

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, siswa semakin sering menggunakan gadget. Gadget seperti smartphone, tablet dan tv , sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan. Siswa di MA Mu'allimat NU Kudus menggunakan gadget dalam proses pembelajaran. Hal ini, menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memanfaatkan gadget untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan belajar. Namun, ada kekhawatiran bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak pada gaya belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu penggunaan gadget (frekuensi dan jenis penggunaan) dan gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik).

Gadget dapat menjadi sumber gangguan bagi siswa. Banyak siswa merasa tertarik untuk mengakses media sosial atau konten hiburan, yang dapat mengganggu konsentrasi mereka saat belajar. Karena itu, pendidik dan orang tua perlu mengawasi pemakaian gadget dengan seksama serta memberikan arahan agar teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran, tanpa mengorbankan fokus dan produktivitas siswa. Pemahaman di era ini, terkait dengan bagaimana siswa belajar, telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Gaya belajar menjadi pola untuk keberhasilan akademik siswa. Menurut De Potter (1992), gaya belajar ada tiga jenis yang sering dikenal

dengan singkatan VAK yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar merupakan cara yang digunakan seseorang untuk menerima dan mengelola informasi dengan efektif, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Keragaman gaya belajar ini menuntut adanya pembelajaran berdiferensiasi, sebuah pendekatan atau filosofi pengajaran yang menyediakan berbagai cara bagi siswa untuk memahami informasi baru.

Siswa dengan gaya belajar visual biasanya lebih efektif dalam memahami informasi melalui penglihatan. Mereka sangat terbantu dengan penggunaan media berbasis visual berupa gambar, diagram, rekaman video, poster, animasi, peta konsep, perpaduan warna, lambang, serta grafik. Berbeda dengan siswa visual, siswa auditori lebih efektif menyerap informasi melalui pendengaran. Mereka lebih suka mendengarkan ceramah, diskusi, atau rekaman audio. Sedangkan siswa kinestetik lebih cepat memahami informasi melalui pengalaman langsung.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkap adanya keterkaitan antara penggunaan gadget dan gaya belajar siswa. Pratiwi (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan gadget secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendukung berbagai gaya belajar. Namun, menurut studi yang dilakukan oleh Sari dan Rahmawati (2020), kebiasaan berlebihan dalam memakai gadget bisa menghambat konsentrasi dan menurunkan efektivitas belajar siswa. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa meskipun gadget berpotensi mendukung proses pembelajaran, terdapat risiko yang perlu diwaspadai.

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 18 April 2025 dengan beberapa informan menunjukkan bahwa penggunaan

gadget dalam proses pembelajaran memiliki peran yang semakin signifikan, meskipun tingkat efektivitas dan preferensinya berbeda-beda pada tiap individu. Responden pertama (A) menunjukkan bahwa gaya belajar visual menjadi dominan, di mana video dan tampilan visual dianggap lebih menarik dan mudah diserap. Gadget digunakan secara fleksibel, dengan frekuensi tinggi terutama untuk pembelajaran non-akademik seperti pengembangan diri dan keterampilan praktis. Responden kedua (I) lebih menyukai gaya belajar membaca/menulis dan merasa lebih memahami materi dari buku. Penggunaan gadget dilakukan hanya saat diperlukan, dengan kendala utama berupa distraksi. Meski begitu, responden tetap memanfaatkan gadget untuk mencari informasi tambahan seperti soal dan video pembelajaran. Sementara itu, wawancara dengan tenaga pendidik (BK) menunjukkan bahwa media digital seperti TV dan handphone telah menjadi bagian dari sistem pembelajaran, khususnya di daerah. TV yang terhubung dengan internet dinilai sangat membantu dalam menyampaikan materi secara cepat dan efisien, terutama dalam menghadapi keterbatasan waktu belajar. Namun, tetap diakui adanya kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media digital.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menemukan adanya kecenderungan bahwa intensitas penggunaan gadget berpotensi mempengaruhi gaya belajar siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus. Namun, belum diketahui secara pasti bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kecenderungan gaya belajar tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini, menjadi dasar penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait hubungan intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak terhindarkan dan terus berkembang. Oleh sebab itu, perlu dipahami bagaimana hubungan antara gaya belajar tiap individu dengan pola penggunaan gadget sebagai salah satu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas keterkaitan antara penggunaan gadget dan gaya belajar, penelitian dengan konteks spesifik pada siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus masih sangat terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung berfokus pada sekolah umum atau jenjang pendidikan lain, sehingga hasilnya belum sepenuhnya dapat menggambarkan kondisi yang terjadi di kalangan siswa kelas XI dengan lingkungan pendidikan berbasis agama ini. Padahal, karakteristik siswa kelas XI yang sedang berada dalam fase pertengahan masa remaja, di mana tuntutan akademik semakin meningkat dan pola kemandirian belajar mulai terbentuk, ditambah dengan lingkungan belajar yang berlandaskan nilai-nilai agama dan budaya lokal, dapat memengaruhi pola penggunaan gadget dan kecenderungan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji hubungan intensitas penggunaan gadget dan gaya belajar khusus pada siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus.

Adapun visi MA Mu'allimat NU Kudus adalah untuk mencetak generasi yang berakhlak mulia, unggul dalam ilmu pengetahuan, serta mampu menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari. Terkait dengan hal tersebut, penggunaan gadget dalam pembelajaran menjadi isu yang menarik untuk diteliti, mengingat tantangan dalam menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan

penerapan nilai-nilai agama dan tradisi yang dijunjung tinggi.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar dalam proses pembelajaran pada siswa kelas XI di MA Mu'allimat NU Kudus.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan, psikologi pendidikan, dan teknologi pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan referensi terkait hubungan antara penggunaan gadget dan gaya belajar siswa di lingkungan madrasah, khususnya di lembaga pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti tema serupa dengan konteks atau subjek yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat, diantaranya yaitu :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga untuk peneliti dalam mengaplikasikan berbagai teori psikologi pendidikan dalam praktik lapangan, khususnya dalam konteks pembelajaran di madrasah. Selain itu, dapat

dijadikan acuan bagi peneliti dalam pengembangan penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan gadget dan gaya belajar.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya memahami gaya belajar masing-masing serta dampak penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa dapat lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar dan meningkatkan hasil akademik mereka.

c. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat memberikan masukan untuk pihak madrasah dalam menyusun kebijakan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Selain itu, informasi mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan gaya belajar siswa ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan tenaga pendidik untuk merancang metode pembelajaran yang lebih efektif, menyesuaikan dengan karakteristik siswa serta kemajuan teknologi di zaman sekarang, tanpa meninggalkan nilai-nilai agama dan budaya yang menjadi ciri khas madrasah.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang cukup jelas antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Berikut adalah beberapa penjelasan terkait penelitian terdahulu :

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harmain, (2022) dengan judul penelitian Penggunaan Gadget terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa kelas V di SDN 125 Taruna Karya Bandung. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk melihat gambaran mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa kelas V di Kota Bandung. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu intensitas penggunaan gadget dan dampak penggunaannya. Hasil menunjukkan bahwa 16 dalam kategori rendah untuk intensitas penggunaan gadget. Sementara itu, dampak penggunaan gadget mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 12 responden. Berdasarkan hasil uji korelasi, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget tidak mempengaruhi terhadap hasil belajar dan prestasi siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Suroso (2023) dengan judul penelitian Hubungan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif analitik dengan pendekatan *Cross Sectional Study*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 53 responden yang merupakan Anak Usia Sekolah, diambil menggunakan teknik *stratified random sampling* dari total populasi sebanyak 300 orang di SDN Cibogo. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner, dengan data yang bersumber dari data primer dan sekunder. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis *univariat* dan *bivariat*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan

yang signifikan antara penggunaan gadget dan konsentrasi belajar pada siswa SDN Cibogo. Nilai Odds Ratio (OR) yang diperoleh sebesar 4,61 (1,4-14,8), yang berarti bahwa subjek dengan intensitas penggunaan gadget tinggi memiliki risiko mengalami konsentrasi belajar rendah 4,61 kali lebih besar dibandingkan responden dengan penggunaan gadget rendah

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Bulqini (2021), tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orang tua, gaya belajar, dan penggunaan gadget berdampak pada hasil belajar mata pelajaran PJOK pada siswa SMP Negeri di Kota Semarang. Jumlah sampel 280 siswa (133 laki-laki dan 147 perempuan). Menggunakan metode kuantitatif deskriptif . Kemudian, dikumpulkan melalui survei menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis melalui uji regresi korelasi, normalitas, linearitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki hubungan signifikan terhadap hasil belajar, dengan kontribusi masing-masing 20,2%, 18,9%, dan 31,4%. Selain itu, kombinasi antara variabel-variabel tersebut juga menunjukkan kontribusi hubungan yang cukup kuat

Berdasarkan pembahasan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa perbedaan yang menjadi dasar keaslian dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Keaslian Topik

Penelitian ini mengangkat topik tentang hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini

memiliki perbedaan yang cukup jelas jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Harmain (2022) meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa di SDN 05 Tilango, metode yang digunakan kuantitatif dengan analisis data melalui SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar, di mana penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menurunkan capaian akademik siswa. Fokus penelitian ini adalah nilai akademik, sedangkan penelitian ini mengarah pada gaya belajar sebagai indikator preferensi pembelajaran.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Suroso (2023) membahas hubungan antara penggunaan gadget dengan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah, menggunakan pendekatan *Cross Sectional Study* dan teknik pengambilan sampel *stratified random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan durasi yang panjang dan tanpa pengawasan dapat menurunkan tingkat konsentrasi belajar anak. Penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan fokus, bukan pada pola atau gaya belajar yang digunakan siswa saat belajar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Bulqini (2021) membahas hubungan antara peran orang tua, gaya belajar, dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa SMP dengan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian mengungkap bahwa peran orang tua dan gaya belajar memiliki hubungan signifikan terhadap hasil belajar, sementara penggunaan gadget dapat berperan positif maupun negatif tergantung pada pengelolaannya. Walaupun

menyinggung gaya belajar, fokus utama tetap pada hasil belajar, bukan pada pemetaan gaya belajar dalam konteks penggunaan gadget.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena secara spesifik mengkaji hubungan intensitas penggunaan gadget dengan gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan informasi baru tentang strategi pembelajaran, khususnya di sekolah berbasis agama seperti MA Mu'allimat NU Kudus, dengan mempertimbangkan bagaimana teknologi memengaruhi preferensi belajar siswa di kelas.

2. Keaslian Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan skala yang dirancang berdasarkan aspek-aspek gaya belajar serta intensitas penggunaan *gadget* yang berhubungan dengan proses pembelajaran siswa. Analisis data menggunakan analisis korelasional untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan gadget terhadap gaya belajar. Pendekatan ini berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Harmain (2022), yang menerapkan metode deskriptif kuantitatif serta menggunakan *Solution Statistical Product and Service* menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suroso (2023) menerapkan metode *cross-sectional study* dengan teknik analisis *univariat* dan *bivariat* untuk meneliti sejauh mana penggunaan *gadget* dikaitkan dengan kecepatan belajar pada anak usia sekolah. Penelitian Bulqini (2021) juga memiliki perbedaan dalam hal alat ukur, di mana penelitian tersebut menganalisis hubungan pada peran orang tua,, gaya belajar,

dan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar menggunakan teknik regresi korelasi dengan bantuan *software* SPSS versi 23. Oleh karena itu, keunikan penelitian ini terletak pada penerapan desain korelasional dalam menganalisis hubungan antara penggunaan *gadget* dan gaya belajar siswa dengan uji *Pearson Correlation*, serta pemilihan teknik *sampling incidental*, yang belum digunakan dalam penelitian sebelumnya.

3. Keaslian Subjek

Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah siswa MA Mu'allimat NU Kudus. Kriteria subjek dalam penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian sebelumnya. Dalam penelitian Harmain (2022) subjek yang di ambil adalah siswa kelas V (lima) SDN 125 Taruna Karya Bandung. Kemudian dalam penelitian Suroso (2023), mengambil subjek dari Anak usia sekolah di SDN Cibogo. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Bulqini (2021) yang mengambil subjek dari Siswa SMP Negeri di Kota Semarang.