

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan elemen utama dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan, terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mendorong kemajuan suatu bangsa. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar menjadi inti utama, karena melalui belajar seseorang dapat mengalami perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan sumber belajar yang tepat dan relevan (Adisaputro, 2020: 27).

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu produk teknologi yang paling banyak digunakan adalah *gadget*, yang kini telah menyebar ke semua kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. *Gadget* memiliki berbagai fungsi, seperti komunikasi, hiburan, hingga akses informasi dan pembelajaran (Marpaung, 2018: 58).

Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan *gadget*, muncul fenomena *screen time* atau waktu yang dihabiskan di depan layar *gadget*. *Screen time* mencakup seluruh aktivitas digital, mulai dari bermain game, menonton video, hingga mengakses media sosial dan belajar daring. Di kalangan pelajar, intensitas *screen time gadget* yang tinggi menjadi perhatian serius karena dapat

berdampak pada berbagai aspek, termasuk semangat belajar, dan hasil akademik (Rusmini et al, 2025: 8).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *screen time* berlebihan dapat menyebabkan penurunan fokus, gangguan tidur, kelelahan mata, bahkan kecanduan. Hal ini berpotensi mengganggu proses pembelajaran, terutama jika siswa lebih banyak menggunakan *gadget* untuk hiburan dibandingkan untuk pembelajaran. Misalnya, siswa lebih sering bermain game atau menonton konten non-edukatif daripada mengakses materi pelajaran (Susanti et al, 2024: 61).

Fenomena ini juga terjadi di lingkungan sekolah, di mana banyak siswa, terutama di tingkat menengah pertama, menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar *gadget*. Dampaknya terlihat dalam kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, termasuk dalam mata pelajaran keagamaan seperti Fiqih. Padahal, Fiqih memiliki peran penting dalam membentuk akhlak dan pemahaman keislaman siswa (Ulfah & Arifudin, 2021: 5).

Di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta, siswa tidak diperbolehkan menggunakan ponsel saat belajar di sekolah. Kebijakan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mengurangi gangguan selama proses belajar. Namun, ada pengecualian saat ujian seperti Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Semester (UAS), dan Ujian Kenaikan Kelas (UKK), di mana siswa boleh membawa dan menggunakan ponsel dengan pengawasan guru.

Penelitian ini fokus pada seberapa lama siswa menggunakan *gadget*, khususnya di luar sekolah, terutama saat di rumah. Penelitian ini menargetkan

siswa kelas VII B, yang menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* mereka berada di kategori sedang, yaitu berkisar antara 2 hingga 4 jam sehari. Aktivitas yang dilakukan melalui *gadget* antara lain belajar online, mencari materi pelajaran, serta hiburan seperti bermain game dan menggunakan sosial media.

Menurut Al Nizar dan Siti Hajaroh, (2019: 168). kategori *screen time gadget* yang sedang menunjukkan bahwa siswa masih menggunakan *gadget* dalam waktu yang relative wajar. Meskipun demikian, pengawasan dari orang tua tetap diperlukan agar penggunaan *gadget* tidak berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar dan waktu istirahat siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih kelas VII B, diperoleh gambaran awal bahwa sekitar 70% siswa telah mencapai nilai  $\geq 80$  sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 30% siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM. Rata-rata nilai kelas VII B mencapai 80, sehingga secara umum hasil belajar siswa dapat dikategorikan baik.

Dalam konteks pendidikan Islam, pemanfaatan *gadget* sebenarnya dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara tepat. Terdapat banyak aplikasi dan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menunjang pemahaman siswa. Akan tetapi, kurangnya kontrol dalam penggunaan *gadget* mengakibatkan siswa lebih banyak terdistraksi, sehingga menurunkan hasil belajar mereka (Winarti, 2025: 185).

Hasil survei dan observasi di Madrasah Al Islam Jamsaren Surakarta menunjukkan bahwa sebesar 60% siswa menggunakan *gadget* untuk keperluan belajar dan mengerjakan tugas sekolah, **sedangkan** 40% siswa menggunakan

gadget untuk aktivitas hiburan. Dengan demikian, beberapa studi juga menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* yang bijak dapat meningkatkan semangat belajar karena akses terhadap materi pelajaran menjadi lebih mudah dan fleksibel (Hanifa dan Sartono, 2025: 18).

Dari realitas tersebut, terlihat bahwa intensitas *screen time gadget* menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam pelajaran Fiqih yang membutuhkan konsentrasi, pemahaman mendalam, dan pembentukan karakter. Firman Allah Swt dalam Q.S. Ar Rad ayat 11:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

*Artinya: Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*

Ayat diatas menjelaskan bahwa yang dapat merubah diri sendiri itu bukan mengharapkan langsung dari Allah melainkan dengan adanya usaha dan kemauan yang timbul dari dalam diri sendiri.

Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif seperti kemampuan mengingat atau memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat

memengaruhi pembentukan karakter dan spiritualitas siswa. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan dengan *gadget* berpotensi membuat siswa menjauh dari kegiatan keagamaan, termasuk memahami nilai-nilai ajaran Islam yang diajarkan dalam mata pelajaran Fiqih. Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga spiritual dan moral (Isbakhi dkk., 2024: 287).

Di masa remaja, siswa berada pada tahap perkembangan yang sangat penting. Mereka sedang membentuk kebiasaan belajar, karakter, dan tanggung jawab pribadi. Penggunaan *gadget* yang tidak dikontrol di usia ini dapat membentuk pola perilaku yang kurang produktif. Misalnya, terbiasa menunda-nunda belajar karena terdistraksi notifikasi media sosial, atau menjadi kurang disiplin dalam menjalankan tugas-tugas sekolah. Ketika pola ini terbentuk, maka akan sulit dikoreksi di kemudian hari (Amalia dkk., 2025: 34).

Selain itu, banyak guru juga menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif (Mudarris, 2024: 69). Siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* umumnya memiliki tingkat perhatian yang rendah saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung cepat bosan, sulit fokus, dan enggan untuk aktif dalam diskusi kelas. Guru pun harus bekerja lebih keras untuk menarik perhatian siswa agar tetap terlibat dalam materi pelajaran (Febriani dkk., 2025: 23).

Peran keluarga, terutama orang tua, menjadi sangat penting dalam mengarahkan penggunaan *gadget* di rumah. Sayangnya, masih banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak-anak tanpa batasan waktu atau tujuan

penggunaan yang jelas. Alih-alih digunakan untuk belajar, *gadget* malah menjadi alat hiburan utama. Kurangnya kesadaran tentang pentingnya membatasi *screen time* menjadi salah satu penyebab rendahnya pengawasan terhadap aktivitas digital anak di luar jam sekolah (Hidayatuladkia et al., 2021: 363).

Di sisi lain, kemajuan teknologi ini tentu tidak bisa dihindari. Justru, tantangan tersebut harus dihadapi dengan solusi yang tepat. Salah satunya adalah dengan memberikan edukasi mengenai literasi digital dan manajemen waktu kepada siswa, agar mereka mampu menggunakan teknologi secara bijak (Pratama dkk, 2025: 10).

Oleh karena itu, penting bagi setiap elemen pendidikan guru, orang tua, dan sekolah untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan pengendalian *screen time*. Tanpa adanya kesadaran dan usaha bersama, bukan tidak mungkin bahwa kemajuan teknologi justru akan menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan pendidikan, bukan pendukungnya.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana intensitas *screen time gadget* memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk merumuskan strategi yang tepat dalam membatasi penggunaan *gadget*, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqih di lingkungan Madrasah Tsanawiyah, khususnya di kelas VII B. Dengan demikian, proses pembelajaran

tidak hanya akan berjalan lebih optimal, tetapi juga dapat membentuk karakter siswa yang seimbang secara akademik dan spiritual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas *Screen time gadget* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan *gadget* yang semakin meningkat di kalangan siswa MTs Al Islam Jamsaren Surakarta.
2. Intensitas *screen time gadget* yang tinggi berdampak pada penurunan fokus belajar siswa.
3. Banyak siswa yang menggunakan *gadget* lebih untuk hiburan daripada pembelajaran.
4. Kurangnya kontrol dan pengawasan penggunaan *gadget* oleh orang tua dan guru.
5. Dampak *screen time* yang berlebihan terhadap pembentukan karakter dan spiritualitas siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan paparan diatas maka penelitian membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas pengaruh intensitas *screen time gadget* terhadap hasil belajar siswa.
2. Fokus penelitian pada siswa kelas VII B Madrasah Tsanawiyah.
3. Hasil belajar yang diteliti hanya pada mata pelajaran Fiqih.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan diatas, Adapun rumusan masalah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget (screen time)* di kalangan siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh intensitas *screen time gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VII B pada mata pelajaran fiqih?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan paparan diatas, Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas *screen time gadget* di kalangan siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta.
3. Untuk menganalisis pengaruh intensitas *screen time gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VII B pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan paparan diatas, Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengaruh teknologi terhadap proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang manajemen penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap hasil belajar serta pembentukan karakter siswa, khususnya dalam konteks pendidikan Islam dan mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini juga diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan teori dan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara efektif dan seimbang dalam dunia pendidikan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya manajemen waktu dalam menggunakan *gadget* agar tidak mengganggu pencapaian hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih.

#### **b. Bagi Guru**

Sebagai bahan evaluasi dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dengan memperhatikan pengaruh teknologi terhadap siswa.

c. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi tentang pentingnya peran keluarga dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan *gadget* oleh anak di rumah.

d. Bagi Sekolah

Sebagai dasar dalam menyusun kebijakan atau program pengendalian penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah demi menunjang keberhasilan akademik dan pembinaan karakter.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi awal untuk penelitian yang lebih luas mengenai pengaruh *screen time* atau penggunaan teknologi terhadap pembelajaran dan perilaku siswa pada mata pelajaran lainnya.