

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

###### a. Pengertian Intensitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) intensitas secara bahasa diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Sedangkan menurut Chaplin intensitas diartikan menjadi 3 yaitu: 1) Suatu sifat kuantitatif dari pengindraan, yang berkaitan dengan intensitas perangsangnya; 2) Kekuatan sebuah tingkah laku atau pengalaman; 3) Kekuatan yang mendukung suatu sikap.<sup>1</sup>

tingkatkan disini menggambarkan seberapa sering jejaring sosial media dipakai oleh seorang remaja untuk mengubah status dalam kurun waktu tertentu, mencari informasi tentang seseorang atau berkomunikasi dengan orang lain dengan suatu layanan tertentu.

Rozalia mengartikan intensitas sebagai kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal.<sup>2</sup> Dalam kaitannya dengan penelitian ini intensitas dapat diartikan sebagai kadar keseringan siswa dalam menggunakan atau memanfaatkan *gadget* mereka. Bukan hanya seberapa sering mereka menggunakan *gadget*, tetapi juga seberapa lama mereka menggunakannya.

Menurut Pramudawardani maksud dari intensitas penggunaan yaitu menggunakan *gadget* dengan durasi, frekuensi dan segala kegiatan yang dilakukan selama menggunakan *gadget* tersebut menggunakan situs jejaring sosial dengan durasi, frekuensi dan kegiatan yang dilakukan selama penggunaan jejaring sosial Facebook dan Twitter.” Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka intensitas penggunaan *gadget* adalah menggunakan *gadget* dengan durasi, frekuensi dan segala kegiatan yang dilakukan selama menggunakan *gadget* tersebut.

---

<sup>1</sup> Andri Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), 68.

<sup>2</sup> Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 2 (September, 2017), 723.

Horrigan menjelaskan bahwa dalam kaitannya dengan intensitas penggunaan internet seseorang, ada dua hal yang sangat perlu diperhatikan yaitu frekuensi dan durasi. Frekuensi yang dimaksud di sini adalah seberapa sering anak menggunakan *gadget* dalam kurun waktu tertentu, sedangkan durasi adalah seberapa lama anak dapat menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*.<sup>3</sup>

Berdasarkan pendapat Horrigan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa indikator penggunaan *gadget* antara lain:

#### 1. Intensitas Penggunaan *gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh durasi dan frekuensi dalam melakukan kegiatan tersebut. Durasi yaitu waktu yang digunakan individu untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan frekuensi diartikan sebagai tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan tersebut dalam periode waktu tertentu.

Menurut ASHA (*American Speech – Language – Hearing Association*) disarankan untuk penggunaan *gadget* dalam sehari untuk anak usia 0-2 tahun 0 menit/hari kecuali untuk video call dengan tetap dibatasi durasi dan pergerakan dari lawan bicaranya, usia 2-3 tahun 30 menit/hari, 3-4 tahun 60 menit/hari, dan 4-5 tahun 60-90 menit/hari.<sup>4</sup> Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, anak-anak dengan usia 0-2 tahun lebih baik tidak terpapar atau menggunakan *gadget* sama sekali karena akan mengganggu proses tumbuh kembangnya. Sedangkan pada anak dengan rentang usia 3-5 tahun diberikan batasan untuk bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari. Dan untuk anak-anak dengan usia 6-18 tahun batas maksimal menggunakan *gadget* adalah 2 jam setiap harinya. Meskipun sudah terdapat batasan durasi maksimal menggunakan *gadget*, mirisnya di Indonesia sendiri masih banyak anak-anak yang justru dalam menggunakan *gadget* bisa 4-5 kali lebih lama dari durasi yang telah ditentukan. Tentu saja hal ini akan membawa dampak buruk terutama bagi

---

<sup>3</sup>Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, 725.

<sup>4</sup>School of Parenting, *Parenting No Drama Mengasuh dengan Ilmu, Bukan Sekedar Naluri* (Jakarta: Visimedia, 2019), 157.

psikologis dan fisik anak. Karena dengan semakin lama mereka mengakses *gadget*, maka waktu mereka untuk berolahraga, bermain, dan bersosialisasi juga akan terkuras habis.

## 2. Kegiatan yang dilakukan menggunakan *gadget*

Dimensi kepentingan mengakses internet sebagaimana diklasifikasikan oleh Buente dan Robbin antara lain informasi (*Information Utility*), kesenangan (*Leisure/Fun Activities*), komunikasi (*Communication*), dan yang terakhir adalah finansial (*Transaction*).<sup>5</sup> Keempat dimensi ini wajib mendapat perhatian lebih karena merupakan penyebab dari banyaknya penggunaan *gadget* di semua kalangan, terutama anak-anak.

Ajzen menyebutkan bahwa setidaknya terdapat 4 aspek dalam intensitas penggunaan *gadget* antara lain:

- 1) Perhatian. Merupakan rasa ketertarikan individu terhadap suatu objek tertentu yang menjadikannya target perilaku.
- 2) Penghayatan. Merupakan pemahaman dan penyerapan informasi sebagai pengetahuan baru bagi seseorang yang bersangkutan.
- 3) Durasi. Merupakan waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan sesuatu.
- 4) Frekuensi. Merupakan banyaknya repetisi perilaku dalam kurun waktu tertentu.

### b. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini dengan kemunculan *gadget*, kegiatan komunikasi manusia semakin maju. *Gadget* adalah seperangkat alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>6</sup>

*Gadget* merupakan sebuah istilah di dalam bahasa Inggris yang memiliki arti alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus yang dapat mempermudah segala bentuk kegiatan manusia. Dalam pengertian umum, *gadget* merujuk kepada sebuah piranti yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. *Gadget* dianggap sebagai suatu perangkat

<sup>5</sup>Andri Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, 75.

<sup>6</sup>Ramdhan, Rina, dkk, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", Volume 6 Nomor 1 tahun 2018, 12.

elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap jenis perangkatnya. Contohnya antara lain komputer, handphone, game, dan masih banyak lagi yang lain. Dengan segala kemudahan yang ditawarkan, hampir seluruh masyarakat dunia menggunakan *gadget*.<sup>7</sup>

c. Dampak positif penggunaan *gadget*

*Gadget* memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak, antara lain:<sup>8</sup>

- 1) Menambah pengetahuan anak. Dengan banyaknya aplikasi edukatif yang disediakan oleh *gadget*, tentu dapat sangat membantu anak-anak untuk melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak. Selain itu, dengan menggunakan *gadget*, anak-anak dapat mengakses berbagai jenis permainan yang mampu mendukung aspek-aspek perkembangannya
- 2) Memperluas jaringan persahabatan. Melalui *gadget*, anak-anak dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan.
- 3) Mempermudah komunikasi. Dengan teknologi yang sangat canggih, *gadget* dapat menghubungkan seseorang dengan dunia luar. Bahkan hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang mampu berinteraksi dengan orang lain di seluruh penjuru dunia. Anak-anak juga perlu diajari untuk berkomunikasi menggunakan *gadget*, sehingga jika mungkin terjadi sesuatu dengan mereka, maka mereka bisa menghubungi orang tuanya.

Diantara yang lain dijabarkan di atas, ada beberapa dampak positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* antara lain:<sup>9</sup>

- 1) Berkembangnya imajinasi. Dengan melihat suatu gambar di *gadget* kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya secara tidak langsung dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan

---

<sup>7</sup>Tria Puspita sari dan AMY Asma Mitsalia, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak, PROFESI, Volume 13, Surakarta, Maret 2016, 77.

<sup>8</sup>Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak", Volume 17 Nomor 2 tahun 2017, 318.

<sup>9</sup>Maya Ferdiana Rozalia, "*Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget*", 725.

- 2) Melatih kecerdasan. Dalam hal ini, anak dapat terbiasa dengan berbagai macam tulisan, angka, dan gambar yang dapat membantu melatih proses belajarnya
  - 3) Meningkatkan rasa percaya diri. Saat anak dapat memenangkan suatu permainan, maka ia akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan tersebut
  - 4) Mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini pada diri anak akan timbul rasa keingin tahuan yang tinggi. Dengan kemudahan untuk mengakses informasi dari *gadgetnya*, anak akan merasa mudah dalam mencari informasi yang ingin ia dapatkan. Dorongan ini akan memunculkan rasa kesadaran untuk belajar dan mencari tahu tanpa adanya paksaan dari orang lain.
- d. Dampak negatif penggunaan *gadget*
- Beberapa dampak negatif penggunaan *gadget*, ialah:
- 1) *Gadget* tidak hanya untuk mengobrol Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadikan *gadget* tidak lagi digunakan sebatas untuk menelpon saja. *Gadget* bisa digunakan untuk melakukan hal-hal yang mungkin tidak diketahui oleh orang tua. Anak-anak dapat menjelajah internet, mengakses gambar, mengirim pesan, menonton video, bermain game, mendengarkan musik, dan masih banyak lagi. *Gadget* pun peluang untuk memfasilitasi masuknya informasi yang tidak baik seperti pengedaran obat terlarang, video atau gambar pornografi, dan masih banyak lagi informasi buruk yang lainnya. Oleh karena itu, orang tua yang kurang pengetahuan tentang *gadget* dengan segala fiturnya atau bahkan kurang memperhatikan aktivitas anaknya pasti akan lebih sulit mengontrol apa yang dilakukan anaknya, tidak seperti saat mereka menggunakan komputer biasa.
  - 2) *Gadget* memberi peluang untuk perilaku yang tak diharapkan *Gadget* menawarkan kesempatan pada anak-anak untuk melakukan perilaku-perilaku yang tidak diharapkan oleh orang tua maupun masyarakat sosial, seperti: melakukan kecurangan saat ulangan, melecehkan orang lain, mengejek temannya sendiri, bahkan di kalangan remaja sampai ada orang yang



melapor bahwa dirinya diminta untuk terlibat dalam kegiatan seks melalui ponsel.<sup>10</sup>

Selanjutnya, Maya juga mengemukakan pendapatnya tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain:<sup>11</sup>

1. Penurunan konsentrasi saat belajar. Karena anak sangat menyukai suatu permainan di *gadgetnya*, bisa jadi saat belajar pun ia teringat permainan tersebut sehingga mengganggu konsentrasi belajarnya.
2. Malas menulis dan membaca. Hal ini dapat terjadi sebagai akibat dari penggunaan *gadget*, contohnya ketika anak ingin menonton suatu video di laman Youtube ia hanya akan melihat gambarnya tanpa mau menulis apa yang ingin ia cari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak bisa saja kehilangan waktu untuk bermain dengan teman di lingkungannya dan tidak memperdulikan keadaan sekitarnya karena sudah terlalu asik dengan *gadgetnya*.
4. Kecanduan. Anak menjadi ketergantungan dan susah lepas dari *gadget* karena ia merasa *gadget* sudah menjadi barang yang sangat ia butuhkan setiap saat.
5. Menimbulkan gangguan kesehatan. Adanya paparan radiasi dari *gadget* dapat menyebabkan kerusakan mata pada anak-anak. Selain itu, penggunaan dengan posisi yang tidak benar juga akan memperburuk kesehatan mata mereka.
6. Menghambat perkembangan kognitif anak usia dini. Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.
7. Menghambat kemampuan berbahasa. Anak yang sudah terbiasa menggunakan *gadget* cenderung menjadi anak yang pendiam, sering menirukan

---

<sup>10</sup>Andri Priyatna, *Parenting di Dunia Digital* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), 70-71

<sup>11</sup>Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget", 725.

bahasa yang ia dengar melalui tontonannya, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya

8. Mempengaruhi perilaku anak usia dini. Anak yang terbiasa memainkan game dengan unsur kekerasan di dalamnya, akan mempengaruhi pola perilaku dan karakternya sehingga dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

e. Waktu Penggunaan *Gadget*

Waktu penggunaan *gadget* sebaiknya di atur sebaik mungkin. Yaitu waktu yang digunakan bukanlah yang biasa digunakan untuk kegiatan lain, sehingga antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya tidak saling terganggu, agar terjadi keseimbangan antar kegiatan.

Menurut horrigan, terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untu mengetahui intensitas penggunaan *gadget* seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

Sedangkan waktu penggunaan *gadget*, menurut SWA-Mark Plus & Co, berdasarkan temuannya pada 1.100 oarang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan.<sup>12</sup> ialah sebagai berikut:

- 1) Pengguna berat (*heavy users*), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam per bulan.
- 2) Pengguna sedang (*medium users*), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam per bulan.
- 3) Penggunaan ringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam per bulan.<sup>20</sup> Jadi waktu menggunakan handphone adalah lamanya waktu luang yang dapat di manfaatkan agar tidak terbuang sia sia, seperti pada waktu jam kosong ketika kegiatan yang lain sedang tidak berlangsung sehingga dapat memanfaatkan semaksimal mungkin.

---

<sup>12</sup> Abrar, *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: LESFI, 2003 ), hlm. 145.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar serta mengajar selaku sesuatu cara yang memiliki 3 faktor, ialah tujuan pengajaran( instruksional), pengalaman( proses) belajar mengajar, dan hasil belajar.<sup>13</sup> Hasil belajar merupakan keahlian yang dipunyai anak didik sehabis menyambut pengalaman belajarnya. Hasil berlatih ataupun *achievement* ialah realisasi ataupun pemekaran dari kecakapan potensial yang dimiliki seorang. Kemampuan hasil berlatih anak didik bisa diamati dari perilakunya, bagus sikap dalam wujud kemampuan wawasan, keahlian berfikir ataupun keahlian motorik. Di sekolah hasil belajar bisa diamati dari kecakapan anak didik dalam memahami mata pelajaran yang ditempuhnya.<sup>14</sup>

Menurut Djamarah hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik afektif, psikomotorik, maupun kognitif setelah mengikuti proses pembelajaran. Dan menurut Gagne hasil belajar merupakan sebuah pola perbuatan atau perilaku, nilai-nilai, pengertian, sikap, maupun apresiasi, dan keterampilan.<sup>15</sup>

Jadi hasil belajar merupakan sesuatu hasil yang sudah digapai anak didik sehabis terdapatnya cara bimbingan ataupun pengalaman belajar. Hasil belajar di area sekolah bisa diamati dari keahlian anak didik dalam melakukan kewajiban dari guru cocok dengan mata pelajaran. Bila anak didik mendapatkan angka diatas KKM hingga anak didik itu bisa diklaim telah sanggup menguasai modul pelajaran, kebalikannya bila anak didik mendapatkan angka dibawah KKM hingga anak didik itu belum memahami mata pelajaran. Hasil belajar dibedakan jadi 3, ialah hasil berlatih wawasan( kognitif), tindakan( afektif), serta keahlian( psikomotorik).

### b. Kriteria Hasil Belajar

Buat mendapatkan hasil belajar yang diharapkan hingga terdapat patokan buat memastikan tingkatan kesuksesan ataupun

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2014), 2.

<sup>14</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 102-103.

<sup>15</sup> Ibrahim, *Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make- a Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jurnal Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora, Vol. 3, No. 2, 2017), hlm. 203



hasil belajar anak didik. Bagi Nana Sudjana, terdapat 2 patokan yang dijadikan selaku tolok ukur kesuksesan hasil belajar ialah:

- 1) Patokan ditinjau dari ujung prosesnya
- 2) Patokan ditinjau dari ujung hasil yang di capainya.<sup>16</sup>

Bagi Djamarah mengemukakan kalau uji selaku perlengkapan ukur serta penilaian tingkat kesuksesan berlatih bisa dicoba dengan uji hasil, begitu juga namanya uji hasil berlatih bermaksud buat mrngukur hasil ataupun hasil yang sudah digapai oleh anak didik dalam berlatih. Evaluasi ataupun uji berperan untuk mendapatkan korban balikdan berikutnya dipakai buat membenarkan cara berlatih membimbing, hingga penilain itu diucap uji fomatif. Namun bila penilain itu berfungsi di buat mendapatkan data sampai mana hasil ataupun kemampuan berlatih anak didik yang berikutnya di peruntukkan untuk determinasi lolos tidaknya seseorang anak didik hingga evaluasi itu diucap uji sumatif.<sup>17</sup>

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom hasil belajar adalah segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif meliputi:

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan fungsi- fungsi psikologis, semacam pemanggilan kembali data, serta keahlian intelektual dikategorikan dalam ranah kognitif. Bertepatan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 pandangan dari yang sangat simpel hingga yang sangat kompleks, ialah: wawasan ataupun ingatan, uraian, aplikasi, analisa, campuran, serta penilaian. Kedua pandangan awal diucap kognitif tingkatan kecil serta keempat pandangan selanjutnya tercantum kognitif tingkatan besar. Pendapatan sub ranah yang simpel pada biasanya jadi pra situasi untuk tercapainya sub ranah yang lebih kompleks.<sup>18</sup>

Berikut pengelompokan sikap belajar pada ranah kognitif:

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo,2000), 49.

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 120-121

<sup>18</sup> Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), 20-30.

- a) Pengetahuan, melingkupi keahlian mengenai keadaan yang dipelajari serta tersembunyi didalam ingatan.
  - b) Pemahaman kemampuan dalam membentuk inti ekstrak dari perihal yang dipelajari.
  - c) Penerapan, melingkupi keahlian dalam memilih sesuatu tata cara serta menerapkannya, kaidah untuk mengalami permasalahan yang terkini.
  - d) Analisis, melingkupi keahlian merinci sesuatu kesatuan ke dalam bagian- bagian alhasil terstruktur serta gampang buat dimengerti.
  - e) Sintesis, melingkupi keahlian dalam membuat sesuatu pola. Ilustrasi: menata program kegiatan.
  - f) Evaluasi, melingkupi keahlian buat membuat pendapat tentang perihal bersumber pada patokan khusus. Ilustrasi: keahlian memperhitungkan hasil kuis.<sup>19</sup>
- 2) Ranah Afektif
- Berkenaaandengan tindakan serta angka yang terdiri dari 5 pandangan, ialah: pendapatan, balasan ataupun respon, evaluasi, badan, serta internalisasi. Sebagian pakar berkata kalau tindakan seorang bisa diramalkan perubahannya, apabila seorang sudah mempunyai kemampuan kognitif tingkatan besar. Jenis hasil berlatih afektif nampak pada partisipan ajar dalam bermacam tingkah laku semacam perhatiannya kepada pelajaran, patuh, dorongan berlatih, menghormati guru serta sahabat selevel, kerutinan berlatih, serta ikatan sosial.<sup>20</sup>
- 3) Ranah Psikomotorik
- Bertepatan dengan hasil berlatih keahlian serta keahlian berperan. Terdapat pandangan ranah psikomotor, ialah: aksi refleks, keahlian aksi dasar, keahlian perseptual, kemesraan ataupun akurasi, aksi keahlian lingkungan, serta aksi ekspresif serta interpretatif.<sup>21</sup>
- Jenis hasil belajar ranah psikomotor bertepatan dengan keahlian ataupun keahlian berperan sehabis beliau menyambut pengalaman berlatih khusus. Hasil berlatih ini

---

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, 29.

<sup>20</sup> Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi.....*, 30.

<sup>21</sup> Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi.....*, 19.

sesungguhnya langkah sambungan dari hasil berlatih afektif yang terkini nampak dalam kecondongan buat bersikap.<sup>22</sup>

### 3. Aqidah Akhlak

#### a. Pengertian Akidah Akhlak

Salah satu unsur pendidikan agama islam yaitu mata pelajaran Aqidah akhlak yang banyak mengandung arti keagamaan yang erat dengan penghayatan dan kepercayaan pandangan peraturan-peraturan islam yang menetap dan melekat dalam sebuah kehidupan, yang memfungsikan kaidah pembelajarannya di dalam peraturan dalam bertingkah laku, berkata, dan amal perbuatan sesuai aspek kehidupan sosial yang di lakukan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>23</sup> Indikator mata pelajaran aqidah akhlak di madrasah merupakan pandangan yang mengenai perilaku dan etika peserta didik dalam mengendalikan kemauan-kemauan yang tidak sesuai dengan peraturan yang ada di madrasah, dan dilaksanakan secara individu melalui aspek inti dari setiap pembelajaran aqidah akhlak, dan idealnya membentuk peserta didik untuk menjaga tingkah laku dan memahami secara benar apamaksud dan tujuan dari mata pelajaran aqidah akhlak sendiri dan harapan atau hasil dari semua itu peserta didik mampu membiasakan sikap dan bertingkah laku secara benar sesuai dengan peraturan di madrasah maupun ketika di rumah.

Dari makna yang terkandung dalam pembelajaran aqidah akhlak terdiri dari dua kata yang mempunyai makna berbeda, aqidah sendiri merupakan sebuah keyakinan yang sudah melekat di dalam hati seseorang dan dari keyakinan tersebut manusia atau seseorang sangat mempercayai penuh dan dijadikan pondasi dalam hidupnya. Dari penjelasan tersebut aqidah diartikan sebuah kepercayaan atau ketetapan yang tidak ada keraguan sama sekali ketika mengambil sebuah keputusan. Sedangkan akhlak sendiri ialah suatu sifat ataupun sikap yang sudah tertanam di dalam jiwa seseorang, dari hal tersebut maka terbentuklah jiwa yang dapat

---

<sup>22</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.....*, 31-32.

<sup>23</sup>Noordiana sari dkk, " pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Disiplin Dalam Melaksanakan tata tertib sekolah di MTs Darul Amal kecamatan metro barat Tahun Pembelajaran 2018/2019", (jurnal fkip.unila.ac.id, vol. 5 no 2 tahun 2019), hlm 2.

melahirkan suatu tingkah laku ataupun etika dan norma yang sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan dalam syariat islam ataupun peraturan yang ada di madrasah dan masyarakat<sup>24</sup> maka dari itu diperlukan sebuah dasar di jiwa peserta didik sebagai acuan segala hal yang berkaitan dengan tingkah laku perbuatannya, karena semua peserta didik mempunyai potensi besar untuk melakukan perbuatan yang positif dan negatif, dengan adanya mata pelajaran akidah akhlak peserta didik di harap mampu mempertimbangkan segala hal yang dilakukan, dan tentunya dapat menuntun peserta didik dalam menjauhi segala hal yang tidak sesuai dengan peraturan yang ada di madrasah.

Sangat penting dalam mempelajari ilmu akidah akhlak karena akidah sendiri merupakan pondasi atau akar segala urusan agama, selain itu juga sebagai suatu hubungan antara akidah sendiri dengan akhlak yang mana keduanya merupakan manifestasi dan konsekuensi dari keyakinan hidup.<sup>25</sup> hal tersebut harus dihayati secara mendalam di jiwa peserta didik sehingga mampu menyikapi hidup dengan baik yang sesuai dengan sistematika kepribadian yang utuh sesuai dengan aturan yang ada di madrasah.

Akidah akhlak sendiri ialah mata pelajaran yang berbasis keagamaan yang mempelajari banyak hal mengenai aturan-aturan yang harus diyakini penuh dan di jalankan dengan ketaatan. secara garis besar mata pelajaran akidah akhlak sangat berkontribusi penuh dalam perkembangan tingkah laku peserta didik, dari apa yang dipelajari di kelas tentunya mempunyai harapan untuk dilakukan maupun di praktikkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik terbiasa dalam hal yang baik.<sup>26</sup>

#### **b. Tujuan Mempelajari Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran akidah akhlak merupakan suatu pedoman yang harus diyakini peserta didik dan dijalankan dari semua pokok-pokok kandungan yang ada pada inti

---

<sup>24</sup> Mahjudin, "Akhlak Tasawuf II", (Jakarta, kalam mulia: 2010), hlm 2.

<sup>25</sup> Kemenag, "Akidah Akhlak", (tk, Direktorat Pendidikan Madrasah: 2014), hlm

5.

<sup>26</sup> Kemenag, "Akidah Akhlak", hlm 7.

pembahasan pelajaran akidah akhlak. Tidak lain untuk mencapai keridhoan dari Allah Swt. Dengan demikian sangatlah penting memahami aspek pembelajarannya, adapun tujuannya ialah:<sup>27</sup>

- i. Menumbuhkembangkan akidah Islam kepada peserta didik agar menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt.
- ii. Mewujudkan cita cita bangsa terutama dari segi pendidikannya yang senantiasa berakhlakul karimah selalu menjauhi akhlak tercela, dalam kehidupan berbangsa, sosial maupun untuk dirinya sendiri.

Dalam tujuan mempelajari mata pelajaran akidah akhlak, akidah peserta didik ditumbuh kembangkan melalui pemberian, pemupukkan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam. Peserta didik dituntut meningkatkan perilaku akhlakul karimah setelah mempelajari pembelajaran akidah akhlak. Dan tentunya menjadi tujuan khusus untuk dirinya sendiri dan tujuan umum untuk kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia ini, karena kemajuan suatu negara di anak mudanya terutama dalam hal ini yaitu peserta didik.

### c. Penerapan Ajaran Akidah Akhlak di Madrasah

Penerapan ajaran akidah akhlak di madrasah merupakan jawaban yang sering kali menjadi kekhawatiran orang tua peserta didik karena pergaulan anak tanpa pantauan dari orang tua, berdasarkan pengamatan banyak sekali anak pada usia remaja cenderung selalu ingin bebas dari orang tua maupun pendidik. Pergaulan merupakan faktor utama yang membentuk perilaku anak kemudian didorong keterbukaan kepada teman-teman mengenai hal-hal yang mendekati perilaku negatif. Maka diperlukanlah strategi pendidik yang mampu mendukung kebiasaan baik peserta didik dalam bertingkah laku, adapun cara penerapan mata pelajaran akidah akhlak ialah<sup>28</sup>:

---

<sup>27</sup> Kemenag, "Akidah Akhlak", hlm 8

<sup>28</sup> Mahjudin, "Akhlak Tasawuf II", hlm65-66.



1. Mendidik anak agar mampu melaksanakan perintah agama dengan tekun. Sehingga anak akan terbiasa melakukannya tanpa merasa terbebani dalam menjalankan ibadah.
2. Mengupayakan perilaku baik peserta didik kepada siapapun yang ada di sekitarnya, dan mengusahakan menghindari perilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain, sehingga peserta didik mampu terbiasa.
3. Menasehati peserta didik agar mampu memilih pergaulan yang sesuai dengan akidah dan juga membatasi pergaulan yang buruk.
4. Membatasi anak ketika hendak keluar rumah dan senantiasa memberitahu kepada siapa anak tersebut bergaul.
5. Menghindarkan anak dalam memilih kebiasaan tidak baik terutama dari hal-hal negatif, seperti buku bacaan yang mengandung pornografi dan sebagainya.

Dari cara penerapan tersebut maka diperlukan peran pendidik dalam usaha sadarnya membentuk karakter yang baik di madrasah, memiliki budi pekerti, amal yang bermanifestasikan akhlakul karimah. Maka demikian nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran akidah akhlak sangatlah penting sebagai usaha preventif untuk mencegah dari semua hal-hal yang kurang baik. Sehingga apapun peraturan yang ada di madrasah mampu dijalankan dengan keikhlasan penuh di dalam diri peserta didik.

#### **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penulis melakukan penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini, adapun hasil temuan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut.

Skripsi yang ditulis oleh Chusna Oktia Rohmah pada tahun 2017 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.”

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel di kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang berjumlah 41 siswa. Jadi, pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 42,1%. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan minat belajar, ditunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah 53,66%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah menggunakan penelitian kuantitatif, yang diteliti tentang pengaruh penggunaan *gadget*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah perbedaannya penelitian ini yang diteliti tentang pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi pembahasan tentang dampak intensitas penggunaan *gadget*.

Penelitian selanjutnya dari Intan Sari pada tahun 2018 Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kelas V MI Thoriqutussa’adah Pujon Kabupaten Malang.” Hasil dari penelitian yang dilakukan di MI Thoriqutussa’adah Pujon Kabupaten Malang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel di kelas V-A yang berjumlah 20 siswa dan kelas V-B berjumlah 20 siswa. jadi total sampel berjumlah 40 siswa. Hasil dalam penelitian ternyata tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, maka dapat diambil kesimpulan sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V bahwa penggunaan *gadget* bisa mempengaruhi hal lain seperti perilaku siswa. begitupun motivasi dan hasil belajar siswa yang tidak

konsisten bisa saja dipengaruhi oleh hal lain seperti metode guru dalam menyampaikan pelajaran, atau media yang digunakan dalam pembelajaran atau keadaan psikis dari individu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian ini juga meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah populasinya kalau penelitian ini populasinya Siswa MI sedangkan dalam penelitian yang akan saya lakukan populasinya siswa MTs.

Hasil penelitian yang relevan dari Wahyu Istiqomah pada tahun 2019 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang.”

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati 14 Semarang. Dalam hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa dari 168 populasi siswa di SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang 75,14% siswa memiliki *gadget* pribadi di rumah, dan 24,86% tidak memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian kontribusi intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama terhadap hasil belajar siswa sebesar 23,1% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian ini juga menggunakan penelitian kuantitatif dan meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian ini yang diteliti hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan saya lakukan meneliti tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SD sedangkan penelitian yang akan saya lakukan populasinya siswa MTs. Dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada pengaruh intensitas penggunaan *gadget*.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual teoritis yang melibatkan semua aspek yang selama ini dianggap sebagai permasalahan yang berarti. Kerangka berpikir yang baik bertujuan untuk menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti.<sup>29</sup>

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (variabel bebas) disimbolkan X dan variabel dependen (variabel terikat) disimbolkan Y. Variabel independen penelitian ini yaitu intensitas penggunaan *gadget*, sedangkan variabel dependennya adalah hasil belajar.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

Dari gambar 2.1 di atas dijelaskan bahwa terdapat dua variabel, variabel berpengaruh yaitu intensitas penggunaan *gadget*, dan variabel yang dipengaruhi yaitu hasil belajar sebagai tolak ukur dari berhasilnya penelitian ini.

### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sebaliknya pada kesimpulan kasus studi, dimana kesimpulan kasus studi telah diklaim dalam bentuk percakapan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diserahkan terbaru didasarkan pada filosofi yang relevan, belum didasarkan fakta- kenyataan empiris yang diterima melalui pengumpulan data.<sup>30</sup>

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 60.

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, 96.

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTs Darul Ulum Purwogondo.

Ha :Ada pengaruh yang signifikan anatar intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak kelas VII MTs Darul Ulum Purwogondo.

