian yang telah disebutkan di atas dan belum ada yang mengulasnya. Oleh karena itu penulis berpendapat bahwa penelitian ini layak untuk diangkat.

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. "Hipotesis

walaupun sifatnya masih sementara, namun perumusannya tidak boleh dilakukan dengan semena-mena melainkan mempunyai dasar ilmiah dan rasional, sehingga mencerminkan suatu landasan titik tolak dalam menempuh langkah-langkah penelitian yang sistematis".[27]

Berlandaskan pendapat tersebut maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh positif dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Bustanul Ilmi Seberang Langga Payung Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

G. Sistematika Pembahasan

Penyusunan Skripsi ini terdiri atas tiga bagian. Bagian awal berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran. Bagian utama skripsi terdiri atas lima bab, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN, yang membahas: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Batasan Istilah, Telaah Pustaka, Hipotesis, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II. LANDASAN TEORITIS, yang membahas: A. *Gadget*, berisi tentang: 1) Pengertian *Gadget*, 2) Aplikasi Penggunaan *Gadget*, 3) Intensitas Penggunaan *Gadget*, 4) Dampak Penggunaan Gadget, 5) Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Gadget*, dan 6) Dampak Buruk dalam Kecanduan

[27]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 67.

Gadget. B. Belajar dan Prestasi Belajar, berisi tentang: 1) Pengertian Belajar, 2) Pengertian Prestasi Belajar, 3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar, dan 4) Indikator Prestasi Belajar. C. Dampak Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi Belajar.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN, yang membahas: Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel dan Indikator, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Pengolahan dan Analisis Data.

BAB IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN, membicarakan: Hasil Penelitian, dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN, adalah bab terakhir yang membicarakan kesimpulan hasil penelitian dan beberapa saran baik kepada siswa, guru, dan pihak madrasah.

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.