

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada zaman milenial ini telah mengubah total seluruh aspek di dalam kehidupan umat manusia. Teknologi yang diciptakan manusia semakin lama semakin canggih, revolusioner, dan signifikan bagi seluruh kalangan. Bahkan kehidupan manusia dari lahir hingga wafat sangat dimudahkan dengan adanya teknologi. Penggunaan teknologi yang paling sering ditemui di dalam kehidupan sehari-hari kita yaitu *gadget*. *Gadget* (Bahasa Indonesia: Gawai) adalah salah satu istilah dalam bahasa Inggris merupakan sebuah alat atau media elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi khusus pada setiap perangkatnya.¹

Jenis-jenis *gadget* di antaranya adalah *smartphone*, *handphone*, *PC* (Personal Computer), Laptop, dan konsol game. Jenis *gadget* yang akan menjadi pembahasan penulis disini ialah *smartphone*. *Smartphone* merupakan teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi dan juga bisa digunakan untuk hal lainnya seperti bermain *game*, *browsing*, mencari informasi, bersosialisasi, dan penyimpanan digital.² Jenis-jenis *smartphone* yang paling banyak beredar sekarang ini dibagi berdasarkan perangkat lunak sistem operasi yaitu *Android* dan *iOS*. Contoh

¹ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 315–30.

² Umi Rohmah, "Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD)," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 85–102.

merek *smartphone* yang terkenal di Indonesia yaitu iPhone, Samsung, Xiaomi, Redmi, Oppo, Vivo, dan Realme.

Di era digital ini, *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia Sekolah Menengah Atas. Kemudahan akses informasi dan hiburan yang ditawarkan *gadget* menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka.³ Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas atau buku-buku konvensional. *Gadget* memungkinkan akses cepat dan mudah terhadap berbagai sumber belajar, aplikasi pendidikan, dan konten-konten multimedia yang mendukung proses pembelajaran.

Namun, sisi lain kebiasaan bermain *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah menurunnya minat belajar Al-Qur'an.⁴ Anak-anak, remaja, dan bahkan dewasa semakin bergantung pada *gadget* dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk konteks pendidikan dalam memahami dan mempelajari Al-Qur'an.⁵

Al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam merupakan pedoman hidup yang mencakup aspek kehidupan, moral, dan spiritual. Al-Qur'an menjadi panduan utama bagi umat Islam untuk memahami kehendak Allah SWT, menemukan solusi atas berbagai masalah, dan memperoleh kebijaksanaan dalam menjalani kehidupan. Oleh

³ Jaka Irawan dan Leni Armayati, "Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja," *An-Nafs* 8, no. 2 (2013): 29–38.

⁴ Dian Kurniawati, "Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 78–84.

⁵ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun," *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016): 182–86.

karena itu, belajar Al-Qur'an menjadi bagian integral dari pendidikan keagamaan dalam budaya Islam.⁶ Keterlibatan gadget dalam proses belajar Al-Qur'an dapat memberikan dampak positif atau negatif tergantung pada cara penggunaannya. Belajar Al-Qur'an memiliki posisi sentral dalam kehidupan umat Islam. Al-Qur'an dianggap sebagai pedoman hidup, sumber hukum, dan petunjuk spiritual bagi umat Muslim.

Proses belajar Al-Qur'an melibatkan pemahaman teks suci, hafalan ayat-ayat, dan pengaplikasian ajaran-ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Al-Qur'an tidak hanya bersifat ritualistik, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam terhadap pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran Al-Qur'an mencakup aspek-aspek seperti tajwid (tata cara membaca dengan benar), tafsir (penafsiran), dan hafalan ayat-ayat suci. Dalam era modern, dengan adanya kemajuan teknologi, metode pembelajaran Al-Qur'an juga mengalami transformasi. Buku-buku digital, aplikasi pengajaran Al-Qur'an, dan kursus *online* menjadi alternatif yang semakin populer untuk memudahkan akses dan pembelajaran Al-Qur'an di berbagai kalangan.

Belajar Al-Qur'an bukan hanya sekadar kegiatan akademis, tetapi juga merupakan bentuk ibadah, pengembangan spiritualitas, dan cara untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Pentingnya belajar Al-Qur'an juga terkait dengan upaya pelestarian warisan budaya dan bahasa Arab, karena Al-Qur'an ditulis dalam bahasa

⁶ Imam Nawawi et al., *Keutamaan Membaca Al-Qur'an, Berdzikir, Berdo'a dan Bershalawat* (Hikam Pustaka, 2021).

Arab. Proses ini tidak hanya dilakukan untuk memenuhi kewajiban agama, tetapi juga untuk membentuk karakter, moralitas, dan spiritualitas individu.⁷

Pemahaman yang mendalam terhadap Al-Qur'an diharapkan dapat membantu umat Islam dalam menjalani hidup sesuai dengan nilai-nilai kebenaran dan keadilan yang terkandung dalam kitab suci tersebut. Sudah selayaknya kita sebagai umat muslim yang berpegang teguh pada Al-Qur'an. Tidak hanya sekedar disimpan di rak buku saja hingga usang ataupun dipajang di dinding rumah, tetapi kita harus sering membacanya setiap saat terutama setelah mengerjakan shalat lima waktu. Membiasakan anak untuk mempelajari Al-Qur'an sejak dini merupakan investasi berharga bagi masa depan mereka.

SMAN 1 SETU adalah salah satu Sekolah Menengah Atas yang ada di Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Para siswa-siswi di sekolah tersebut memiliki berbagai macam sifat, kepribadian, kecerdasan seperti ada yang suka atau tidak suka belajar dan ada yang sama sekali tidak peduli dengan peraturan sekolah. Di sekolah tersebut masih banyak siswa-siswi yang kurang terampil dalam mempelajari Al-Qur'an, baik dari segi membaca yang belum sesuai dengan ilmu Tajwid, kefasihan, dan lain sebagainya. Faktor utama mereka dari kurangnya minat belajar Al-Qur'an yaitu kebiasaan bermain *gadget* yang berlebihan. Maka dari itu, sudah seharusnya sebagai peran pendidik bukan hanya mentransfer ilmu saja ke peserta didik, tetapi juga membimbing, mengarahkan

⁷ Icha Resita Ningtyas, Fatrima Santri Syafri, dan Betti Dian Wahyuni, "Hubungan Kemampuan Membaca Al-Quran dan Minat Belajar dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Bagi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Darunnaja Urai Bengkulu Utara," *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. 3 (2022): 672–81.

dan menanamkan nilai-nilai keagamaan serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya kitab Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan tersebut dan menuangkannya dalam sebuah karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul "Hubungan Kebiasaan Bermain *Gadget* Dengan Minat Belajar Al-Qur'an Di SMAN 1 SETU".

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terdapat banyaknya siswa-siswi kelas 11 di SMAN 1 SETU yang terbiasa menggunakan *gadget*.
2. Kurangnya minat belajar Al-Qur'an siswa kelas 11 di SMAN 1 SETU.
3. Terdapat siswa-siswi kelas 11 di SMAN 1 SETU yang belum bisa mengatur kebiasaan bermain *gadget* kepada hal positif sehingga berkurangnya minat belajar Al-Qur'an.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih efektif dan terarah. Dalam penelitian ini penulis menentukan ruang lingkup masalah yaitu “Hubungan Kebiasaan Bermain *Gadget* Dengan Minat Belajar Al-Qur’an Di SMAN 1 SETU.”

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, sebelum dilakukan pembahasan permasalahan lebih lanjut, maka penulis ingin merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu: Apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur’an bagi siswa kelas 11 di SMAN 1 SETU?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur’an bagi siswa kelas 11 di SMAN 1 SETU.

2. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur’an di SMAN 1 SETU.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada penulis tentang Hubungan kebiasaan bermain *gadget* dengan minat belajar Al-Qur'an bagi siswa kelas 11 di SMAN 1 SETU.
- b. Bagi sekolah, sebagai salah satu upaya dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau putusan, yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada.
- c. Bagi guru dan orang tua siswa dapat memperhatikan anaknya terutama mengenai penggunaan kebiasaan bermain *gadget* dan minat belajar Al-Qur'an.
- d. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar al-Qur'an serta dapat mengurangi penggunaan kebiasaan bermain *gadget*.

3. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amiliyah (2020) yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Melalui

Strategi *Everyone Is A Teacher Here* dengan Media Kinestetik Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas XI SMKN 2 TUBAN, Tahun 2017/2018". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: a.) Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kontekstual di kelas XI SMKN 2 Tuban, tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 62,5%, b.) Terdapat pengaruh signifikan strategi *Everyone is a Teacher Here* terhadap keaktifan siswa dikelas XI Ak SMKN 2 Tuban, tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 51,39%, c.) Terdapat pengaruh signifikan media kinestetik terhadap hasil belajar siswa kelas XI Ak SMKN 2 Tuban, tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 86,36%, dari sebelumnya 77,23%. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependen (Y)¹ hasil belajar, (Y)² keaktifan dan (Y)³ hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependen (Y) yaitu minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut di SMKN 2 Tuban, sedangkan objek penelitian ini di SMAN 1 Setu. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti pengaruh penggunaan *gadget*.⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sayidati Hapsari (2018) yang berjudul "Pengaruh Minat Baca Dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X Ips Ma Al-Hidayah Bangkalan". Berdasarkan hasil penelitian

⁸ Amiliyah Amiliyah, "PENGARUH GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MELALUI STRATEGI EVERYONE IS A TEACHER HERE DENGAN MEDIA KINESTETIK DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI KELA," *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi* 1, no. 01 (2020): 21–27.

tersebut bahwa terdapat pengaruh signifikan minat baca terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan secara parsial sebesar 0,606; terdapat pengaruh tidak signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan secara parsial sebesar 0,152; dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan minat baca dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan sebesar 0,344. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada jumlah variabel yang digunakan yaitu 3 variabel: variabel independen (X)¹ minat baca, (X)² *gadget* dan variabel dependen (Y) hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan 2 variabel: variabel independen (X) kebiasaan bermain *gadget* dan variabel dependen (Y) yaitu minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut di MA Al-Hidayah Bangkalan, sedangkan objek penelitian ini di SMA Negeri 1 Setu. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget*.⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Akina (2022) yang berjudul "Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa/I Man 1 Medan)". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *gadget* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan dan

⁹ Sayidati Hapsari dan Lucky Rachmawati, "Pengaruh Minat Baca Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X Ips Ma Al-Hidayah Bangkalan," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 2 (2018).

korelasi tersebut berada pada tingkat hubungan yang rendah. Perbedaan penelitian yang dilakukan tersebut terdapat pada variabel dependen (Y) minat membaca Al-Qur'an, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependen (Y) yaitu minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut di MAN 1 Medan, sedangkan objek penelitian ini di SMA Negeri 1 Setu. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget*.¹⁰

4. Penelitian yang dilakukan oleh Adeng Hudaya (2018) yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: a.) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap disiplin, b.) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap minat belajar dan c.) Tidak terdapat pengaruh linear antara variabel *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak mempengaruhi keduanya. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependen (Y)¹ sikap disiplin dan (Y)² minat belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependen (Y) yaitu minat belajar Al-Quran. Kemudian objek penelitian tersebut di SMK Nusa Bakti, sedangkan objek penelitian ini di SMA Negeri 1 Setu. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget*.¹¹
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Siswanti (2013) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Multimedia Terhadap Minat Belajar Al-Qur’an”.

¹⁰ Muhammad Akina, “Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Qur’an (Studi Kasus Siswa/i MAN 1 Medan)” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2022).

¹¹ Adeng Hudaya, “Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik,” *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (2018).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: a.) Persentase dari segi ketertarikan santri terhadap materi yang disampaikan yang nilainya sangat baik adalah 86% sedangkan yang baik 14% dan yang tidak baik adalah 0%, maka pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai pengaruh yang positif, b.) Semangat dalam materi dari angket tersebut yang bernilai sangat baik 27%, yang baik 73% sedangkan yang tidak baik adalah 0%, maka pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai pengaruh yang positif dan c.) Santri yang memperhatikan materi pembelajaran yang berbasis multimedia yang bernilai sangat baik adalah 69%, yang baik 31% sedangkan yang tidak baik adalah 0%, pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai pengaruh yang positif. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel independent (X) media pembelajaran Al-Quran berbasis Multimedia, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel independent (X) yaitu kebiasaan bermain *gadget*. Kemudian objek penelitian tersebut di TPA Darussalam Cengklik, sedangkan objek penelitian ini di SMA Negeri 1 Setu. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti minat belajar Al-Quran.¹²

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ince Prabu Setiawan Bakar (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: 1) Penggunaan gadget sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan gadget

¹² Muhammad Fathoni, Didik Nugroho, dan Sri Siswanti, “Pengaruh Media Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Multimedia Terhadap Minat Belajar Al-Qur’an,” *Jurnal Ilmiah SINUS* 11, no. 1 (2013).

dengan baik dengan mencari informasi seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat atau baik dalam belajar karena gadget telah dilengkapi berbagai fitur-fitur pembelajaran. 2) Minat belajar siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar agar mencapai kompetensi yang diinginkan dalam belajar. Dengan demikian dalam meningkatkan minat belajar siswa diperlukan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai karakter dan zaman siswa. 3) Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar, karena dengan nilai sig. $0,889 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh pada minat belajar siswa. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik di rumah maupun di sekolah dan lain sebagainya. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependent (Y) yaitu minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependent (Y) minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut di MI Negeri 1 Kota Makassar, sedangkan penelitian ini di SMAN 1 SETU. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget*.¹³

7. Penelitian yang dilakukan oleh Rispa Nurhalipah, dkk (2020) yang berjudul "Pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak". Berdasarkan hasil

¹³ Ince Prabu Setiawan Bakar dan Badruddin Kaddas, "Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar," *Dirasat Islamiah* 2, no. 1 (2021): 57–66.

penelitian tersebut bahwa: *gadget* memiliki dampak yang tidak baik untuk aspek kognitif dan afektif terhadap minat belajar pada anak-anak. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependent (Y) minat belajar pada anak-anak, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependent (Y) minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut dilingkungan rumah, sedangkan penelitian ini di SMAN 1 SETU. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget*.¹⁴

8. Penelitian yang dilakukan oleh Marsinah, dkk (2023) yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Minat Membaca Al-Qur'an Di Desa Kawuwu Bima”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: dampak gadget terhadap minat membaca Al-Qur'an di Desa Kawuwu sangat berpengaruh. Hal ini bisa kita lihat dari perubahan minat anak-anak di Desa Kawuwu saat sekarang yang jauh berbeda dengan yang terdahulu. Sebab gadget sudah banyak dimiliki oleh anak-anak di Desa Kawuwu juga disertai dengan tersedianya jaringan internet, wifi dan sebagainya. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependent (Y) minat membaca Al-Qur'an, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependent (Y) minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut di Desa Kawuwu Bima, sedangkan penelitian ini di SMAN 1 SETU. Persamaan dengan

¹⁴ Rispa Nurhalipah et al., “Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak,” in *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, vol. 1, 2020, 172–77.

penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget* dan minat terhadap Al-Qur'an.¹⁵

9. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wulandari, dkk (2021) yang berjudul "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak karena ini meliputi, terganggunya mental, emosi menjadi tidak stabil. Sehingga, seharusnya pemakaian *gadget* pada anak harus disertai pengawasan yang ketat dari orang tua. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependent (Y) perkembangan emosi anak, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel dependent (Y) minat belajar Al-Qur'an. Kemudian objek penelitian tersebut dilingkungan rumah, sedangkan penelitian ini di SMAN 1 SETU. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan *gadget*.¹⁶
10. Penelitian yang dilakukan oleh Aini Munawaroh, dkk (2023) yang berjudul "Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi". Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa: penyebab kurangnya minat belajar siswa dapat berasal dari dirinya sendiri, guru, dan orang tua sehingga solusi dalam pemecahan permasalahan ini harus dihadapi oleh beberapa pihak yang bersangkutan. Salah satu faktor penyebab permasalahan yaitu

¹⁵ Marsinah Marsinah dan Nurhasanah Nurhasanah, "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN MINAT MEMBACA AL-QUR'AN DI DESA KAWUWU BIMA," *JEMARI: Jurnal Edukasi Mahasiswa Sunan Giri Bima* 1, no. 1 (2023): 1–11.

¹⁶ Dwi Wulandari dan Triana Lestari, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak," *Jurnal pendidikan tambusai* 5, no. 1 (2021): 1689–95.

guru belum mampu memberikan pembelajaran dengan metode yang sesuai pada kemampuan siswa sehingga mereka cenderung bosan. Solusi atas permasalahan ini yaitu guru sebaiknya belajar lebih mendalam terkait beberapa metode yang dapat diaplaksanakan pada siswa. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada objek penelitian dilingkungan rumah, sedangkan penelitian ini di SMAN 1 SETU. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti penggunaan teknologi dan minat belajar Al-Qur'an.¹⁷

¹⁷ Valda Isabellapavytha dan Ainin Munawaroh, "Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi," *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2023): 460–75.

