

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan iman dan pendidikan manusia akan mencapai kehidupan yang bahagia baik di dunia maupun di akhirat. Islam mendorong umatnya untuk berilmu dan menuntut ilmu adalah kewajiban. Sejarah telah membuktikan kemajuan-kemajuan Islam dalam hal sains, teknologi dan pola pikir, merupakan keniscayaan dalam umat Islam karena Islam terus mendorong umat untuk terus berfikir, merenung dan menguatkan iman serta menambah pengetahuan tentang makhluk.<sup>1</sup> Pendidikan harus mampu memberikan dan membentuk pribadi peserta didiknya dengan acuan-acuan nilai-nilai ilahiah. Dengan pandangan ini, akan menjadikan panduan baginya dalam melaksanakan amanat Allah di muka bumi ini.

Era Industri 4.0 dengan ditandai perkembangan industri yang sangat pesat membuat berbagai macam kemajuan dalam bidang IPTEK. Salah satu hasil perkembangan yang sangat familiar dengan masyarakat adalah gawai yang memiliki beraneka ragam jenis seperti Handphone (Hp), Notebook, Tablet PC, Ipad, Media Player (MP3/MP4/Ipod), Smartwatch dan lain sebagainya.

Gawai bersifat praktis dan dapat terhubung dengan layanan internet yang mengandung berjuta atau bahkan bermilyar informasi. Selain itu, gawai memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak dan remaja cepat akrab dengannya.

---

<sup>1</sup> Fahmi Lukman, Keunggulan Sistem Pendidikan Islam, (Al-Wa'ie, maret 2006)hal.9

Berkembangnya gawai menjadi salah satu solusi untuk permasalahan di dalam dunia pendidikan salah satunya menyangkut tentang masalah kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan saat ini tengah mengalami tantangan sebagai dampak mewabahnya virus Covid-19.

Covid-19 menjadi pandemik global yang penyebarannya begitu mengawatirkan, Akibatnya pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan agar seluruh warga masyarakat untuk melakukan *social distancing* atau menjaga jarak. Adanya kebijakan tersebut seluruh aktivitas masyarakat yang dulu dilakukan di luar rumah dengan berkumpul dan berkelompok, kini harus diberhentikan sejenak dan diganti dengan beraktivitas di rumah masing-masing.

Salah satu dampak *social distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh, dengan adanya himbauan tersebut membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu menjadi *online* atau dalam jaringan (*daring*), sebagai alternatif pembelajaran karena adanya wabah virus ini.

Gawai melahirkan kepraktisan dalam berkomunikasi, termasuk komunikasi di dalam konteks pendidikan di mana gawai juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. bisa diakses secara gratis, misalnya di Google

Playstore dan app store telah menjadikan gawai sebagai primadona dalam pelaksanaan pembelajaran.

Gawai memiliki banyak aplikasi yang dapat di download pada android melalui google playstore, jika iphone melalui app store contoh aplikasi yang saat dapat digunakan untuk pembelajaran PAI di tingkat SMP adalah whats app, az screen recorder, instagram, telegram, youtube. Hal ini tentu memudahkan guru dalam upaya memahami peserta didiknya terkait materi pembelajarannya sekaligus membantu penyediaan kesempatan mengakses sumber belajar yang lebih banyak serta lebih hemat ruang dan waktu. Sehingga siswa dapat menggunakan gawai yang dia miliki untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.<sup>2</sup>

Menurut Winkel<sup>3</sup> prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai Prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Dalam proses pembelajaran tentunya para siswa membutuhkan motivasi dalam menerima ilmu yang sedang diberikan oleh guru di kelas melalui (google meet atau google clasroom). Motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Iklim belajar yang diciptakan pembelajaran daring turut mempengaruhi prestasi belajar siswa, jika dalam pembelajaran luring guru mampu menciptakan suasana kelas kondusif untuk menjaga prestasi belajar

---

<sup>2</sup> Okky Safitri, Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, dan Leverage(E-journal akuntansi,2015)hal,3.

<sup>3</sup> Winkel, W.S, Psikologi pengajaran(Yogyakarta: sketsa,1997), hal 226.

siswa agar pembelajaran dapat tercapai.<sup>4</sup> kondisi pembelajaran daring menyebabkan guru kesulitan untuk mengontrol dan menjaga iklim belajar karena terbatas dalam ruang virtual. Kondisi ini menyebabkan prestasi belajar siswa dapat menurun bahkan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada saat ini di SMPN 16 pembelajaran di laksanakan secara daring di karenakan pandemi yang belum berakhir, oleh karena itu dalam mata pelajaran PAI siswa diperbolehkan untuk menggunakan gawai di dalam proses belajar dengan tujuan agar siswa dan guru dapat melakukan proses belajar mengajar dengan lancar, melalui gawai sebagai media dan sumber belajar siswa dan guru bisa menggunakan berbagai aplikasi yang menunjang pembelajaran, antara lain AZ screenrecorder, youtube, whats app, telegram dan masih banyak lagi.

Namun di sisi lain ada beberapa siswa yang tidak memanfaatkan gawai secara maksimal untuk pembelajaran, yaitu menggunakan gawai untuk hal-hal lain semisal bermain game online, bermain tik tok dan mengakses media sosial dengan porsi yang lebih besar dari pada untuk belajar.

Sebelum terjadi pandemi siswa bisa belajar dengan tatap muka, guru bisa menerapkan metode pembelajaran dengan bervariasi untuk menyampaikan materi, sehingga siswa bisa menyerap materi pembelajaran dengan maksimal sehingga nilai yang di peroleh siswa juga maksimal.

---

<sup>4</sup> Dewi Permata Sari dan A. R. Rusmin, Pengaruh Iklim Kelas Terhadap Motivasi Belajar (Jurnal Profit, 2018).

Dengan adanya pandemi ini guru memiliki tantangan yang lebih besar dimana pembelajaran hanya bisa di laksanakan secara daring dan intensitas pertemuan dengan siswa melalui kelas virtual sangat terbatas, sehingga di perlukan usaha-usaha guru dengan memaksimalkan aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalam gawai untuk menunjang pembelajaran.

Yaitu antara lain guru meminta siswa mencari sumber belajar lewat youtube, guru memberi tugas melalui WA group, telegram, melalui google classroom juga menggunakan aplikasi video yang tersedia di gawai, juga lewat aplikasi yang lain semisal uplod tugas lewat Instagram, juga pertemuan virtual menggunakan aplikasi *zoom* atau *google meet*.

Dengan adanya hal tersebut maka guru memiliki tantangan bagaimana materi pelajaran bisa di sampaikan secara maksimal dan juga prestasi siswa tetap bisa dipertahankan walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Dari fenomena tersebut peneliti ingin mencari tahu seberapa besar pengaruh aplikasi gawai terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 16 yang saat ini sedang melakukan pembelajaran daring, apakah adanya aplikasi gawai serta proses pembelajaran melalui daring bisa meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pembelajaran pendidikan PAI di SMP Negeri 16 Malang atau malah membuat lebih menurun prestasi belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Gawai Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 16 Malang”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat penggunaan gawai siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 16 Malang?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 16 Malang?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi gawai terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 16 Malang?

## **C. Tujuan penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan gawai siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 16 Malang.
2. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 16 Malang.
3. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi gawai terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 16 Malang.

## **D. Signifikansi dan Manfaat Penelitian**

1. Untuk menambah pengetahuan penulis dan memberikan informasi kepada para pembaca mengenai gawai dan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.
2. Sebagai informasi dan bahan acuan bagi orang tua dan guru agar lebih memperhatikan siswa dalam menggunakan pengaruh aplikasi pada gawai dengan bijak didalam proses belajar mengajar daring.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti belum tentu benar dan *tesis* yang berarti kesimpulan. Sekarang hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel, yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat dirumuskan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah yang kebenarannya perlu diuji. Untuk menguji kebenarannya, diperlukan data yang kemudian diolah dan dihitung menggunakan rumus statistik, dengan tujuan memperoleh kesimpulan, apakah kesimpulan apakah hipotesis yang digunakan diterima atau ditolak. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Ada pengaruh aplikasi dalam gawai terhadap prestasi belajar pendidikan PAI siswa di SMP Negeri 16 Malang.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak ada pengaruh aplikasi dalam gawai terhadap prestasi belajar pendidikan PAI di SMP Negeri 16 Malang.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Lingkup penelitian ini yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII G dan VIII H di SMP Negeri 16 Malang.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Berikut merupakan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini.

1. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Antisosial dalam Berkomunikasi Siswa SMPN 22 Surabaya”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap perilaku antisosial dalam berkomunikasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan penyebaran angket pada siswa SMPN 22 Surabaya. Subjek pada penelitian ini berjumlah 92 responden siswa SMP dari kelas 1 hingga kelas tiga, dengan teknik pengambilan sampel acak sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan smartphone dengan perilaku antisosial dalam berkomunikasi secara signifikan dibuktikan dengan koefisien korelasi 0,423 dengan signifikansi 0,000. Koefisien korelasi yang bertanda positif menunjukkan hubungan kedua variabel adalah searah atau berbanding lurus. Perbedaan penelitian terdahulu oleh Khusnul Hotimah dengan penelitian saya adalah pada tujuannya yaitu pengaruh smartphone yang lebih difokuskan kepada perilaku anti sosial siswa bukan prestasi belajar siswa.



2. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang”. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjelaskan motivasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. 2) menjelaskan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. 3) menjelaskan intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. 4) menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang. hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: 1) motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%. 2) hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%. 3) intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%. 4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon dengan hasil  $0,707 > 0,05$  (pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan hasil  $0,244 > 0,05$  (pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar). Perbedaan penelitian Mirna Intan Sari dengan penelitian saya adalah pada pengaruh gadget terhadap motivasi belajar bukan prestasi belajar siswa.

3. “Implikasi Penggunaan Gawai Terhadap Kesantunan Berbahasa Siswa di Mi Ma’arif Kumpulrejo 02 Ngronggo Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”. Tujuan Penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah Penggunaan Gawai di Mi ma’arif Kumpulrejo 02. 2) Bagaimanakah Kesantunan Berbahasa di Mi ma’arif Kumpulrejo 02. 3) Implikasi Penggunaan Gawai Terhadap Kesantuna Berbahasa Siswa Mi Ma’arif Kumpulrejo 02. Untuk Penelitian kualitatif dilaksanakan dengan cara pengamat menjadi instrumen aktif yang terjun kelapangan untuk mencari data. Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah pra-lapangan untuk menyiapkan instrumen dan menggali data awal, kemudian peneliti terjun kelapangan untuk melakukan pengamatan, dan jika data yang diperluka sudah terkumpul peneliti melakukan analisis data. Dalam penelitian ini peneliti menjadi instrumen aktif di lapangan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini 1) penggunaan gawai di Mi ma’arif Kumpulrejo 02 sangat dibatasi. Penggunaan hanya diperbolehkan untuk guru guna mempermudah dalam berkomunikasi. Siswa tidak diperbolehkan namun ada kebijakan tertentu. 2) bahasa siswa tergolong santun dan faktor perubahan kesantunan meliputi faktor keluarga, faktor lingkungan, dan faktor pergaulan. 3) implikasi penggunaan gawai berpengaruh terhadap bahasa siswa. Dan bahasa tersebut merupakan bahasa baru yang ditemukan melalui penggunaan gawai. Perbedaan penelitian terdahulu oleh Marliana Darani dengan penelitian yang saya teliti adalah pada teori yang di pakai adalah imlikasi penggunaan gawai , kalau penelitian saya pengaruh aplikasi gawai.dan juga penelitian terdahulu

ini bertujuan mengetahui implikasinya dengan kesantunan berbahasa pada siswa bukan motivasi belajar siswa.

4. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih banyak. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif. Kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainnya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya. Perbedaan penelitian terdahulu oleh Titik Mukarromah yaitu pada dampak penggunaan gadget berfokus pada perkembangan sosial anak usia dini
5. “Pengaruh Penggunaan Gawai Smartphone Terhadap Pembentukan Perilaku dan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor yang menyebabkan anak SD menggunakan gawai

smartphone, fungsi gawai smartphone bagi anak SD, bentuk perilaku kepribadian anak SD akibat penggunaan gawai smartphone, dan upaya orang tua dalam mengatasi dampak dan memperkenalkan gawai smartphone pada anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang merujuk pada perspektif penelitian studi kasus. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model analisis data dilakukan secara interaktif menurut Miles dan Huberman, Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Faktor yang mempengaruhi anak SD menggunakan gawai smartphone adalah faktor lingkungan, orang tua dan fasilitas yang ada pada gawai smartphone, (2) Fungsi utama gawai smartphone bagi anak SD yaitu sebagai hiburan, media sosial dan alat bantu dalam belajar, (3) Perilaku positif pengguna gawai smartphone adalah anak SD lebih semangat belajar, sedangkan bentuk perilaku negatifnya ada anak SD yang kecanduan bermain gawai smartphone berperilaku emosional, malas, kriminalitas, dan kurangnya bersosialisasi, (4) Strategi untuk mengatasi pengaruh negatif yaitu orang tua sering mengontrol anak dalam bermain gawai smartphone, memberi perhatian lebih untuk anak, mendampingi anak saat bermain gawai smartphone, dan orang tua memperkenalkan mainan tradisional kepada anak sebagai hiburan. Perbedaan penelitian terdahulu oleh Jenny Ika Adhelia yaitu Pengaruh Penggunaan Gawai Smartphone Terhadap Pembentukan Perilaku dan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar Bukan pada prestasi belajar siswa.

Lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 *State Of The Art*

<b>Peneliti dan Judul penelitian</b>	<b>Hasil</b>	<b>Perbedaan</b>
<p>Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Antisosial dalam Berkomunikasi Siswa SMPN 22 Surabaya</p> <p><b>Peneliti</b> Khusnul Hotimah</p>	<p>Dalam penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap perilaku antisosial dalam berkomunikasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan penyebaran angket pada siswa SMPN 22 Surabaya. Subjek pada penelitian ini berjumlah 92 responden siswa SMP dari kelas satu hingga kelas tiga, dengan teknik pengambilan sampel acak sederhana. Hasil penelitian dalam jurnal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan smartphone dengan perilaku antisosial dalam berkomunikasi secara signifikan dibuktikan dengan koefisien korelasi 0,423 dengan signifikansi 0,000. Koefisien korelasi yang bertanda positif menunjukkan hubungan kedua variabel adalah searah atau berbanding lurus.</p>	<p>Perbedaan penelitian terdahulu oleh Khusnul Hotimah dengan penelitian saya adalah pada tujuannya yaitu pengaruh smartphone yang lebih difokuskan kepada perilaku anti sosial siswa bukan prestasi belajar siswa.</p>
<p>Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten</p>	<p>Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah Motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%, hasil belajar siswa kelas v MI Thoriqotussa'adah pujon termasuk pada</p>	<p>Perbedaan penelitian Mirna Intan Sari dengan penelitian saya adalah pada pengaruh gadget ter hadap motivasi belajar bukan prestasi belajar siswa.</p>

<p>Malang.</p> <p><b>Peneliti</b></p> <p>Mirna Intan Sari</p>	<p>kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%, intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85% , tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah pujon dengan hasil <math>0,707 &gt; 0,05</math> (pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan hasil <math>0,244 &gt; 0,05</math> (pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar).</p>	
<p>Implikasi</p> <p>Penggunaan Gawai Terhadap Kesantunan Berbahasa Siswa di Mi Ma'arif Kumpulrejo 02 Ngronggo kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020</p> <p><b>Peneliti</b></p> <p>Marliana Darani</p>	<p>Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini</p> <p>1) penggunaan gawai di Mi ma'arif Kumpulrejo 02 sangat dibatasi. Penggunaan hanya diperbolehkan untuk guru guna mempermudah dalam berkomunikasi. Siswa tidak diperbolehkan namun ada kebijakan tertentu. 2) bahasa siswa tergolong santun dan faktor perubahan kesantunan meliputi faktor keluarga, faktor lingkungan, dan faktor pergaulan. 3) implikasi penggunaan gawai berpengaruh terhadap bahasa siswa. Dan bahasa tersebut merupakan bahasa baru yang ditemukan melalui penggunaan</p>	<p>Perbedaan penelitian terdahulu oleh Marliana Darani dengan penelitian yang saya teliti adalah pada teori yang di pakai adalah imlikasi penggunaan gawai , kalau penelitian saya pengaruh aplikasi gawai.dan juga penelitian terdahulu bertujuan mengetahui implikasinya dengan kesantunan berbahasa</p>

	gawai.	pada siswa bukan motivasi belajar siswa.
Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di dusun setia bumi kecamatan seputih banyak <b>Peneliti</b> Titik Mukarromah	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih banyak. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu, sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif. Hasil akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau	Perbedaan penelitian terdahulu oleh Titik Mukarromah yaitu pada dampak penggunaan gadget berfokus pada perkembangan sosial anak usia dini

	belum layak pada usianya	
<b>Pengaruh Penggunaan Gawai Smartphone Terhadap Pembentukan Perilaku dan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar</b> <b>Peneliti Jenny Ika Adhelia</b>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Faktor yang mempengaruhi anak SD menggunakan gawai smartphone adalah faktor lingkungan, orang tua dan fasilitas yang ada pada gawai smartphone, (2) Fungsi utama gawai smartphone bagi anak SD yaitu sebagai hiburan, media sosial dan alat bantu belajar, (3) Perilaku positif pengguna gawai adalah anak SD lebih semangat belajar, sedangkan bentuk perilaku negatifnya ada anak SD yang kecanduan bermain gawai smartphone berperilaku emosional, malas, kriminalitas, dan kurangnya bersosialisasi, (4) Strategi untuk mengatasi pengaruh negatif yaitu orang tua sering mengontrol anak dalam bermain gawai smartphone, memberi perhatian lebih, mendampingi anak saat bermain gawai smartphone, dan orang tua memperkenalkan mainan tradisional kepada anak sebagai hiburan.</p>	<p>Perbedaan penelitian terdahulu oleh Jenny Ika Adhelia yaitu Pengaruh Penggunaan Gawai Smartphone Terhadap Pembentukan Perilaku dan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar Bukan pada prestasi belajar siswa.</p>



## H. Definisi Operasional

Prestasi belajar siswa bagus ataupun jelek bisa dipengaruhi oleh beberapa aspek, diantaranya adalah: Kurangnya perhatian orang tua, pergaulan siswa, lingkungan dan juga bisa disebabkan oleh teknologi-teknologi canggih abad 21 yang terjadi akibat arus globalisasi. Dan jika membicarakan teknologi canggih zaman sekarang ini pastinya tak akan lepas dari gawai. Gawai merupakan pembaruan dari telepon kabel menjadi telepon canggih yang bisa dibawa kemana pun.

Dewasa ini sudah tidak dipungkiri lagi, bahwa tidak hanya kaum elite saja yang bisa membeli smartphone, tetapi kaum menengah ke bawah pun mampu membelinya. Dengan banyaknya aplikasi yang tersedia, semua orang dapat dengan mudah memilih dan menginstalnya pada gawai masing-masing. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun suka bermain dengan gawai. Aplikasi bermain, belajar, sosial banyak dalam gawai.

Usia anak SMP adalah usia peralihan masa dari anak-anak masuk pada usia remaja. Dan anak-anak nalurinya adalah bermain. Maka penelitian ini hanya akan lebih memfokuskan bahasan pada pengaruh aplikasi dalam gawai di kalangan anak-anak sekolah khususnya pada siswa di SMP Negeri 16 Malang. Apakah terdapat pengaruh atau tidak penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 16 Malang.

## **I. Sistematika Penulisan**

Penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, bagian awal yaitu formalitas yang terdiri dari halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan pembimbing dan lembar persetujuan serta pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

Bagian utama penulisan terdiri dari lima bab, bab pertama membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab kedua membahas tentang landasan teori yang menjelaskan pengertian judul penelitian, yaitu pengertian dari gawai, manfaat penggunaan gawai, dan dampak yang diakibatkan dari penggunaan gawai. Serta membahas tentang pengertian prestasi belajar, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

Bab ketiga membahas metode saat penelitian, yang meliputi jenis penelitian, variabel dan instrumen penelitian, populasi dan sampel, subjek dan objek penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data serta analisis data.

Bab keempat membahas tentang gambaran umum dari tempat penelitian, SMP Negeri 16 Malang, keadaan guru, karyawan, siswa, sarana dan prasarana, serta penyajian data dan analisis data. Bab kelima penutup yang berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran untuk penulis.

STAIMA AL-HIKAM