

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian minat belajar siswa

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar meliputi yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hakiim, Lukmanul berdasarkan pendapat di atas minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Aktif guru menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif (bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat).¹

Menurut Slameto mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dalam belajar.

Kegiatan belajar memerlukan pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat ⁵ mi. Untuk meningkatkan minat belajar

¹D Fimansyah - Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA), 2015 - journal.unsika.ac.id

siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan, siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungannya secara individu maupun berkelompok. Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, maka siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasandari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Djamarah pendidikan yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar pada siswa adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, dan membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Hal ini dapat dicapai dengan cara memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa dimasa yang akan datang. Minat dapat dibangkitkan dengan cara menghubungkan materi pelajaran dengan suatu berita sensasional dan viral yang sudah diketahui kebanyakan siswa.

Minat belajar dalam diri siswa harus dipupuk secara terus menerus, sehingga akan semakin meningkat di dalam diri siswa. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat mengakibatkan dampak buruk pada minat belajar siswa. Banyak faktor yang dapat menurunkan minat belajar dalam diri siswa, seperti banyaknya jenis hiburan, game, dan tayangan TV yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari buku pelajaran. Di

samping itu banyaknya tempat hiburan yang menghabiskan waktu untuk bela

Minat berkaitan dengan motivasi, karena minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan perhatian secara selektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan yang lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan. Oleh karena itu antara dorongan, perhatian dan rasa senang pada suatu kegiatan saling berkaitan dengan faktor yang menimbulkan minat. Apabila faktor-faktor yang menimbulkan minat pada suatu kegiatan rendah maka dapat menyebabkan minat orang tersebut rendah. Minat yang rendah dapat menimbulkan rasa bosan terhadap suatu kegiatan. Apabila ini terjadi pada minat belajar, maka akan berdampak pada kesulitan belajar orang tersebut. Dalam hal ini, minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah perubahan yang terjadi setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, baik berupa nilai ataupun tingkah laku. Sejalan yang dikatakan oleh Purwanto, bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pengertian Minat menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas apabila siswa berminat terhadap sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk member perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang

diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang²

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan pengetahuan dan pribadi manusia; melalui belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan dan menghasilkan prestasi yang berguna bagi kehidupan manusia.³ Menurut Uno belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas mental dan psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

Menurut Suyono belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mmemperkokoh kepribadian. Proses belajar merupakan sebuah langkah untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan uraian di atas belajar adalah sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk tujuan perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Depdiknas dikutip oleh Andi Achru P. Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan”, sedangkan berminat dapat diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecederungan hati kepada, ingin

²IDCK Putri, SA Widodo - 2018 - jurnal.ustjogja.ac.id

³SUS Supardi, L Leonard - Formatif: Jurnal , 2015 - journal.lppmunindra.ac.id

(akan).⁴ Sehubungan dengan kutipan Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat ini pada dasarnya akan menerima suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar diri, semakin kuat hubungan tersebut semakin besar pula memiliki minat tersebut.⁵ Sehubungan dengan Hilgard dalam Slameto yang dikutip oleh Tohirin menyatakan bahwa minat ialah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan termasuk belajar yang diminati siswa, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.⁶

Menurut istilah sederhana yang telah dikutip oleh Muhibbin Syah minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁷Sehubungan dengan kutipan dari Syaiful Bahri Djamarah minat ialah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.⁸ Senada dengan pernyataan dari M. Alisuf Sabri minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus.⁹

Berbeda pendapat dengan Sardiman A. M minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang

⁴Andi Achru P. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", Jurnal Idaarah, 2019, Vol.3, No.2, h.206.

⁵Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.180.

⁶Tohirin, Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2008), h.130.

⁷Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2015), h.152

⁸Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h.132.

⁹M. Alisuf Sabri, Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional, (Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2007), h.84

melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.¹⁰

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri terhadap suatu kegiatan yang membuat seseorang tersebut merasa lebih tertarik dengan kesadaran diri sendiri tanpa ada yang menyuruh. Minat ini juga mempunyai sifat pribadi atau individual, lebih tepatnya minat tersebut sangat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu dan setiap orang pasti memiliki minat yang berbeda.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang telah dikutip oleh Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, dan dari definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah keinginan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.¹¹

Menurut Gagne yang dikutip oleh Djamarah belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.¹² Senada dengan Hilgard dan Brower yang dikutip oleh Hamalik menyatakan bahwa belajar merupakan sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek, dan pengalaman.¹³ Sependapat dari pernyataan Alisuf Sabri belajar adalah merupakan faktor penentu proses

¹⁰Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : CV. Rajawali, 1998), h.76

¹¹Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2010), h.13

¹²Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit.*, h.22

¹³Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2009), h.45.

perkembangan manusia memperoleh hasil perkembangan berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, nilai reaksi, keyakinan dan lain-lain tingkah laku yang dimiliki manusia adalah diperoleh melalui belajar.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan baik dalam tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sementara minat belajar menurut Selvy Desiana dan Saefur Rohmat yang dikutip oleh Devi Arisanti dan Mhd. Subhan menyatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk merasakan senang dalam melakukan sesuatu yang disukainya.¹⁵ Senada dengan pendapat Ricky Darmawan yang telah dikutip oleh Distira Aminatu Fadlina, Abdul Manan dan Salman Zahidi menyatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.¹⁶

Berbeda pendapat dengan Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief dan Muhyani bahwa minat belajar adalah salah satu faktor internal dari aspek psikologis yang sangat berpengaruh dan

¹⁴M. Alisuf Sabri, Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional, (Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2007), h.54.

¹⁵Devi Arisanti dan Mhd. Subhan, "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru". Jurnal Al-Thariqah, 2018, Vol.3, No.2, h.63.

¹⁶Distira Aminatu Fadlina, Abdul Manan dan Salman Zahidi, "Pengaruh Kompetensi Guru PAI Terhadap Minat Belajar Siswa", Sawabiq : Jurnal KeIslaman, 2020, Vol.1, No.1, h.2.

memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar dan perkembangan belajar siswa serta keberhasilan dalam belajar.¹⁷

Sependapat dengan Gie dalam Purwanto yang dikutip oleh Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief dan Muhyani menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi akan sangat berpengaruh terhadap cara belajar siswa, misal seorang siswa ingin mendapatkan hasil belajar yang baik maka ia akan belajar dengan sungguh-sungguh dengan cara memusatkan perhatiannya pada pelajaran tersebut.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan hati yang melibatkan perasaan senang untuk melakukan kegiatan belajar dengan harapan dapat memberikan kepuasan terhadap sesuatu yang belum dimiliki sebelumnya melalui berbagai macam latihan sehingga hasil akhir dari belajar tersebut adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Mengapa siswa itu berminat terhadap suatu pelajaran dikarenakan siswa tersebut akan selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus dengan dipenuhi kesenangan dan rasa suka terhadap pelajaran tersebut.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing) Hamalik Oemar berkaitan dengan pendapat di atas bahwa ng diperoleh melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses perubahan tingkah

¹⁷Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief dan Muhyani, "Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab", Tawazun Jurnal Pendidikan Islam, 2019, cVol .12, No.1, h.118.

¹⁸Hanifal Fauzy AH, Zainal Abidin Arief dan Muhyani, *ibid*

laku individu melalui interaksi dengan lingkungan pengalaman belajarnya.¹⁹

Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Artinya semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik.

Minat belajar yaitu perhatian dalam belajar mendapat skor terendah dibandingkan dengan variabel minat belajar lainnya. Oleh karena itu perlu untuk menumbuhkan dan mengembangkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sebaiknya perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran harus timbul atas dasar kesadaran yang tinggi dari siswa tersebut untuk belajar. Selanjutnya diharapkan guru mampu memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa, tujuannya agar siswa memiliki hasrat yang lebih tinggi untuk belajar sehingga perhatian dalam belajarnya akan semakin lebih baik.²⁰

b. Tujuan minat belajar siswa

Pada setiap manusia, minat ini mempunyai peranan yang sangat penting di dalam kehidupan dan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perilaku dan sikap, minat bisa menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan seorang anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan baik ketika bekerja maupun ketika belajar, pasti akan sangat berusaha dengan sekuat tenaga

19. N Simbolon - Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 2014
jurnal.unimed.ac.id

20. S Nurhasanah, A Sobandi - Jurnal Pendidikan Manajemen, 2016 -
ejournal.upi.edu

untuk mencapai tujuan yang akan di inginkan. Siswa akan merasa sangat senang ketika mengikuti mata pelajaran yang mereka sangat senangi karena siswa pun juga merasa sangat terdorong dan berusaha agar bisa mencapai hasil yang memuaskan sesuai dengan apa yang di inginkan oleh siswa tersebut. Adanya minat tersebut pada diri siswa maka ketika proses pembelajaran nantinya akan berjalan sangat lancar dan tujuan pendidikan akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa atau tidak diminati siswa, maka siswa yang bersangkutan tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Sebaliknya bahan pelajaran yang benar-benar diminati siswa, akan lebih mudah dipahami dan akan disimpan dalam memori kognitif siswa karena minat ini dapat menambah kegiatan belajar.²¹

Dapat disimpulkan bahwa tujuan minat ini akan berpengaruh terhadap belajar dikarenakan bahan pelajaran tersebut misalkan menarik pasti akan diminati oleh siswa tersebut dan akan senang untuk belajar, sementara apabila bahan pelajaran tersebut kurang menarik pasti siswa akan merasa bosan dan jenuh karena pelajarannya yang benar-benar tidak ada daya tarik tersebut.

Menurut Slameto dalam Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa minat adalah rasa kesukaan dan keterikatan terhadap sesuatu atau kegiatan tertentu, tanpa adanya permintaan dari siapapun. Minat menjadi bagian yang penting dalam

²¹ Tohirin, op.cit., h.131.

perkembangan belajar siswa. Mereka yang berminat terhadap materi tertentu pasti akan mempunyai kemampuan untuk lebih cepat dan mudah mempelajarinya. Dengan kata lain, minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar, yang pada akhirnya menyebabkan perasaan senang, menguntungkan, dan mendatangkan keputusan dalam dirinya. Misalnya, saat muncul dorongan dan perasaan menyenangkan selama mempelajari jenis-jenis bangun ruang, artinya seseorang punya minat belajar yang besar terhadap bidang pendidikan agama islam. Ketertarikan inilah yang kemudian membuatnya mengambil keputusan untuk mendalami ilmu tersebut. Misalnya, dengan mengambil penjurusan kuliah atau bekerja di bidang yang berkaitan dengan pendidikan agama islam.²²

c. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa

Minat belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa faktor yang memengaruhinya. menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek:
 - a) Aspek fisiologis Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
 - b) faktor psikologis mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang meliputi kecerdasan siswa,

22 <https://www.zenius.net/blog/minat-belajar>

sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.²³

- c) Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial

- a) Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
- b) Untuk faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial terbagi menjadi tiga yaitu lingkungan sosial sekolah, masyarakat dan keluarga. Lingkungan sosial sekolah meliputi guru, administrasi dan teman-teman sekelas dikarenakan dapat mempengaruhi proses belajar siswa tersebut. Lingkungan sosial masyarakat meliputi kondisi tempat tinggal siswa yang di mana akan mempengaruhi belajar siswa tersebut. Lingkungan sosial keluarga mempengaruhi kegiatan belajar seperti hubungan dengan orang tua dan anak, kakak dan adik yang harmonis yang nantinya bisa berdampak baik untuk melakukan aktivitas belajar siswa di rumah dengan baik. Sementara faktor lingkungan non sosial terbagi menjadi dua yaitu lingkungan alamiah, faktor instrumental.

²³Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Depok : PT RajaGrafindo Persada, 2017), Cet.15, h.148.

Lingkungan alamiah seperti kondisi udara yang segar, tidak panas atau tidak dingin, tidak terlalu silau atau tidak terlalu gelap, suasana yang tenang itu dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Faktor instrumental seperti perangkat belajar dan dibagi menjadi dua macam yaitu software seperti kurikulum sekolah, peraturan sekolah, buku paduan, silabi, dan hardware meliputi gedung sekolah, fasilitas belajar, alat belajar dan lainnya.

²⁴

- c) Lingkungan Nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.
- 3) Belajar Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Berdasarkan ketiga faktor yang dapat diupayakan peningkatannya oleh pihak pendidik, yaitu faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar, sedangkan faktor internal hanya siswa itu sendiri yang dapat menentukan. Walaupun faktor internal hanya siswa tersebut yang dapat mengubah peningkatannya, pihak pendidik pun juga memiliki peran untuk membantu peningkatan

²⁴Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Teori Belajar & Pembelajaran, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015), h.32-33.

minat belajar siswa dari faktor internal tersebut.²⁵ Faktor-faktor tersebut baik secara internal maupun eksternal merupakan faktor keberhasilan belajar secara umum, tetapi bisa dijadikan sebagai faktor keberhasilan belajar akidah akhlak secara khusus di sekolah.

2. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah dan Akhlak

Kata 'aqidah berasal dari kata bahasa arab. Secara bahasa, aqidah berarti sesuatu yang mengikat. Kata ini, sering juga disebut dengan aqa'id, yaitu kata plural (jama) dari aqidah yang artinya simpulan. Kata lain yang serupa adalah i'tiqad, mempunyai arti kepercayaan. Menurut Sayyid Sabiq, seperti dikutip Nurcholis Madjid, tauhid atau al-aqidah al-islamiyyah adalah suatu sistem kepercayaan Islam yang mencakup didalamnya keyakinan kepada Allah dengan jalan memahami nama-nama dan sifat-sifatnya, keyakinan terhadap malaikat, ruh, setan, iblis dan makhluk-makhluk gaib lainnya, kepercayaan terhadap Nabi-nabi, Kitab-kitab Suci serta hal-hal eskatologis lainnya, seperti Hari Kebangkitan (al-ba'ts), hari kiamat/hari akhir (yaum al-qiyyamah/yaum al-akhir), surga, neraka, syafa'at, jembatan gaib (al-shirath al-mustaqim), dan sebagainya.²⁶ Aqidah adalah suatu keyakinan yang mengikat hatinya dari segala keraguan. Atau dengan kata lain Aqidah adalah suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati sehingga melahirkan jiwa yang tenang dan mantap serta tidak dipengaruhi keraguan dan meyakini dengan

²⁵.Slameto. 2010. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

²⁶Mahrus, modul Akidah, (Jakarta : 2012) hal: 9

penuh keyakinan bahwa apa yang menjadi rukun Iman umat islam benar Mutlaq meyakini keberadaannya.²⁷

Akhlak berasal dari bahasa Arab, al-khuluqu atau al-khuluq yang berarti watak, tabiat, keberanian atau agama. Sedangkan secara istilah Muhammad Rabbi Muhammad Jauhari mengutip pendapat Ibnu Maskawaih bahwa Akhlak adalah suatu keadaan bagi jiwa yang mendorong ia melakukan tindakan-tindakan dari keadaan itu tanpa melalui fikiran dan pertimbangan. Keadaan ini terbagi dua: ada yang berasal dari tabiat aslinya, ada pula yang diperoleh dari kebiasaan yang berulang-ulang. Boleh jadi, pada mulanya tindakan-tindakan itu melalui fikiran dan pertimbangan, dan dilakukan terus-menerus, maka jadilah suatu bakat dan akhlak. Akhlak merupakan konsep kajian terhadap ihsan. Ihsan merupakan ajaran tentang penghayatan akan hadirnya Tuhan dalam hidup, melalui penghayatan diri yang sedang menghadap dan berada di depan Tuhan ketika beribadah. Ihsan juga merupakan suatu pendidikan atau latihan untuk mencapai kesempurnaan Islam dalam arti sepenuhnya (kaffah), sehingga ihsan merupakan puncak tertinggi dari keislaman seseorang. Ihsan ini baru tercapai kalau sudah dilalui dua tahapan sebelumnya, yaitu iman dan islam. Orang yang mencapai predikat ihsan ini disebut muhsin. Dalam kehidupan sehari-hari ihsan tercermin dalam bentuk akhlak yang mulia (al-akhlak al-karimah). Inilah yang menjadi misi utama diutusny Nabi Saw. ke dunia, seperti yang ditegaskannya dalam sebuah hadisnya: Sesungguhnya aku diutus hanyalah untuk menyempurnakan akhlak mulia. Tugas yang amat berat dan sangat

²⁷Muhammad Rabbi Muhammad Jauhari, Keistimewaan Akhlak Islami (Bandung: Pustaka Setia, 2006) hlm.85

mulia itu dapat dilaksanakan dengan baik oleh Nabi berkat bimbingan langsung dari Allah Swt. dan juga didukung oleh kepribadian beliau yang sangat agung.²⁸

Jadi konsep dasar mempelajari aqidah akhlak di madrasah adalah suatu pernyataan sekaligus gambaran dasar dalam mempelajari suatu ikatan dan keyakinan dasar dalam kehidupan beragama sehingga diharapkan dapat melahirkan budi pekerti dan akhlakul karimah pada peserta didik.

b. Hakikat Pembelajaran Aqidah Akhlak

Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar. Selain itu belajar juga selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah yang lebih baik, direncanakan atau tidak.

Kemudian untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman dalam memberikan definisi tentang pembelajaran aqidah akhlak ini, penulis akan memaparkan dalam tiga bagian:

1) Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pelajaran. Interaksi antara ketiga komponen utama ini melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta suatu proses pembelajaran

²⁸Marzuki, Prinsip Dasar Akhlak Mulia (Yogyakarta: Wahana Press, 2009) hlm.9

yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan.

Untuk memahami hakikat pembelajaran, dapat dilihat dari dua segi, segi etimologis (bahasa) dan segi terminologis (istilah). Secara etimologis pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, *instruction* yang bermakna upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan pengertian terminologis adalah Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus, atau menghasilkan respon dalam kondisi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.²⁹

Menurut S. Nasution pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau juga antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.³⁰ Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Zainal Aqib adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, materiil,

²⁹ Heri Gunawan, *Kurikulum dan pembelajaran PAI* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.108

³⁰ S. Nasution, *Kurikulum Dan pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 1984), hlm.102

fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.³¹

Sehingga berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik pengertian bahwa pembelajaran adalah usaha orang dewasa yang sistematis, terarah, yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan dasar menuju perubahan tingkah laku dan kedewasaan anak didik, baik diselenggarakan secara formal maupun non formal.

2) Akidah Akhlak

Para ahli sangat bervariasi dalam mendefinisikan aqidah yang beranjak dari pengertian yang terkesan terbuka sampai pada yang terperinci, bahkan sangat berhati-hati dalam mengungkapkannya. Menurut Zuhairini, aqidah adalah: i'tikad batin, mengajarkan keEsaan Allah SWT, Esa sebagai Tuhan yang mencipta, mengatur dan meniadakan.

Menurut Zaki Mubarak Latif yang mengutip pendapat dari Hasan Al Banna mengatakan bahwa aka'id (bentuk jamak dari aqidah) artinya beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati. Sedang kutipan pendapat dari Abu Bakar Jabir Al Jazani mengatakan bahwa aqidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat

³¹ Zainal Aqib, Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran, (surabaya: Insan Cendikia, 2002), hlm. 41

diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah.³²

Berdasarkan kedua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap manusia memiliki fitrah tentang adanya Tuhan yang didukung oleh hidayah Allah SWT berupa indra, akal agama dan lain sebagainya, dan keyakinan sebagai sumber utama akidah itu tidak boleh bercampur dengan keraguan. Tiap-tiap pribadi pasti memiliki kepercayaan, meskipun bentuk dan pengungkapannya berbeda-beda. Dan pada dasarnya manusia memang membutuhkan kepercayaan, karena kepercayaan itu akan membentuk sikap dan pandangan hidup seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian akidah adalah sesuatu yang pertama dan utama untuk diimani oleh manusia. Kemudian pengertian akhlak adalah suatu perangai (watak, tabiat) yang menetap kuat dalam jiwa seseorang dan merupakan sumber timbulnya perbuatan-perbuatan tertentu dari dirinya, secara mudah dan ringan, tanpa perlu dipikirkan dan direncanakan sebelumnya. Akhlak itu timbul dan tumbuh dari dalam jiwa, kemudian berbuah kesegnap anggota menggerakkan amal-amal, serta menghasilkan sifat-sifat yang baik dan utama dan menjauhi segala yang buruk dan tercela. Pemupukan agar dia bersemi dan subur ialah berupa humanity dan iman, yaitu kemanusiaan dan keimanan yang

³² Zaki Mubarak Latif, dkk, Akidah Islam, (Yogyakarta: UII Press, 2001), hlm.

kedua-duanya bersama menuju perbuatan. Dari pemaparan diatas dapat dijelaskan bahwa aqidah akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan dan membimbing siswa untuk dapat mengetahui, memahami dan meyakini aqidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam. Jadi aqidah akhlak merupakan bidang studi yang mengajarkan dan membimbing siswa dalam suatu rangkaian yang manunggal dari upaya pengalihan pengetahuan dan penanaman nilai dalam bentuk kepribadian berdasarkan nilai-nilai ketuhanan.

d) Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran aqidah akhlak merupakan tiga kata yaitu terdiri dari kata pembelajaran, aqidah dan akhlak. Berdasarkan pengertian tiga kata itu sebagaimana yang telah diuraikan diatas dalam bab ini, maka dapat difahami dan diketahui bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran aqidah akhlak adalah suatu wahana pemeberian pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada siswa agar dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran ajaran Islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu pengertian pembelajaran aqidah akhlak adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk dapat menyiapkan peserta didik agar beriman terhadap ke-Esaan Allah SWT, yang berupa pendidikan yang mengajarkan keimanan, masalah ke-Islaman, kepatuhan dan ketaatan dalam menjalankan

syari'at Islam menurut ajaran agama, sehingga akan terbentuk pribadi muslim yang sempurna iman dan Islamnya. Dengan demikian yang penulis maksudkan dengan pembelajaran aqidah akhlak adalah: usaha atau bimbingan secara sadar oleh orang dewasa terhadap anak didik untuk menanamkan ajaran kepercayaan atau keimanan terhadap ke-Esaan Allah SWT, yaitu keyakinan penuh yang dibenarkan oleh hati, diucapkan oleh lidah, dan diwujudkan oleh amal perbuatan. Selain itu pembelajaran aqidah akhlak adalah salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan sebagai wahana pemberian pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada siswa agar dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran ajaran Islam sehingga dapat membentuk perilaku-prilaku siswa yang sesuai dengan norma dan syariat yang ada.

3. Gadget

a. Pengertian Gadget

Melihat perkembangan zaman maka semakin banyak gadget yang akan digunakan tentunya, apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang dan terus berkembang pesat. Hal ini memungkinkan semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua

kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget. Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk unggulan masing-masing agar menarik perhatian pengguna, salah satunya adalah peserta didik atau remaja milenial.

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya smartphone seperti iPhone dan Samsung, serta notebook perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet.³³

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget.³⁴

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh

³³Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*, Skripsi (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), h. 106

³⁴ Syamsul Arifin, *The Effect Of Gadget Smartphone Utility And Learning Facility On Economics Learning Achievement*, Academic (Online), Vol .1 No. 3 (2017), H. 1-8

dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).³⁵

Dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat dan pesat ini, manusia berbondong-bondong mengikuti arus perjalanan hidup yang menuntut mereka menuju zaman yang semakin serba mudah.

Gadget adalah sebuah fitur untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, terutama kalangan pelajar pada saat ini, dengan alasan yang dapat memudahkan para pelajar untuk: Mengakses informasi, menambah wawasan, sebagai gaya hidup dan eksistensi diri. Mereka menganggap bahwa gadget sekarang ini seperti teman sendiri, bagaimana tidak, karena gadget memiliki aplikasi dan pembaharuan dari hari ke hari yang membuat hidup manusia bisa dikatakan lebih instan.

Banyak pelajar yang menggunakan gadget disekolah mereka, karena memang tidak dapat dipungkiri lagi bahwa saat ini kehadirannya sangat membantu dan bermanfaat bagi mereka, salah satunya dalam proses pembelajaran, membantu para pelajar dalam mengerjakan tugas sekola, dan Mengakses informasi.

Bedasarkan pendapat di atas, dapat dikeahui bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simpel dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

b. Faktor-faktor Penggunaan Gadget

³⁵ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2014), h.8-9

Beberapa faktor anak-anak dalam penggunaan gadget. Faktor-faktor tersebut meliputi:

4) Faktor Internal

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

- a) 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.
- b) Self-esteem yang rendah. Self-esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- c) Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
- d) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.³⁶

c. Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget pada anak-anak akan menimbulkan berbagai dampak adalah:

- 1) Dampak positif
 - a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan

³⁶Sherief Salbino, *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula* (Lembar langit Indonesia, 2013), h. 47

untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.

b) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan Gadget yang canggih di dalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam Gadget.

c) Mempermudah para anak-anak mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan anak-anak dengan sms atau WA kepada guru mata pelajaran.

2) Dampak negatif

a) Anak-anak menggunakan media sosial di dalam Gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain Gadget. Hal ini biasanya digunakan anak-anak untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan dengan belajar.

b) Aplikasi yang ada di dalam gadget membuat anak-anak lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali anak-anak mengabaikan orang di sekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol.

c) Anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain Gadget. Awalnya anak-anak menggunakan Gadget hanya untuk bermain game. Akan tetapi anak-anak

lama- kelamaan menemukan kesenangan dengan Gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.

d) Gadget memudahkan anak-anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya di akses. Berbagai hal yang marak di akses anak-anak adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan. Media sosial yang ada di dalam Gadget sering menimbulkan berbagai kasus. Di mana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial Anak-anak seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali anak-anak mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada di dalam Gadget.

e) Bagi anak-anak Gadget tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya untuk membangun kemampuan dan keterampilan sosialnya. Gadget membuat anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Biasanya anak-anak dalam keseharian penuh untuk bermain Gadget.³⁷

b. Penggunaan gadget pada siswa

Gadget tidak hanya beredar di kalangan usia dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak

³⁷ Astin Nikmah. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa*. Ejournal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, vol. 5 (2010), h. 1-9

bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan usia dini di zaman sekarang sudah menggunakan gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain Gadget. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 5 sampai 10 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit setiap harinya dan anak usia 11 hingga 16 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar 1 jam setiap harinya.³⁸

Apabila waktu efektif manusia beraktivitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan Gadget akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan Gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain Gadget, tidak mau merespons panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain gadget, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis

³⁸Wiesma Novitasari, W. *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak Usia 5-6 tahun,* Jurnal PAUD Teratai, vol.5 no. 3. h 182-186

(kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah.³⁹

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia dini dalam bermain Gadget, karena total lama penggunaan Gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak. Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia dini dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/ Gadget, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media screen pada anak usia di bawah dua tahun. Kriteria pemakaian Gadget pada anak usia 3-5 tahun disebut berlebihan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. Observasi yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi penggunaan gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap hari menggunakan Gadget.⁴⁰

Durasi penggunaan Gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Rata-rata anak menggunakan

³⁹Pebriana, P. H. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*,^{*} Jurnal Obsesi, vol. 1 no.1 (2017), h. 1-11

⁴⁰Sania Sari, & Mitsalia, A. A. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin*,^{*} Jurnal Profesi, vol. 13 no. 2 (2018), h. 72-78

Gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per hari.⁴¹ Pemakaian Gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan Gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati camilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus.

Kesimpulannya penggunaan Gadget merupakan sarana yang memudahkan aktifitas sehari-hari manusia, tetapi harus pandai memperhatikan indikator- indikator penggunaan gadget seperti frekuensi penggunaan Gadget, durasi waktu menggunakan Gadget agar lebih memanfaatkan penggunaan Gadget dengan tepat.

c. Pengertian minat belajar

Minat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek, baik objek berupa benda hidup maupun benda yang tidak hidup.⁴² Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

⁴¹Sharen Gifary, *Intensitas Penggunaan Smartphone dan Komunikasi*, Jurnal Sosioteknologi, vol. 14 no. 2 (2015), h. 170-178

⁴²Abdul Hadis dan Nurhayati. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 44

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan”. Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa, “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya. Menurut Crow dan Crow “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”. Kegiatan yang dilakukan berdasarkan pada minat akan memberikan hasil yang maksimal bagi kegiatan itu sendiri.

Minat memiliki peranan penting bagi aktivitas belajar siswa. Minat belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Slameto mengatakan bahwa minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Menurut Makmun Khairani mengemukakan bahwa, minat sebagai aspek kewajiban, bukan aspek bawaan, melainkan kondisi terbentuk setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat tergantung pada individunya.

Minat belajar terbentuk setelah siswa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Winkel yang mengemukakan bahwa, minat belajar sebagai kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Rasa senang terhadap suatu bidang merupakan bagian dari minat. Siswa yang senang terhadap materi pelajaran menandakan bahwa siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Menurut Mahfudh Shalahuddin, minat belajar merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Unsur perasaan yang dimaksud adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap sesuatu hal.

Belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Adanya suatu proses interaksi yang dilakukan seseorang di suatu lingkungan, akan menghasilkan pengalaman dan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh.⁴³ Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dalam lingkungannya.⁴⁴ Interaksi yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungannya, merupakan suatu proses perubahan tingkah laku

⁴³Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h.

⁴⁴Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*, h. 13

seseorang
tersebut.

Pengertian minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar itu adalah perhatian rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran.⁴⁵

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika minat belajar adalah rasa suka dan merasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. Penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa

Era 4.0 seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat termasuk gadget. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi pada ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah, terutama pada masa pandemi ini. Semua proses belajar mengajar dilakukan secara online/daring yang menuntut setiap guru maupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan gadget atau komputer. Gadget dapat

⁴⁵Casdari, *Peningkatan Minat Belajar Anak* (Malang: Bayumedia, 2006)), h. 5

memudahkan anak-anak dalam proses belajarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa gadget juga dapat menghambat anak-anak untuk belajar. Para orang tua agar selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget. Jika tanpa didampingi oleh orang tua, anak-anak akan lebih senang bermain game atau media social dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar. Dengan adanya penggunaan gadget, anak-anak diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi penggunaan gadget, yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Jika anak-anak mampu mempergunakannya dengan baik maka tidak akan mengganggu konsentrasi belajar mereka saat berada di sekolah.

e. Penggunaan Gadget terhadap hasil Belajar

Penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini didapat hasil angket tentang gadget membuat saya malas belajar sebagian besar siswa menjawab setuju dan gadget memengaruhi nilai ujian saya juga sebagian besar siswa menjawab setuju. Hal ini yang menjadikan bahwa penggunaan gadget justru menjadikan siswa malas belajar dan nilai ujian yang diperolehnya semakin menurun Perkembangan budaya yang sangat pesat diikuti dengan kemajuan teknologi yang serba canggih. Bila tidak mampu memanfaatkan dengan positif terlebih untuk kebutuhan belajar,

akan menjadikan hal yang mengganggu kegiatan belajar. Hal ini tidak terlepas dari teori Balitbang tentang fungsi gadget antara lain:

- 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga
- 2) Sebagai penunjang bisnis
- 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan
- 4) sebagai alat penghilang stres.

Intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, khususnya untuk siswa yang masih duduk di bangku SD, hal tersebut dapat memengaruhi minat belajarnya. Hal ini dapat mengganggu prestasi belajar di sekolah. Kemajuan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas, misalnya melalui internet siswa dapat mencari bahana tau materi pelajaran yang siswa tersebut kurang paham ketika belajar disekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan browser untuk mencari sumber pelajaran selain buku. Gadget memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Manfaatnya antara lain untuk belajar berbicara dengan cara memperlihatkan video perkenalan yang selanjutnya bisa ditirukan oleh anak, belajar menghitung, mengenal huruf, mengenal binatang, dan lain sebagainya. Belajar dengan menggunakan gadget tentunya akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dant ertarik, akan lebih termotivasi untuk terus belajar.

Selain memiliki dampak positif ternyata gadget juga memiliki dampak negatif antara lain adalah seperti kecanduan game online pada anak sekolah dasar, membuat anak lambat dalam memahami pelajaran, dan juga bisa menyebabkan resiko terkena radiasi karena terlalu sering main gadget dan terlalu dekat dengan mata. Dengan adanya dampak negatif dalam penggunaan gadget terhadap anak SD, maka ada juga solusi untuk mencegah agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Contohnya, menghindari memperkenalkan gadget pada anak SD, memberikan contoh yang baik kepada anak, dan jangan terlalu memanjakan anak. Orang tua juga sangat berperan penting dalam pengawasan anak pada saat dirumah. Contohnya, orang tua selalu mendampingi anak pada saat bermain gadget dan membatasi waktu anak dalam bermain game, agar anak tau waktu untuk bermain dan belajar, selalu mengajarkan anak untuk penggunaan gadget yang benar adalah sesuai kebutuhannya saja, selalu memastikan bahwa anak menggunakan gadget untuk hal-hal yang positif saja, misalnya untuk mencari materi di internet. Guru juga sangat berperan penting dalam pengawasan anak pada saat disekolah. Misalnya, guru memilihkan game yang baik untuk anak (game yang bersifat mendidik), menentukan durasi pada saat bermain game, atau mengajak anak untuk beraktivitas tanpa menggunakan gadget.⁴⁶

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini, peneliti akan mencoba membandingkan antara penelitian yang akan ditulis oleh peneliti dengan penelitian-penelitian yang sudah

⁴⁶Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 9, No. 2, Tahun 2021, pp. 254-259

ada sebelumnya. Adapun penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan ditulis oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Adila Sukarno dan Prih Hardianto dalam jurnalnya yang berjudul, Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kepanjen. Hasil penelitian yaitu sebagai berikut: 1) terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan gadget (X1) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 2) terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel minat belajar siswa (X2) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 3) terdapat pengaruh yang signifikan variabel kecerdasan emosional (X3) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen; 4) terdapat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan gadget (X1), minat belajar (X2), dan kecerdasan emosional (X3) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen⁴⁷. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengukuran penggunaan gadget pada siswa. Adapun perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu variabel independen sedangkan dalam penelitian Sukarno, dkk, jumlah variabelnya mencakup tiga variabel independen. Perbedaan lainnya pada penelitian ini yaitu ruang lingkup

⁴⁷Sukarno, *Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Kepanjen*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, vol. 11 no. 1 (Januari 2018), h. 9-19.

penelitian terfokus pada penggunaan gadget di lingkungan sekolah sedangkan penelitian Sukarno, dkk mencakup penggunaan gadget dalam keseharian siswa yaitu di sekolah dan di lingkungan rumah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adeng Hudaya dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. Hasil penelitian disimpulkan: 1) tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak mempengaruhi keduanya.⁴⁸ Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengukuran penggunaan gadget pada siswa. Data yang dianalisis juga merupakan data yang bersifat kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu variabel dependen sedangkan dalam penelitian Hudaya, jumlah variabelnya mencakup dua variabel dependen. Selain itu, pada penelitian ini, ruang lingkup penelitian terfokus pada penggunaan gadget di lingkungan sekolah sedangkan penelitian Hudaya mencakup penggunaan gadget dalam keseharian siswa yaitu di sekolah dan di lingkungan rumah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah dalam penelitiannya yang berjudul, Pengaruh Penggunaan Gadget dan

⁴⁸Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Research and Development Journal of Education., vol. 4 no. 2 (2018), h. 86-97

Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil penelitiannya yaitu (1) pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x1y} sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan gadget berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x2y} sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,013 < 0,05$ dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai R_y (1,2) sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%.⁴⁹ Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengukuran variabel dependen yaitu penggunaan gadget pada siswa. Adapun perbedaannya terletak pada variabel 10 yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu variabel independen yaitu minat belajar sedangkan dalam penelitian Rohmah, jumlah variabelnya mencakup dua variabel independen yakni minat belajar dan lingkungan belajar. Selain itu, pada penelitian ini,

⁴⁹Chusna Oktia Rohmah, 'Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta' Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 6 No. 1 (2017), h. 109-119.

ruang lingkup penelitian terfokus pada penggunaan gadget di lingkungan sekolah sedangkan penelitian Rohmah mencakup penggunaan gadget dalam keseharian siswa yaitu di sekolah dan di lingkungan rumah. Perbedaan lainnya ditunjukkan dengan karakteristik responden yang berbeda tingkatan kelas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Anggraeni dan Hendisal dalam jurnalnya yang berjudul, 'Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial'. Hasil penelitiannya yaitu sekitar 80% siswa tidak mengabaikan lingkungan sosial sekitarnya, walaupun mereka sedang menggunakan gadget. Hal ini bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa SMA yang masih peduli dengan keadaan sekitar. Namun para pelajar saat ini banyak yang kurang memahami bagaimana dan kapan gadget digunakan dengan semestinya. Diperlukan pembatasan serta arahan dari dalam diri masing-masing selama menggunakan gadget⁵⁰. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengukuran variabel dependen yaitu penggunaan gadget pada siswa. Adapun perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan variabel minat belajar sebagai variabel independen sedangkan dalam penelitian Angraeni dan Hendrisal menggunakan variabel kehidupan sosial sehingga objek penelitiannya lebih difokuskan pada lingkungan sosial bukannya lingkungan belajar siswa.

⁵⁰Aisyah Anggraeni dan Hendisal, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Jurnal PPKn dan Hukum, vol. 13 no.1 (2018), h. 64-76

C. Kerangka Berpikir

