

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI DI SMK 7 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
Irma Novraini
NPM. 1911010340

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI DI SMK 7 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Irma Novraini

NPM. 1911010340

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



Pembimbing I : Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd.I

Pembimbing II : Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK 7 BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Irma Novraini

Penggunaan *gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, mencari informasi, menambah wawasan pengetahuan dan pendidikan. Pengguna *gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, mencari informasi, menambah relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, disisi lain, masih ada beberapa hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor kurang tepatnya dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Mengingat saat ini kurikulum yang dijalankan di sekolah tidak terlepas dari penggunaan *gadget*, tidak jarang siswa menggunakan *gadget* disepanjang waktu disekolah. Bahkan, saat guru sedang memberi arahan di kelas. Salah satu masalah yang sering terjadi akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu sering menunda sholat, waktu belajar dan menunda apabila diperintah orang tua atau bahkan sering tidak melaksanakannya. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau budi pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

Adapun pendekatan Penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK 7 Bandar Lampung yang mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik simple random sampling. Dengan menggunakan teknik sampling tersebut diperoleh sebanyak 83 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket (skala likert). Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan korelasi product moment dan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan program IBM *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 26.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis korelasi person product moment diperoleh nilai signifikan sebesar 0,046. Dapat disimpulkan bahwa $0,046 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung. Adapun tingkat hubungan variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI (Y) diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,220. Sedangkan nilai r tabel untuk 83 responden dengan level of significant 5% (r tabel) adalah 0,213. Dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel X dan Y memiliki korelasi yang rendah. Berdasarkan uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi diperoleh sebesar 0,48. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung sebesar 4,8% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GADGET USE ON STUDENT INTEREST IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION CLASS XI AT SMK 7 BANDAR LAMPUNG

By:

Irma Novraini

The use of gadgets is very important for human life in order to communicate, find information, increase knowledge and education. The use of gadgets is very important for human life in order to communicate, find information, add relationships, add insight and knowledge, education, and business. However, on the other hand, there are still some contradictory things caused by the lack of accuracy in utilizing the actual function. Given that the current curriculum run in schools is inseparable from the use of gadgets, it is not uncommon for students to use gadgets all the time at school. In fact, when the teacher is giving directions in class. One of the problems that often occurs due to excessive use of gadgets is that they often delay prayer, study time and delay when ordered by parents or even often do not carry it out. The subject of Islamic Religious Education or ethics is education that provides knowledge and skills as well as forming attitudes, and students' personalities in practicing the teachings of Islam. Therefore, this study aims to examine whether there is an effect of gadget use on students' interest in learning Islamic religious education subjects in class XI at SMK 7 Bandar Lampung.

The approach of this research is to use quantitative methods. This type of research is survey research. The population in this study were all grade XI students of SMK 7 Bandar Lampung who took Islamic religious education subjects. The research sample was taken using simple random sampling technique. By using the sampling technique obtained as many as 83 students. Data collection techniques in this study using questionnaires or questionnaires (Likert scale). Data analysis techniques in this study are using product moment correlation and simple liner regression analysis using the help of the IBM Statistical Package for Social Science (SPSS) version 26 program.

The results of this study indicate that based on the correlation analysis of person product moment obtained a significant value of 0.046. It can be concluded that $0.046 < 0.05$ which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. This indicates that there is a significant positive influence between the use of gadgets on the learning interest of students in Islamic Religious Education class XI at SMK 7 Bandar Lampung. The level of relationship between the variable of gadget use (X) and the variable of student interest in learning Islamic Education subjects (Y) obtained a correlation coefficient (r) of 0.220. While the value of r table for 83 respondents with a level of significant 5% (r table) is 0.213. It can be concluded that the level of relationship between variables X and Y has a low correlation. Based on the simple linear regression test, it shows that the coefficient of determination is 0.48. This shows that the use of gadgets on the learning interest of students of class XI Islamic religious education subjects at SMK 7 Bandar Lampung is 4.8% while the rest is influenced by other variables not discussed in this study.

Keywords: *Gadget Use, Interest in learning, Islamic Religious Education*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irma Novraini
Npm : 1911010340
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Smk 7 Bandar Lampung**” adalah benar benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumin.



Bandar Lampung, 21 Oktober 2023

Penulis,



IRMA NOVRINI
NPM. 1911010340



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMKN 7 Bandar Lampung”** Disusun oleh: **Irma Novraini NPM: 1911010340**, Program studi: **Pendidikan Agama Islam**. Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Jum’at, 22 Desember 2023

TIM MUNAQOSYAH

Moderator : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Sekretaris : Erni Yusnita, M.Pd

Penguji Utama : Saiful Bahri, M.Pd

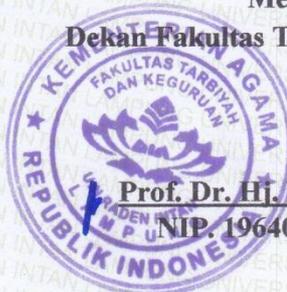
Penguji Pendamping I : Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd.I

Penguji Pendamping II : Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd.I

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

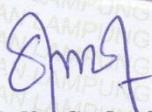
Nama : Irma Novraini
NPM : 1911010340
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMKN 7 Bandar Lampung**

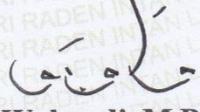
MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I,

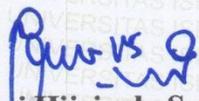
Pembimbing II,


Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd.I
NIP. 198409072015031001


Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Umi Hijriyah, S.Ag.,M.Pd
NIP. 197205151997032004

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kalian dari perut ibu kalian dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kalian pendengaran, pengelihatatan dan hati, agar kalian bersyukur.”

(QS An-Nahl [16]: 78)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, kekuatan, nikmat, kesehatan serta kasih sayangNya. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam tidak lupa saya curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW. Atas izin Allah saya dapat mempersembahkan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur yang tulus ikhlas skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ahmad Suryadi dan Ibundaku tercinta Neli Herliani, motivasi terbesarku yang telah melahirkan dan merawatku, membesarkanku serta mendidikku dengan penuh ketulusan dan membimbingku dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan dalam doa yang tiada henti sehingga menghantarkanku sampai di titik ini, mereka adalah penyemangat terbesar dalam hidupku untuk menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kedua saudara kandungku, Ellia Suryani, S.Si dan Zelda Novalia Aisyah yang telah memberikan dukungan serta menjadi motivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan.



RIWAYAT HIDUP



Irma Novraini, lahir di desa Dwikora Kecamatan Bukit kemuning Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 24 november 1999, putri kedua dari tiga bersaudara yaitu dari bapak Ahmad Suryadi dan ibu Neli Herliani. Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah Sekolah dasar (SD) yang diselesaikan di SDN 1 Dwikora kecamatan Bukit Kemuning Lampung Utara pada tahun 2012. Kemudian pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di selesaikan di MTS Yapsi Sumber Jaya Lampung Barat pada tahun 2015. Dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di selesaikan di SMAN 1 Sumber Jaya Lampung Barat pada tahun 2018. Setelah menyelesaikan pendidikan di bangku SMA, pada tahun 2019 terdaftar sebagai mahasiswa program S1 dengan jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN. Selanjutnya pada bulan juni tahun 2022 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di desa Sukapura kecamatan Sumber Jaya Lampung Barat. Kemudian penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 7 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang, berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kenikmatan, kesehatan, ilmu pengetahuan, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memenuhi gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMKN Bandar Lampung” tepat pada waktunya. Tidak lupa sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW. Yang kita nanti-nantikan syafaatnya pada hari kiamah.

Penyusunan skripsi ini telah melewati proses yang panjang, peneliti juga menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan demi perbaikan kedepannya. Selain itu, terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd I selaku sebagai pembimbing akademik sekaligus Pembimbing I, dan Bapak Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd I selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatian untuk mendampingi peneliti, memberikan arahan, motivasi dan semangat untuk menyusun skripsi ini dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan dedikasi yang luar biasa untuk peneliti.
2. Bapak Ibu dosen UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing, mendidik dan membekali dengan ilmu pengetahuan.
3. Bapak dan Ibu guru SMKN 7 Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam proses serta izin penelitian.
4. Sahabatku tersayang Mia Dwi Nur Aziza, Selvina Rostika Rani, Juli Fitriyani, Lusi Handayani, Dwi Pusfita Layli, Novia Oktarini, Desta Zahara, Rizqi Fauzi, Naufal Mustopa dan teman-teman kelas K jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2019. Terimakasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah serta support sistem dalam pengerjaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Teman-Teman KKN desa Sukapura Kecamatan Sumber Jaya Lampung Barat serta Teman-Teman PPL dan Siswa-Siswi SMK 7 Bandar Lampung. Terimakasih sudah menjadi bagian dari proses pengerjaan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang ikut terlibat dalam membantu baik secara moral maupun materi dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga apa yang telah bapak ibu serta teman-teman berikan menjadi pahala dan amal jariyah oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya pada pembaca umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2023

Penulis,

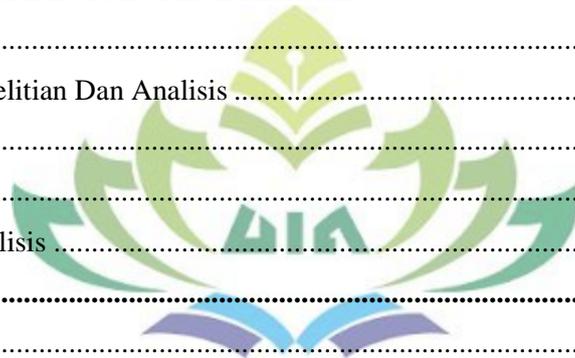


IRMA NOVRINI
NPM. 1911010340

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	xiii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang relevan	5
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS.....	10
A. Penggunaan <i>gadget</i>	10
1. Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2. Kekurangan dan Kelebihan <i>Gadget</i>	15
3. Pemanfaatan <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran PAI	16
4. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	17
5. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	18
B. Minat Belajar	20
1. Pengertian Minat Belajar.....	20
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	22
3. Ciri-ciri Minat Belajar	23
4. Indikator Minat Belajar	23
C. Pendidikan Agama Islam	25
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	25
2. Sumber Pokok Pendidikan Agama Islam	28

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	30
4. Fungsi Pendidikan Agama Islam.....	31
5. Materi Pendidikan Agama Islam.....	31
D. Kerangka Berpikir.....	37
E. Pengajuan Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Waktu dan Tempat Penelitian	39
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	39
D. Definisi Operasional Variabel	42
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Uji Validitas dan Reabilitas Data	43
G. Uji Prasyarat Analisis.....	45
H. Uji Hipotesis	46
I. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data.....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Analisis	48
C. Uji Prasarat Analisis.....	51
D. Hasil Uji Hipotesis	53
E. Pembahasan Hasil Analisis	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan	58
B. Rekomendasi.....	58
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	6
Tabel 3.1 Data Populasi.....	40
Tabel 3.2 Skor Skala Likert.....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Variabel dan Indikator Angket	43
Tabel 3.4 Kriteria Validitas	44
Tabel 3.5 Tingkat reabilitas berdasarkan nilai Alpha	44
Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	49
Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen Variabel Minat Belajar Mata Pelajaran PAI (Y).....	49
Tabel 4.3 Hasil Relibilitas	50
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi Pearson <i>Product Moment</i>	53
Tabel 4.7 Interpretasi Nilai Korelasi <i>Person Product Moment</i>	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	55
Tabel 4.9 Korelasi Koefesiensi.....	55
Tabel 4.10 Kriteria GuildFord.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	31
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Uji Coba Penelitian.....	
Lampiran 2. Daftar Nama Sampel Penelitian	
Lampiran 3. Hasil Wawancara	
Lampiran 4 Angket Pra Penelitian.....	
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian.....	
Lampiran 6. Distribusi Data Uji Coba.....	
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas	
Lampiran 8. Instrumen Angket Penelitian	
Lampiran 9. Tabulasi Data Penelitian	
Lampiran 10. Hasil Uji Asumsi.....	
Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis	
Lampiran 12. Dokumentasi	
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penjelasan atau kata-kata yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan proposal ini sangatlah penting sehingga diharapkan diperoleh gambaran yang jelas tentang makna dan substansi yang dimaksud agar tidak terjadi penafsiran yang beragam dan tidak terjadi kesalahpahaman tentang makna dari kata-kata dalam judul ini. Judul penelitian ini adalah “Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK 7 Bandar Lampung”. Maka peneliti mencoba mendeskripsikan dan memaparkan makna istilah dari judul tersebut agar tidak terjadi kesalah pahaman oleh berbagai pihak. Ada beberapa istilah yang coba peneliti uraikan antara lain:

Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kemampuan yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹ Pengaruh dapat didefinisikan sebagai kekuatan yang dihasilkan dari keberdaan sesuatu, seperti karakter seseorang, orang lain, barang, perilaku, atau kepercayaan, yang semuanya memiliki kemampuan untuk mempengaruhi lingkungan terdekatnya, misalnya dalam penggunaan *gadget*. Penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang.² Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *gadget*. *Gadget* adalah telepon (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.³ penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktifitas sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui *gadget* (*Handphone*) yaitu untuk mencari informasi atau materi tambahan dengan menggunakan sosial media yang terdapat di dalam *gadget* tersebut seperti *google*, *youtube* dan sebagainya sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

Minat belajar secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁴ Sedangkan belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. minat belajar adalah kecenderungan seorang siswa untuk melakukan kegiatan tertentu yang outputnya akan membuat mereka senang dan tertarik, minat belajar berbeda-beda tergantung dari banyak factor, seperti kepribadian, lingkungan, dan materi yang diajarkan contohnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Agama Islam adalah rangkaian proses sistematis, terencana, dan komperhensif dalam upaya mentransfer nilai-nilai kepada siswa serta mengembangkan proses yang ada pada diri mereka sehingga mampu melaksanakan tugasnya di muka bumi dengan sebaik-baiknya sesuai nilai illahiah yang didasarkan pada Al-Qur'an dan Hadits di semua dimensi kehidupan.⁵ Dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa ketertarikan atau senang seseorang terhadap sesuatu contohnya dengan adanya penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana di sekolah tersebut sudah menerapkan penggunaan *gadget*.

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), 664.

² Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), 852.

³ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan,” *Jurnal Kopasta* 5, no. 2 (2018): 59.

⁴ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Palembang: Grafika Telindo, 2015), 32.

⁵ Ilmu Pendidikan Islam Sri Minarti, *Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif-Normatif* (Jakarta: Amzah, 2018), 29.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa judul ini peneliti ingin mengetahui apakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Globalisasi atau budaya yang mendunia merupakan keniscayaan yang tidak bisa dipungkiri kehadirannya. Globalisasi memberikan banyak pengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan manusia seperti aspek sosial, aspek budaya, bahkan juga menyentuh aspek pendidikan. Pendidikan mewariskan budaya luhur kepada generasi selanjutnya. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengarahkan, membina, dan membimbing siswa dalam memfilter arus globalisasi yang hadir saat ini.

Ditengah *global village* (kampung dunia) sebagaimana masyarakat Indonesia lebih cenderung memanfaatkan waktunya untuk beraktifitas dengan media elektronik seperti televisi, laptop, handpone, tablet atau sejenisnya daripada berinteraksi dengan individu lainnya tidak hanya orang-orang dewasa bahkan anak kecil atau balita pun sudah dikenalkan dengan media elektronik. Media tersebut disebut dengan *gadget*, *gadget* merupakan suatu barang dengan aplikasi yang menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, permainan bahkan hiburan. Interaksi mereka dengan *gadget* tersebut tentunya memiliki dampak terhadap pola pikir, sikap dan kepribadiannya masing-masing. Jenis *gadget* yang menjadi pembahasan dalam penelitian yaitu *smartphone*. *Smartphone* adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi juga bisa digunakan dalam hal lainnya seperti browsing, mencari informasi dan penyimpanan digital. Peneliti melihat banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan *gadget* khususnya siswa menengah atas (SMA/SMK) membuat peneliti ingin mengetahui lebih jauh terhadap hal tersebut.

Berdasarkan survei *siemens Mo-bile lifestyle III*, ditemukan bahwa 60% dari respondennya lebih senang menggunakan *gadget* dalam hal ini ponsel untuk mengirim dan membaca SMS atau memainkan games di tengah pembelajaran yang dianggap membosankan. Dengan adanya relaitas seperti itu, akan ada banyak perubahan yang terjadi pada diri pelajar yang menggunakan *gadget*. Hal ini khususnya dalam minat belajar serta perilaku siswa, jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu diiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap acuh tak acuh terhadap pemelajaran, baik interaksi antar guru, siswa maupun lingkungan sekitar.

Pengguna *gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, mencari informasi, menambah relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, disisi lain, masih ada beberapa hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor kurang tepatnya dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Hal apapun apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik, sebaliknya, jika digunakan secara berlebihan dan tidak semestinya,⁶ akan menimbulkan beberapa pengaruh yang kurang baik.⁷

Dengan adanya penggunaan *gadget* yang cukup intens juga terjadi di sekolah, mengingat saat ini kurikulum yang dijalankan di sekolah juga tidak terlepas dari penggunaan *gadget*. Pada praktiknya, penggunaan *gadget* di sekolah ternyata tidak hanya diperuntukkan bagi kegiatan belajar mengajar. Tidak jarang siswa juga menggunakan *gadget* disepanjang waktu disekolah. Bahkan, saat guru sedang memberi arahann dikelas, masih ada beberapa siswa yang tidak lepas dari *gadget*nya maing-masing. Hal ini terjadi karena guru yang masih kurang tegas dalam menyepakati adanya *gadget* di ruang kelas, sehingga para murid bebas menggunakannya tanpa rasa khawatir.

⁶ Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA," *Jurnal PPKN dan Hukum* 13 (2018): 65.

⁷ Muh. Khalifah Mustami, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aynat Publishing, 2015), 30.

Penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan juga dapat menyita waktu siswa, salah satu masalah yang sering terjadi akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu sering menunda sholat, waktu belajar dan apabila diperintah orang tua sering menunda bahkan tidak melaksanakannya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan harus sebisa mungkin dihindari karena Allah SWT berfirman dalam QS. Al-A'raf ayat 31 sebagai berikut:

إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

“*Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.*” (QS. Al-A'raf: [7]: 31).

Penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah memang memudahkan kedua belah pihak, guru dan para murid, karena menjadi lebih mudah dalam pemberian materi, pengerjaan dan pengumpulan tugas. Namun, penggunaan *gadget* saat belajar bisa saja disalahgunakan oleh para murid dan menghilangkan fokus mereka dalam belajar karena mudah teralihkn dnegan kegiatan lain selain belajar seperti cek media sosial, update status, dan bermain game online.⁸ Dilihat dari konten atau materi *gadget* yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berfikir dan bertindak siswa dengan demikian bagaimana pengaruh *gadget* dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar, siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik.⁹ Salah satunya yaitu minat belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mana di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau budi pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, diperoleh keterangan bahwa ada beberapa pertemuan pada mata pelajaran PAI yang dianjurkan untuk menggunakan *gadget*. *Gadget* memang dibutuhkan di era digital saat ini untuk mempermudah akses yang lebih luas dalam mencari sumber informasi dan materi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan *gadget* pada pembelajaran dibatasi hanya untuk mencari informasi tambahan atau pendukung yang dibutuhkan, guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Siswa tidak diperkenankan menggunakan *gadget* saat sedang melaksanakan ujian (Hasil wawancara bisa dilihat pada lampiran 3).

Hasil pra penelitian diketahui bahwa sistem dari diterapkannya penggunaan *gadget* yang ada di sekolah SMK 7 Bandar Lampung sudah cukup baik, siswa mencari informasi melalui *gadget* dan guru Pendidikan Agama Islam menerapkan media pembelajaran dalam mencari materi yaitu dengan menggunakan *google* terlebih lagi karena disekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka, akan tetapi penggunaan *gadget* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih dibatasi yaitu masih ada materi yang tidak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget*. Selain penggunaan *gadget* tersebut sudah berdampak baik tetapi masih ada beberapa siswa yang masih menggunakan *gadget* dengan kurang benarmenurut guru Pendidikan Agama Islam masih ada beberapa siswa yang cuek akan nilai, siswa masih sering kali tidak mendengarkan guru saat menjelaskan dan pada saat diberi tugas masih ada beberapa siswa yang menggunakan *gadget* bukan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan apa yang dipelajari akan tetapi membuka aplikasi lain seperti chat atau instagram dan sebagainya. Pada awal pembelajaran semua siswa memang

⁸ Azimah Subagijo, *Diet dan Detoks Gadget* (Jakarta: Noura Books, 2020), 3.

⁹ Adeng Hudaya, “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Education* 4, no. 2 (2018): 5.

memperhatikan guru, namun beberapa menit kemudian siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain atau dengan kata lain kurang memperhatikan pelajaran.

Dilihat dari data yang diperoleh dalam penyebaran angket menunjukkan bahwa hasil angket bervariasi. Menurut guru Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung yaitu Bapak Amri Zein, S.Pd. Menjelaskan bahwa ada beberapa siswa yang semangat dan antusias, namun tidak sedikit pula yang belum baik dalam menggunakan *gadget* seperti mengobrol dan bahkan sampai tidur. Hal tersebut dapat dilihat dari skor total angket minat belajar yang bervariasi.

SMK 7 Bandar Lampung adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Sukarame baru, kecamatan Sukarame, kota Bandar Lampung, Lampung kode pos 35131, dengan pembelajaran yang dilakukan pada sehari penuh dalam seminggu dan pembelajaran dilakukan selama 6 hari. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian di SMK 7 Bandar Lampung untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, sehingga peneliti mengidentifikasi permasalahan antara lain:

- a. Pesatnya globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan siswa lebih sering bermain *gadget* daripada mendengarkan guru saat penyampaian materi
- b. Masih banyaknya siswa yang melalaikan tugas
- c. Ada berbagai Aplikasi-Aplikasi di dalam *gadget* yang menarik perhatian siswa, sehingga membuat minat belajarnya menurun
- d. Mengurangnya minat siswa untuk belajar diduga karena cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, peneliti perlu membatasinya. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup pada penelitian ini adalah khusus pada penggunaan *gadget* (*HandPhone*)
- b. Permasalahan diteliti hanya sebatas pada minat belajar siswa akibat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara luas dalam dunia pendidikan. Adapun harapan manfaat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi bahan rujukan, bacaan, serta dapat menambah khasanah atau wawasan keilmuan dalam menela'ah tentang penggunaan *gadget* terhadap minat belajara siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK 7 Bandar Lampung.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peserta didik: dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam, khususnya pada materi tentang Masa Kejayaan Islam.
 - b. Bagi guru: dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam agar lebih aktif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.
 - c. Bagi sekolah: diharapkan dapat menjadi bahan bagi sekolah untuk perbaikan kegiatan pembelajaran.
 - d. Bagi peneliti: dapat menambah wawasan dan pengetahuan pribadi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan akan menjadi bekal untuk peneliti dalam mendidik di kemudian hari.
 - e. Bagi masyarakat: diharapkan berguna bagi masyarakat pada umumnya, bagi orang tua guna mengetahui sekaligus mencari solusi dalam menghadapi pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak.

G. Kajian penelitian terdahulu yang relevan

Penelitian yang menggunakan penggunaan *Gadget* media untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam sudah pernah dilakukan sebelumnya, penelitian terdahulu telah membantu proses penelitian ini diantaranya:

1. Junierissa Marpaung, 2018.

Jurnal ini berjudul “Pengaruh penggunaan *gadget* dalam lingkungan”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap lingkungan yaitu dalam memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi dan mendapat hiburan bahkan untuk keperluan berbisnis online. Perkembangan *gadget* ini sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Perbedaannya, jika penelitian sebelumnya objeknya adalah dalam kehidupan maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dalam minat belajar siswa.¹⁰

2. Anggun Rahayu, Sukarno, Masrifa Hidayani. 2022¹¹

Jurnal ini berjudul “Analisis dampak penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa dalam matapelajaran Pendidikan Agama Islam”. Berdasarkan hasil penelitian ini ditunjukkan dengan banyaknya penggunaan *gadget* pada siswa kelas V memberikan pengaruh negatif kepada anak serta adanya perubahan hasil belajar dalam mata pelajaran PAI. Perbedaannya yaitu apabila penelitian sebelumnya menganalisis dampak penggunaan *gadget* pada hasil belajar siswa namun penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengkaji tentang seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa.

¹⁰ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Lingkungan,” *Jurnal Kopasta* 5, no.2 (2018).

¹¹ Anggun Rahayu dkk, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* pada Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V di SD Negeri 61 Lebong,” *Insan Cendekia: Jurnal Studi Islam, Sosial dan Pendidikan* 1, no.1 (2022).

3. Kurnia Dila Okviawati, Zulhaini, Ikrima Mailani. 2020.¹²

Jurnal ini berjudul “Pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan smartphone, pada uji signifikansi ditemukan persamaan bahwa nilai (Sig), 0,149 > probabilitas 0,05 sehingga disimpulkan terdapat pengaruh variable x terhadap y. Perbedaannya, jika penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* dan lebih spesifik yaitu smartphone terhadap prestasi belajar maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar.

4. Maidatul Khusna. 2019.¹³

Jurnal ini berjudul “Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarrejo Rejotangan.” Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa mean angket minat belajar 37,6, sedangkan mean angket penggunaan *gadget* yaitu 89,00. Selanjutnya uji normalitas dan homogenitas, hasil uji normalitas data nilai angket minat belajar yaitu 0,159 dan perilaku peserta didik yaitu 0,200 serta angket penggunaan yaitu 0,200. Sehingga ketiga data tersebut berdistribusi normal karena nilai sig .0,05. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarrejo Rejotangan. Perbedaannya yaitu jika penelitian ini mengukur pengaruh *gadget* terhadap minat dan perilaku maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI, perbedaan selanjutnya terdapat objek penelitian jika penelitian sebelumnya objeknya adalah kelas VI MI maka penelitian yang akan penulis lakukan adalah kelas XI SMK.

5. Mariana Erlin Wasa. 2019.¹⁴

Jurnal ini berjudul “Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 17 Malang.” Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS, terdapat pengaruh lingkungan teman sebaya minat belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS. Perbedaannya yaitu jika penelitian ini mengukur pengaruh *gadget* dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar mata pelajaran IPS maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pengaruh *gadget* terhadap minat belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, perbedaan selanjutnya jika penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu ex post facto maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu metode survei.

Untuk lebih mudah memahami persamaan dan perbedaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu, maka peneliti akan membuat klasifikasi seperti paparan tabel berikut:

¹² Zulhaini dan Ikrima Mailani Kurnia Dila Okviawati, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Jom FTK UNIKS 2* (2020).

¹³ Maidatul Khusna, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarrejo Rejotangan,” (Skripsi: UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2019).

¹⁴ Mariana Erlin Wasa, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi 4*, no. 2 (2019).

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	<p><u>Nama:</u> Junierissa Marpaung</p> <p><u>Judul:</u> Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dalam lingkungan</p> <p><u>Tahun:</u> 2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian sebelumnya objeknya adalah dalam kehidupan maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dalam minat belajar siswa • Pada penelitian sebelumnya meneliti di lingkungan masyarakat, pada penelitian ini merupakan siswa kelas XI. 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel y dalam penelitian ini merupakan minat belajar. • Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.
2	<p><u>Nama:</u> Anggun Rahayu, Sukarno, Masrifa Hidayani</p> <p><u>Judul:</u> Analisis dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam</p> <p><u>Tahun:</u> 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> • Sama-sama dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya yaitu apabila penelitian sebelumnya menganalisis dampak penggunaan <i>gadget</i> pada hasil belajar siswa namun penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengkaji tentang seberapa besar pengaruh <i>gadget</i> terhadap minat belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel y dalam penelitian ini merupakan minat belajar. • Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.
3	<p><u>Nama:</u> Kurnia Dila Okviawati, Zulhaini, Ikrima Mailani</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang penggunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya, jika penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel y dalam penelitian ini merupakan

	<p><u>Judul:</u> Pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam</p> <p><u>Tahun:</u> 2020</p>	<p>an <i>gadget</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam 	<p><i>gadget</i> dan lebih spesifik yaitu smartphone terhadap prestasi belajar maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu mengkaji pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap minat belajar</p>	<p>minat belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan
4	<p><u>Nama:</u> Maidatul Khusna</p> <p><u>Judul:</u> Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarrejo Rejotangan</p> <p><u>Tahun:</u> 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> • Sama-sama menggunakan variabel y minat belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya yaitu jika penelitian ini mengukur pengaruh <i>gadget</i> terhadap minat dan perilaku maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pengaruh <i>gadget</i> terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PAI, perbedaan selanjutnya terdapat objek penelitian jika penelitian sebelumnya objeknya adalah kelas VI MI maka penelitian yang akan penulis lakukan adalah kelas XI SMK 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel y dalam penelitian ini merupakan minat belajar. • Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan
5	<p><u>Nama:</u> Mariana Erlin Wasa</p> <p><u>Judul:</u> Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar siswa kelas VII pada</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya yaitu jika penelitian ini mengukur pengaruh <i>gadget</i> dan lingkungan teman sebaya terhadap minat belajar mata pelajaran IPS maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pengaruh <i>gadget</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel y dalam penelitian ini merupakan minat belajar. • Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas

	mata pelajaran IPS SMP Negeri 17 Malang <u>Tahun:</u> 2019		terhadap minat belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. • Jika penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu ex post facto maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu metode survei	XI pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan
--	--	--	--	--

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penulisan dalam menyusun proposal yang terdiri dari tiga bab yang mana satu bab dengan bab lain terdapat keterkaitan secara sistematis, dalam kata lain pembahasannya dalam penelitian ini berurutan dari bab pertama hingga bab ketiga. Dengan artian, apabila membaca penelitian ini harus sistematis setiap babnya, rincian penjelasannya adalah sebagai berikut:

BAB I : Dalam bab ini peneliti menguraikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Pada bab ini menguraikan tentang pengertian penggunaan *gadget* sejarahnya, definisi minat belajar, faktor yang mempengaruhi minat belajar, dan definisi Pendidikan Agama Islam serta tujuan mempelajari mata pelajaran pendidikan agama islam.

BAB III : Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian, antara lain waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrument penelitian, uji coba instrument, uji prasarat analisis, uji hipotesis, dan teknik analisis data.

Berisi tentang hasil penelitian serta penjabaran mengenai hasil penelitian.

BAB IV : Berisi tentang kesimpulan dan rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilakukan.

BAB V :

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. *Gadget*

1. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Penggunaan berasal dari kata guna, lalu mendapat imbuhan dan akhiran –an yang berarti menggunakan (alat), mengambil dan manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan. *Gadget* adalah telepon genggam atau telepon seluler atau handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless).¹⁵ *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Contohnya komputer, handphone, game dan lainnya.

Saat ini sudah sangat banyak sekali *gadget* atau smartphone yang keren dan modern dengan kualitas filter yang sangat sempurna dan keren. *Gadget* sudah menjadi kebutuhan dasar manusia modern saat ini yakni saat dimana pertukaran informasi sangat cepat sehingga manusia membutuhkan alat yang bisa menjawab kebutuhannya tersebut. Penemu *gadget* pertama di dunia adalah seorang pria jenius yang bernama Nathan Stubblefield. Jika dilihat dari segi desain dan ukuran, ponsel pertama di dunia jauh berbeda dengan ponsel masa kini, yang cukup kecil untuk menyelip di saku dan dapat menghubungi hampir kemana saja di dunia ini. Tapi dari sinilah telepon nirkabel bermula.¹⁶

Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan mobile Furry, kecenderungan orang untuk tergantung pada smartphone semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna *gadget* sering memeriksa smartphonenya rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan *gadget* atau smartphonenya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan.

Pada dasarnya *gadget* di ciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell sebagaimana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengapa, apa kepada siapa dengan akibat atau hasil apa. Dilihat melalui model komunikasi Laswell *gadget* merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Berdasarkan pengertian ini *gadget* adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini. Sebelum ada media masa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu:

- a. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.
- b. Komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal.
- c. Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi

¹⁵ Marpaung, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan," *Jurnal Kopasta* 5, no.2 (2018): 59.

¹⁶ Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan *Gadget* Bagi Anak* (Yogyakarta: penerbit p4I, 2023), 2.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan *gadget* juga punya kekurangan. *Gadget* mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak *gadget* yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi *gadget* sedemikian berbahaya jika sering digunakan. *Gadget* sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan *gadget*, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, dan segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan *gadget* tersebut

Menurut Handrianto mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah

Dampak Positif Penggunaan *Gadget*:

- a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)
- c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*:

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut)
- b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- h) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dari hasil penelitian Juliadi penyebab penggunaan *gadget* pada remaja adalah: (1). Untuk Mendapatkan Informasi; (2). Mengikuti Perkembangan Zaman; (3). Konformitas; (4). Mengisi

Waktu Luang; (5). Kurangnya Kontrol Diri Anak Dari Orang Tua; (6). Kurangnya Peraturan Sekolah.

Dengan kecanggihan yang dimilikinya handphone mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu didunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan. Hal yang membedakan *gadget* dengan teknologi lain adalah unsur kekinian, *gadget* selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor ketertarikan terhadap pengguna *gadget* disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Salah satu fungsi umum dari penggunaan *gadget* yakni mempermudah aktivitas dalam berkomunikasi maupun bertukar pesan. Sehingga seseorang dapat menyerupai ketika sedang berkomunikasi secara langsung meski jarak berjauhan. Menurut Daddy mulyana, bahwa dalam perspektif agama Tuhanlah yang mengajarkan manusia berkomunikasi, dengan dianugerahkannya akal dan kemampuan berbahasa yang telah dianugerahkan-Nya pada manusia. Sebagaimana dalam Q.S Ar-Rahman ayat 1-4 sebagai berikut:

الرَّحْمَنُ ۙ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۖ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۙ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

“(Tuhan) yang Maha pemurah, Yang telah mengajarkan Al Quran, Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai berbicara.” (Q.S Ar-Rahman [55]: 1-4).

Menurut M. Quraish Shihab terkait ayat tersebut bahwa di awal surat telah dikatakan Allah memiliki sifat Ar- Rahman yang memberikan rahmat kepada seluruh makhluk dalam berkehidupan yang diantaranya: manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, malaikat ataupun jin baik itu yang taat ataupun murka. Kemudian diperjelas bahwa Allah yang mengajarkan Al-Qur’an yang menciptakan manusia makhluk yang sangat membutuhkan tuntunan-Nya, sehingga manusia mampu berekspresi dengan mengutarakan apa yang terdapat dalam benaknya melalui perkataan yang baik dan benar.

Munculnya *Gadget* merupakan faktor dari kecerdasan akal dan pikiran manusia yang telah diberikan oleh Allah swt. Dari hal tersebut sehingga menjadikan manusia lebih baik dari pada makhluk ciptaan lainnya karena manusia mampu berfikir serta dapat memenuhi kebutuhan dirinya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu Allah swt menciptakan manusia dengan tidak dibiarkan bodoh melainkan dapat belajar untuk memperoleh pengetahuan yang ada di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, sejatinya awal manusia telah dimuliakan dibanding makhluk hidup lainnya Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S Al-Isra ayat 70 yang berbunyi:

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِّنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى كَثِيرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا

○۷○

“Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak cucu Adam, dan Kami angkut mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang Kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna.” (Q.S Al-Isra [17]: 70)

Menurut Ibnu Kathir dalam Tien Pratiwi mengemukakan pendapat terkait ayat di atas bahwa Allah swt. telah menciptakan manusia dan telah dianugerahkan padanya suatu keistimewaan tersendiri dibandingkan makhluk lainnya sehingga inilah yang menjadikannya mulia dan dihormati dengan kedudukannya sebagai manusia. Salah satu anugrah dari Allah Swt yang diberikan pada setiap manusia ialah dengan kemampuan berfikir sehingga dapat membedakan antara yang baik dan buruk agar tidak terjerumus pada kebinasaan. Berdasarkan ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia merupakan makhluk yang sempurna karena ia memiliki akal dengan kemampuan untuk berfikir sehingga mampu membedakan baik dan buruknya segala sesuatu.

Penggunaan *gadget* sebagai alat komunikasi dapat didefinisikan menjadi suatu proses bertukar pemikiran, gagasan, fakta maupun kesan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Fungsi utama dari komunikasi ialah sebagai komunikasi sosial, yang di tandai bahwa komunikasi merupakan hal yang utama dalam membentuk konsep diri dan aktualisasi diri. Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran mengkondisikan siswa agar lebih aktif, mandiri, dan kritis untuk menganalisis informasi yang relevan dengan materi pelajaran. Selain itu *gadget* juga lebih ditekankan sebagai alat elektronik untuk menjadi media penyampaian informasi melalui internet.

Saat ini telah diciptakan beberapa *gadget* edukasi yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* di kelas, seperti laptop, OHP, pointer laser, whiteboard interaktif, SmartBoards, perangkat elektronik digital lainnya mendorong dan memotivasi dosen untuk membuat pelajaran interaktif. *Gadget* berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ICT, oleh sebab itu biasanya terhubung dengan internet. Guru dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti Handphone dan internet untuk mencari bahan belajar tambahan, dan mempermudah menyelesaikan tugas. Selain itu, penggunaan handphone yang berkamera.

Dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk memotret slide atau tulisan yang dipaparkan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah dan lancar. Handphone juga dapat bermanfaat sebagai alat perekam suara atau video, sehingga siswa dapat merekam guru saat mengajar guna sebagai arsip belajar siswa. Kekurangan materi yang ada di buku dapat menjadi pendukung siswa dalam memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar. Pada abad 21 *Gadget* sudah menjadi sumber belajar bagi para pelajar terutama bagi siswa, dengan adanya *gadget* pelajar tidak harus bersusah payah untuk ke perpustakaan mencari referensi cukup dengan jari semua yang di cari sudah mudah untuk di dapatkan. Hampir keseluruhan mengenai pelajaran semua sudah tersedia di dalam *Gadget*. Adapun tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran:

- a) Penggunaan *gadget* dapat sebagai tambahan dalam pembelajaran, yaitu jika siswa mencari informasi tambahan lain selain informasi dari guru.
- b) Penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, yaitu jika siswa mempermudah mengerjakan tugas.
- c) Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran, yaitu saat guru tidak dapat masuk kelas, guru memberikan modul atau bahan belajar yang diunduh dan mengumpulkan tugas lewat email.

Indikator sumber belajar melalui *gadget* dapat dilihat sebagai berikut. 1) Belajar sendiri secara cepat. Meningkatkan pengetahuan, belajar interaktif, mengembangkan kemampuan di bidang penelitian, 2) Memperkaya diri. Meningkatkan komunikasi dengan mahasiswa lain, meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di seluruh dunia, 3) Sebagai Pusat

pembelajaran dan pendidikan. Mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi lainnya

Kemunculan telepon genggam smartphone membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut, individu jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, daripada harus bertatap muka langsung. Adanya smartphone juga memiliki efek baru pada perilaku penggunaannya. Kwon, dkk. mengembangkan smartphone dalam 5 aspek, yaitu:

a) Gangguan harian

Merupakan gangguan kehidupan sehari-hari mencakup hilangnya pekerjaan yang sudah direncanakan, mengalami kesulitan konsentrasi di dalam kelas atau saat bekerja, penglihatan menjadi buram, nyeri pada pergelangan tangan dan di belakang leher serta terjadinya gangguan tidur.

b) Penarikan

Penarikan yang terkait dengan rasa tidak sabar, gelisah dan tidak sanggup tanpa smartphone, selalu mengingat smartphone walaupun tidak menggunakannya, tidak pernah berhenti menggunakan smartphone dan 13 menjadi tersinggung apabila diganggu saat sedang menggunakan smartphone

c) Hubungan yang berorientasi pada dunia maya

Hubungan mencakup pertanyaan mengenai seseorang yang merasa hubungan dengan teman yang dikenalnya melalui smartphone menjadi jauh lebih akrab daripada hubungan dengan teman di kehidupan nyata, mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak menggunakan smartphone dan selalu memeriksa smartphone.

d) Terlalu sering digunakan

Mengacu pada penggunaan smartphone yang tidak terkontrol, lebih memilih mencari sesuatu lewat smartphone daripada meminta bantuan orang lain, selalu mempersiapkan alat pengisi daya smartphone, dan dorongan untuk kembali menggunakan smartphone setelah berhenti menggunakannya.

e) Toleransi

Toleransi yaitu selalu berusaha untuk mengontrol agar tidak menggunakan smartphone akan tetapi selalu gagal melakukannya.

Terdapat faktor yang mempengaruhi kecanduan smartphone menurut Kwon, dkk Diantaranya adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan smartphone tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan smartphone. Agusta mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan smartphone, yaitu:

a) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu:

1) Tingkat sensation seeking yang tinggi.

Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

2) Self-esteem yang rendah

Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.

3) Kepribadian ekstraversi yang tinggi

4) Kontrol diri yang rendah

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

2. Kekurangan dan Kelebihan *Gadget*

Adapun dampak positif penggunaan *gadget* antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang siswa, menambah pengetahuan siswa, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreativitas siswa. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, siswa menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya siswa tidak bisa terlepas dari *gadget*, siswa menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, siswa menjadi lebih suka bermain dengan *gadget*nya daripada bermain dengan temannya dan siswa menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Selain itu, dampak positif penggunaan *gadget* antara lain, yang pertama adalah *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Nilai positif lain adalah *gadget* memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.¹⁷

Gadget dalam pembelajaran mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Akses informasi, yang digunakan dalam mencari informasi terkait peristiwa sejarah dalam meningkatkan pembelajaran misalnya dengan membaca e-book tentang sejarah para nabi dalam memperjuangkan agama Islam, video edukasi dan lain-lain.
- 2) Memperlancar komunikasi, dengan adanya *gadget* dapat mempermudah komunikasi antara peserta didik dengan guru dengan jarak jauh untuk menyampaikan pesan atau konsultasi mengenai pembelajaran.
- 3) Bertambahnya wawasan, dengan *gadget* menyebabkan wawasan pengetahuan peserta didik dapat bertambah karena kemudahan dalam mengakses informasi tersebut.
- 4) Fleksibilitas, karena dengan adanya *gadget* peserta didik dapat belajar kapan saja.
- 5) Terdapat ragam metode pembelajaran, dalam menggunakan *gadget* terdapat ragam metode sehingga dapat membuat pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik.

¹⁷ Hamdan Adib, "Problematika Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa)," *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 175.

Kendala/kekurangan yang dihadapi dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Di daerah pelosok atau desa masih banyak terjadinya faktor kemiskinan sehingga masih belum bisa dalam memenuhi kebutuhan *gadget*.
- 2) *Gadget* sebagai pendukung pembelajaran di sekolah masih belum bisa sepenuhnya diterapkan.
- 3) Terjadinya masalah teknis seperti konektivitas jaringan internet di pelosok desa buruk sehingga penggunaan *gadget* terhambat dan juga masalah perangkat lunak serta perangkat keras.

3. Pemanfaatan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran PAI

Gadget menyediakan fitur-fitur yang sangat disenangi oleh anak seperti game, youtube, Instagram, quiz, dan paint, photo dan video editor, calculator, google search atau yang sering dijuluki dengan “Mbah Google”, dan sebagainya. Aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Kelas Pintar, Zenius, Kipin School, seTara Daring, Quipper, Meja Kita, Sekolahmu, dan sebagainya juga bisa diakses melalui kecanggihan *Gadget* saat ini. Fitur dan Aplikasi-aplikasi tersebut memiliki kelengkapan dan kekhasan tampilan yang dapat menyenangkan peserta didik karena disertai dengan gambar, suara, video, dan animasi-animasi serta shortcut-shortcut yang mudah digunakan. Santyasa menyampaikan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran sehingga bisa menarik perhatian, minat, kesadaran, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Gadget sebagai media pembelajaran PAI dapat menyuguhkan inovasi yang lebih baik dan beraneka ragam bagi anak karena tidak terbatasnya hal-hal yang ingin mereka pelajari dan semuanya tersedia dalam genggamannya.¹⁸ Ketika peserta didik mendapatkan tugas pembelajaran PAI dari guru maka mereka akan segera mengambil *gadget*nya untuk segera menyelesaikan tugas pembelajaran itu dengan cara mencari informasi mengenai tugas pembelajaran yang diberikan. sebagai contoh Pendidik memerintahkan peserta didik untuk mampu dengan berani membaca Q.S al-Fatihah dengan bacaan yang baik dan benar, maka dengan keterbatasan interaksi antara peserta didik dan pendidik yang mana mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami tugas yang diberikan, peserta didik belum tahu bagaimana harus membaca Q.s Al – Fatihah dengan baik dan benar, maka mereka akan segera membuka media pembelajaran seperti youtube untuk kemudian mencari cara membaca Q.s Al-Fatihah dengan baik dan benar pada youtube tersebut. Di sana akan banyak pilihan-pilihan cara membaca Q.S al-Fatihah dan anak tinggal memilih, kemudian mendengarkan dan menirukannya sampai benar. Ilustrasi demikian tentu menggambarkan betapa mudahnya pembelajaran jika dibantu oleh media *gadget* bersama fitur-fitur dan aplikasi yang ada didalamnya. Dalam hal ini Pendidik tidak perlu harus mengeluarkan energi yang berlebih dan berteriak-teriak memberikan contoh cara membaca Q.S Al-Fatihah dengan baik dan benar. Bagi peserta didik pun cara demikian akan membuat mereka semakin senang dan merasa tenang. Jika kompetensi membaca Q.s Al-Fatihah itu belum dicapai, peserta didik tinggal memutar kembali aplikasi itu sekehendak hatinya sampai mereka mampu menguasainya.

Aplikasi pembelajaran daring di dalam *gadget* yang paling sering digunakan adalah: whatsapp group, setelah itu disusul aplikasi yang berasal dari google, yaitu google suite for

¹⁸ Rahmawati, Z. D.” Penggunaan Media *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak.” *TA’LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 3, no. 1.

education, lalu ruangguru, Zenius, dan zoom. *Gadget* juga bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk menguasai kompetensi pembelajaran PAI yang lainnya seperti menulis huruf al-quran, huruf hijaiyah, angka arab, mengenal benda-benda ciptaan Allah dan manusia, mengenal nama-nam baik Allah, menyanyikan lagu-lagu islami, bershalawat, mengaji dan mengkaji ayat-ayat dalam al-quran, dan sebagainya, bahkan pendidik bisa memanfaatkan fitur game dalam *gadget* untuk melatih daya ingat atau hafalan dan ketrampilan peserta didik terhadap ayat-ayat al-quran atau materi pelajaran yang telah diberikan. Dengan Media *Gadget*, pendidik bisa mempermudah peserta didik untuk belajar dan menguasai kompetensi pada mata pelajaran PAI, baik yang terkait dengan kompetensi Spiritual, Kompetensi Sosial, Kompetesni Pengetahuan, dan Kompetensi Ketrampilan. *Gadget* dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar mereka memiliki sikap spiritual yang kuat. Sebagai contoh aplikasi ipray dalam *gadget* dapat membuat anak selalu tepat waktu dalam menjalankan shalat karena disana terdapat aplikasi pengingat waktu shalat dan adzan Wujud pencapaian peserta didik terhadap kompetensi sosial dapat pula dikembangkan dengan cara melibatkan mereka ke dalam aplikasi-aplikasi sosial seperti group whatApp atau aplikasi “DANA” yang berisikan para donator-donatur pembangunan masjid atau penanganan bencana alam. Dengan terlibatnya mereka di dalam group tersebut maka nilai-nilai sosial dan sikap sosial peserta didik akan semakin baik dan bermanfaat bagi orang lain yang membutuhkan.

Penguasaan kompetensi pengetahuan peserta didik dapat pula ditingkatkan melalui Aplikasi Media Sunnah yang berisi konten dari banyak ustad dan sumber yang valid seperti, doa dan wirid, tanya jawab seputar agama, jadwal kajian keagamaan, audio, kajian Akhlak, info muslim, dan sebagainya. Begitu pula kompetensi ketrampilan peserta didik bisa dikembangkan dengan aplikasi google meeting atau zoom yang mana antara pendidik dan peserta didik dapat bertatap muka dalam jaringan untuk menunjukkan ketrampilan mereka dalam membaca al-quran, menjelaskan kandungan ayat, menceritakan kisah nabi dan rasul serta para wali Allah, dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan disini bahwa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membantu untuk memudahkan terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan.

4. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Pada dasarnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *gadget*, baik sebagai alat komunikasi atau tranformasi informasi maupun sebagai alat penelusuran sumber informasi sehingga tidak mengherankan jika perkembangan teknologi informasi membuat seseorang merasa tidak berarti hidupnya jika tidak menggunakan *gadget*. Seseorang yang selalu menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari akan merasa hampa apabila kehilangan benda tersebut.¹⁹

Salah satu faktor yang mempergaruhi kecanduan *gadget* adalah perilaku (tindakan) atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Menurut Gerungan mengatakan perilaku adalah sikap terhadap objek tertentu, bisa berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Tetapi sikap yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi. Sehubungan pendapat Arifin mengatakan bahwa sikap atau perilaku adalah suatu kecenderungan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku yang dituju ke arah suatu objek khusus.

¹⁹ Ita Musfirowati Hanika, “Fenomena Phubbing Di Era Milinea (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2015): 43.

Perkembangan teknologi yang cepat dan signifikan tentu saja mengubah budaya membaca. Adapun beberapa alasan membaca itu lebih asik jika menggunakan *gadget*. Sebagaimana orang mulai menggunakan *gadget* sebagai media untuk membaca.

- a) Dengan menggunakan *gadget* bias membaca dengan posisi apapun
- b) *Gadget* tidak seberat tumpukan buku dalam tas.
- c) Dengan *gadget*, saat ingin membaca hanya tinggal meng “klik” kemudahan yang ditujukan dengan biasanya mengakses bacaan secara mudah lewat *gadget*.
- d) Membaca lewat *gadget* membuat seseorang tidak perlu mengeluarkan biaya lebih.
- e) Tidak perlu ruang atau rak khusus jika akan ingin menggunakan *gadget* karena bacaan semua dalam bentuk file. Bacaan akan tersimpan dalam memori yang ada dalam *gadget*.
- f) Menggunakan *gadget* bisa membuat seseorang membaca dimanapun dan kapanpun.
- g) Dengan *gadget* tidak perlu takut sobek atau basah.

Fenomena penggunaan *gadget* dilandasi 2 hal yang pertama dari segi pemakaian yang terdiri dari 4 aspek yaitu:²⁰

- 1) Kebutuhan optimal komunikasi dan informasi.

Gadget diperuntukkan agar manusia mudah dalam mengelola dan mengembangkan kebutuhan komunikasi dan informasinya. Tetapi ketepatan penggunaannya hanya dapat dicapai apabila penggunaan *gadget* mengedepankan asas kebutuhan dan prioritas, sehingga tidak menciptakan hyperpersonal atau rasa ketertarikan berkomunikasi perantara *gadget* dalam bersosial daripada berkomunikasi secara langsung. Artinya *gadget* tepat digunakan apabila berlandaskan efisiensi dan efektivitas komunikasi dan sumber informasi.

- 2) Memprioritaskan mengikuti trend

Presentase masyarakat Indonesia menggunakan *gadget* adalah 43% dari total pendudukannya, dan 80% diantaranya adalah pengguna dengan usia kurang dari 25 tahun. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *gadget* adalah anak-anak dan remaja usia sekolah. Besarnya angka tersebut karena *gadget* memiliki layanan yang menarik kalangan muda serta menunjukkan kemewahan yang cenderung mengajak pada perilaku hedonis. Produknya terus di upgrade sehingga *gadget* menjadi semacam trend yang enggan untuk ditinggalkan.

Hal ini memunculkan persepsi bahwa teknologi canggih dalam *gadget* adalah sebuah gaya hidup yang wajib dipenuhi. Padahal upgrade terhadap fitur atau layanan pada *gadget* dasarnya adalah atas dasar kebutuhan. Maka jika *gadget* hanya sebatas menarik minat tanpa berlandaskan kebutuhan prioritas pengguna, berarti telah terjadi ketidaktepatan penggunaan *gadget*.

- 3) Mencari informasi untuk pengembangan wawasan

Gadget adalah media yang digunakan untuk mengakses informasi dalam format digital yang memungkinkan proses produksi, distribusi dan konsumsi informasinya terjadi dalam volume yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Sehingga salah satu hal yang melandasi penggunaan *gadget* adalah keinginan untuk terfasilitasi dalam mengumpulkan informasi agar maksimal.

- 4) Kebutuhan pada sumber belajar

Gadget dapat menjadi solusi untuk menghemat sumber daya waktu dan biaya terkait usaha pemenuhan kebutuhan sumber belajar siswa. Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar muncul dari fungsinya yang menyerupai komputer karena bersifat multi-

²⁰ Zulhini dan Ikrima Mailani Kurnia Dila Okviawati, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Jom FTK UNIKS* 2, no. 1 (2020): 21.

tasking (dapat mengoperasikan banyak fungsi). Namun diperlukan upaya yang tegas dari stake holder disekolah maupun kluarga untuk membangun khalayak aktif' pada intensitas pemakaian ini meliputi tiga hal yakni:

5. Indikator dalam Penggunaan *Gadget*

Indikator dalam penggunaan *gadget* ini meliputi 3 hal yakni²¹

a) Frekuensi penggunaan *gadget*

Frekuensi disini artinya adalah seberapa sering seseorang menggunakan *gadget*. Frekuensi tersebut akan mempengaruhi jadwal harian sekarang, kedisiplinan terkait rutinitas yang harus dikerjakan olehnya dengan tanggung jawab beserta konsekuensi yang jelas. Jika frekuensi penggunaan *gadget* berlebihan, maka hal ini dapat mengganggu aktivitas pendidikannya di sekolah.

b) Durasi yang dapat digunakan untuk mengakses *gadget*

Menurut Starburge, seorang hanya boleh berada di depan layar gaget kurang dari 1 jam. Sedangkan menurut Sigman, bahwa durasi ideal anak usia pra sekolah dalam menggunakan *gadget* adalah 30 menit hingga 1 jam dalm sehari. Lalu menurut Asosiasi Dketer Anak Amerika dan Kanada, idealnya anak-anak usia 0-2 tahun tidak terpapar sama sekali dengan *gadget*. Anak-anak usia 3-5 tahun diberikan batas durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam perhari untuk anak-anak usi 6-18 tahun.

c) Konten yang dikonsumsi melalui *gadget*

Konten yang ada didalam *gadget* tidaklah bebas nilai, tetapi memuat suatu tujuan yang pasti. Hal ini semkain diperparah dengan fenomena "too much information" karena beredarnya informasi dalam waktu yang sangat cepat dan banyak, sehingga akan sulit untuk menyaring konten secara selektif dan rentan diterpa berita hoax, pornografi dal hal-hal tidak bermanfaat lainnya. Maka diperlukan suatu indikator untuk menyeleksi konten kebutuhan, bermanfaat, dan tidak melanggar hukum saat pengguna mengakses *gadget*.

Apabila landasan penggunaan *gadget* diatas tidak dipatuhi, maka dapat menciptakan pengaruh negatif antara lain:

- 1) Menciptakan kesenjangan moral dan sosial karena tidak ada kontrol dalam mengakses konten di *gadget*.
- 2) Mempengaruhi rutinitas positif dan mengganggu jadwal harian menjadi tidak produktif
- 3) Menjangkitya fenomena hypersonal atau rasa ketertarikan berkomunikasi menggunakan perantara *gadget* dalam bersosial daripada berkomunikasi secara langsung.
- 4) Terjadi disfungsi sosial karena pengguna terobsesi untuk menemukan hal-hal baru dalam *gadget*, sehingga mengabaikan pekerjaan atau belajar disekolah yang merupakan lingkungan nyata untuk bersosial.

Adapun penggunaan *gadget* untuk selain tujuan di atas, yang dapat menimbulkan madharat bagi seorang muslim di dunia dan akhirat, maka wajib dihindari. Hal ini agar ia selamat dari penyakit buta mata dan hati. Ini mengingat bahwa cahaya yang berasal dari ponsel (dan semisalnya) dapat menurunkan kemampuan mata, bila dibarengi dengan intensitas yang tinggi dalam bermain *gadget*. Bahkan, terkadang bisa menyebabkan kebutaan; hilangnya nikmat mata. Lebih dari itu, juga bisa menyebabkan buta hati. Hal yang bisa menyebabkan seorang muslim terkena berbagai macam penyakit syahwat yang dapat merusak akhlak dan penyakit syubhat yang dapat merusak akal. Allah 'azza wa jalla telah menjelaskan akan bahaya buta hati melalui firman-Nya:

²¹ Iis Kurnia N Sharen Gifary, "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi," *Jurnal Sositoknologi* 14 (2015): 172.

فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبَ الَّتِي فِي الصُّدُورِ

“Sebab, bukanlah mata yang menjadi buta, tetapi hati yang ada di dalam dadalah yang menjadi buta.” (Qs. Al Hajj [22]: 46).

Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصَّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

“Ada dua nikmat yang banyak membuat manusia menjadi tertipu, yaitu: sehat dan waktu luang.” (HR. Bukhari, no. 6412).

Hadits ini merupakan hadits pertama dalam Kitab Raqa’iq dari Shahih Bukhari. Maknanya, barangsiapa yang memanfaatkan kesehatan dan waktu luang pada hal-hal yang dapat mendatangkan kebaikan maka akan beruntung dan barang siapa yang memanfaatkannya untuk hal-hal selain itu maka ia tertipu dan rugi.

Bila laki-laki menggunakan *gadget* untuk melihat wanita (yang tidak halal) dan wanita menggunakan untuk melihat laki-laki (yang tidak halal) serta perilaku keji lain, maka hal ini termasuk perilaku zina, sebagaimana sabda Rasul shallallahu ‘alaihi wa sallam dalam Shahih Muslim (hadits no. 6754) yang diriwayatkan dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu:

كُتِبَ عَلَى ابْنِ آدَمَ نَصِيْبُهُ مِنَ الزَّوْنِ، مُدْرِكُ ذَلِكَ لَا مَحَالَةَ، فَالْعَيْنَانِ زَنَاهُمَا النَّظْرُ، وَالْأُذُنَانِ زَنَاهُمَا الْإِسْتِمَاعُ، وَاللِّسَانُ زَنَاهُ الْكَلَامُ، وَالْيَدُ زَنَاهَا الْبَطْشُ، وَالرَّجُلُ زَنَاهَا الْخُطَا، وَالْقَلْبُ يَهْوَى وَيَتَمَنَّى، وَيُصَدِّقُ ذَلِكَ الْفَرْجُ وَيَكْذِبُهُ

“Telah ditentukan atas anak Adam (manusia) bagian zinanya. Ia akan mendapatkannya dan tidak bisa dihindari. Zina kedua mata adalah memandangi, zina kedua telinga adalah mendengar, zina lisan adalah berbicara, zina tangan adalah memegang (wanita yang bukan mahram), zina kaki adalah melangkah, zina hati adalah berkeinginan dan berangan-angan, dan kemaluanlah yang membenarkan atau mendustakan semua itu.”

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sosilo mendefinisikan minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit.²²

Slameto dalam Edy Syahputra mengemukakan bahwa Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya

²² Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 24-25.

tarik baginya, sehingga ia akan enggan untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pembelajaran tersebut. Sedangkan Apabila materi pembelajaran itu menarik minat siswa, maka ia akan mudah menerima materi yang diajarkan. Pembelajaran yang efektif adalah proses mengajar yang bukan hanya terfokus kepada hasil yang dicapai oleh siswa, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan serta memberikan perubahan pada tingka laku sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa minat belajar adalah suatu yang usaha dilakukan siswa yang berasal dari dalam diri pribadi tanpa adanya paksaan sehingga terdorong dalam melakukan kegiatan. Q.S An- Najm [53]: 39 berikut:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh yang telah diusahakannya.” (Q.S An-Najm [53]: 39)

Serta surat Al-Mujadalah Ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila 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.” (QS. Al-Mujadalah [58]: 11)

Munurut M. Quraish Shihab, tentang ayat tersebut bahwa derajat yang tinggi maksudnya mereka yang beriman dan mampu memperindah diri dengan pengetahuan serta tidak hanya karena ilmu pengetahuan yang dimiliki melainkan pada amal perbuatan, pengajaran dan keteladanan yang baik.¹² Sehingga dapat memberikan manfaat bagi pribadi dan orang lain.

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka yang beriman ditandai dengan memiliki pengetahuan yang luas, kepribadian baik sehingga mereka dapat menjadi insan yang bermanfaat. Oleh karena itu Allah akan memberikan imbalan pahala atas perbuatan seseorang berdasarkan ilmu yang dimilikinya. Allah mengetahui segala apa yang telah diperbuat oleh hambanya. Siapa yang mempunyai adab dan ilmu yang baik maka Allah juga akan membalasnya dengan kebaikan. Dalam sebuah Hadist Rasulullah saw, Bersabda:

دَتْنَا سُوَيْدُ بْنُ نَصْرٍ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ أَيُّوبَ عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ بْنِ زَحْرٍ عَنْ عَلِيِّ بْنِ يَزِيدَ عَنِ الْقَاسِمِ أَبِي عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ أَبِي أُمَامَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ تَمَامُ عِيَادَةِ الْمَرِيضِ أَنْ يَضَعَ أَحَدُكُمْ يَدَهُ عَلَى جَبْهَتِهِ أَوْ قَالَ عَلَى يَدِهِ فَيَسْأَلُهُ كَيْفَ هُوَ وَتَمَامُ تَحِيَّاتِكُمْ بَيْنَكُمْ الْمُصَافَحَةُ قَالَ أَبُو عِيَسَى

هَذَا إِسْنَادٌ لَيْسَ بِالْقَوِيِّ قَالَ مُحَمَّدٌ وَعَبِيدُ اللَّهِ بْنُ زَحْرٍ ثِقَّةٌ وَعَلِيُّ بْنُ يَزِيدَ ضَعِيفٌ وَالْقَاسِمُ بْنُ عَبْدِ الرَّحْمَنِ يُكْنَى
أَبَا عَبْدِ الرَّحْمَنِ وَهُوَ مَوْلَى عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ خَالِدِ بْنِ يَزِيدَ بْنِ مُعَاوِيَةَ وَهُوَ ثِقَّةٌ وَالْقَاسِمُ شَامٌ

"Telah menceritakan kepada kami [Suwaid bin Nashr] telah mengabarkan kepada kami [Abdullah] telah mengabarkan kepada kami [Yahya bin Ayyub] dari [Ubaidullah bin Zahr] dari [Ali bin Yazid] dari [Al Qasim Abu Abdurrahman] dari [Abu Umamah] radiallahu 'anhu, bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Termasuk kesempurnaan menjenguk orang sakit adalah seseorang dari kalian meletakkan tangannya di atas dahinya -atau bersabda; Di atas tangannya- lalu menanyakan kabarnya, dan termasuk kesempurnaan penghormatan di antara kalian adalah berjabat tangan." Abu Isa berkata; Sanad ini tidak kuat. Muhammad berkata; 'Ubaidullah tsiqah dan Ali bin Yazid lemah. Qasim bin Abdurrahman kun-yah (julukannya) adalah Abu Abdurrahman yaitu bekas budak Abdurrahman bin Yazid bin Muawiyah, ia tsiqah, sedangkan Al Qasim adalah penduduk Syam." (HR. Tirmidzi, No 2655).

Menurut Abdurrauf Al-Munawi dalam Fera Rahmatun Mengatakan bahwa Seseorang yang dimudahkan jalannya menuju surga ialah mereka yang tidak riya serta ikhlas dalam mencari ilmu dengan kesungguhannya yang hanya mengharapkan ridho Allah swt. Kemudian dengan ilmu yang dimilikinya maka Allah akan memudahkan baginya untuk mengerjakan perbuatan baik sebagai amal sholeh yang dengan itu dapat menjadi jalan untuk hamba-Nya masuk ke surga.

Makna minat sangat memberikan pengaruh yang besar dalam proses belajar. Karena minat dapat diartikan sebagai langkah awal untuk membangkitkan semangat dan gairah dalam belajar. Namun apabila siswa kurang memiliki minat dalam suatu mata pelajaran tentu mereka akan tidak bergairah dalam belajar, mereka hanya sekedar mempelajari tidak untuk memahami sehingga pembelajaran terlewatkan begitu saja. Sedangkan bagi siswa yang memiliki minat belajar dalam suatu mata pelajaran tertentu maka ia akan berusaha dan bersungguh-sungguh dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran tersebut.²³ Contohnya salah satu siswa minat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Maka ia akan berusaha untuk menguasai materi semaksimal mungkin dan apabila siswa termotivasi pada pendidik yang mengajarkan materi yang akan ia ajarkan maka siswa akan terlebih dahulu berusaha untuk mempelajari materi dengan membaca buku pada malam harinya.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar juga di kemukakan Ali-Imron dalam Siregar dan Nara, bahwa ada enam faktor yang mempengaruhi minat dalam proses pembelajaran. Keenam faktor tersebut yaitu: cita-cita atau aspirasi pembelajar, kemampuan pembelajar, kondisi pembelajar, kondisi lingkungan pembelajar, unsur-unsur dinamis belajar dan upaya guru dalam membelajarkan pembelajaran. Senada dengan Karwati dan Priansa, mengklasifikasikan faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa menjadi sepuluh faktor, diantaranya: konsep diri (berfikir tentang dirinya), jenis kelamin, pengakuan, cita-cita, kemampuan belajar, kondisi siswa, keluarga, kondisi lingkungan, upaya guru memminat siswa, dan unsur-unsur dinamis dalam belajar.²⁴

Minat belajar pada diri siswa itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor:

a. Faktor Intern, yang meliputi:

- 1) faktor biologis (Faktor kesehatan). Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar, bila seseorang kesehatannya terganggu

²³ Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), 289.

²⁴ Akrim, Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa, 36.

misalnya sakit pilek, demam, pusing, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan cepat lelah, tidak bergairah dan tidak semangat untuk belajar. Dan hal ini sangat berpengaruh minat belajar siswa. Contohnya cacat tubuh, Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh seperti buta, tuli, patah kaki, lumpuh dan sebagainya bisa mempengaruhi minat belajar.

- 2) Faktor Psikologis (Perhatian, kesediaan, bakat atau intelegensi). Perhatian sangat berpengaruh bagi siswa untuk menciptakan minat belajar yang baik, oleh karena itu siswa harus mempunyai perhatian yang serius terhadap bahan atau materi yang dipelajarinya, jika bahan atau materi pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka siswa tidak dapat menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajarannya. Jika begitu akan timbul kebosanan, siswa tidak bergairah belajar dan bisa jadi siswa tidak suka lagi belajar. Kesediaan adalah untuk memberikan respon atau beraksi yang timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Dengan kecakapan tersebut siswa mempunyai kemampuan untuk menciptakan minat dalam belajar dan Bakat bisa mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakat, maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut. Begitu juga intelegensi, orang yang memiliki intelegensi tinggi umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya jika seseorang yang IQ nya rendah akan mengalami kesukaran dalam belajar.

b. Faktor Ekstern, yakni

Minat belajar siswa bisa dipengaruhi oleh keluarga seperti cara orang tua membimbing, mengarahkan, dan mendidik, serta suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga, Faktor sekolah yang mempengaruhi sangat mendukung terciptanya minat belajar siswa, mencakup metode mengajar, kurikulum, dan pekerjaan rumah, dan fasilitas. Dan faktor manusia yaitu Kegiatan dalam masyarakat Siswa di samping belajar, juga mempunyai kegiatan. Kegiatan lain di luar sekolah, misalnya karang taruna, menari, olahraga, dan lain-lain. Bila kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dengan berlebih-lebihan bisa menurunkan semangat belajar siswa, karena anak sudah terlanjur senang dalam organisasi atau kegiatan di masyarakat, dan perlu diingatkan tidak semua kegiatan di masyarakat berdampak baik bagi anak. Teman bergaul Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwa anak. Jika teman bergaulnya baik akan berpengaruh baik pula terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya jika teman bergaulnya jelek pasti mempengaruhi sifat yang jelek pasti mempengaruhi sifat yang jelek pada diri siswa.²⁵

Menurut Singers dalam Darmadi, faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar adalah:

- a) Pelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata,
- b) Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu,
- c) adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu,
- d) Adanya kesempatan yang diberikan oleh guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar,

²⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriarno, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 30.

- e) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa. Sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.²⁶

3. Ciri-Ciri Minat Belajar

Sardiman mengatakan bahwa minat yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri. Tingkat minat belajar seseorang dapat dilihat melalui ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya),
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,
- d) Lebih senang bekerja mandiri,
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin,
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya,
- g) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya, serta
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

4. Indikator Minat Belajar

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat membagi tiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

1) Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

2) Perasaan senang

Seorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dan minat.

3) Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa seorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

4) Perasaan tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²⁷

Selanjutnya menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada suatu pelajaran yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati dan ada rasa keterikatan pada suatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

²⁶ Rizki Nurhana Friatini and Rahmat Winata, —Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika, | Jurnal Pendidikan Matematika 4 (2019): 7, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

²⁷ Akrim, *Strategi Peningkatan daya Minat Belajar Siswa*, 36.

5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Minat sebenarnya mengandung 3 unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

a) Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

b) Perasaan senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.

c) Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

d) Perasaan tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan atau pun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat, tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

e) Giat belajar Aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri peserta didik

f) Mengerjakan tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat peserta didik.

g) Menaati peraturan

Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan yang ditetapkan karena mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam dibangun oleh dua makna esensial yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak baik kepada siswa sehingga dekat dengan Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Menurut Dajarat, pendidikan dalam perjalanannya telah diwarnai oleh agama dalam peran dan prosesnya. Menurutnya agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan, termasuk sebagai alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Bukan sekedar diketahui, memahami dan mengamalkan agama adalah sangat penting dalam mencetak manusia yang utuh. Oleh karena itu agama Islam adalah salah satu agama yang diakui

kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?" Dia berfirman, "Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kalian ketahui." (QS. Al-Baqarah [2]: 30-39)

Adapun Materi Pendidikan Agama Islam yakni bahan ajar yang disediakan untuk disampaikan pada siswa saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.⁴³ Adapun Ruang lingkup penyusunan materi dalam Pendidikan Agama Islam di sekolah memuat materi Al-Qur'an Hadist, aqidah akhlak, fiqh dan sejarah kebudayaan islam yang menggambarkan bentuk keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah swt, sesama manusia, makhluk lainnya atau dengan lingkungannya. Sehingga siswa dapat menjadi insan kamil yang mampu memahami ajaran agamanya dengan baik serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.³⁴ jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu berikut ini :

- a) Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b) Siswa yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan/atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap ajaran Islam
- c) Pendidikan atau Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau pelatihan secara sadar terhadap siswanya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam
- d) Kegiatan (pembelajaran) Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari siswa, yang disamping untuk membentuk kesalehan pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial.

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di Sekolah mempunyai dasar yang kuat. Dasar tersebut menurut Zuhairini dkk.dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu:

1) Dasar Yuridis/Hukum

Dasar pelaksanaan pendidikan agama berasal dari undang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal. Dasar Yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam, yaitu a. Dasar Ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa

2) Dasar Struktural/konstitusional

UUD'45 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa; 2) negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu.

3) Dasar operasional.

Terdapat dalam Tap MPR No.IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan dalam Tap MPR No.IV/MPR/1978 jo. Ketetapan MPR Np. II/MPR/1983, diperkuat oleh Tap. MPR No. II/MPR/1988 dan Tap. MPR No. II/MPR 1993 tentang Garis-garis Besar

³⁴ Ihsan Hamdani, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka setia, 2017), 133.

Haluan Negara yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam kurikulum sekolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi

4) Segi Religius

Dasar religius/agama adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam baik yang tertera dalam Al Qur'an atau Hadits Nabi. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut, antara lain. QS. Ali Imron: 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

“Dan hendaklah diantara kamu ada segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar.” (QS. QS. Ali Imron [3]: 104)

Al-Hadist :

بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً

“Sampaikanlah ajaran pada orang lain walau pun hanya sedikit.”

5) Aspek Psikologis

Psikologis adalah dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa, dalam hidupnya manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat seringkali dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tenteram sehingga memerlukan pegangan hidup.

Sebagaimana telah dikemukakan oleh Zuhairini dkk bahwa: semua manusia di dunia ini selalu membutuhkan adanya pegangan hidup (agama). Mereka merasakan bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya zat Yang Maha Kuasa, tempat mereka memohon pertolongan-Nya. Hal semacam ini terjadi pada masyarakat yang masih primitif maupun masyarakat yang sudah modern. Mereka merasa tenang dan tenteram hatinya kalau mereka dapat mendekat dan mengabdikan kepada Zat Yang Maha Kuasa. Berdasarkan uraian ini jelaslah bahwa untuk membuat hati tenang dan tenteram ialah dengan jalan mendekatkan diri kepada Tuhan.³⁵ Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Al-Ra'du: 28

أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ...

“Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah hatimu menjadi tenteram.” (QS. Al-Ra'du [13]: 28).

2. Sumber Pokok Pendidikan Islam

³⁵ Sama'un Bakry, *Mengagas Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2015), 28.

Pendidikan Islam adalah pendidikan yang diciptakan, dilaksanakan dan diperuntukan (ditunjukkan) bagi umat Islam. Itu berarti sumber pokok pendidikan yang dikembangkan mengacu pada tiga hal, yaitu: Al-Qur'an, As-Sunnah, dan Ijtihad. Al-Qur'an adalah kitab suci agama Islam. Al Qur'an diwahyukan Allah Swt kepada Nabi Muhammad saw sebagai pedoman hidup umat manusia sekaligus penyempurna ajaran agama sebelumnya. Ajaran agama sebelum Islam itu adalah ajaran agama Nabi Daud dengan kitab Zabur-nya, Musa dengan kitab Taurat-nya, dan Isa dengan kitab Injil-nya. Kitab ini terdiri dari 30 juz, 114 surat dan 6.666 ayat. Ayat Al-Qur'an pertama kali diturunkan pada 17 Ramadhan Tahun ke-41 setelah kelahiran Nabi Muhammad Saw, atau lebih tepatnya pada tanggal 6 Agustus 610 Masehi.

Al-Qur-An diturunkan pertama kali di gua hira ketika Nabi Muhammad Saw sedang berkhalwat. Al-Qur'an diturunkan secara berangsur-angsur selama 22 tahun 2 bulan dan 22 hari. Ayat pertama yang turun adalah AlAlaq 1-5 dan ayat terakhir adalah Al-Maidah ayat 3. Al-Maidah ayat 3 diturunkan ketika Nabi Muhammad Saw sedang menunaikan ibadah haji (wukuf di Arafah) pada tanggal 9 Zulhijah tahun ke-10 Hijriah (Maret 632 M).³⁶ Berikut firman Allah dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 dan surah Al-Maidah ayat 3:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

“1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq [96]: 1-5)

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمْ الْمَيْتَةُ وَالِدَمُّ وَلَحْمُ الْخِنْزِيرِ وَمَا أَهَلَ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ ۖ وَالْمُنْخَفَةُ وَالْمَوْفُوذَةُ وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ
وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ ۚ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النُّصُبِ وَأَنْ تَسْتَقْسِمُوا بِالْأَزْلَامِ ۗ ذَلِكُمْ فِسْقٌ ۗ الْيَوْمَ يَيسَ
الَّذِينَ كَفَرُوا مِنْ دِينِكُمْ فَلَا تَخْشَوْهُمْ وَاخْشَوْنِ ۗ الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتَمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ
لَكُمْ الْإِسْلَامَ دِينًا ۗ فَمَنِ اضْطُرَّ فِي مَخْمَصَةٍ غَيْرَ مُتَجَانِفٍ لِإِثْمٍ ۗ فَإِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ ۝ ٣

“Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, dan (daging hewan) yang disembelih bukan atas (nama) Allah, yang tercekik, yang dipukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan yang diterkam binatang buas, kecuali yang (sempat) kamu sembelih. (Diharamkan pula) apa yang disembelih untuk berhala. (Demikian pula) mengundi nasib dengan azlām (anak panah), (karena) itu suatu perbuatan fasik. Pada hari ini orang-orang kafir telah putus asa untuk (mengalahkan) agamamu. Oleh sebab itu, janganlah kamu takut kepada mereka, tetapi takutlah kepada-Ku. Pada hari ini telah Aku sempurnakan agamamu untukmu, telah Aku cukupkan nikmat-Ku bagimu, dan telah Aku ridai Islam sebagai agamamu. Maka, siapa yang terpaksa karena lapar, bukan karena ingin berbuat dosa, sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”

³⁶ Jasa Ungguh Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi dan Kelembagaan Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 16-17.

Berikutnya As-Sunnah. As-Sunnah adalah petunjuk yang telah ditempuh Rosulullah Saw dan para sahabat yang berhubungan dengan ilmu, akidah, sifat, pengakuan, perkataan, perbuatan maupun ketetapan dalam Islam. As-Sunnah disamping berfungsi sebagai sumber hukum kedua dalam Islam juga juga sebagai penjelasan teknis dan paktis maksud dan tujuan diturunkannya ayat-ayat Al-Qur'an. Oleh sebab itu, As-Sunnah lebih banyak berisi penjelasan yang lebih detail dan terperinci. Menurut Suparman Abdul Karim, Hadis Nabi atau As-Sunnah itu berjumlah jutaan. Bukan lagi ratusan atau ribuan. Contoh sumber hukum yang berasal dari As-Sunnah. Di dalam Al-Qur'an tidak dijelaskan secara terperinci dan detail mengenai tata cara shalat. Ayat-ayat di dalam Al-Qur'an hanya mewajibkan umat Islam untuk menunaikan shalat, namun sehubungan dengan tata cara teknis dan pelaksanaan bacaan-bacaan yang wajib dibaca untuk menjalankan shalat tidak ada. As-Sunnah-lah yang menjelaskan secara terperinci dan detail.

Sumber hukum yang ketiga dari pendidikan Islam adalah Ijtihad. Ijtihad berasal dari kata Ijtahada-Yajtahidu-Ijtaha dan yang berarti mengerahkan segala kemampuan untuk menanggung beban. Menurut bahasa, Ijtihad artinya bersungguh-sungguh dalam mencurahkan pikiran. Ijtihad kadang juga diartikan sebagai suatu usaha untuk mencari jalan keluar (solusi) dari suatu masalah atau persoalan yang dihadapi dengan memakai kekuatan pikiran.³⁷

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup. Kemudian secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran Islam dan bertaqwa kepada Allah Swt, atau hakikat tujuan pendidikan Islam adalah terbentuknya insan kamil.

Ahmad D. Marimba menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk kepribadian yang muslim, yakni bertaqwa kepada Allah. Pendapat tersebut sesuai dengan firman Allah dalam surah Adz-Dzariyah ayat 56 berikut ini:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku". (Q.S Adz-Dzariyah [51]: 56)

Zakiah daradjat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. Selama hidupnya, dan matipun tetap dalam keadaan muslim. Pendapat ini didasari firman Allah Swt dalam surah Ali-Imran ayat 102 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ ۖ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam. (Q.S Ali-Imran [3]: 102)

³⁷ Jasa Ungguh Muliawan, Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi dan Kelembagaan Pendidikan Islam, 18-19.

Dengan demikian, jelas bagi kita bahwa tujuan akhir dari pendidikan agama Islam itu karena semata-mata untuk beribadah kepada Allah Swt, dengan cara berusaha melaksanakan semua perintah-Nya dan meninggalkan larangan-Nya.³⁸ Dilihat dari segi cangkupannya, tujuan pendidikan dapat dibagi dalam enam tahapan sebagai berikut:³⁹

- 1) Tujuan Pendidikan Islam
Secara Universal Pendidikan harus ditujukan untuk menciptakan keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia secara menyeluruh, dengan cara melatih jiwa, akal pikiran, perasaan, dan fisik manusia. Dengan demikian, pendidikan harus mengupayakan tumbunya seluruh potensi manusia, baik yang bersifat spiritual, intelektual, daya khayal, fisik, ilmu pengetahuan, maupun bahasa, baik secara perorangan maupun kelompok, dan mendorong tumbuhnya seluruh aspek tersebut agar mencapai kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan akhir pendidikan terletak pada terlaksananya pengabdian yang penuh kepada Allah, baik pada tingkat perorangan, kelompok maupun kemanusiaan dalam arti yang seluas-luasnya.
- 2) Tujuan Pendidikan Islam Secara Nasional
Yang dimaksud dengan tujuan pendidikan Islam secara nasional ini adalah tujuan pendidikan Islam yang dirumuskan oleh setiap Negara (Islam). Membentuk manusia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan, sehat jasmani, dan rohani, memiliki rasa seni, serta bertanggung jawab bagi masyarakat, bangsa dan Negara.
- 3) Tujuan Pendidikan Islam Secara Institusional
Yang dimaksud dengan tujuan pendidikan Islam secara institusional adalah tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh masing-masing lembaga pendidikan Islam, mulai dari tingkat taman kanak-kanak atau raudatulatfal, sampai dengan perguruan tinggi.
- 4) Tujuan Pendidikan Islam Pada Tingkat Program Studi (Kurikulum)
Tujuan pendidikan Islam pada tingkat program studi ialah tujuan pendidikan yang disesuaikan dengan program studi.
- 5) Tujuan Pendidikan Islam Pada Tingkat Mata Pelajaran
Tujuan pendidikan Islam pada tingkat mata pelajaran yaitu tujuan pendidikan yang didasarkan pada tercapainya pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam yang terdapat pada bidang studi atau mata pelajaran tertentu.
- 6) Tujuan Pendidikan Islam Pada Tingkat Pokok Bahasan
Tujuan pendidikan Islam pada tingkat pokok bahasan yaitu tujuan pendidikan yang didasarkan pada tercapainya kecakapan (kompetensi) utama dan kompetensi dasar yang terdapat pada pokok bahasan tersebut.
- 7) Tujuan pendidikan Islam pada tingkat subpokok bahasan
Yaitu tujuan pendidikan yang didasarkan pada tercapainya kecakapan (kompetensi) yang terlihat pada indikator-indikatornya secara terukur.

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Majid dan Andayani mengemukakan tujuh fungsi dalam Pendidikan agama Islam. Ketujuh fungsi itu adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran dan penyaluran. Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Prinsip penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah

³⁸ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Perss, 2014), 20-21.

³⁹ Abudin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2020), 61-66.

lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi pencegahan mengandung maksud berkemampuan menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan diri dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Fungsi pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya. Fungsi penyaluran bermaksud menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, pendidikan agama Islam memiliki fungsi penanaman nilai-nilai Islami melalui pembelajaran yang bermutu, pendidikan agama Islam memiliki fungsi keunggulan baik pembelajaran maupun output yang dihasilkan yakni siswa dengan pribadi insan kamil, serta pendidikan agama Islam dengan fungsi rahmatan lil ‘alamin yang berarti bahwa baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya, peserta didik mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam.

5. Materi Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

Iman kepada rasul berarti meyakini bahwa rasul itu benar-benar utusan Allah Swt. yang ditugaskan untuk membimbing umatnya ke jalan yang benar agar selamat di dunia dan akhirat.

Nabi	Rasul
Manusia pilihan yang diberi wahyu oleh Allah Swt. untuk dirinya sendiri dan tidak mempunyai kewajiban untuk menyampaikan pada umatnya	Manusia pilihan Allah Swt. yang diangkat sebagai utusan untuk menyampaikan firman-firman-Nya kepada umat manusia agar dijadikan pedoman hidup

Imam Ahmad meriwayatkan hadis dari Abi Zar r.a. bahwa Rasulullah saw. ketika ditanya tentang jumlah para nabi, beliau menjawab, “Jumlah para nabi itu adalah 124.000 nabi, sedangkan jumlah rasul 315. Sementara At-Turmuzy meriwayatkan hadis dari Abi Zar r.a. juga, menjelaskan bahwa Rasulullah saw. menjawab, “Jumlah para nabi itu adalah 124.000 nabi, sedangkan jumlah rasul 312.”Jumlah nabi yang mendapat gelar ulul azmi ada lima, yaitu: Nabi Nuh as., Ibrahim as., Musa as., Isa as., dan Muhammad saw.

Mengimani rasul-rasul Allah Swt. merupakan kewajiban hakiki bagi seorang muslim karena merupakan bagian dari rukun iman yang tidak dapat ditinggalkan. Sebagai perwujudan iman tersebut, kita wajib menerima ajaran yang dibawa rasul-rasul Allah Swt. tersebut. Perintah beriman kepada rasul Allah Swt. terdapat dalam surah an-Nisa/4: 136

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Tetaplah beriman kepada Allah Swt. dan Rasul-Nya (Muhammad) dan kepada Kitab (al-Qur’±n) yang diturunkan kepada Rasul-Nya, serta kitab yang diturunkan sebelumnya. Barangsiapa ingkar kepada Allah Swt., malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, dan hari kemudian, maka sungguh, orang itu telah tersesat sangat jauh. (Q.S. an-Nisa/4: 136)

b. Sifat Rasul-Rasul Allah Swt.

Rasul sebagai utusan Allah Swt. memiliki sifat-sifat yang melekat pada dirinya. Sifat-sifat ini sebagai bentuk kebenaran seorang rasul. Sifat-sifat tersebut adalah sifat wajib, sifat mustahil, dan sifat jaiz.

1) Sifat Wajib

Sifat wajib artinya sifat yang pasti ada pada rasul. Tidak bisa disebut seorang rasul jika tidak memiliki sifat-sifat ini. Sifat wajib ini ada 4, yaitu seperti berikut.

a) As-Siddiq

As-Siddiq, yaitu rasul selalu benar. Apa yang dikatakan Nabi Ibrahim as. kepada bapaknya adalah perkataan yang benar. Apa yang disembah oleh bapaknya adalah sesuatu yang tidak memberi manfaat dan mudarat, jauhilah. Peristiwa ini diabadikan pada Q.S. Maryam/19: 41, berikut ini:

وَإِذْ نُوحِيَ فِي آلِ إِبْرَاهِيمَ أَنَّهُ كَانَ صِدْقًا نَبِيًّا

“Dan ceritakanlah (Muhammad) kisah Ibrahim di dalam kitab (al-Qur’an), sesungguhnya dia adalah seorang yang sangat membenarkan seorang nabi.” (Q.S. Maryam [19]: 41)

b) Al-Amanah

Al-Amanah, yaitu rasul selalu dapat dipercaya. Di saat kaum Nabi Nuh as. mendustakan apa yang dibawa olehnya. Allah Swt. pun menegaskan bahwa Nuh as., adalah orang yang terpercaya (amanah). Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. asy-Syu’ara/26 106-107 berikut ini:



إِذْ قَالَ لَهُمُ أَخُوهُمْ نُوحٌ أَلَا تَتَّقُونَ
إِنِّي لَكُمْ رَسُولٌ أَمِينٌ

“Ketika saudara mereka (Nuh) berkata kepada mereka, “Mengapa kamu tidak bertakwa? Sesungguhnya aku ini seorang rasul kepercayaan (yang diutus) kepadamu.” (Q.S. asy-Syu’ara/26: 106- 107).

c) At-Tablig

At-Tablig, yaitu rasul selalu menyampaikan wahyu. Tidak ada satu pun ayat yang disembunyikan Nabi Muhammad saw. dan tidak disampaikan kepada umatnya. Dalam sebuah riwayat diceritakan bahwa Ali bin Abi Talib ditanya tentang wahyu yang tidak terdapat dalam al-Qur’an, Ali pun menegaskan bahwa: “Demi Zat yang membelah biji dan melepas napas, tiada yang disembunyikan kecuali pemahaman seseorang terhadap al-Qur’an.” Penjelasan ini terkait dengan Q.S. al-Maidah/5: 67 berikut ini.

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۚ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

“Wahai rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. dan Allah Swt. memelihara engkau

dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah Swt. tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir.” (Q.S. al-Maidah [5]: 67)

d) Al-Fatanah

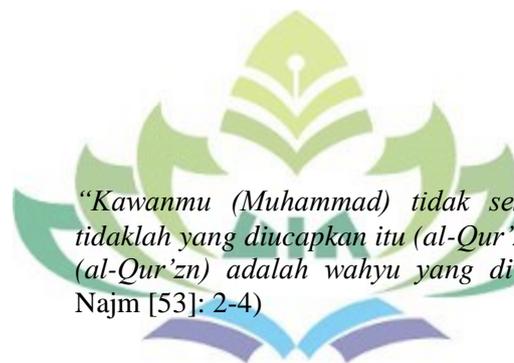
Al-Fatanah, yaitu rasul memiliki kecerdasan yang tinggi. Ketika terjadi perselisihan antara kelompok kabilah di Mekah, setiap kelompok memaksakan kehendak untuk meletakkan al-Hajar al-Aswad (batu hitam) di atas Ka'bah. Rasulullah saw. lalu menengahi dengan cara semua kelompok yang bersengketa agar memegang ujung kain yang dibawanya. Kemudian, Nabi meletakkan batu itu di tengahnya, dan mereka semua mengangkat hingga sampai di atas Ka'bah. Sungguh cerdas Rasulullah saw.

2) Sifat Mustahil

Sifat mustahil adalah sifat yang tidak mungkin ada pada rasul. Sifat mustahil ini lawan dari sifat wajib, yaitu seperti berikut:

a) Al-Kizzib

Al-Kizzib, yaitu mustahil rasul itu bohong atau dusta. Semua perkataan dan perbuatan rasul tidak pernah bohong atau dusta.



مَا ضَلَّ صَاحِبُكُمْ وَمَا غَوَىٰ ۚ ٢

وَمَا يَنْطِقُ عَنِ الْهَوَىٰ ۚ ٣

إِنْ هُوَ إِلَّا وَحْيٌ يُوحَىٰ ۚ ٤

“Kawanmu (Muhammad) tidak sesat dan tidak (pula) keliru, dan tidaklah yang diucapkan itu (al-Qur’zn) menurut keinginannya tidak lain (al-Qur’zn) adalah wahyu yang diwahyukan (kepadanya).” (Q.S an-Najm [53]: 2-4)

b) Al-Khianah

Al-Khianah, yaitu mustahil rasul itu khianat. Semua yang diamanatkan kepadanya pasti dilaksanakan.

اتَّبِعْ مَا أَوْحَىٰ إِلَيْكَ مِن رَّبِّكَ ۚ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ ۚ وَأَعْرِضْ عَنِ الْمُشْرِكِينَ

“Ikutilah apa yang telah diwahyukan kepadamu (Muhammad), tidak ada Tuhan selain Dia, dan berpalinglah dari orang-orang musyrik.” (Q.S al-An’am [6]: 106).

c) Al-Kitman

Al-Kitman, yaitu mustahil rasul menyembunyikan kebenaran. Setiap firman yang ia terima dari Allah Swt. pasti ia sampaikan kepada umatnya.

فَلَا أَقُولُ لَكُمْ شَيْءٌ خَرَابٍ ۚ إِنَّ اللَّهَ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبِ وَلَا

أَقُولُ لَكُمْ إِنَّي مَلَكٌ ۖ إِن تَابِعُوا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ طُفُلٌ هَلْ
يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ وَالْبَصِيرُ ۗ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ

“Katakanlah (Muhammad), Aku tidak mengatakan kepadamu bahwa perbendaharaan Allah Swt. ada padaku, dan aku tidak mengetahui yang gaib dan aku tidak (pula) mengatakan kepadamu bahwa aku malaikat. Aku hanya mengikuti apa yang di wahyukan kepadaku. Katakanlah, Apakah sama orang yang buta dengan orang yang melihat? Apakah kamu tidak memikirkan(nya).” (Q.S. al-An’am [6]: 50)

d) Al-Baladah

Al-Baladah yaitu mustahil rasul itu bodoh. Meskipun Rasulullah saw. tidak bisa membaca dan menulis (ummi) tetapi ia pandai.

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

“Jadilah pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf, serta janganlah pedulikan orang-orang yang bodoh.” (Q.S al-A’raf [7]: 199)

3) Sifat Jaiz

Selain rasul memiliki sifat wajib dan juga lawannya, yaitu sifat mustahil, rasul juga memiliki sifat j+iz. Akan tetapi sifat jaiz rasul dengan sifat j+iz Allah Swt. sangat berbeda.

Allah Swt. berfirman:

وَقَالَ الْمَلَأُ مِنْ قَوْمِهِ الَّذِينَ كَفَرُوا وَكَذَّبُوا بِلِقَاءِ الْأَخِرَةِ وَأَتْرَفْنُهُمْ فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ مَا هَذَا ۗ
إِلَّا بَشَرٌ مِّثْلُكُمْ ۗ يَأْكُلُ مِمَّا تَأْكُلُونَ مِنْهُ وَيَشْرَبُ مِمَّا تَشْرَبُونَ

“...(orang) ini tidak lain hanyalah manusia seperti kamu, dia makan seperti apa yang kamu makan dan dia minum seperti apa yang kamu minum.” (Q.S. al-Mu’minun [23]: 33).

Rasul juga memiliki sifat-sifat yang tidak terdapat pada selain rasul, yaitu seperti berikut:

- Ishmaturrasul adalah orang yang ma’shum, terlindung dari dosa dan salah dalam kemampuan pemahaman agama, ketaatan, dan menyampaikan wahyu Allah Swt. Oleh karena itu, seorang Rasul selalu siaga dalam menghadapi tantangan dan tugas apa pun.
- Iltizamurraul adalah orang-orang yang selalu komitmen dengan apa pun yang mereka ajarkan. Mereka bekerja dan berdakwah sesuai dengan arahan dan perintah Allah Swt. meskipun untuk menjalankan perintah Allah Swt. harus berhadapan dengan tantangan-tantangan yang berat baik dari dalam diri

pribadinya maupun dari para musuhnya. Rasul tidak pernah sejengkal pun menghindar atau mundur dari perintah Allah Swt.

c. Tugas Rasul-Rasul Allah Swt.

Para rasul dipilih oleh Allah Swt. dengan mengemban tugas yang tidak ringan. Di antara tugas-tugas rasul itu sebagai berikut.

- 1) Menyampaikan risalah dari Allah Swt.
- 2) Mengajak kepada tauhid, yaitu mengajak umatnya untuk meng-esa-kan Allah Swt. dan menjauhi perilaku musyrik (menyekutukan Allah).
- 3) Memberi kabar gembira kepada orang mukmin dan memberi peringatan kepada orang kafir.
- 4) Menunjukkan jalan yang lurus.
- 5) Membersihkan dan menyucikan jiwa manusia serta mengajarkan kepada mereka kitab dan hikmah.
- 6) Sebagai hujjah bagi manusia.

d. Hikmah Beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

Pentingnya orang Islam beriman kepada rasul bukan tanpa alasan. Selain karena diperintahkan oleh Allah Swt., juga ada manfaat dan hikmah yang dapat diambil dari beriman kepada rasul. Di antara manfaat dan hikmah beriman kepada rasul sebagai berikut.

- 1) Makin sempurna imannya.
- 2) Terdorong untuk menjadikan contoh dalam hidupnya.
- 3) Terdorong untuk melakukan perilaku sosial yang baik.
- 4) Memiliki teladan dalam hidupnya.

Firman Allah Swt:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

“Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah Swt. dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah Swt.” (Q.S. al-Ahzab [33]: 21)

- 5) Mencintai para rasul dengan cara mengikuti dan mengamalkan ajarannya.

Firman Allah Swt.:

قُلْ إِن كُنتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ ۗ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ

“Katakanlah (Muhammad), “Jika kamu mencintai Allah Swt., ikutilah aku, niscaya Allah Swt. mencintaimu dan mengampuni dosa-dosamu.” Allah Swt. Maha Pengampun, Maha Penyayang.” (Q.S. Ali Imran [3]: 31)

- 6) Mengetahui hakikat dirinya bahwa ia diciptakan Allah Swt. untuk mengabdikan kepada-Nya.

Firman Allah Swt.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku.” (Q.S. az-Zariyat [51]: 56)

e. Menerapkan Perilaku Mulia

Perilaku mulia yang dicerminkan oleh orang yang beriman kepada rasul seperti berikut.

- 1) Menjunjung tinggi risalah (ajaran Allah Swt. yang disampaikan rasul-Nya). Allah Swt. berfirman:

...وَمَا آتَاكُمُ الرَّسُولُ فَخُذُوهُ وَمَا نَهَاكُمْ عَنْهُ فَانْتَهُوا ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۗ

“...Apa yang diberikan rasul kepadamu, maka terimalah. dan apa yang dilarangnya bagimu, maka tinggalkanlah. dan bertakwalah kepada Allah Swt.. Sesungguhnya Allah Swt. amat keras hukuman-Nya.” (Q.S. al-Hasyr [59]: 7)

- 2) Melaksanakan seruannya untuk beribadah hanya kepada Allah Swt.
Firman Allah Swt.:

وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا...

“Sembahlah Allah Swt. dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun...” (Q.S. an-Nisa [4]: 36)

- 3) Giat dan rajin bekerja mencari rezeki yang halal, sesuai dengan keahliannya. Orang-orang yang beriman kepada rasul tidak akan menjadi orang-orang yang malas bekerja, duduk berpangku tangan, tidak mau berusaha sehingga hidupnya menjadi beban orang lain. Mereka menyadari bahwa memenuhi kebutuhan diri sendiri jauh lebih terhormat daripada karena belas kasihan dan pertolongan orang lain.
- 4) Selalu mengingat, memahami, dan berperilaku sesuai dengan tuntunan Rasulullah saw.
- 5) Melakukan usaha-usaha agar kualitas hidupnya meningkat ke derajat yang lebih tinggi. Usaha-usaha itu, misalnya seperti berikut.
 - a) Memelihara dan meningkatkan iman dan takwa kepada Allah Swt.
 - b) Memelihara dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani.
 - c) Meningkatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Misalnya, ilmu pengetahuan tentang pertanian, perikanan, peternakan, teknologi, kedokteran, perdagangan, industri, transportasi, dan ekonomi. Ilmu-ilmu pengetahuan tersebut hendaknya digunakan sebagai bekal dalam beribadah dan usaha menyejahterakan umat manusia. Allah Swt. berfirman:

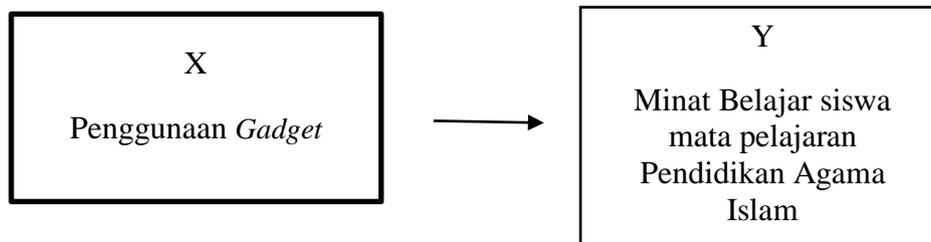
D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. *Gadget* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon saluran tetap. Penggunaan teknologi *gadget* ada saat ini tidak mengenal umur mulai dari dewasa hingga anak-anak usia pendidikan. Penggunaan *gadget* memberikan efek positif

dan negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh efek positifnya dapat memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mencari informasi dan berkomunikasi, dampak negatifnya adalah pengguna lebih bersikap individualis dan menurunnya minat belajar karena terdapat berbagai aplikasi lain yang ada di *gadget* sehingga tidak terfokus pada pembelajaran.

Maka dari itu, peneliti ingin menguji bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung. Untuk lebih jelasnya adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 1.1
Kerangka Berpikir



Keterangan:

X = Penggunaan *gadget*

Y = Minat Belajar

Berdasarkan kerangka tersebut, peneliti ingin melihat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

5. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah banyak dinyatakan dalam kalimat pernyataan. Berdasarkan pendapat tersebut dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh menggunakan pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum sebagai jawaban yang empiris.⁴⁰ Hipotesis Statistik

H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

H1: Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung

1) Hipotesis Penelitian

Asumsi Dasar peneliti terhadap suatu masalah yang sedang di uji merupakan hipotesis penelitian. Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Berdasarkan perhitungan scoring data diperoleh hasil variabel X dengan kategori baik sebesar 33,7% dengan jumlah responden 28 peserta didik. Kemudian kategori kurang sebesar 66,3% dengan jumlah responden 55 peserta didik. Berdasarkan perhitungan kategori minat belajar diperoleh hasil variabel Y dengan kategori tinggi sebesar 33,7% dengan jumlah responden 28 peserta didik. Kemudian kategori sedang sebesar 66,5% dengan jumlah responden 55 peserta didik. Berdasarkan hasil korelasi product moment yang telah dilakukan dalam penelitian ini, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,046. Dapat diambil kesimpulan bahwa $0,046 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hasil penelitian ini menandakan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung.

B. Rekomendasi

1. Bagi siswa

Hendaknya siswa yang menggunakan *gadget* tidak sampai melalaikan sholat sebab ibadah sholat lebih utama daripada ibadah lainnya. Walaupun sudah diterapkannya penggunaan *gadget* disekolah siswa hendaknya menggunakannya dengan lebih bijak, penggunaan *gadget* diperbolehkan selama memenuhi durasi, frekuensi dan atensi yang wajar dan normal. Siswa hendaknya dapat menggunakan *gadget* untuk hal yang lebih bermanfaat khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Bagi tenaga pendidik

Bagi tenaga pendidik diharapkan untuk selalu memberikan pengajaran batasan atau himbauan tentang penggunaan *gadget*. Sebab salah peran pendidik adalah sebagai motivator dan memberikan keteladanan yang baik bagi siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan belum dikatakan sempurna hasilnya, oleh sebab itu diharapkan agar penelitian selanjutnya pada masa mendatang dan menggunakan alat ukur yang baik, serta dapat mengembangkan atau menambah variabel bebas atau variabel terikat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriarno. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Abudin Nata. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2020.
- Achi Rinaldi, Novalia, dan Muhammad Syazali. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Bogor: IPB press, 2020.
- Adib, Hamdan “Problematika Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 (Dampak dan Solusi bagi Kesehatan Siswa),” *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 175
- Adeng Hudaya. “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Education* 4, No. 2 (2018).
- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA.” *Jurnal PPKN dan Hukum* 13, No. (2018).
- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Putra Pers, 2019.
- Anggun Rahayu dkk. “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Vdi SD Negeri 61 Lebong” 1, No. 1 (2022).
- Azimah Subagijo. *Diet Dan Detoks Gadget*. Jakarta: Noura Books, 2020.
- Budiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press, 2019.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2014.
- Depdiknas RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2022.
- Duwi Priyanto. *Tekhnik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Dengan SPSS Dan Tanya Jawa Pendadaran*. Yogyakarta: Gaya Media, 2014.
- Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing, 2019.
- Firmansyah, Mokh. Iman. “Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17 (2019).
- Friatini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. —Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika* 4 (2019). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Hawi, Akmal. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Perss, 2014.

- Ita Musfirowati Hanika. "Fenomena Phubbing Di Era Milinea (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, No.1 (2015).
- Jasa Ungguh Muliawan. *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi Dan Kelembagaan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Junierissa Marpaung. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal Kopasta* Vol.5 No.2 2018.
- . "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Lingkungan." *Jurnal Kopasta* 5, No.2 (2018).
- Kurnia Dila Okviawati, Zulhini dan Ikrima Mailani. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Jom FTK UNIKS* 2, No. (2020).
- . "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Jom FTK UNIKS* 2, No.1 (2020).
- M. Iqbal Hasan. *Metode Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014.
- Maidatul Khusna. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarrejo Rejotangan*. Tulung agung: Skripsi, 2019.
- Maidiana. "Penelitian Survei." *Journal of Education and Economic Research* 1, No. (2021).
- Mariana Erlin Wasa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 4, No.2 (2019).
- Marpaung. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal Kopasta* 5, No.2 (2018).
- Musfiqon. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2015.
- Mustami, Muh. Khalifah. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aynat Publishing, 2015.
- Nanang Martono. *Statistika Sosial Teori Dan Aplikasi Program Spss*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- . *Statistika Sosial Teori Dan Aplikasi Program SPSS*. Yogyakarta: Gava Media, 2019.
- Nur Uhbiyati. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Islam, 1*. Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2014.
- Rahmawati, Z. D. (n.d.). "Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak." *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam* 3, no. 1.
- Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi. *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Yogyakarta: penerbit p4I, 2023.
- Rohmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. Palembang: Grafika Telindo, 2015.

- Sharen Gifary, Iis Kurnia N. "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi." *Jurnal Sosioteknologi* 14, No 2015.
- Singgih Santoso. *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- Sofiyan Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Sri Minarti, Ilmu Pendidikan Islam. *Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif, 3*. Jakarta: Amzah, 2018.
- . *Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif*. Jakarta: Amzah, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Uhar Suhartaputra. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Jakarta: Rafika Aditama, 2014.
- w sujarweni. *Metode Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, n.d., 2015.
- W, Sujarweni. *Metode Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: pustaka baru pres, 2014.
- Zainal Arifini. *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

