

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan setiap individu karena pendidikan yang baik akan mengantarkan seseorang menuju cita-cita yang diinginkan dan pendidikan akan membekali setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan memiliki karakter sikap yang luhur yang bisa digunakan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan.

Alquran sebagai “Kitab Pendidikan” karena di dalamnya memuat informasi yang lengkap berkaitan dengan pendidikan sesuai dengan salah satu ayat yang membahas tentang pendidikan adalah firman Allah dalam surat Al-Alaq ayat 1-5,¹ yaitu:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفُّ إِذْ يَخْتَصِمُ ﴿٣﴾ أَفَرَأَى إِنْ لَمْ يَرْحَمْنَا كَيْفَ نَصْنَعُ الْإِنْسَانَ ﴿٤﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٥﴾ وَالْإِنْسَانُ شَاكِرٌ ﴿٦﴾

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.²

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu

¹Sholichah Aas Siti, *Teori-Teori Pendidikan dalam Alquran*, Jurnal Pendidikan Islam Vol. 07 no. 1.

²Departemen Agama RI., *Alquran dan Terjemahnya*, Al-Aliyi, Diponegoro, Bandung, 2007, hlm. 762.

bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pentransferan ilmu, pengetahuan dan pembentukan sikap dan kepercayaan. “Proses pembelajaran dilakukan sepanjang hayat, karena dalam pembelajaran tidak hanya di sekolah saja, namun bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun”.³

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan di dalam masyarakat. Perubahan-perubahan itu berupa modernitas. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Galbraith (dalam Ishak Abdulhak dan Darmawan) bahwa teknologi adalah, “penerapan sistematis dari ilmu pengetahuan lain yang terorganisir ke dalam tugas-tugas praktis”.⁴ Di era yang serba modern ini dimana tingkat penggunaan teknologi dapat menjangkau berbagai bidang tak terkecuali bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi yang kini marak dan berkembang di kalangan masyarakat dan tak terkecuali di kalangan para pelajar adalah penggunaan *gadget* terutama *smartphone* dan *tablet*. Di era digital ini, siswa kini bisa belajar melalui berbagai media seperti media elektronik tidak terbatas pada buku pegangan saja. Adanya kemunculan *gadget* yang di dalamnya terdapat fasilitas koneksi internet, siswa dapat memanfaatkan koneksi internet tersebut untuk mengakses berbagai macam informasi dan referensi yang berkaitan dengan mata pelajaran di sekolah. Jadi, sumber belajar yang dimiliki siswa tidak hanya berasal dari buku saja namun dengan fasilitas akses internet yang terdapat pada *gadget*, siswa bisa memanfaatkannya untuk mendapatkan *e-book* dan informasi seputar *update* perkembangan ilmu pengetahuan terkini sehingga pengetahuan siswa bisa lebih

³Suardi Moh, *Belajar dan Pembelajaran*, Deepublish, Yogyakarta, 2018, hlm. 7.

⁴Ishak Abdulhak & Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 107.

luas. Hal ini sesuai pendapat Budi Sutedjo, “koneksi internet menawarkan ketersediaan informasi secara lebih *up to date* dan melalui web pendidikan siswa bisa mengakses *e-book* sebagai tambahan referensi untuk belajar”.⁵

Semakin luas pengetahuan siswa akan menyebabkan semakin meningkatnya kompetensi yang dikuasai oleh siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Syamsul Arifin, “Perkembangan teknologi seharusnya bisa dimanfaatkan sebaik mungkin, dengan demikian siswa tidak hanya bisa belajar terbatas pada buku pegangan saja, namun mereka bisa belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk mendapatkan *e-book* secara gratis guna mendukung proses pembelajaran”.⁶ Kemudian hal yang mendukung optimalisasi penggunaan *gadget* di lingkungan Madrasah Tsanawiyah Ulumul Quran Medan adalah adanya koneksi *wifi* yang disediakan oleh pihak madrasah untuk memudahkan siswa mendapatkan jaringan internet. Sehingga dengan tersedianya jaringan *wifi* di madrasah, siswa bisa memanfaatkan *gadget* yang dimiliki secara lebih optimal untuk mendukung dalam pembelajaran.

Selain faktor eksternal yaitu penggunaan *gadget* di dalam penelitian ini juga dijabarkan pentingnya motivasi belajar di dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa yang tinggi akan mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam.

Motivasi siswa terhadap pelajaran merupakan kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat (sikapnya senang) kepada

⁵Budi Sutedjo Oetomo, *Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, ANDI, Yogyakarta, 2002, hlm. 12.

⁶Syamsul Arifin, *The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement*. (online) 2015, hlm. 13. www.academia.edu/28680397/GADGET_SMARTPHONE. Diakses 10 November 2020.

pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

Minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan/mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Apabila siswa tidak berminat kepada bahan/mata pelajaran juga kepada gurunya, maka siswa tidak akan mau belajar. Oleh karena itu, guru harus memberi motivasi agar siswa mau belajar dan memperhatikan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, “guru perlu sekali mengenal minat-minat siswanya, karena ini penting bagi guru untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka ke arah pengetahuan, dan untuk mendorong motivasi belajar mereka”.⁷ Ditambahkan Oemar Hamalik, “motivasi itu mudah menular atau tersebar terhadap orang lain. Guru yang berminat tinggi dan antusias akan menghasilkan siswa-siswi yang juga berminat tinggi dan antusias pula. Demikian siswa yang antusias akan mendorong motivasi murid-murid lainnya”.⁸

Selanjutnya Oemar Hamalik mengemukakan, “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.⁹

Menurut Martinis Yamin:

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman. Motivasi mendorong dan mengarah minat belajar untuk mencapai suatu tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena

⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hlm. 105.

⁸*Ibid*, hlm. 164.

⁹*Ibid*, hlm. 158.

termotivasi mencari prestasi, mendapat kedudukan dalam jabatan, menjadi politikus, dan memecahkan masalah.¹⁰

Berdasarkan survey di MTs Ulumul Quran Medan, sebagian dari siswa ada yang mengaku senang menggunakan *gadget* dan sebagian siswa mengaku tidak senang menggunakan *gadget* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tidak jarang siswa yang memandang Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran yang sulit, bahkan ada siswa yang menganggap bahwa Pendidikan Agama Islam adalah kegiatan pembelajaran yang membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di MTs Ulumul Quran Medan masih kurang. Menurut Lilik Sriyanti, “keberhasilan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh faktor yang ada dalam dirinya, kekuatan-kekuatannya, bakat-bakatnya namun juga dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia berada”.¹¹

Berdasarkan hasil survey tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa. Siswa yang mampu memanfaatkan penggunaan *gadget*nya sesuai kebutuhan, akan membantu siswa untuk menambah wawasan pengetahuan dan informasi yang akan menambah minat dan motivasi belajar siswa.

Namun fakta di lapangan menunjukkan sebagian besar orang tua sudah memberikan fasilitas *gadget* pribadi untuk anak mereka, sayangnya *gadget* tidak sekadar digunakan untuk belajar dan mencari informasi tapi lebih dominan digunakan sebagai media hiburan. Sebagaimana pengalaman peneliti ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan, terdapat fakta bahwa sebagian besar

¹⁰Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran*, Gaung Persada Press, Ciputat, 2013, hlm. 80.

¹¹Lilik Sriyanti, *Psikologi Pendidikan* dalam [Presshttp://www.informasiku.com/2010/12/minat-belajar-untuk-meningkatkan.html](http://www.informasiku.com/2010/12/minat-belajar-untuk-meningkatkan.html):Minat Belajar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Diakses 10 November 2020, hlm. 7.

orang tua telah memfasilitasi anaknya dengan *gadget* sebagai fasilitas belajar. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya.

Penggunaan *gadget* sebagai penunjang kehidupan sehari-hari dapat memberikan dampak positif maupun negatif, bergantung bagaimana kontrol terhadap penggunaan *gadget* itu sendiri baik dari segi pemanfaatannya maupun intensitas penggunaannya. Hal ini yang menarik peneliti untuk mengetahui adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Selain hal tersebut, permasalahan yang menonjol terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, terkait dengan kendala-kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi awal memperlihatkan bahwa, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran dan ditambah dengan rendahnya motivasi siswa dalam membaca materi pelajaran yang diberikan. Penggunaan *gadget* yang kurang bijak, sehingga tidak mampu mendukung peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam. Dari data tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah. Hal ini semata-mata merupakan kelalaian dari manusia itu sendiri. Allah Swt selalu mengingatkan kepada manusia seperti dalam surat As-Syuura ayat 30:

وَمَا أَصَابَكُمْ مِّنْ مُّصِيبَةٍ فِيمَا كَسَبَتْ أَيْدِيكُمْ وَيَعْفُوا عَنْ كَثِيرٍ ﴿٣٠﴾

Artinya:

“Dan apa saja musibah yang menimpa kamu maka adalah disebabkan oleh perbuatan tanganmu sendiri, dan Allah memaafkan sebagian besar (dari kesalahan-kesalahanmu)”.¹²

¹²Departemen Agama RI., *Op-cit*, hlm. 187.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru terdapat permasalahan yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang optimal, antara lain: motivasi belajar siswa yang rendah, kurangnya perhatian dan kontrol dari orang tua terhadap anak. Guru sering memberikan pekerjaan rumah yang melibatkan internet sebagai sumber belajar, namun tetap saja ada siswa yang tidak mengerjakan sedangkan mereka telah terfasilitasi dengan *gadget* pribadi. Menurut penuturan guru sebagian besar siswanya sering melihat anak-anak bermain *gadget* seusai pulang sekolah, terdapat fakta pula bahwa ada siswa yang harus berulang kali izin sekolah untuk kontrol karena matanya iritasi akibat sering melihat *youtube* menggunakan *gadget*-nya. Sebagian besar siswa memiliki grup *WhatsApp* namun disalahgunakan untuk menyebarkan konten-konten di luar pembelajaran. Uraian tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan terhadap motivasi belajar siswa.

Sedangkan akar permasalahan berdasarkan hasil observasi teridentifikasi masalah sebagai berikut: kesulitan memahami konsep-konsep Pendidikan Agama Islam yang memiliki jbaran materi banyak namun dalam buku dangkal dalam penjelasannya, rendahnya konsentrasi dan malas membaca, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, penyalahgunaan *gadget* fasilitas sumber belajar sebagai media hiburan yang kurang bijaksana. Maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Gadget* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII MTs Ulumul Quran Medan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya dan agar penelitian ini dapat mengenai sasaran yang dimaksudkan, permasalahannya hanya terbatas pada penggunaan teknologi *gadget* dalam aktivitas siswa mencari informasi pelajaran. Sedangkan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini penulis mengambil pada bidang studi Pendidikan Agama Islam di kelas VII, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan?
2. Bagaimana motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan.

3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini berguna sebagai berikut:

1. Kegunaan secara Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademis (FAI UISU Medan) dalam bidang pengkajian pendidikan di tingkat menengah dasar khususnya MTs.
 - b. Mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik kelas dalam menerapkan berbagai strategi, metode dan teori dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dikelasnya secara profesional.
2. Kegunaan secara Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat menggunakan *gadget* sebaik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar.
 - b. Bagi sekolah, memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.
 - c. Bagi peneliti, dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut tentang pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar siswa di institut pendidikan lainnya.
 - d. Bagi peneliti lain, penelitian ini berguna sebagai salah satu masukan dan bahan yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya berkenaan dengan pengaruh *gadget*.

D. Batasan Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka dijelaskan istilah yang dipergunakan sebagai berikut:

1. Pengaruh, adalah “suatu daya upaya yang timbul dari suatu kegiatan yang dapat membentuk watak kepercayaan maupun perbuatan seseorang”.¹³
Pengaruh tersebut bersumber dari penggunaan *gadget*.
2. Penggunaan, adalah berasal dari kata dasar *guna*, atau kata benda sehingga penggunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* penggunaan diartikan “proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian”.¹⁴
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”.¹⁵ 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. Peningkatan, adalah “menaikkan, mempertinggi, memperhebat (derajat), terapi dan sebagainya”.¹⁶ Maksud dari meningkatkan di sini adalah suatu

¹³Hasan Alwi [et.al.], *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2006, hlm. 992.

¹⁴*Ibid*, hlm. 852.

¹⁵Manumpil B., *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*, Journal Universitas Sam Ratulangi, <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/articckel/viewFile/7646/7211/> Diakses 10 November 2020.

¹⁶Hasan Alwi [et.al.], *Op-cit*, hlm. 1078.

usaha untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan melalui penggunaan *gadget* dengan harapan agar lebih meningkat motivasi belajar yang dicapai dari sebelumnya.

4. Belajar, adalah suatu “aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”.¹⁷
5. Motivasi Belajar, Motivasi, berasal dari kata “*movere*” yang berarti menggerakkan, mengendalikan, membangkitkan kegiatan-kegiatan, menumbuhkan perasaan, pengambilan prakarsa dan usaha mencapai tujuan yang diinginkan”.¹⁸ “Motivasi belajar adalah suatu kondisi kejiwaan atau daya penggerak untuk menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan tersebut, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai”.¹⁹
6. Madrasah Tsanawiyah atau disingkat MTs, adalah “Jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah pertama, yang pengelolaannya dilakukan oleh Depag. MTs ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9”.²⁰ Madrasah Tsanawiyah Ulumul Quran Kecamatan Medan Kota, adalah lokasi tempat penelitian ini dilaksanakan yaitu lembaga sekolah menengah pertama yang berasaskan Islam yang berkedudukan di Jalan Teladan Nomor 53, Teladan Barat, Kecamatan

¹⁷Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 9.

¹⁸Sardiman AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 93.

¹⁹*Ibid*, hlm. 93.

²⁰Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*, Kata Pena, Surabaya, 2014, hlm. 3.

Medan Kota. Maksud dari penegasan istilah di atas, peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa dengan penggunaan *gadget*.

E. Telaah Pustaka

Sebagai bukti orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan telaah pada beberapa penelitian terdahulu, dengan tujuan untuk melihat letak persamaan dan perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Di antara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu:

M. Hafiz Al-Ayouby.²¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget*, dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget*, serta kelayakan penggunaan-penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut peneliti, setelah dilakukannya pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa banyak anak-anak usia dini yang berumur 3-5 tahun sudah mahir dan sering menggunakan *gadget*. Penggunaannya tidak hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak, tetapi lebih sering digunakan untuk bermain game *online* dan menonton *youtube*. Bahkan untuk penggunaannya sebagai media belajar sangatlah jarang.

Chusna Oktavia Rohmah, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan hasil yang diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar

²¹M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2017, hlm. 23.

siswa, besarnya pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa, dan besarnya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2.²²

Kursiwi,²³ tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan temuan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan yang lainnya.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan variabel penggunaan *gadget*. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel lain yang diteliti oleh M. Hafiz Al-Ayouby kelayakan penggunaan *gadget* pada anak usia dini sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah Penggunaan *Gadget* dan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam. Perbedaan lain juga terletak pada subjek penelitian yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby pada siswa PAUD sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan. Demikian juga dengan penelitian Chusna Oktavia Rohmah dan Kursiwi yang dilakukan pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK

²²Chusna Oktavia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, Skripsi S1 Fakultas Ekonomi UNY, Yogyakarta, 2017, hlm. vii.

²³Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016, hlm. 10.

Muhammadiyah 2 dan mahasiswa semester V jurusan Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis adalah “pernyataan tentative yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya”.²⁴ Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa hipotesis merupakan pernyataan yang masih perlu dibuktikan kebenarannya, dan anggapan yang timbul adalah yang bersifat sementara untuk dibuktikan secara nyata dan benar melalui data lapangan dan faka-fakta yang diperoleh dari penelitian.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan sebagai jawaban sementara dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII MTs Ulumul Quran Medan”.

F. Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi dengan pelaksanaan eksperimen pembelajaran ini terdiri atas tiga bagian. Bagian awal berisi halaman judul, persetujuan

²⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 67.

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) Dampak Penggunaan *Gadget*; B. Motivasi Belajar, berisi tentang: 1) Pengertian Motivasi, 2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi, 3) Aspek-aspek Motivasi Belajar, 4) Macam-macam Motivasi, 5) Komponen-Komponen Motivasi Belajar Siswa, 6) Fungsi Motivasi, 7) Ciri-ciri Motivasi Belajar.

Bab III. Metode Penelitian, yang membahas: Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel dan Indikator, Teknik Pengumpulan Data, Uji Coba Instrumen, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan, membicarakan: Hasil Penelitian, Pengujian Hipotesis, 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.