

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sangat berperan penting dan juga dinilai sebagai suatu tuntutan zaman yang yang tidak dapat dihindari. Berbagai dinamika dalam dunia Pendidikan akan terus terjadi dengan seiring berkembangnya zaman dan berubahnya kebutuhan manusia. Berbagai usaha dilakukan untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan usaha sadar, terencana, dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan mengembangkan potensi pada dirinya. selain itu Pendidikan merupakan salah satu dari proses dalam membentuk, mengarahkan dan mengembangkan karakter serta kemampuan seseorang.

Menurut widiawati dan sugiman, gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.² Sementara Rayner mengatakan bahwa gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu pembaharuan

² Yusmi Warisyah, "Pentingnya 'pendampingan dialogis' orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini," 2019, 130–38.

³ Intan Risma Juliani Dan Imanuel Sri Mei Wulandari, "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8:," *Jurnal Keperawatan Bsi* 10, No. 1 (21 April 2022): 30–40.

besar dalam berbagai bidang dan menjadikan aktivitas manusia menjadi lebih mudah termasuk dalam dunia pendidikan.

Sementara motivasi belajar merupakan suatu keinginan siswa yang didorong oleh Hasrat hati untuk menjalankan kegiatan belajar tentang suatu hal untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yang maksimal.⁴ Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar.⁵ Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mengarahkan seseorang agar ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

Generasi Z juga dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi. Generasi ini lahir pada tahun 1995-2010 atau yang kerap disebut dengan Gen Z juga dikenal dengan generasi digital. Hal ini dibuktikan berdasarkan riset dari lembaga AC Nielsen tercatat 95% pengguna gadget di Indonesia memanfaatkan alat tersebut untuk mengakses Internet.⁶ Dapat disimpulkan bahwa *Gadget* sangat memberikan dampak, baik itu positif

⁴ Frandy Pratama, Firman Firman, dan Neviyarni Neviyarni, "Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar," *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan* 1, no. 3 (2019): 280–86.

⁵ Rishi Yuliani, "Peran Penting Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," vol. 3, t.t., 1831–36.

⁶ Hasan Sazali dan Fakhur Rozi, "Belanja Online dan Jebakan Budaya Hidup Digital pada Masyarakat Milenial," *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)* 6, no. 2 (2020): 85–95.

ataupun negatif. Berdampak baik atau buruknya penggunaan *gadget* tergantung dengan bagaimana pengguna memanfaatkan *gadgetnya*.

Penggunaan teknologi sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. *Gadget* adalah salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar menjadi suatu proses yang penuh dengan pengalaman, dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkolaborasi dengan dosennya bukan lagi proses pembelajaran yang konvensional yang lebih menekankan pada mengingat, menghafalkan, memperoleh informasi hanya dari satu arah. Sudah seharusnya mereka perlu dibekali dengan keterampilan berpikir kritis, berpikir inovatif, pemecahan masalah, dan interaksi sosial.

Ada banyak aspek yang membantu pada proses pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar positif. Fasilitas sebagai bagian dari membantu proses pembelajaran adalah faktor pendukung yang diperoleh oleh mahasiswa. Saat ini, memanfaatkan *gadget* dapat memperluas pengetahuan melalui program pendidikan yang ditawarkan *gadget* untuk proses belajar, dan seseorang juga dapat menjalin jaringan pertemanan melalui media sosial. *Gadget* bukan hanya alat untuk berkomunikasi.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengakses pengetahuan yang lebih luas. Misalnya, mahasiswa bisa menggunakan internet untuk mencari materi mata kuliah sebagai bahan tugas atau bahan presentasi. Ada banyak karakteristik menarik yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar, sehingga belajar dengan perangkat pasti akan lebih menarik. Ketika mahasiswa

puas dan tertarik untuk belajar lebih banyak, mereka akan menjadi pembelajar yang bersemangat.

Hal di atas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Marwoto yang menyatakan bahwa salah satu upaya pemecahan masalah untuk merangsang minat belajar adalah dengan cara menyediakan fasilitas belajar salah satunya adalah mediaberupa gadget.⁷ Gadget di bidang pendidikan ini memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan gadget para peserta didik dapat melengkapi ilmu pengetahuannya, sedangkan guru atau pendidik dengan adanya media internet ini mereka dapat mencari bahan ajar yang terbaru melalui internet.

Berbicara terkait gadget dan motivasi belajar, dan Generasi Z. generasi Z adalah generasi yang fasih dengan teknologi informasi serta berbagai macam aplikasi didalam gadget. Dalam penggunaan gadget tentu terdapat dampak baik positif maupun negatif. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu dari mahasiswa universitas islam tribakti lirboyo kediri sebagai berikut:

Walaupun saya pengguna gadget aktif, saya memakai gadget untuk kepentingan kampus, kayak referensi mata kuliah, ngerjain tugas makalah, di era yang sekarang kalau enggak dari gadget kita mau cari referensi Dimana kak, kalau dari buku doang kan enggak cukup kak. Terus untuk ngerjain tugas jelas kita juga pake gadget jenis laptop kan ya kak? Kalau enggak ada laptop saya juga ngerasa kesusahan sih. Tapi disisi lain, dikelas pun saya sering menggunakannya untuk kepentingan berkomunikasi, seperti bermain di media sosial, di Instagram, Whats App dan sebagainya. jujur sih kak, saya dikelas sering enggak fokus mendengar dosen

⁷ Devi Arisanti dan Mhd Subhan, "Pengaruh penggunaan media internet terhadap minat belajar siswa muslim di smp kota pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 2 (2018): 61–73.

menjelaskan, saya lebih terfokus ke gadget dan scroll Instagram, tik-tok gitu. Tapi ada kalanya saya juga semangat, coba angkat tangan terus tanya waktu temen yang lagi presentasi. Meskipun pertanyaannya saya searching di google.⁸

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri memiliki pengetahuan luas terkait perkembangan teknologi. Tetapi dalam segi pemanfaatan gadget masih banyak mahasiswa yang memaknai gadget sebagai prasarat pergaulan dan simbol-simbol kelas sosial dan cenderung memanfaatkan gadget untuk hiburan dan berselancar di media sosial seperti bermain game, scroll Instagram, twiter, dan youtube. Bahkan mahasiswa lebih memilih bermain gadget untuk berselancar di media sosial dari pada memperhatikan dosen yang sedang menjelaskan materi pada saat proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri”.

⁸ Putri Rosyadatun Najwa, Mahasiwa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti, Wawancara, 11 November 2023.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri?
2. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri?

C. Tujuan Masalah

Sebagaimana disebutkan dalam rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan gadget Mahasiswa Universitas Islam tribakti yang menggunakan gadget.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar Mahasiswa Universitas Islam Tribakti .
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget pada generasi Z terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget pada generasi Z terhadap motivasi belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Tribakti Lirboyo Kediri adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Sehingga peneliti mampu membentuk suatu konsep dalam mengembangkan kurikulum merdeka yang cangkupannya semakin luas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan penulis tentang pengaruh penggunaan gadget pada generasi Z terhadap motivasi belajar Universitas Islam Lirboyo Kediri sehingga penulis mendapatkan ilmu baru yang bermanfaat dan dapat dijadikan solusi untuk kedepannya.

b. Manfaat bagi Universitas Islam Tribakti

Manfaat bagi Universitas Islam Tribakti adalah sebagai bentuk karya ilmiah yang dihasilkan oleh mahasiswa, sehingga dapat menyumbangkan ilmu pengetahuan bagi seluruh warga Universitas Islam Tribakti. Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai konsep pelaksanaan

kurikulum merdeka pada madrasah atau lembaga Pendidikan yang berbasis pondok pesantren.

E. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁹ Selanjutnya arikunto menyatakan bahwa “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap sesuatu permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ha: Ada terdapat pengaruh antara penggunaan gedit generasi Z terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh antara karakteristik generasi Z terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

⁹ M Zaki dan Saiman Saiman, “Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian,” *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 115–18.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, “Metode penelitian,” *Jakarta: Rineka Cipta* 173 (2010).

F. Definisi Operasional

1. Gadget

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir setiap orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Contohnya saja televisi dan handphone yang kini telah dinikmati oleh masyarakat pedesaan. Gadget yang super fungsi ini dapat membantu para penggunanya.

2. Karakteristik Generasi Z

Karakteristik Generasi Z merupakan perilaku atau kepribadian yang dimiliki orang yang lahir pada kurun waktu 1995 sampai dengan 2010. Generasi Z mampu dan fasih dalam menggunakan berbagai teknologi, sangat suka bersosialisa, multitasking, memiliki ambisi yang besar untuk sukses, cenderung praktis dan instan, cinta kebebasan dan percaya diri yang tinggi, cenderung menyukai sesuatu yang detail, ingin mendapatkan pengakuan, digital dan teknologi informasi. Variabel karakter generasi Z yang akan mempengaruhi motivasi belajar yang akan diungkap dengan menggunakan angket.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala daya penggerak yang ada pada diri seseorang atau suatu dorongan yang berasal dari individu, yang mengarahkannya pada suatu perilaku atau aktivitas tertentu dalam proses belajar sehingga tercapainya suatu tujuan. Indikator dari motivasi belajar

adalah tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat belajar terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada aktivitas atau tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah. Variabel motivasi belajar ini akan diungkap dengan menggunakan angket.

G. Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Darul hikmah *full day school* kota Cirebon. Maulidha Fitriyah dalam skripsinya, 2022 Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *ex post facto* karena adanya rangkaian variabel bebas yang terjadi sebelum penelitian dilakukan. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan adalah angket, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School sebanyak 23 siswa. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear, dan hasil perhitungan statistik dengan bantuan program IBM SPSS statistics 16.0 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) artinya bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon. Adapun hasil dari uji koefisien determinasi dapat diketahui bahwa besarnya pengaruh

penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon adalah sebesar 26,7% yang berpengaruh positif.¹¹

2. Pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, Jumiyanto Widodo, Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi perkantoran, Vol.2. No.4, 2018. Peneliti menggunakan teknik Probability Sampling dengan jenis Proportional Random Sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara proporsi. Sehingga populasi akan diberikan kesempatan dan peluang yang sama secara proporsional untuk diambil menjadi sampel dalam penelitian. Sampel diambil secara acak menggunakan undian dari populasi siswa kelas sepuluh Administrasi Perkantoran tanpa memandang kedudukan dari populasi. Alasan peneliti menggunakan teknik tersebut, karena hasil pengambilan sampel dengan cara random sampling bersifat objektif dan untuk menghindari bias sampel. Adapun hasil dari penelitian ini adalah taraf signifikan 5%. Jadi hipotesis ketiga yang berbunyi “Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X Administrasi

¹¹ Maulidha Fitriyah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon,” 2022.

Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018” dapat diterima.¹²

3. Pengaruh Internet Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik:

Survey Pada Peserta Didik Kelas Xi Ipa Di Sman 1 Ciampel, Pujiwati, Jurnal Inovasi karya ilmiah guru, Vol. 1, No. 2, Desember 2021. Penelitian ini menggunakan. penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk melihat antara pengaruh internet terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini akan diinterpretasikan menggunakan analisis deskriptif dan inferensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media internet terhadap motivasi belajar peserta didik memiliki hubungan yang sangat kuat serta pengaruh media internet terhadap minat belajar siswa juga memiliki hubungan yang sangat kuat pula.¹³

4. Korelasi antara Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Biologi

Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene, Gaby Maulida Nurdin, M. Irfan, Irayanti, Vol.4. No.1, Juni 2022. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2, SMA Negeri 3 Majene yang berjumlah 45 orang. Data penggunaan gadget dan data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket

¹² Wahyu Widiyanto, “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018,” 2018.

¹³ Pujiawati Pujiawati, “Pengaruh Internet Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik: Survey Pada Peserta Didik Kelas Xi Ipa Di Sman 1 Ciampel,” *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 1, no. 2 (2021): 233–42.

yang dibuat menggunakan Google form kemudian disebarakan secara online melalui aplikasi WhatsApp. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis korelasi rumus Product Moment dari Karl Pearson yang perhitungannya dibantu oleh program SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (0,103) > 0,05, dan nilai pearson correlation (0,246) < rtabel (0,2940). Kesimpulannya bahwa tidak terdapat korelasi antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.¹⁴

H. Sistematika Penulisan

Adapun Untuk lebih mempermudah memperoleh gambaran isi atau memahami urutan pembahasan skripsi ini, penulis menyusun urutan dan isi pembahasan secara singkat sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan menjelaskan latar belakang menjelaskan tentang latar belakang dalam pemilihan judul “Pengaruh Gadget pada Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Tahun 2022 Universitas Islam Tribakti”, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab ini merupakan pengantar pertama yang akan dikaji nantinya.

¹⁴ Gaby Maulida Nurdin dan M Irfan, “Korelasi antara Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene,” *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (2022): 49–56.

Bab II: Kajian Teori, yang menjelaskan tentang kajian pustaka yang berisi tentang penelitian terdahulu atau sebelumnya dan di landasan teori yang berisi sub-sub bahasan yaitu, tujuan teori, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir. Bab ini menerangkan tentang landasan-landasan untuk penelitian.

Bab III: Metode Penelitian, yang menjelaskan tentang menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang didalamnya terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, subjek dan objek penelitian, tempat atau lokasi penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, populasi dan sampel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi (uji normalitas, uji linieritas, uji homogenitas, dan teknik analisis data). Bab ini merupakan metode yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV: Paparan Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh. Yaitu penelitian tentang pengaruh karakteristik generasi Z terhadap motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

Bab V: Penutup, yang membahas tentang: a) kesimpulan dan b) saran.