

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM  
PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 6 SEMARANG  
TAHUN 2022/2023**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh

**Bryan Aprilian Ilyasa  
NIM.31501900028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Bryan Aprilian Ilyasa  
NIM : 31501900028  
Jenjang : Strata satu (S-1)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI terhadap Minat dan Prestasi Belajar di SMP N 6 Semarang”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka..

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 18 Agustus 2023

Saya yang menyatakan



Bryan Aprilian Ilyasa  
NIM 31501900028

## NOTA PEMBIMBING

Semarang, 18 Agustus 2023

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah Skripsi  
Lampiran : 2 (dua) eksemplar  
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Sultan Agung  
di Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Bryan Aprilian Ilyasa  
NIM : 31501900028  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Agama Islam  
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI terhadap Minat dan Prestasi Belajar di SMP N 6 Semarang Tahun 2022/2023.

dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian atas perhatian Bapak, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Dosen Pembimbing



(Dr. H. Khoirul Anwar. S.Ag., M.Pd.)

NIDK. 0601047101





YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG  
**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)**

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455  
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS AGAMA ISLAM

*Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah*

## PENGESAHAN

N a m a : **BRYAN APRILIAN ILYASA**  
Nomor Induk : 31501900028  
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN PAI  
TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 6  
SEMARANG TAHUN 2022/2023**

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan  
Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Jumat, 8 safar 1445 H.  
25 Agustus 2023 M.

Dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan  
Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui  
Dewan Sidang

Ketua/Dekan

**Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.**

Sekretaris

**Ahmad Muflihah, S.Pd.I., M.Pd.**

Penguji I

**H. Sarjuni, S.Ag., M.Hum.**

Penguji II

**Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.**

Pembimbing I

**Dr. H. Khoirul Anwar, S.Ag., M.Pd.**

Pembimbing II

**Toha Makhshun, M.Pd.I.**

## ABSTRAK

Bryan Aprilian Ilyasa, 31501900028. **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 6 SEMARANG TAHUN 2022/2023.** Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung, Agustus 2023. Penelitian dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar di SMP N 6 Semarang Tahun 2022/2023.

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasi atau penelitian hubungan dan metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner serta test tertulis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas VIII yang berjumlah 260 Siswa. Sedangkan sample penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Penentuan sample dengan melihat karakteristik kelas yang sama maka dapat di pilih 2 sample yaitu kelas VIII G sebagai kelas control dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang pada masing-masing kelas.

Berdasarkan analisis data dan perhitungan, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 4,933$   $t_{tabel} = 1,7081$ . Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,933 > 1,7081$ , maka ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI sebesar 49,3%. Penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 3,083$   $t_{tabel} = 1,7081$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,083 > 1,7081$ , maka ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI sebesar 27,5%. Dengan tingkat penggunaan gadget kelas VIII di SMP Negeri 6 Semarang berada di kategori sedang yaitu 40 siswa (71,4%), 8 siswa (14,3%) berada di kategori tinggi dan 8 siswa (14,3%) berada di kategori rendah.

Kata Kunci: *Gadget, Minat Belajar, Prestasi Belajar*



## **ABSTRACT**

*Bryan Aprilian Ilyasa, 31501900028. THE EFFECT OF USE OF GADGETS IN PAI LEARNING ON STUDENTS' INTEREST AND ACHIEVEMENT AT SMP N 6 SEMARANG IN 2022/2023. Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Religion, Sultan Agung Islamic University, August 2023.*

This research was conducted to determine the effect of using gadgets in learning on interest and learning achievement at SMP N 6 Semarang in 2022/2023.

This type of research is correlation research or relationship research and the research method used is quantitative. Collecting data in this study using a questionnaire or questionnaire and a written test. The population in this study were all students of class VIII, which totaled 260 students. While the sample of this study used a purposive sampling technique. Determining the sample by looking at the characteristics of the same class, 2 samples can be selected, namely class VIII G as the control class and class VIII E as the experimental class with 33 students in each class.

Based on data analysis and calculations, it shows that there is a significant influence between the use of gadgets on students' learning interest in learning PAI. This is evidenced by the  $t_{count} = 4.933$   $t_{Tabel} = 1.7081$ . If  $t_{count} > t_{Tabel}$ , namely  $4.933 > 1.7081$ , then there is an effect of the use of gadgets on students' learning interest in PAI learning by 49.3%. The use of gadgets also affects student achievement in PAI learning at SMP N 6 Semarang. This is evidenced by the value of  $t_{count} = 3.083$   $t_{Tabel} = 1.7081$  so that it can be concluded that  $t_{count} > t_{Tabel}$  is  $3.083 > 1.7081$ , then there is an effect of the use of gadgets on student achievement in PAI learning by 27.5%. With the level of use of class VIII gadgets at SMP Negeri 6 Semarang in the medium category, 40 students (71.4%), 8 students (14.3%) are in the high category and 8 students (14.3%) are in the low category. .

Keywords: *Gadgets, Learning Interest, Learning Achievement*

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin        | Nama                       |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا          | Alif | Tidak Dilambangkan | Tidak dilambangkan         |
| ب          | Ba   | B                  | Be                         |
| ت          | Ta   | T                  | Te                         |
| ث          | ṡa   | ṡ                  | Es (dengan titik di atas)  |
| ج          | Jim  | J                  | Je                         |
| ح          | Ha   | H                  | ha ( dengan titik dibawah) |
| خ          | Kha  | Kh                 | ka dan ha                  |
| د          | Dal  | D                  | de                         |
| ذ          | zal  | Ẓ                  | zet (dengan titik di atas) |
| ر          | Ra   | R                  | er                         |
| ز          | Zai  | Z                  | zet                        |
| س          | Sin  | S                  | es                         |
| ش          | Syin | Sy                 | es dan ye                  |
| ص          | Ṣad  | ṣ                  | es (dengan titik dibawah)  |
| ض          | Ḍad  | ḍ                  | de (dengan titik dibawah)  |
| ط          | Ṭa   | ṭ                  | te (dengan titik dibawah)  |
| ظ          | Za   | ẓ                  | zet (dengan titik dibawah) |

|   |        |   |                         |
|---|--------|---|-------------------------|
| ع | 'ain   | ' | Koma terbalik (di atas) |
| غ | Gain   | G | ge                      |
| ف | Fa     | F | ef                      |
| ق | Qaf    | Q | ki                      |
| ك | Kaf    | K | ka                      |
| ل | lam    | L | el                      |
| م | Mim    | M | em                      |
| ن | Nun    | N | en                      |
| و | Wau    | W | we                      |
| ه | Ha     | H | ha                      |
| ء | Hamzah | ' | apostrof                |
| ي | Ya     | Y | ye                      |

Tabel 1. Transliterasi Konsonan

### Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Huruf Arab | Nama   | Huruf latin | Nama |
|------------|--------|-------------|------|
| اَ         | Fathah | a           | a    |
| اِ         | Kasrah | i           | i    |
| اُ         | Dammah | u           | u    |

Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal

Sedangkan vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Huruf Arab | Nama           | Huruf latin | Nama    |
|------------|----------------|-------------|---------|
| اي         | Fathah dan ya  | ai          | a dan i |
| او         | Fathah dan wau | iu          | a dan u |

Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh :

كتب            kataba

فعل            fa'ala



### **Maddah**

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| <b>Harkat dan Huruf</b> | <b>Nama</b>             | <b>Huruf dan Tanda</b> | <b>Nama</b>         |
|-------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|
| أ...ي...أ               | Fathah dan alif atau ya | ā                      | a dan garis di atas |
| ي...ي                   | Kasrah dan ya           | ī                      | i dan garis di atas |
| و...و                   | Dammah dan wau          | ū                      | u dan garis di atas |

Tabel 4 Transliterasi Maddah

### **Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

نَزَّلَ Nazzala

أَلْبِ Al-birr

### **Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn / Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

### **Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh

kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/Alhamdu lillāhi rabbi l`ālamīn

الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmanir rahim/Ar-rahman ar-rahim

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm

لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat selesai sebagaimana yang diharapkan. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW, sebagai pribadi tangguh, suri tauladan, dan syafaatnya sangat diharapkan kelak di Yaumul Qiyamah. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar di SMP N 6 Semarang Tahun 2022/2023” disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Pd.) di Fakultas Agama Islam Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, SH.,M.Hum selaku rektor Unissula
2. Bapak Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Bapak Ahmad Muflihin, S.Pd.I, M.Pd. selaku Kepala Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Bapak Dr. H. Khoirul Anwar, S.Ag., M.Pd.. selaku Pembimbing Skripsi yang senantiasa sepenuh hati sabar dan ikhlas membimbing, memberikan saran, memberikan semangat, bantuan serta segenap waktu dan fikirannya kepada penulis hingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap Dosen Fakultas Agama Islam khususnya Tarbiyah yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan maupun ilmu agama dengan ikhlas dan sabar sehingga dapat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Orang tua tercinta Bapak Sukatrimo dan Ibunda tersayang Eny Endang Surtiati yang selalu memberikan sebuah dukungan,do'a, dan harapan yang terbaik untuk anak-anaknya dan selalu memberikan dorongan yang baik yang tak terhingga sepanjang masa sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana. Semoga Allah SWT membalas semua

kebaikan dan pengorbanan bapak dan ibu tersayang yang diberikan kepada penulis, dan semoga Allah SWT selalu senantiasa memberikan kesehatan dan rizqi yang barokah dunia maupun akhirat untuk Bapak Ibu tercinta.

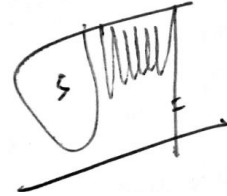
7. Bapak Suwanto, S.E., M.T. selaku kepala dinas pendidikan kota Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk penelitian skripsi di SMP Negeri 6 Semarang.
8. Bapak H. Suparno, S.Pd., M.Si. selaku kepala sekolah SMP Negeri 6 Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk penelitian sehingga mempermudah penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Bapak Ponimanto, S.Ag., M.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Agama Islam yang menjadi pembimbing penulis waktu penelitian di SMP Negeri 6 Semarang, penulis ucapkan banyak terimakasih dalam membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulis saat penelitian.
10. Segenap Guru Karyawan dan Tata Usaha SMP Negeri 6 Semarang yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Saudara-saudara saya, yang telah memberikan do'a yang tiada henti untuk penulis serta memberikan motivasi untuk penulis.
12. Terima kasih juga saya ucapkan kepada siapapun entah sahabat dan teman seperjuangan yang telah banyak memberikan semangat dan dukungan bahkan tenaga, pikiran, dan waktunya untuk membantu saya dan telah banyak memberikan pengalaman yang mampu mendewasakan saya dalam menyelesaikan lika-liku perjalanan dalam per-skripsian ini.

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah serta Jazakumullah khoiron katsir kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan umur yang barokah kepada semuanya serta membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Aamiin



Semarang, 18 Agustus 2023

Penulis



Bryan Aprilian Ilyasa  
NIM. 31501900028



## DAFTAR ISI

|   |       |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL .....   | i     |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....  | ii    |
| NOTA PEMBIMBING .....   | iii   |
| PENGESAHAN .....  | iv    |
| ABSTRAK.....  | v     |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....   | vii   |
| KATA PENGANTAR .....  | xi    |
| DAFTAR ISI.....   | xiv   |
| DAFTAR TABEL.....   | xvi   |
| DAFTAR GAMBAR.....  | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xix   |
| BAB I.....  | 1     |
| PENDAHULUAN .....   | 1     |
| A. Latar Belakang.....  | 1     |
| B. Rumusan Masalah.....   | 4     |
| C. Tujuan Penelitian.....   | 5     |
| D. Manfaat Penelitian.....  | 5     |
| E. Sistematika Pembahasan .....   | 6     |
| BAB II.....   | 8     |
| PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN PENGGUNAAN GADGET, MINAT DAN<br>PRESTASI BELAJAR SISWA ..... | 8     |
| A. Kajian Pustaka.....  | 8     |
| 1. Pendidikan Agama Islam .....   | 8     |
| 2. Penggunaan Gadget.....   | 13    |
| 3. Minat Belajar.....   | 19    |
| 4. Prestasi Belajar .....   | 24    |
| B. Penelitian Terkait.....  | 28    |
| C. Kerangka Teori.....  | 31    |
| D. Rumusan Hipotesis .....  | 32    |
| BAB III .....   | 33    |
| METODE PENELITIAN.....  | 33    |
| A. Definisi Operasional .....   | 33    |
| B. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian .....                                   | 34    |
| C. Jenis Penelitian .....   | 35    |

|  |    |
|--|----|
| D. Tempat dan Waktu Penelitian .....   | 36 |
| E. Populasi dan Sampel Penelitian.....   | 37 |
| F. Teknik dan Instrumen Penelitian.....  | 37 |
| G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....  | 40 |
| BAB IV .....   | 50 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....  | 50 |
| A. Penggunaan Gadget Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. ....   | 50 |
| B. Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang .....   | 54 |
| C. Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang .....  | 60 |
| D. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang..... | 62 |
| E. PEMBAHASAN.....   | 70 |
| BAB V .....  | 78 |
| PENUTUP .....  | 78 |
| A. Kesimpulan.....   | 78 |
| B. Saran .....   | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 81 |
| LAMPIRAN.....  | 84 |



## DAFTAR TABEL

|   |      |
|---|------|
| Tabel 1. Transliterasi Konsonan .....   | viii |
| Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal.....  | viii |
| Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap.....  | viii |
| Tabel 4 Transliterasi Maddah.....   | ix   |
| Tabel 5. Definisi Operasional .....   | 33   |
| Tabel 6 Variabel dan Indikator Penelitian .....   | 34   |
| Tabel 7 Uji Validitas angket Penggunaan Gadget .....  | 41   |
| Tabel 8 Uji Validitas angket Minat Belajar .....  | 42   |
| Tabel 9 Hasil Uji Realibilitas Instrumen.....   | 44   |
| Tabel 10 Skor Jawaban Angket Penggunaan Gadget pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang..... | 51   |
| Tabel 11 Descriptive Statistics Variabel Penggunaan Gadget.....                               | 52   |
| Tabel 12 Kategorisasi Variabel Penggunaan Gadget.....   | 53   |
| Tabel 13 Skor Angket Minat Belajar PAI Kelas Kontrol .....                                    | 54   |
| Tabel 14 Descriptive Statistics Variabel Minat Belajar Kelas Kontrol .....                    | 55   |
| Tabel 15 Kategorisasi Minat Belajar pada Kelas Kontrol.....                                   | 56   |
| Tabel 16 Skor Angket Minat Belajar PAI Kelas Eksperimen .....                                 | 57   |
| Tabel 17 Descriptive Statistics Variabel Minat Belajar Kelas Ekperimen .....                  | 58   |
| Tabel 18 Kategorisasi Minat Belajar pada Kelas Eksperimen.....                                | 59   |
| Tabel 19 Skor Hasil Postest Pembelajaran PAI .....  | 61   |
| Tabel 20 Distribusi Kategori Hasil Post-Test .....  | 61   |
| Tabel 21 Uji Normalitas .....   | 63   |
| Tabel 22 Uji Homogenitas .....  | 64   |
| Tabel 23 Hasil Uji Linieritas Variabel X dan Yi .....   | 65   |
| Tabel 24 Hasil Uji Linieritas Variabel X dan Y2 .....   | 65   |
| Tabel 25 Koefesien Regresi Linier Sederhana untuk X terhadap Yi .....                         | 66   |
| Tabel 26 Koefesien Regresi Linier Sederhana untuk X terhadap Y2 .....                         | 67   |
| Tabel 27 Hasil Uji Hipotesis variabel X terhadap Yi .....                                     | 67   |



|  |    |
|--|----|
| Tabel 28 Hasil Uji Hipotesis variabel X terhadap Y2..... | 68 |
| Tabel 29 Koefisien Determinasi X terhadap Yi.....        | 69 |
| Tabel 30 Koefisien Determinasi X terhadap Y2 .....       | 70 |



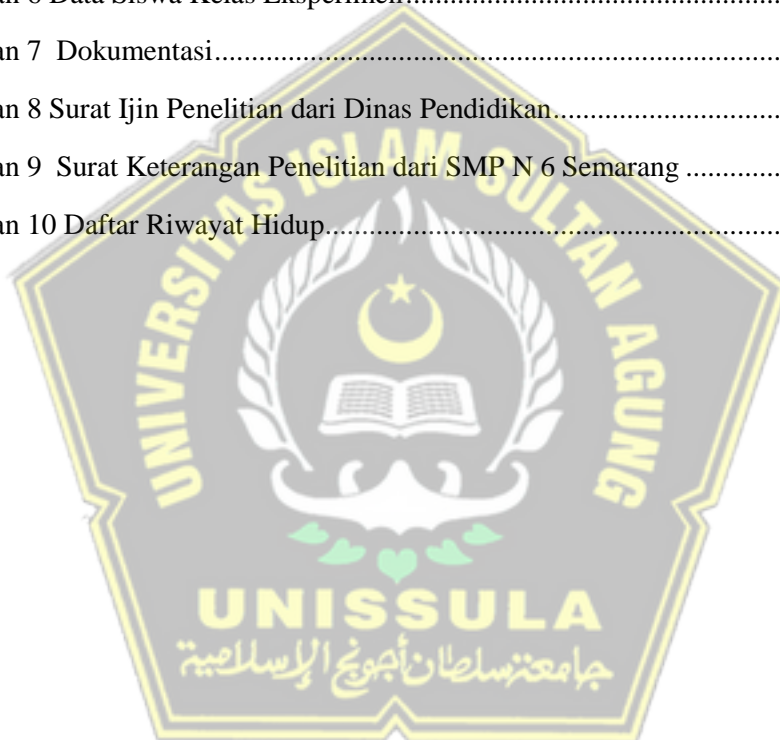
## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 Kerangka Teori.....                                 | 31 |
| Gambar 2 Diagram Batang Penggunaan Gadget .....              | 53 |
| Gambar 3 Diagram Batang Minat Belajar Kelas Kontrol.....     | 57 |
| Gambar 4 Diagram Batang Minat Belajar Kelas Eksperimen ..... | 59 |
| Gambar 5 Diagram Prestasi Belajar.....                       | 62 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |      |
|--|------|
| Lampiran 1 Angket Penggunaan Gadget .....                          | I    |
| Lampiran 2 Angket Minat Belajar .....                              | IV   |
| Lampiran 3 Hasil Uji Coba Angket Penggunaan Gadget .....           | VI   |
| Lampiran 4 Hasil Uji Angket Minat Belajar.....                     | VIII |
| Lampiran 5 Data Kelas Kontrol .....                                | IX   |
| Lampiran 6 Data Siswa Kelas Eksperimen.....                        | X    |
| Lampiran 7 Dokumentasi.....  | XI   |
| Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....        | XII  |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian dari SMP N 6 Semarang ..... | XIII |
| Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....                              | XIV  |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kecerdasan kehidupan bangsa merupakan salah satu cita – cita bangsa Indonesia yang tertuang pada pembukaan Undang – Undang Dasar 1945 pada alinea ke empat. Dalam rangka untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu sistem pendidikan yang dapat mengoptimalkan kemampuan individu sebagai calon pemimpin negara. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dijelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi Siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan karena dengan adanya pendidikan maka salah satu cita-cita bangsa Indonesia dapat terwujud. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan mengajar yang

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Depdiknas, 2011), hal. 6.



dilakukan di sekolah. Pendidikan memberikan persiapan kepada setiap orang agar memperoleh pengetahuan, keahlian, serta nilai-nilai yang baik untuk diaplikasikan dalam kehidupan dan mengikuti perubahan zaman yang cepat. Dalam pembelajaran, guru berusaha untuk mengajarkan pengetahuan dengan berbagai cara agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diekspresikan melalui perilaku dan tindakan. Minat siswa pada suatu pembelajaran dapat di cerminkan pada keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Slameto mengungkapkan bahwa prestasi belajar Siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah elemen yang mendorong individu dari dalam dirinya sendiri, faktor ini terjadi secara sukarela tanpa adanya pengaruh dari pihak lain. Contohnya, jika seorang anak berkeinginan untuk belajar dengan rajin, ia akan belajar dengan motivasi sendiri tanpa ada tekanan dari orang tua, teman, atau pihak lainnya. Faktor eksternal, di sisi lain, adalah faktor yang berasal dari luar dan berperan sebagai penggerak, termasuk lingkungan, teman, orang tua, dan lain-lain. Faktor luar ini mendukung faktor internal.<sup>1</sup> Penggunaan alat

---

<sup>1</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), hal. 54

elektronik merupakan faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa.<sup>2</sup>

Pada era Revolusi Industri 4.0 teknologi informasi sudah cukup luas termasuk gadget (Handphone) yang dapat digunakan untuk mempermudah menyelesaikan permasalahan seperti mempermudah komunikasi. Gadget merupakan barang yang canggih karena di ciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi Siswa. Penggunaan gadget tidak hanya memiliki dampak negatif tetapi memiliki dampak yang positif dalam menggunakan gadget. Menurut Mujib, penggunaan gadget dampak positif yaitu dapat digunakan sebagai media belajar, sehingga dapat menambah pengetahuan karena sering menggunakan internet dan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai.<sup>3</sup> Handrianto (2013) juga mengemukakan dampak positif adanya gadget yaitu dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan siswa. Siswa dapat melihat gambar, tulisan dan angka sehingga bisa menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan, dan mengembangkan kemampuan membaca siswa serta ingin tahu untuk bisa menyelesaikan masalah.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011). Hal 167

<sup>3</sup> Muhammad Mujib, "Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013).

<sup>4</sup> Handrianto, P. (2013). Dampak smartphone. *Sains Jurnal*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2022 di SMP Negeri 6 Semarang. Saat pembelajaran agama Islam menunjukkan bahwa memang sudah menggunakan gadget (handphone) sebagai media pembelajaran sehingga siswa terkadang diperbolehkan membawa handphone ke sekolah. Namun masih ada Siswa yang kurang berminat saat pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran siswa ada yang bermain dan ada juga yang asik mengobrol dengan teman sendiri, terkadang mengobrolkan tentang pengalaman penggunaan smartphone mereka, ada pula siswa yang asik bermain game saat guru menjelaskan materi atau disaat diminta untuk mengerjakan LKPD yang ada di gadget masing-masing. Hal ini berdampak pada minat belajar siswa yang kurang saat pembelajaran dan berakibat kurangnya prestasi siswa pada mata pelajaran Agama Islam.

Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar di SMP N 6 Semarang”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan gadget dalam pembelajaran agama Islam di SMPN 6 Semarang?
2. Adakah pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pendidikan agama Islam di SMP N 6 Semarang?

3. Adakah pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pendidikan agama Islam di SMP N 6 Semarang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan gadget dalam Pendidikan Agama Islam di SMPN 6 Semarang
2. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan gadget (Handphone) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMP Negeri 6 Semarang
3. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan gadget (Handphone) Pendidikan Agama Islam prestasi belajar terhadap Siswa di SMP Negeri 6 Semarang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mendalam dan komprehensif terhadap peneliti khususnya dan instansi-instansi pendidikan di sekolah. Secara ideal, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa aspek, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan prestasi belajar.



## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi kepada berbagai pihak, di antaranya:

### a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bahan evaluasi sekaligus bahan masukan dalam meningkatkan minat belajar pada PAI dan prestasi belajar pada PAI dan mencegah turunnya minat belajar PAI dan prestasi belajar PAI Siswa di SMP Negeri 6 Semarang.

### b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan pengetahuan siswa dalam memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran Pendidikan

Agama Islam

## E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab. Pada Bab 1 pendahuluan yang berisikan uraian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran studi, ruang lingkup studi.

Selanjutnya pada Bab 2 Tinjauan Teori yang berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini, diantaranya adalah teori mengenai teori mengenai gadget, teori mengenai minat belajar dan teori mengenai prestasi belajar serta beberapa referensi penelitian terdahulu, juga disajikan kerangka berpikir penelitian dan hipotesis penelitian.

Pada bab 3 akan disajikan mengenai metode penelitian, metode pendekatan, dan metode pengumpulan data yang dilakukan dalam studi ini.

Pada bab 4 peneliti akan menyampaikan hasil penelitian yaitu klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya dan pembahasan, Sub bahasan (1) dan (2) dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri.

Diakhir bab 5 terdapat kesimpulan saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

## BAB II

### PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN PENGGUNAAN GADGET, MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Pendidikan Agama Islam

###### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Di dalam GBPP PAI di sekolah umum dijelaskan bahwa pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.<sup>1</sup>

Sedangkan Abdul Majid menyatakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan Siswa untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>2</sup> Pendidikan agama Islam merupakan bagian-

---

<sup>1</sup> Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama di Sekolah, Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah, 4 ed. (Bandung: PT. REMaja Rosdakarya, 2008), hal 75-76

<https://www.academia.edu/download/57753467/ParadigmaPendidikanIslam.pdf>.

<sup>2</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal 12

bagian dari sistem kehidupan umat islam yang mengajarkan ajaran dalam agama Islam serta dalam menjaga kerukunan antar umat beragama sehingga tercipta kondisi masyarakat yang harmonis. Oleh karena itu pendidikan agama Islam harus diposisikan sebagai media dalam mencapai tujuan tersebut.

### **b. Dasar-dasar dan Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Dasar adalah landasan untuk berdirinya sesuatu. Fungsi dasar ialah memebrikan arah kepada tujuan yang akan dicapai dan sekaligus sebagai landasan untuk berdirinya sesuatu layaknya seperti pondasi bangunan. Dasar Pendidikan Islam ialah Firman Tuhan dan Sunnah Rasulullah SAW yang berupa Al Quran dan Al Hadist.<sup>1</sup> Dasar-dasar Pendidikan agama Islam dapat ditinjau dari beberapa segi yaitu:

#### **1) Dasar Religius**

Menurut Zuhairini, yang dimaksudnya dengan dasar religious adalah dasar-dasar yang bersumber dari ajaran agama islam yang tertera dalam Al – Quran maupun Al Hadits. Menurut ajaran Islam, bahwa melaksanakan pendidikan agama Islam adalah merupakan perintah dari Tuhan dan merupakan ibadah kepada-Nya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad D.Marimba, *Metodik Khusus Islam* (Bandung: PT.Al-Maarif, 1981),hal 4

<sup>2</sup> Slamet As. Yusuf zuhairin, Abdul Ghofur, “Methodik khusus pendidikan agama,” in Malang, IAIN Sunan Ampel, 7 ed. (Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, 1981), hal 23.

## 2) Dasar Yuridis Formal

Menurut Zuhairini, Yuridis Formal pelaksanaan pendidikan agama Islam yang berasal dari perundang-undangan yang secara langsung atau tidak langsung dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama Islam disekolah maupun dilembaga pendidikan formal di Indonesia.

## 3) Dasar Ideal

Dasar Ideal yakni dasar dari falsafah Negara yaitu Pancasila, dimana sila yang pertama adalah Ketuhanan Yang Maha Esa. Ini mengandung pengertian, bahwa seluruh bangsa Indonesia harus percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa .

## 4) Dasar Konsitusional

Dasar konsitusional adalah dasar UUD tahun 2002 pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi sebagai berikut:

(“ Negara Menjamin tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadah menurut agama dan kepercayaanya.” )

Bunyi dari UUD di atas mengandung pengertian bahwa manusia yang hidup dibumi Indonesia adalah orang-orang yang mempunyai agama. Oleh karena itu, umat beragama khususnya umat Islam dapat menjalankan agamanya sesuai ajaran Islam, maka diperlukan adanya pendidikan agama Islam.

## 5) Dasar Operasional

Dasar operasioanal adalah dasar yang secara langsung mengatur pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah-sekolah di



Indonesia. Dalam Undang – undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan berkembangnya potensi Siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selanjutnya, Pasal 37 ayat (2) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Pendidikan Bahasa.

#### **6) Dasar Psikologis**

Dasar Psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan dalam kehidupan masyarakat. Aspek kejiwaan manusia sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat akan dihadapkan pada hal-hal yang membuat hati tidak tenang dan tidak tenang sehingga memerlukan adanya pegangan hidup.<sup>3</sup>

Berdasarkan dasar-dasar pendidikan agama Islam di atas maka diperlukan pendidikan agama Islam dengan tujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta

---

<sup>3</sup> Majid Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004).hal 133

pengalaman Siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>4</sup> Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Selama hidupnya dan matipun tetap dalam keadaan muslim .<sup>5</sup>

Berpedoman dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam itu adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat.

### c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Muhaimin menjelaskan di dalam bukunya bahwa fungsi pendidikan agama Islam bagi siswa yaitu untuk membimbing dan mengarahkan manusia agar mampu mengemban amanah dari Allah yaitu menjalankan tugas-tugas hidupnya di muka bumi baik sebagai Abdullah (Hamba Allah yang harus tunduk dan taat terhadap segala aturan dan kehendak Allah serta mengabdikan hanya kepada Allah) maupun sebagai khalifah Allah dimuka bumi yang menyangkut pelaksanaan tugas kekhilafahan terhadap diri sendiri dalam keluarga.

---

<sup>4</sup> Abdul dan Andayani.hal 135

<sup>5</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi guru pendidikan agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).hal.20

Dalam masyarakat dan tugas kekhalfahan terhadap alam.<sup>6</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi pendidikan agama Islam antara lain:

- 1) Menumbuhkan dan memelihara keimanan kepada Allah SWT.
- 2) Membina dan menumbuhkan akhlak mulia dalam berperilaku di masyarakat.
- 3) Membina dan menertibkan ibadah sesuai syariat-syariat Islam yang berdasarkan Al Quran dan Hadist
- 4) Menumbuhkan dan mengembangkan rasa dan sikap keberagaman serta mempertinggi solidaritas social.

## **2. Penggunaan Gadget**

### **a. Pengertian Gadget**

Gadget merupakan suatu perangkat elektronik berukuran kecil yang didesain dengan tujuan mempermudah dan memperkaya kegiatan manusia dalam menjalankan tugas-tugasnya. Salah satu contohnya adalah smartphone seperti iPhone dan Samsung, dan juga notebook (gabungan antara komputer portabel seperti notebook dan akses internet).<sup>7</sup> Seiring berjalannya waktu, gadget semakin canggih dengan kemampuan yang sangat baik dan fitur terbaru. Gadget

---

<sup>6</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya mengaktifkan Pendidikan Agama di Sekolah*. hal 24

<sup>7</sup> Iis Widiawati, Hendra Sugiman, dan Edy, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 4, no. 10 (2014): 106–12.

memiliki tujuan dan fungsi yang lebih praktis serta lebih bermanfaat. Seringkali, manusia menganggap smartphone sebagai salah satu jenis gadget dan juga teknologi yang serupa dengan komputer dan laptop.<sup>8</sup>

Gadget adalah istilah yang diperoleh dari bahasa Inggris dan merujuk pada perangkat elektronik mini yang mempunyai tujuan khusus. Satu aspek yang membuat gadget berbeda dari perangkat elektronik lainnya adalah elemen "inovasi". Ini berarti bahwa setiap hari gadget terus muncul dengan menghadirkan teknologi terkini yang mempermudah kehidupan manusia. Beberapa contoh gadget adalah telepon cerdas (smartphone) seperti iPhone dan Blackberry, juga netbook (yang menggabungkan komputer portabel seperti notebook dan akses internet).<sup>9</sup>

Dari pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang didalamnya terdapat layanan fitur dan aplikasi-aplikasi teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan gadget. Faktor-faktor tersebut meliputi :

---

<sup>8</sup> Syamsul Arifin, "The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement," *Academic (Online)* 1, no. 3 (n.d.). hal 4

<sup>9</sup> Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2014). hal 7

### 1) 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 ekstrasversi 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<sup>10</sup>

### 2) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman.

---

<sup>10</sup> Sherief Salbino, S.Kom, Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula: untuk pemula (Indonesia: Lembar Langit Indonesia, 2013), hal 10  
<https://books.google.com/books?id=1GjXCQAAQBAJ&pgis=1>.



### 3) Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas beberapa faktor terjadinya penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dengan menggunakan gadget dalam hal individu akan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu lain. Faktor sosial yang sangat berpengaruh dan luas terhadap perilaku anak-anak, sehingga banyak anak-anak mengikuti tren zaman sekarang yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

### 4) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya. Berikut diuraikan mengenai faktor eksternal.

#### a) Iklan

Iklan yang merajalela di televisi seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Dengan adanya gadget menampilkan fitur-fitur baru dan menarik sehingga membuat anak-anak tertarik bahkan penasaran akan hal yang baru. Kecanggihan gadget dapat memudahkan anak-anak terpebuhi seperti bisa bermain game, melihat youtube dan lain-lain.

b) Keterjangkauan harga gadget

Dengan adanya banyaknya persaingan teknologi menyebabkan keterjangkauan harga termasuk harga gadget, yang mana dulunya hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, tetapi banyaknya persaingan teknologi orang tua yang berpenghasilan pas-pasan mampu untuk membeli gadget untuk anaknya.

c) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan jugamasyarakat. Dikarenakan banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya enggan untuk meninggalkan gadget. Bahkan hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan<sup>11</sup>.

c. **Dampak penggunaan gadget**

Penggunaan gadget terhadap anak-anak mengakibatkan beberapa dampak antara lain.

1) Dampak positif

- a) Memudahkan orang berinteraksi dengan orang lain lewat media sosial sehingga mudah ketika berkomunikasi dan memperbanyak teman

---

<sup>11</sup> Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala, "Hubungan Penggunaan Sistem," *ejournal Keperawatan (e-Kep)* 3, no. April (2019): 15–30, <https://media.neliti.com/media/publications/112721-ID-hubungan-penggunaan-gadget-dengan-tingka.pdf>.

- b) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dengan adanya gadget yang canggih, di dalamnya terdapat media sosial. Dengan gadget yang canggih hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan.
- c) Mempermudah anak-anak bertanya kepada guru mengenai tugas dan pelajaran yang belum di fahami dengan cara sms atau wa.

## 2) Dampak Negatif

- a) Dengan adanya gadget sehingga anak-anak lebih banyak waktu untuk bermain gadget di bandingkan dengan belajar
- b) Aplikasi yang ada di dalam gadget membuat anak-anak lebih mementingkan diri sendiri dan akan lebih cuek kepada orang lain bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya ngobrol.
- c) Anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Yang awalnya menggunakan gadget hanya untuk bermain *game*. Akan tetapi anak-anak lama-kelamaan menemukan hal kesenangan yang ada di dalam gadget sehingga akan menjadi kebiasaan.
- d) Dengan adanya gadget anak-anak lebih mudah mengakses situs-situs yang tidak layak untuk di akses. Berbagai hal yang marak di akses anak-anak seperti bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan. Media sosial yang muncul

di gadget banyak bermacam kasus, seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini diawali dengan perkenalan di media sosial Anak-anak yang seringkali tidak dapat mengontrol kata-kata nya. Mmereka menggunakan kata-kata kotor, mengejek, serta seringkali anak-anak mencemooh dengan teman sebaya nya di media sosial sehingga menimbulkan konflik.

- e) Bagi anak-anak gadget tidak menguntungkan. Hal ini dalam upaya membangun kemampuan dan keterampilan sosial nya. Dengan adanya gadget anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Karena biasanya anak- anak keseharian menggunakan gadget<sup>12</sup>

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu<sup>13</sup>. Terdapat kecenderungan yang konsisten dalam diri seseorang saat merasakan ketertarikan terhadap suatu bidang atau hal tertentu, serta menghadirkan perasaan bahagia terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga individu tersebut secara

---

<sup>12</sup> Astin Nikmah, "Dampak Penggunaan Hand Phone terhadap Prestasi Siswa," *Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya* 5 (2010), hal 1 - 8

<sup>13</sup> W.S Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004). hal .30

intens terlibat di dalamnya. Minat bisa diartikan sebagai perasaan kecenderungan atau ketertarikan pada suatu hal atau kegiatan, yang timbul tanpa ada dorongan dari pihak lain.<sup>14</sup> Minat bisa timbul secara spontan, yang dapat dilihat dari adanya perasaan tertarik terhadap suatu hal.

Belajar merupakan praktik atau latihan dilakukan dalam rangka menghasilkan perubahan tingkah laku, itulah inti dari proses belajar. Ketika seseorang berinteraksi dalam lingkungan tertentu, ini akan menciptakan pengalaman dan mengubah perilaku secara holistik.<sup>15</sup>

Dalam al-Quran juga dijelaskan tentang kegiatan belajar, Allah berfirman dalam QS alAlaq (96):1-5.

أَفْرَأُ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢)

أَفْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahnya:

*Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling pemurah. Yang mengajar manusia dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya<sup>16</sup>.*

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013). hal.121

<sup>15</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). hal.104

<sup>16</sup> kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Pustaka Lajnah Tashih Online BQMI, n.d.). hal.597



Menurut Slameto belajar merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk mengubah perilaku secara keseluruhan melalui pengalaman yang diperoleh dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>17</sup> Interaksi yang terjadi antara individu dan lingkungannya menghasilkan perubahan dalam perilaku individu tersebut.

Minat Belajar merupakan fenomena psikologis yang tercermin melalui berbagai manifestasi, seperti antusiasme, keinginan, dan emosi seseorang melakukan transformasi perilaku melalui beragam aktivitas, termasuk mencari pengetahuan dan melibatkan diri dalam pengalaman. Minat dalam belajar merujuk pada ketertarikan dan kecenderungan seseorang (peserta didik) terhadap pembelajaran. Ini bisa dilihat dari antusiasme, partisipasi, dan tingkat keterlibatan yang ditunjukkan dalam proses belajar.<sup>18</sup>

#### **b. Ciri-ciri Minat Belajar**

Terdapat beberapa tanda yang dapat menunjukkan bahwa seseorang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Menurut Elizabeth Hurlock, terdapat tujuh tanda karakteristik ketertarikan dalam pembelajaran sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. hal.13

<sup>18</sup> Casdari, *Peningkatan Minat Belajar Anak* (Malang: Bayumedia, 2006). hal.5

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah salah satu penyebab meningkatnya minat pada diri seseorang.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar yaitu faktor yang sangat berharga, karena tidak semua orang bisa menikmatinya.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin disebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat memengaruhi, karena jika budaya sudah mulai luntur maka minat juga akan ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya jika suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang dan akhirnya dapat diminatinya.
- 7) Minat berbobot egosentris, artinya yaitu bila seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), hal 61-62

### c. Indikator Minat Belajar

Indicator minat belajar adalah sebuah acuan pengukuran untuk mengukur minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki siswa dalam proses belajar di sekolah. Indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

#### 1) Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran tertentu maka tidak ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.

#### 2) Keinginan siswa untuk belajar

Minat seseorang terhadap suatu benda, yang menyebabkan mereka merasa senang dan terinspirasi untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan benda tersebut. Contoh paragraf tersebut: Misalnya, seseorang yang berpartisipasi aktif dalam berdiskusi atau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### 3) Perhatian terhadap pembelajaran

Perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Siswa yang memiliki minat belajar maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek pembelajaran tersebut. Contohnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

#### 4) Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.<sup>20</sup>

Menurut Sudaryono mengatakan bahwa “Minat belajar dapat diukur melalui kesukaan, ketarikan, perhatian dan keterlibatan”.<sup>21</sup> Kesukaan siswa terlihat pada keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Ketertarikan siswa dapat diukur dengan respon atau reaksi siswa terhadap proses pembelajaran. Perhatian dapat diukur ketika siswa bersungguh-sungguh dalam belajar. Keterlibatan siswa terlihat selama pembelajaran, terlepas dari apakah siswa terlibat secara aktif atau pasif.<sup>22</sup>

#### 4. Prestasi Belajar

##### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil dari upaya individu dalam mencapai tujuan. Seperti contohnya, tugas profesional atau pendidikan. Menurut ahli Cronbach, belajar yang paling efektif adalah ketika pelajar mengalami sendiri dan menggunakan panca inderanya.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. hal 105

<sup>21</sup> Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Gra Ilmu, 2012), hal

<sup>22</sup> Sudaryono. hal.125

<sup>23</sup> Suryabrata, *Psikologi pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).hal. 230

Menurut Morgan, belajar adalah perubahan dalam perilaku yang relatif permanen yang terjadi saat seseorang berlatih atau mengalami pengalaman. Prestasi belajar dapat dilihat sebagai hasil usaha belajar atau bekerja yang menggambarkan kemampuan yang telah dicapai dalam bentuk penilaian.<sup>24</sup>

Prestasi belajar adalah penilaian hasil belajar dengan tujuan melihat kemampuan Siswa dalam penguasaan konsep pada materi yang diajarkan. Prestasi belajar akan dapat dilihat melalui nilai diakhir semester atau nilai hasil dari suatu ulangan pada satu materi dengan cara test. Menurut Anton M. Moeliono, dkk. (dalam T. Bakti Anggoro), prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai berupa penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.<sup>25</sup>

Dari pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa, Prestasi belajar adalah hasil usaha siswa dalam kegiatan belajar yang dicapai selama proses belajar berlangsung. Prestasi belajar setiap siswa dapat dilihat dari perkembangan nilai kognitif yang diperoleh selama proses belajar.

---

<sup>24</sup> Suryabrata. hal.230

<sup>25</sup> Bakti Anggoro T, "Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Antara Kelas Umum Dan Kelas Olahraga Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua Pada Kelas VII SMP Negeri 13 Yogyakarta." (Univeritas Negeri Yogyakarta, 2009). hal.15



## b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.

Prestasi belajar setiap siswa tidak sama bergantung beberapa factor yang mempengaruhi prestasi belajar. Prestasi belajar dapat diketahui melalui hasil test yang diujikan sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan Siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Sedangkan prestasi belajar siswa dipengaruhi olehh banyak factor. Menurut Abu Ahmadi, dkk.<sup>26</sup>

### 1) Faktor internal

- a) Faktor Jasmani (Fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk factor ini misalnya pengelihatn, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- b) Faktor psikologis yang baik bersidat bawaan maupun diperoleh terdiri atas:
  - Faktor Intelektif yang meliputi : Faktor potensial (kecerdasan dan bakat) dan factor kecakapan nyata (prestasi yang telah dimiliki).
  - Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, perhatian, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.
- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan

---

<sup>26</sup> Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). hal.138

2) Faktor eksternal, meliputi :

- a) Faktor social yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok.
- b) Factor budaya, antara lain : adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c) Factor lingkungan fisik, antara lain: fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim belajar.

**c. Macam – Macam Prestasi Belajar**

Prestasi belajar bukan hanya merupakan hasil dari kemampuan intelektual saja, melainkan harus meliputi tiga aspek yang dimiliki siswa yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Menurut Bloom dkk yang dikutip dari Oemar Hamalik mengklasifikasikan prestasi belajar ke dalam tiga ranah yaitu:<sup>27</sup>

1) Ranah kognitif

Kemampuan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi

2) Ranah Afektif

Perilaku penerimaan, sambutan penilaian, organisasi dan karakterisasi

---

<sup>27</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009).hal.78

### 3) Ranah Psikomotor

Kemampuan motori berupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

## B. Penelitian Terkait

Penelitian yang terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Dari penelitian terdahulu penulis mengambil perbedaan dalam hal demografi dan sosiologi objek penelitian. Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan:

- a. Penelitian Kurnia Dila Okviawati dkk yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 4 Teluk Kuantan”. Dengan jenis penelitian Kuantitatif asosiatif kuasal. sampel yang digunakan adalah *sampling Jenuh* karena seluruh anggota populasi menjadi sampel. Subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas VIII SMP N 4 Teluk Kuantan yang berjumlah 29 siswa. Hasil Penelitian bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 4 Teluk Kuantan. Dengan besar pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap prestasi belajar sebesar 7,3%.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Kurnia Dila Okviawati, “Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran agama islam,” 2020, 75–90, <http://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1036%0A>.

- b. Penelitian M. Ma'ruf dkk yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan". Dengan pendekatan kuantitatif jenis penelitian deskriptif. Teknik sampling menggunakan *Cluster Random Sampling* sehingga diperoleh sampel kelas X IPS sebanyak 144 siswa . Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan *Smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa sebesar 63,5% dan sisanya 36,5% dipengaruhi oleh factor lain.<sup>29</sup>
- c. Penelitian Dewi Asmalasari yang berjudul "Pengaruh Handphone Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP N 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII". Dengan menggunakan subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas VIII A SMP N 6 Tulang Bawang Barat. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus selama 1 semester. Hasil Penelitian bahwa dengan menggunakan media dan sumber belajar Handphone dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas VIII A di SMP N 6 Tulang Bawang Barat.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Miftakhur Rochmah, M. M.. Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. 2021, 117-131. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/4428>

<sup>30</sup> Dewi Asmalasari, "Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII" 2 (2022): 431–40.

- d. Penelitian Udin Syamsudin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Smartphone* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Kebon Baru IV Cirebon”. Dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian adalah true experiment (eksperimen sungguhan), dengan jenis desain Control-Group PretestPosttest. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Kebon Baru IV sebanyak 44 siswa. Hasil Penelitian bahwa penggunaan aplikasi *Smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 17,50.<sup>31</sup>
- e. Penelitian Hj.St. Susia Gafar yang berjudul “Kontribusi Penggunaan Gadget Pada Perilaku dan Prestasi Belajar PAI Siswa SDN 2 Wairoro Indah”. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan. Informan pada penelitian ini berasal dari pengawas pendidikan Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Halmahera Tengah, Guru Mata pelajaran PAI dan Guru Mata pelajaran yang lain, serta orang tua Siswa . Hasil Penelitian bahwa penggunaan gadget dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Para siswa merasa sangat senang oleh karena mereka dapat

---

<sup>31</sup> Udin Syamsudin, “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ‘SMARTPHONE’ TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA,” *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam* 3, no. 1 (2018): 1–20, <https://core.ac.uk/download/pdf/234773679.pdf>.

memperoleh materi pembelajaran dari media sosial, mereka dapat mengulangi mempelajari materinya secara berulang-ulang di rumah maupun di mana saja.<sup>32</sup>

### C. Kerangka Teori

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan maka dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut.



. Gambar 1. Kerangka Teori

---

<sup>32</sup> Siti Susia Gafar, "KONTRIBUSI PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU DAN PRESTASI BELAJAR PAI SISWA SDN 2 WAIRORO INDAH," *Jurnal Amanah Ilmu* 2, no. 2 (2022): 113–22, <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/amanah-ilmu/article/view/920>.



#### **D. Rumusan Hipotesis**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Definisi Operasional

Agar konsep data diteliti secara empiris, maka konsep tersebut harus dioperasionalkan dengan cara mengolahnya menjadi variabel atau suatu yang mempunyai nilai. Penjelasan dari definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 5. Definisi Operasional**

| Variabel              | Definisi Variabel   |
|-----------------------|---|
| Penggunaan Gadget     | Penggunaan sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis untuk membantu pekerjaan manusia  |
| Minat belajar siswa   | Minat belajar siswa 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. |
| Prestasi belajarsiswa | Prestasi belajar adalah penilaian hasil belajar dengan tujuan melihat kemajuan Siswa atas penguasaan materi saat belajar  |

## B. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dijadikan obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>1</sup>

### 1. Variabel Bebas (X)

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan gadget yang diterapkan pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam .

### 2. Variabel terikat (Y)

Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah minat belajar dan prestasi belajar siswa yang diamati selama proses pembelajaran di sekolah.

### 3. Variabel Kontrol

Dalam penelitian ini variabel kontrolnya adalah guru yang sama, jam pelajaran yang sama dan materi pembelajaran yang sama.

**Tabel 6 Variabel dan Indikator Penelitian**

| Variabel                   | Indikator   |
|----------------------------|---|
| Penggunaan Gadget (X)      | <ol style="list-style-type: none"> <li>Pemanfaatan Gadget sebagai Media belajar dan sumber informasi</li> <li>Perilaku dalam penggunaan gadget saat pembelajaran</li> </ol>   |
| Minat belajar siswa (Y1)   | <ol style="list-style-type: none"> <li>Rasa suka atau ketertarikan terhadap yang dipelajari</li> <li>Keinginan siswa untuk belajar</li> <li>Perhatian saat pembelajaran</li> <li>Partisipasi dalam pembelajarann</li> </ol> |
| Prestasi belajarsiswa (Y2) | Kenaikan nilai post test dan pre test.  |

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010). hal 161.

### C. Jenis Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka penelitian ini digolongkan dalam penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan yang sengaja oleh peneliti<sup>2</sup>. Tujuan dari penelitian ini untuk menyelidiki hubungan sebab akibat dan besar pengaruh antara variabel control dan variabel terikat dengan cara memberikan tindakan, perlakuan yang berbeda antara kelompok control dan kelompok eksperimen.

Penelitian Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam eksperimen quasi atau eksperimen semu. Desain Eksperimen Semu merupakan penelitian eksperimen yang memiliki kelas control namun tidak dapat mengontrol sepenuhnya untuk variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen<sup>3</sup>. Penelitian ini diperlukan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan khusus dan diharapkan dapat memberikan hasil yang berbeda.

---

<sup>2</sup> I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS (Yogyakarta: Deepublish, 2018), <http://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac/?id=315693>. hal 13

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). hal 77

Dalam kategorinya, penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data berupa angka-angka, yang nantinya akan diolah dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Penggunaan hasil uji statistik bertujuan untuk memberikan jawaban terhadap perumusan masalah atau mencapai kesimpulan.<sup>4</sup> Penelitian kuantitatif adalah tipe penelitian yang mendapatkan temuan dengan menggunakan metode statistik atau metode pengukuran numerik lainnya. Metode kuantitatif membahas gejala yang memiliki atribut khusus dalam kehidupan manusia yang dikenal sebagai variabel. Dalam metode kuantitatif, hubungan antara variabel dianalisis melalui teori yang objektif.<sup>5</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu Penggunaan Gadget terhadap variabel terikat yaitu Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 6 Semarang yang beralamat di Jalan Patimura No.9 Kebonagung Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini berdasarkan atas hasil observasi awal yang dilakukan penulis yang didapatkan hasil bahwa siswa SMP N 6 Semarang menunjukkan pembelajaran PAI sudah menggunakan gadget namun masih banyak siswa yang bermain handphone saat pembelajaran dan mengobrol dengan teman. Hal ini menunjukkan kurangnya minat siswa saat pembelajaran. Minat belajar yang kurang pada siswa

---

<sup>4</sup> Sugiyono. Hal 147

<sup>5</sup> Wiratna V Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi* (Yogyakarta: Pustaka Pers Baru, 2015). hal 39

menyebabkan banyak siswa yang belum dapat memenuhi standart kompetensi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan January 2023 sampai dengan Februari 2023.

## **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh objek yang memiliki karakteristik tertentu dan sebagai subjek dalam suatu penelitian. Objek atau nilai yang akan diteliti dalam populasi disebut unit analisis atau elemen populasi, itu dapat berupa orang, perusahaan, media, dan sebagainya.<sup>6</sup>. Dalam penelitian ini populasi yangmaksud dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang yang berjumlah 260 siswa terdiri dari kelas VIII A – VIII H.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Teknik pengambilan sample *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling* dimana penarikan sampling disesuaikan dengan ciri atau syarat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang digunakan adalah kelas VIII E dengan jumlah 32 siswa dan VIII G dengan jumlah 32 siswa.

## **F. Teknik dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik Pengambilan Data Penelitian**

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. hal 11



Dalam Penelitian ini teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan adalah :

a. Observasi

Observasi adalah tindakan yang melibatkan panca indra untuk melakukan kegiatan pemantauan terhadap subjek penelitian. Metode ini digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 6 Semarang. Data observasi adalah data yang digunakan oleh peneliti merumuskan tujuan penelitian.

b. Angket

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (responden) dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan tertulis<sup>7</sup>. Adapun jenis angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup, yaitu pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternative jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia<sup>8</sup>. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 macam yaitu angket penggunaan gadget dan angket minat belajar.

c. Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian. Namun melalui dokumen.

---

<sup>7</sup> Arikunto, *Manajemen Penelitian*. hal 194

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. hal 142

Dokumen yang digunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus dalam pekerjaan sosial dan dokumen lainnya<sup>9</sup>. Dokumen yang dilampirkan adalah dokumentasi proses pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari responden yang dilakukan dengan skala penilaian yang sama.<sup>10</sup> Instrumen yang baik harus memenuhi syarat reliabilitas karena tujuan penelitian tidak akan tercapai apabila data yang diperoleh tidak akurat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar serta angket penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Instrumen soal. Angket ini diberikan kepada responden yaitu Siswa kelas VIII SMP N 6 Semarang. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup karena responden hanya memilih pilihan yang disediakan pada google form yang dibagikan. Metode yang digunakan dalam menyusun pertanyaan/ pernyataan secara mengenai masalah yang akan diteliti kemudian diberikan pada Siswa sebagai responden untuk diisi.

---

<sup>9</sup> M Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002). hal 88

<sup>10</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS*, 4 ed. (Jakarta: Kencana, 2017). hal 46

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas instrument adalah test yang digunakan apakah sebuah instrument dapat digunakan untuk mengukur suatu objek atau variabel yang ditentukan<sup>11</sup>. Angket dikatakan valid jika angket tersebut dapat mengukur variabel yang ditentukan pada sebuah penelitian.

Uji validitas pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik ujirumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Koefisien validitas item yang dicari X  
 N : Skor responden untuk tiap item  
 Y : Total Skor tiap responden dari seluruh item  
 $\sum X$  : Jumlah skor dalam distribusi X  
 $\sum Y$  : Jumlah skor dalam distribusi Y  
 $\sum X^2$  : Jumlah kuadrat masing – masing skor X  
 $\sum Y^2$  : Jumlah Kuadrat masing – masing skor Y  
 N : jumlah subjek penelitian

Pernyataan valid jika nilainya signifikan > 0.05 atau 5%. Jika nilai signifikannya < 0,05 atau 5%, maka dikatakan bahwa butir pernyataannya tidak valid.

---

<sup>11</sup> Rijal Firdaos, *Desain Intrumen Pengukur Afektif* (Bandar lampung: CV Anugrah Utama Raharja, 2016). hal 29

Uji validitas angket penggunaan gadget dan minat belajar dilakukan pada siswa SMP N 6 Semarang Kelas VIII secara acak dengan jumlah 30 orang. Berdasarkan perhitungan maka diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 7 Uji Validitas angket Penggunaan Gadget**

| No | Pernyataan    | r hitung | r tabel | Keterangan  |
|----|---------------|----------|---------|-------------|
| 1  | Pernyataan 1  | 2,8120   | 1,697   | Valid       |
| 2  | Pernyataan 2  | 2,1092   | 1,697   | Valid       |
| 3  | Pernyataan 3  | 4,5549   | 1,697   | Valid       |
| 4  | Pernyataan 4  | 5,0054   | 1,697   | Valid       |
| 5  | Pernyataan 5  | 5,0054   | 1,697   | Valid       |
| 6  | Pernyataan 6  | 3,2972   | 1,697   | Valid       |
| 7  | Pernyataan 7  | 1,0774   | 1,697   | Tidak Valid |
| 8  | Pernyataan 8  | 4,6207   | 1,697   | Valid       |
| 9  | Pernyataan 9  | 3,2796   | 1,697   | Valid       |
| 10 | Pernyataan 10 | 1,9292   | 1,697   | Valid       |
| 11 | Pernyataan 11 | 2,2986   | 1,697   | Valid       |
| 12 | Pernyataan 12 | 0,1794   | 1,697   | Tidak Valid |
| 13 | Pernyataan 13 | 3,1058   | 1,697   | Valid       |
| 14 | Pernyataan 14 | 2,2123   | 1,697   | Valid       |
| 15 | Pernyataan 15 | 2,0253   | 1,697   | Valid       |
| 16 | Pernyataan 16 | 3,0048   | 1,697   | Valid       |
| 17 | Pernyataan 17 | 1,7596   | 1,697   | Valid       |
| 18 | Pernyataan 18 | 4,8196   | 1,697   | Valid       |
| 19 | Pernyataan 19 | 1,1971   | 1,697   | Tidak Valid |
| 20 | Pernyataan 20 | 0,2317   | 1,697   | Tidak Valid |
| 21 | Pernyataan 21 | -0,8886  | 1,697   | Tidak Valid |
| 22 | Pernyataan 22 | 0,2240   | 1,697   | Tidak Valid |
| 23 | Pernyataan 23 | 2,6612   | 1,697   | Valid       |
| 24 | Pernyataan 24 | 0,4267   | 1,697   | Tidak Valid |
| 25 | Pernyataan 25 | 3,0888   | 1,697   | Valid       |
| 26 | Pernyataan 26 | 1,7112   | 1,697   | Valid       |
| 27 | Pernyataan 27 | 3,2052   | 1,697   | Valid       |
| 28 | Pernyataan 28 | 1,6197   | 1,697   | Tidak Valid |
| 29 | Pernyataan 29 | 3,4940   | 1,697   | Valid       |

|    |               |        |       |             |
|----|---------------|--------|-------|-------------|
| 30 | Pernyataan 30 | 2,7272 | 1,697 | Valid       |
| 31 | Pernyataan 31 | 3,6817 | 1,697 | Valid       |
| 32 | Pernyataan 32 | 3,5196 | 1,697 | Valid       |
| 33 | Pernyataan 33 | 2,5085 | 1,697 | Valid       |
| 34 | Pernyataan 34 | 3,6460 | 1,697 | Valid       |
| 35 | Pernyataan 35 | 3,0533 | 1,697 | Valid       |
| 36 | Pernyataan 36 | 0,3196 | 1,697 | Tidak Valid |
| 37 | Pernyataan 37 | 0,1527 | 1,697 | Tidak Valid |
| 38 | Pernyataan 38 | 0,0977 | 1,697 | Tidak Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas angket penggunaan gadget maka diperoleh 25 butir pernyataan yang dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian.

**Tabel 8 Uji Validitas angket Minat Belajar**

| No. | Pernyataan    | t hitung | t Tabel  | Keterangan |
|-----|---------------|----------|----------|------------|
| 1   | Pernyataan 1  | 6,325497 | 1,701131 | Valid      |
| 2   | Pernyataan 2  | 6,773749 | 1,701131 | Valid      |
| 3   | Pernyataan 3  | 5,290633 | 1,701131 | Valid      |
| 4   | Pernyataan 4  | 5,685295 | 1,701131 | Valid      |
| 5   | Pernyataan 5  | 4,190025 | 1,701131 | Valid      |
| 6   | Pernyataan 6  | 5,549319 | 1,701131 | Valid      |
| 7   | Pernyataan 7  | 5,612823 | 1,701131 | Valid      |
| 8   | Pernyataan 8  | 4,867791 | 1,701131 | Valid      |
| 9   | Pernyataan 9  | 3,068972 | 1,701131 | Valid      |
| 10  | Pernyataan 10 | 8,26056  | 1,701131 | Valid      |
| 11  | Pernyataan 11 | 6,057854 | 1,701131 | Valid      |
| 12  | Pernyataan 12 | 4,32482  | 1,701131 | Valid      |

Berdasarkan hasil uji validitas angket minat belajar maka diperoleh 12 butir pernyataan yang dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah salah satu uji prasyarat yang dilakukan pada instrument penelitian. Uji reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajekan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Ini berarti semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali.. Pada penelitian ini untuk mengetahui reliabilitas Instrument dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_t^2}{S^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas test

$N$  : Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

$\sum S_t^2$  : Jumlah varians skor tiap – tiap butir item

$S^2$  : Varians skor total

Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  Tabel, maka pernyataan atau instrument dinyatakan reliable. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  Tabel, maka instrument dinyatakan tidak reliable.

Hasil Uji reliabilitas butir instrument dapat dilihat pada Tabel berikut ini :



**Tabel 9 Hasil Uji Realibilitas Instrumen**

| Variabel          | Koefisien Realibitias Test |
|-------------------|----------------------------|
| Penggunaan Gadget | 0,8393                     |
| Minat Belajar     | 0,8876                     |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan pada data yang valid, diperoleh nilai koefisien reliabilitas test sebesar 0,8393 untuk angket penggunaan gadget dan 0,8876 untuk angket minat belajar dengan  $r$  Tabel sebesar 0,600 maka dapat diartikan  $r$  hitung  $>$   $r$  Tabel sehingga instrument untuk variabel penggunaan gadget dan angket minat belajar dinyatakan reliable digunakan dalam penelitian

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk memastikan akurasi dan validitas hasil penelitian. tujuan analisis, dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang pola dan tren yang terkandung dalam data.<sup>12</sup> Data dipilah dan dikategorikan berdasarkan variabel dan tipe responden. Selanjutnya, data dianalisis dengan membuat tabel sesuai dengan tujuan analisis yang diinginkan. Analisis data juga melibatkan pengenalan pola dan tren yang tersembunyi dalam data. Variabel dari semua peserta penelitian, memproses data yang telah dikumpulkan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian, dan menguji kebenaran hipotesis yang diajukan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Cici Sri Rahayu, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode* (Jakarta: Hidayatul Quran Kuningan, 2019). hal 77

<sup>13</sup> Arikunto, *Manajemen Penelitian*. hal 274

Proses analisis penelitian menggunakan bantuan program komputer *SPSS 25 for windows*. SPSS adalah program atau software yang digunakan untuk mengolah data statistik. Berikut beberapa analisis statistik yang digunakan:

#### a. Uji Prasyarat

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu data normal ataupun tidak. Uji ini adalah salah satu uji yang harus dilakukan untuk memenuhi persyaratan sebelum melakukan analisis, yaitu uji asumsi klasik/data prasyarat. Ini berarti bahwa sebelum melakukan analisis yang sebenarnya, kita harus menguji apakah distribusi data penelitian tersebut berdistribusi normal. Hal ini karena data yang ideal adalah data yang memiliki distribusi normal<sup>14</sup>. Sebagai upaya untuk mempermudah menghitung normalitas data, peneliti menggunakan program SPSS 25 guna melakukan uji Kolmogorov-Smirnov dengan syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Jika nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal

---

<sup>14</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS*, (Jakarta: KENCANA, Cet ke-4, 2017), hal 88

- b) Jika nilai *Asymp Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal

## 2) Uji Homogenitas

Pada Uji Homogenitas dapat diketahui apakah ada perbedaan antara kelompok yang diuji. Dalam penelitian ini data diuji homogenitasnya menggunakan *One Way Anova* dengan *SPSS 25 for windows*. Ketentuan dalam pengambilan keputusan pada uji homogenitas varian dalam kelompok adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan atau sig.(2-tailed)  $< 0,05$  maka data tersebut memiliki varians yang berbeda/ tidak homogen.
- b) Jika Jika nilai signifikan atau sig.(2-tailed)  $> 0,05$  maka data tersebut memiliki varians yang sama/ homogen.

## 3) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan linier antara 2 variabel yaitu variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Pengujian ini pada umumnya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi ganda atau linier. Dalam melakukan uji linieritas peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 25 for Windows* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig.  $> 0,05$  maka hubungan antara dua variabel adalah linier

b) Jika nilai sig. < 0,05 maka hubungan antara dua variabel tidak linier.

#### 4) Uji Hipotesis

Data yang sudah diuji prasyarat kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Proses analisis data menggunakan metode statistic untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap masing-masing variabel yaitu minat belajar dan prestasi belajar maka digunakan analisis regresi linier sederhana dengan uji t. untuk mempermudah perhitungan maka peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25 for windows*.

##### a) Regresi Linier Sederhana

Metode regresi linier sederhana adalah suatu teknik yang dipakai untuk mengukur tingkat pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Cara ini dapat digunakan sebagai prediksi, sehingga dapat diestimasi efek positif atau negatif dari variabel X terhadap variabel Y. adapun regresi linier sederhana dapat ditentukan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subyek variabel dependen yang diprediksikan

X = Subyek pada variabel yang memiliki nilai tertentu<sup>15</sup>

a = Harga Y ketika harga X = 0 (Harga konsisten)

b = Angka arah atau koefisien regresi. Yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang disarankan pada perubahan variabel independen.

b) Uji Signifikan (Uji-t)

Uji T digunakan untuk mengetahui ada tidaknya koefisien regresi signifikansi atau tidak pada masing-masing variabel X terhadap variabel Y. Adapun dasar pengambilan taraf signifikansi dengan ketentuan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 sebagai berikut :

Jika nilai sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika nilai sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Untuk kaidah pengujian hipotesis digunakan rumus :

$$t_0 = \frac{b - B_0}{S_b}$$

Adapun syarat pengujian hipotesis yaitu ;

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Variabel Y.

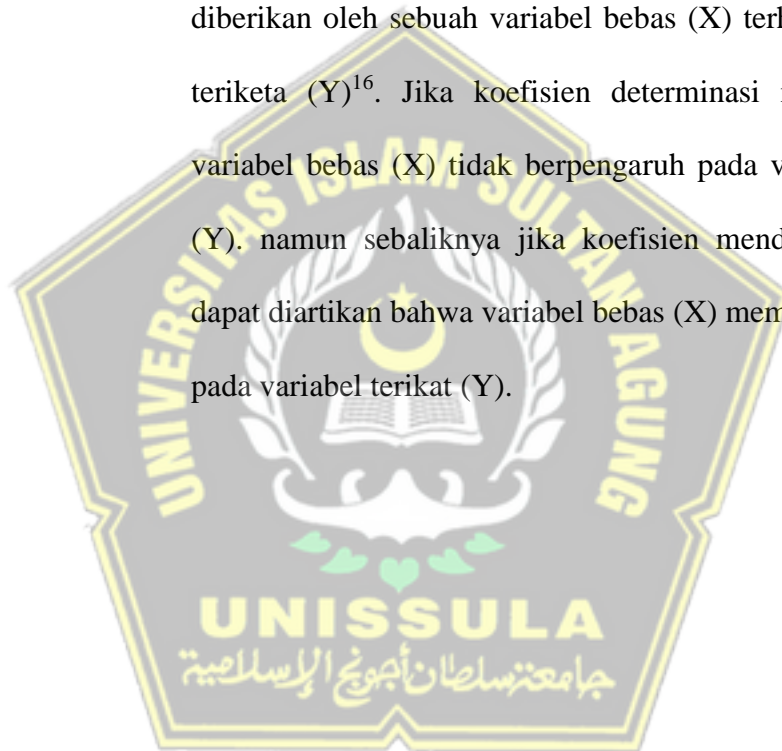
---

<sup>15</sup> Anas sudijono, *Pengantar Statistic Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015). hal. 128

2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Variabel Y.

c) Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien Determinasi adalah angka yang digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y)<sup>16</sup>. Jika koefisien determinasi nol (0) maka variabel bebas (X) tidak berpengaruh pada variabel terikat (Y). namun sebaliknya jika koefisien mendekati 1 maka dapat diartikan bahwa variabel bebas (X) memiliki pengaruh pada variabel terikat (Y).



---

<sup>16</sup> Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS, (Jakarta: KENCANA, Cet ke-4, 2017), hal 252



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Penggunaan Gadget Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6

##### Semarang.

Pada bagian ini peneliti akan disajikan data secara deskriptif tentang hasil penelitian terkait tingkat penggunaan gadget pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Data Penggunaan gadget diperoleh melalui angket dengan terdiri dari 27 butir pernyataan dengan menggunakan skala pengukuran yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-kadang) dan TP (Tidak Pernah). Pengskoran yang digunakan pada angket ini terdiri dari skor maksimal 4 dan skor minimal yaitu 1.

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui penyebaran angket penggunaan gadget pada kelas control dan kelas eksperimen. Pada kelas Kontrol yaitu kelas VIII G terdiri dari 32 Siswa dengan jumlah responen yang mengisi angket sebesar 29 Siswa. Kelas eksperimen yaitu kelas VIII E dengan Jumlah siswa 32 Siswa dengan jumlah responen yang mengisi angket sebesar 27 Siswa. Adapun hasil skor penggunaan gadget pada pembelajaran PAI pada kelas control di SMP N 6 Semarang dapat dilihat pada Tabel 5 berikut :

**Tabel 10 Skor Jawaban Angket Penggunaan Gadget pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang**

| No | Skor Penggunaan Gadget | Frekuensi | Presentase |
|----|------------------------|-----------|------------|
| 1  | 54                     | 1         | 1,78%      |
| 2  | 56                     | 2         | 3,57%      |
| 3  | 58                     | 1         | 1,78%      |
| 4  | 59                     | 1         | 1,78%      |
| 5  | 60                     | 1         | 1,78%      |
| 6  | 61                     | 2         | 3,57%      |
| 7  | 63                     | 1         | 1,78%      |
| 8  | 65                     | 5         | 8,92%      |
| 9  | 66                     | 2         | 3,57%      |
| 10 | 67                     | 2         | 3,57%      |
| 11 | 68                     | 3         | 5,35%      |
| 12 | 69                     | 1         | 1,78%      |
| 13 | 70                     | 1         | 1,78%      |
| 14 | 71                     | 1         | 1,78%      |
| 15 | 72                     | 2         | 3,57%      |
| 16 | 73                     | 5         | 8,92%      |
| 17 | 74                     | 2         | 3,57%      |
| 18 | 75                     | 3         | 5,35%      |
| 19 | 76                     | 2         | 3,57%      |
| 20 | 77                     | 1         | 1,78%      |
| 21 | 78                     | 1         | 1,78%      |
| 22 | 79                     | 3         | 5,35%      |
| 23 | 80                     | 3         | 5,35%      |
| 24 | 81                     | 1         | 1,78%      |
| 25 | 82                     | 1         | 1,78%      |
| 26 | 84                     | 1         | 1,78%      |
| 27 | 85                     | 1         | 1,78%      |
| 28 | 87                     | 1         | 1,78%      |
| 29 | 88                     | 1         | 1,78%      |
| 30 | 89                     | 1         | 1,78%      |
| 31 | 94                     | 2         | 3,57%      |
| 32 | 98                     | 1         | 1,78%      |
|    | Jumlah                 | 56        | 100%       |

Berdasarkan Tabel 5 maka diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh pada penggunaan gadget adalah 98 dengan frekuensi 1 sedangkan

skor minimumnya adalah 51 dengan frekuensi 1. Dari data di atas, penggunaan gadget dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dalam menentukan kategori tersebut terlebih dahulu peneliti menjadi mean dan standar deviasi dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0 for windows. Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 11 Descriptive Statistics Variabel Penggunaan Gadget**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Penggunaan gadget  | 56 | 51      | 98      | 72.82 | 10.051         |
| Valid N (listwise) | 56 |         |         |       |                |

Berdasarkan hasil dari SPSS di atas maka diketahui  $M_i = 72,82$  dan  $SD_i = 10,051$ . Untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget Siswa tergolong rendah, sedang atau tinggi dibuat kategori dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

- Skor lebih dari  $M_i + 1.SD_i$  adalah termasuk kategori tinggi
- Skor antara  $M_i - 1.SD_i$  sampai  $M_i + 1.SD_i$  adalah kategori sedang.
- Skor Kurang dari  $M_i - 1.SD_i$  adalah kategori rendah

Adapun cara perhitungan untuk pengelompokkan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{a. } M_i + 1.SD_i &= 72,82 + 1. 10,051 \\
 &= 72,82 + 10,051 \\
 &= 83,33 \text{ (dibulatkan menjadi 83)} \\
 \\
 \text{b. } M_i - 1.SD_i &= 72,82 - 1. 10,051 \\
 &= 72,82 - 10,051 \\
 &= 62,769 \text{ (dibulatkan menjadi 63)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh kategori penggunaan gadget seperti pada Tabel 6 sebagai berikut :

**Tabel 12 Kategorisasi Variabel Penggunaan Gadget**

| No    | Kategori | Interval         | Frekuensi | Persentase |
|-------|----------|------------------|-----------|------------|
| 1     | Tinggi   | $X \geq 83$      | 8         | 14,3%      |
| 2     | Sedang   | $63 \leq X < 82$ | 40        | 71,4%      |
| 3     | Rendah   | $X < 63$         | 8         | 14,3%      |
| Total |          |                  | 56        | 100%       |

Berdasarkan Tabel di atas maka dapat diketahui bahwa penggunaan gadget di SMP N 6 Semarang dalam kategori tinggi sebanyak 8 Siswa (14,3%), pada kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 40 Siswa (71,4%) dan pada kategori rendah sebanyak 8 Siswa (14,3%).

**Gambar 2 Diagram Batang Penggunaan Gadget**



Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil bahwa penggunaan gadget pada pembelajaran PAI pada kelas control dan eksperimen tergolong pada kategori sedang dengan jumlah 40 siswa (71,4%)

## B. Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6

### Semarang

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan data secara deskriptif tentang hasil penelitian terkait minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Data minat belajar diperoleh melalui angket dengan terdiri dari 12 butir pernyataan dengan menggunakan skala pengukuran yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-kadang) dan TP (Tidak Pernah). Pengskoran yang digunakan pada angket ini terdiri dari skor maksimal 4 dan skor minimal yaitu 1.

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui penyebaran angket minat belajar pada kelas control dan kelas eksperimen. Pada kelas Kontrol yaitu kelas VIII G terdiri dari 32 Siswa dengan jumlah responen yang mengisi angket sebesar 29 Siswa. Kelas eksperimen yaitu kelas VIII E dengan Jumlah siswa 32 Siswa dengan jumlah responen yang mengisi angket sebesar 27 Siswa. Adapun hasil skor minat belajar pada pembelajaran PAI pada kelas control di SMP N 6 Semarang dapat dilihat pada Tabel 7 berikut :

**Tabel 13 Skor Angket Minat Belajar PAI Kelas Kontrol**

| No | Skor Minat Belajar Kelas Kontrol | Frekuensi | Presentase |
|----|----------------------------------|-----------|------------|
| 1  | 24                               | 1         | 3 %        |
| 2  | 26                               | 1         | 3 %        |
| 3  | 27                               | 3         | 10 %       |
| 4  | 28                               | 2         | 7 %        |
| 5  | 29                               | 1         | 3 %        |
| 6  | 30                               | 2         | 7 %        |
| 7  | 31                               | 1         | 3 %        |
| 8  | 32                               | 1         | 3 %        |
| 9  | 33                               | 1         | 3 %        |

| No | Skor Minat Belajar Kelas Kontrol | Frekuensi | Presentase |
|----|----------------------------------|-----------|------------|
| 10 | 34                               | 2         | 7 %        |
| 11 | 35                               | 2         | 7 %        |
| 12 | 36                               | 2         | 7 %        |
| 13 | 37                               | 2         | 7 %        |
| 14 | 38                               | 3         | 10 %       |
| 15 | 39                               | 1         | 3 %        |
| 16 | 41                               | 2         | 7 %        |
| 17 | 42                               | 1         | 3 %        |
| 18 | 43                               | 1         | 3 %        |
|    | Jumlah                           | 29        | 100%       |

Berdasarkan Tabel 7 maka diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh pada Minat belajar adalah 43 dengan frekuensi 1 sedangkan skor minimumnya adalah 24 dengan frekuensi 1. Dari data di atas, penggunaan gadget dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dalam menentukan kategori tersebut terlebih dahulu peneliti menjadi mean dan standar deviasi dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0 for windows. Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 14 Descriptive Statistics Variabel Minat Belajar Kelas Kontrol**

|                    | N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation | Variance |
|--------------------|----|-------|---------|---------|-------|----------------|----------|
| Kontrol            | 29 | 19    | 24      | 43      | 33.66 | 5.327          | 28.377   |
| Valid N (listwise) | 29 |       |         |         |       |                |          |

Berdasarkan hasil dari SPSS di atas maka diketahui  $M_i = 33.66$  dan  $SD_i = 5.327$ . Untuk mengetahui tingkat minat belajar Siswa tergolong rendah, sedang atau tinggi dibuat kategori dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Skor lebih dari  $M_i + 1.SD_i$  adalah termasuk kategori tinggi

Skor antara  $M_i - 1.SD_i$  sampai  $M_i + 1.SD_i$  adalah kategori sedang.



Skor Kurang dari  $Mi - 1.SDi$  adalah kategori rendah

Adapun cara perhitungan untuk pengelompokkan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{a. } Mi + 1.SDi &= 33.66 + 1. 5.327 \\
 &= 33.66 + 5.327 \\
 &= 38,987 \text{ (dibulatkan menjadi 39)} \\
 \\
 \text{b. } Mi - 1.SDi &= 33.66 - 1. 5.327 \\
 &= 33.66 - 5.327 \\
 &= 28,333 \text{ (dibulatkan menjadi 28)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh kategori minat belajar seperti pada Tabel 8 sebagai berikut :

**Tabel 15 Kategoriasasi Minat Belajar pada Kelas Kontrol**

| No    | Kategori | Interval         | Frekuensi | Persentase |
|-------|----------|------------------|-----------|------------|
| 1     | Tinggi   | $X \geq 39$      | 5         | 17,2%      |
| 2     | Sedang   | $28 \leq X < 39$ | 20        | 68,9%      |
| 3     | Rendah   | $X < 28$         | 4         | 13,7%      |
| Total |          |                  | 29        | 100%       |

Berdasarkan Tabel di atas maka dapat diketahui bahwa minat belajar di SMP N 6 Semarang dalam kategori tinggi sebanyak 5 Siswa (17,2%), pada kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 20 Siswa (68,9%) dan pada kategori rendah sebanyak 4 Siswa (13,7%).

**Gambar 3 Diagram Batang Minat Belajar Kelas Kontrol**

Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil bahwa minat belajar pada pembelajaran PAI pada kelas control termasuk pada kategori sedang sebanyak 20 siswa (68,9%).

Angket minat belajar juga disebarakan pada kelas eksperimen untuk mengetahui minat belajar pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen yaitu kelas 8E yang berjumlah 32 Siswa namun terdapat 27 Siswa yang mengisi angket. Adapun hasil skor minat belajar pada pembelajaran PAI pada kelas Eksperimen di SMP N 6 Semarang dapat dilihat pada Tabel 9 berikut :

**Tabel 16 Skor Angket Minat Belajar PAI Kelas Eksperimen**

| No | Skor Minat Belajar Kelas Eksperimen | Frekuensi | Presentase |
|----|-------------------------------------|-----------|------------|
| 1  | 28                                  | 1         | 3,7 %      |
| 2  | 31                                  | 1         | 3,7 %      |
| 3  | 33                                  | 1         | 3,7 %      |
| 4  | 35                                  | 3         | 11,1 %     |
| 5  | 36                                  | 1         | 3,7 %      |
| 6  | 37                                  | 1         | 3,7 %      |
| 7  | 39                                  | 4         | 14,8 %     |
| 8  | 40                                  | 3         | 11,1 %     |
| 9  | 41                                  | 3         | 11,1 %     |
| 10 | 43                                  | 1         | 3,7 %      |
| 11 | 44                                  | 1         | 3,7 %      |

| No | Skor Minat Belajar Kelas Eksperimen | Frekuensi | Presentase |
|----|-------------------------------------|-----------|------------|
| 12 | 45                                  | 2         | 3,7 %      |
| 13 | 46                                  | 3         | 11,1 %     |
| 14 | 48                                  | 2         | 3,7 %      |
|    | Jumlah                              | 27        | 100%       |

Berdasarkan Tabel 9 maka diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh pada Minat belajar adalah 48 dengan frekuensi 2 sedangkan skor minimumnya adalah 28 dengan frekuensi 1. Dari data di atas, penggunaan gadget dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dalam menentukan kategori tersebut terlebih dahulu peneliti menjadi mean dan standar deviasi dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0 for windows. Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 17 Descriptive Statistics Variabel Minat Belajar Kelas Ekperimen**

|                    | N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation | Variance |
|--------------------|----|-------|---------|---------|-------|----------------|----------|
| VAR00003           | 27 | 20    | 28      | 48      | 40.00 | 5.159          | 26.615   |
| Valid N (listwise) | 27 |       |         |         |       |                |          |

Berdasarkan hasil dari SPSS di atas maka diketahui  $M_i = 40,00$  dan  $SD_i = 5,159$ . Untuk mengetahui tingkat minat belajar Siswa tergolong rendah, sedang atau tinggi dibuat kategori dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Skor lebih dari  $M_i + 1.SD_i$  adalah termasuk kategori tinggi

Skor antara  $M_i - 1.SD_i$  sampai  $M_i + 1.SD_i$  adalah kategori sedang.

Skor Kurang dari  $M_i - 1.SD_i$  adalah kategori rendah

Adapun cara perhitungan untuk pengelompokkan sebagai berikut :

$$M_i + 1.SD_i = 40,00 + 1. 5,159$$

$$= 40,00 + 5,159$$

$$= 45,159 \text{ (dibulatkan menjadi 45)}$$

$$Mi - 1.SDi = 40,00 - 1. 5,159$$

$$= 40,00 - 5,159$$

$$= 34,841 \text{ (dibulatkan menjadi 35)}$$

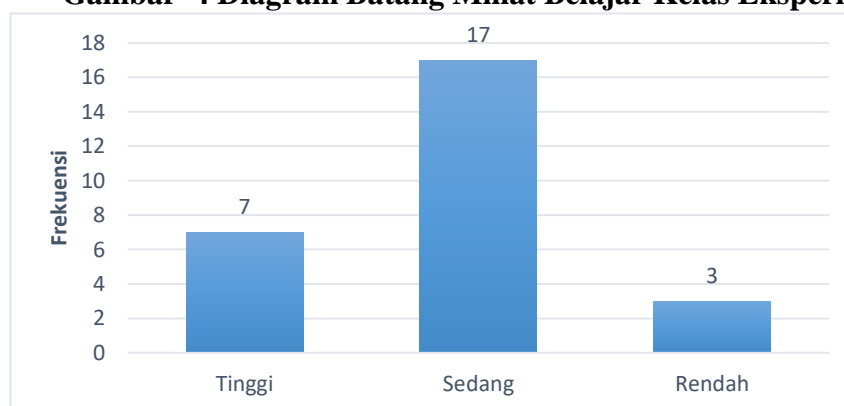
Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh kategori minat belajar seperti pada Tabel 10 sebagai berikut :

**Tabel 18 Kategorisasi Minat Belajar pada Kelas Eksperimen**

| No    | Kategori | Interval         | Frekuensi | Persentase |
|-------|----------|------------------|-----------|------------|
| 1     | Tinggi   | $X \geq 45$      | 7         | 25,9%      |
| 2     | Sedang   | $35 \leq X < 45$ | 17        | 62,9%      |
| 3     | Rendah   | $X < 35$         | 3         | 11,1%      |
| Total |          |                  | 29        | 100%       |

Berdasarkan Tabel di atas maka dapat diketahui bahwa minat belajar di SMP N 6 Semarang dalam kategori tinggi sebanyak 7 Siswa (25,9%), pada kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 17 Siswa (62,9%) dan pada kategori rendah sebanyak 3 Siswa (11,1%).

**Gambar 4 Diagram Batang Minat Belajar Kelas Eksperimen**



Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil bahwa minat belajar pada pembelajaran PAI pada kelas Eksperimen termasuk pada kategori sedang sebanyak 17 siswa (62,9%). Namun pada kelas eksperimen siswa yang memiliki kategori minat belajar tinggi setelah pembelajaran lebih tinggi daripada kelas control. Minat belajar siswa kategori tinggi pada kelas control sebesar 5 siswa (17,2%) sedangkan pada kelas eksperimen sebanyak 7 siswa (25,9%)

### **C. Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6**

#### **Semarang**

Data prestasi belajar Siswa diambil dengan menggunakan pretest dan posttest yang diberikan pada kelas control dan kelas eksperimen dengan materi yang sama. Metode pembelajaran pada kelas control menggunakan metode konvensional dan bersumber pada test book saja. Sedangkan pada kelas eksperimen metode pembelajaran terintegrasi dengan teknologi yang ada pada gadget, dimana Siswa dapat mengakses sumber belajar lain dari internet.

Jumlah soal yang digunakan pada test yaitu 40 butir soal dengan bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Soal pre test diberikan pada Siswa sebelum melakukan pembelajaran dan pada akhir pembelajaran diberikan post test dengan sama dengan pretest. Berikut ini data nilai hasil posttest pada kelas control dan eksperimen dapat di lihat pada Tabel 11

**Tabel 19 Skor Hasil Postest Pembelajaran PAI**

| Kelas      | N  | Minimum | Maximum | Mean |
|------------|----|---------|---------|------|
| Eksperimen | 27 | 70      | 100     | 88   |
| Kontrol    | 29 | 50      | 90      | 73   |

Berdasarkan Tabel di atas, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai hasil post-test setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan gadget yaitu sebesar 88 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Sedangkan pada kelas control memperoleh rata-rata hasil post-test sebesar 73 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Kategori hasil Post-test pada masing-masing kelas disajikan pada Tabel berikut:

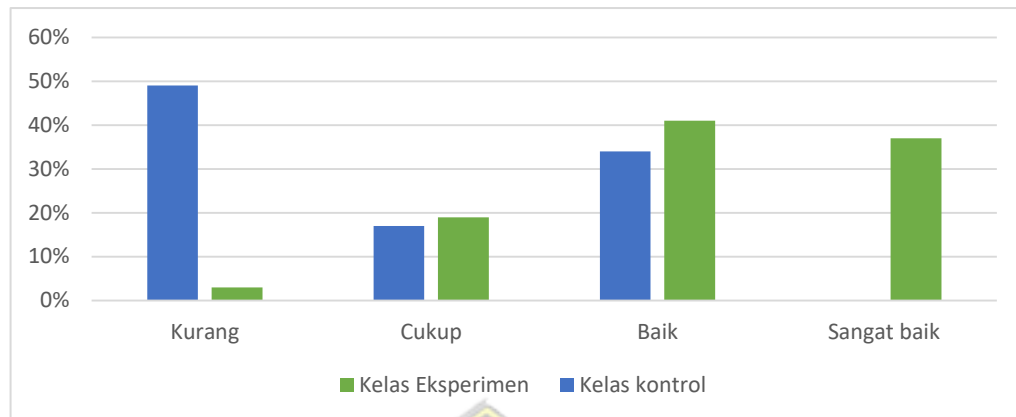
**Tabel 20 Distribusi Kategori Hasil Post-Test**

| Rentang  | Kriteria    | Eksperimen |      | Kontrol |      |
|----------|-------------|------------|------|---------|------|
|          |             | F          | %    | F       | %    |
| 91 - 100 | Sangat baik | 10         | 37%  | 0       | 0%   |
| 81 - 90  | Baik        | 11         | 41%  | 10      | 34%  |
| 71 - 80  | Cukup       | 4          | 19%  | 5       | 17%  |
| <71      | Kurang      | 1          | 3%   | 14      | 49%  |
| Jumlah   |             | 27         | 100% | 29      | 100% |

Tabel tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar pada kelas eksperimen terdapat 37% siswa memperoleh prestasi belajar yang sangat baik, 41% siswa memperoleh prestasi belajar baik, 19% siswa memperoleh prestasi belajar yang cukup dan 3% siswa yang masih memperoleh prestasi belajar yang kurang. Sedangkan pada kelas control, terdapat 34% siswa memiliki prestasi belajar yang baik, 17% siswa memiliki prestasi belajar dengan kategori cukup dan 49% siswa memiliki kategori kurang pada prestasi belajar. Hasil prestasi kelas control dan eksperimen disajikan pada diagram berikut ini.



**Gambar 5 Diagram Prestasi Belajar**



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan persentase pada kategori sangat baik dimana kelas control terdapat 0% atau dengan kata lain tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik.

#### **D. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang.**

Analisis data untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap Minat belajar dan prestasi belajar dengan melakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas. Setelah uji prasyarat dilakukan maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana.

##### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data dari variabel bebas dan variabel terikat yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak normal. Rumus yang digunakan oleh peneliti pada uji normalitas menggunakan

*Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS 25 for Windows* dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Peneliti menggunakan rumus tersebut dikarenakan jumlah data kurang dari 50 sampel. Ketentuan pengambilan keputusan pada uji normalitas ini adalah apabila taraf signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, sebaliknya apabila taraf signifikan  $< 0,05$  maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan Uji normalitas disajikan pada Tabel dibawah ini :

**Tabel 21 Uji Normalitas**

|                   | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|-------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                   | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| Penggunaan_Gadget | .096                            | 27 | .200* | .982         | 27 | .902 |
| Minat_Belajar     | .124                            | 27 | .200* | .966         | 27 | .496 |
| Prestasi_Belajar  | .163                            | 27 | .064  | .949         | 27 | .197 |

Berdasarkan Tabel hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS 25 for Windows* pada Tabel Shapiro Wilk diperoleh bahwa masing-masing variabel memiliki taraf signifikan  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel yang diperoleh memiliki distribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji prasyarat yang digunakan untuk mengetahui homogenitas dari data penelitian. Data penelitian dikatakan homogeny jika taraf signifikansinya (*sig.*)  $> 0,05$  dan data dikatakan tidak homogeny jika taraf signifikansinya (*sig.*)  $< 0,05$ . Dalam melakukan uji ini dibantu dengan aplikasi *SPSS 250 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 22 Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variances**

|   |   | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|---|---|------------------|-----|--------|------|
| X | Based on Mean                           | .307             | 1   | 54     | .582 |
|   | Based on Median                         | .293             | 1   | 54     | .591 |
|   | Based on Median and with<br>adjusted df | .293             | 1   | 52.060 | .591 |
|   | Based on trimmed mean                   | .305             | 1   | 54     | .583 |

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 13 maka diperoleh taraf signifikan sebesar 0,582 dan nilai ini lebih besar dari pada taraf signifikan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak memiliki perbedaan atau data tersebut bersifat Homogen

### 3. Uji Linieritas

Uji Linieritas bertujuan untuk mengetahui antara variabel X dan Variabel Y mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Kriteria pengambilan kesimpulan dapat dilihat dari nilai signifikansi pada *deviation from linierity*  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan variabel Y. dan sebaliknya jika nilai signifikansi pada *deviation from linierity*  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan variabel Y. Hasil uji linieritas pada masing-masing variabel antara lain sebagai berikut:

- a. **Uji linieritas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 6 Semarang.**

**Tabel 23 Hasil Uji Linieritas Variabel X dan Yi****ANOVA Tabel**

|           |               |                | Sum of  | df | Mean    |        |      |
|-----------|---------------|----------------|---------|----|---------|--------|------|
|           |               |                | Squares |    | Square  | F      | Sig. |
| Minat     | Between       | (Combined)     | 597.463 | 18 | 33.192  | 3.106  | .053 |
| Belajar * | Groups        | Linearity      | 336.898 | 1  | 336.898 | 31.523 | .001 |
| Pengguna  |               | Deviation from | 260.565 | 17 | 15.327  | 1.434  | .310 |
| n Gadget  |               | Linearity      |         |    |         |        |      |
|           | Within Groups |                | 85.500  | 8  | 10.688  |        |      |
|           | Total         |                | 682.963 | 26 |         |        |      |

Dari Tabel 14 di atas diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk minat belajar siswa pada pembelajaran PAI adalah  $0,310 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil minat belajar siswa terhadap penggunaan gadget pada pembelajaran PAI memiliki hubungan yang linier.

**b. Uji linieritas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 6 Semarang.**

**Tabel 24 Hasil Uji Linieritas Variabel X dan Y2****ANOVA Tabel**

|            |               |                | Sum of   | df | Mean   |      |      |
|------------|---------------|----------------|----------|----|--------|------|------|
|            |               |                | Squares  |    | Square | F    | Sig. |
| Prestasi_B | Between       | (Combined)     | 882.352  | 18 | 49.020 | .674 | .769 |
| elajar *   | Groups        | Linearity      | 70.940   | 1  | 70.940 | .976 | .352 |
| Pengguna   |               | Deviation from | 811.411  | 17 | 47.730 | .657 | .779 |
| an_Gadge   |               | Linearity      |          |    |        |      |      |
| t          | Within Groups |                | 581.500  | 8  | 72.688 |      |      |
|            | Total         |                | 1463.852 | 26 |        |      |      |

Dari Tabel 15 Di atas diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI adalah  $0,779 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil prestasi belajar siswa

terhadap penggunaan gadget pada pembelajaran PAI memiliki hubungan yang linier.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilaksanakan setelah uji prasyarat sudah dilakukan. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan uji t. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Dalam melakukan uji ini peneliti menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for Windows*. Hasil pengujian hipotesis dapat di lihat pada uraian berikut ini:

##### a. Regresi Linier Sederhana

Analisis Regresi bertujuan untuk memprediksi ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat Berikut ini hasil dari regresi linier dari variabel X dan Y :

- 1) Pengaruh Penggunaan gadget terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI kelas VIII SMP N 6 Semarang.

**Tabel 25 Koefisien Regresi Linier Sederhana untuk X terhadap Yi**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |                   | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | T     | Sig. |
|-------|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|       |                   | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1     | (Constant)        | 11.075                      | 5.914      |                           | 1.873 | .073 |
|       | Penggunaan Gadget | .372                        | .075       | .702                      | 4.933 | .000 |

a. Dependent Variabel: Minat Belajar

Hasil perhitungan koefisien regresi sederhana di atas memperlihatkan nilai koefisien konstanta sebesar 11,075, sedangkan koefisien variabel bebas penggunaan gadget sebesar 0,372 bernilai

positif (+) maka dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa (Yi). Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 11,075 + 0,372X$ .

- 2) Pengaruh Penggunaan gadget terhadap Prestasi Siswa pada Pembelajaran PAI kelas VIII SMP N 6 Semarang

**Tabel 26 Koefisien Regresi Linier Sederhana untuk X terhadap Y2**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model             | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|                   | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant)      | 56.387                      | 10.353     |                           | 5.446 | .000 |
| Penggunaan Gadget | .407                        | .132       | .525                      | 3.083 | .005 |

a. Dependent Variabel: Prestasi Belajar

Hasil perhitungan koefisien regresi sederhana di atas memperlihatkan nilai koefisien konstanta sebesar 56,387, sedangkan koefisien variabel bebas penggunaan gadget sebesar 0,407 bernilai positif (+) maka dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget (X) berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar siswa (Y2). Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 56,387 + 0,407X$ .

b. Uji t

- 1) Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 6 Semarang.

**Tabel 27 Hasil Uji Hipotesis variabel X terhadap Yi**

| Model             | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | T     | Sig. |
|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|                   | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant)      | 11.075                      | 5.914      |                           | 1.873 | .073 |
| Penggunaan Gadget | .372                        | .075       | .702                      | 4.933 | .000 |



a. Dependent Variabel: Minat Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  pada penggunaan gadget adalah 4,933 dengan derajat bebas ( $df$ ) =  $N - 2 = 27 - 2 = 25$ , maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,7081. Ketentuan taraf signifikan ( $sig.$ ) < 0,05 atau 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,933 > 1,7081$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dimana hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel  $Y_i$ .

- 2) Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMP N 6 Semarang.

**Tabel 28 Hasil Uji Hipotesis variabel X terhadap Y2**

| Model | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t    | Sig.  |      |
|-------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|-------|------|
|       | B                           | Std. Error | Beta                      |      |       |      |
| 1     | (Constant)                  | 56.387     | 10.353                    |      | 5.446 | .000 |
|       | Penggunaan Gadget           | .407       | .132                      | .525 | 3.083 | .005 |

a. Dependent Variabel: Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  pada penggunaan gadget adalah 3,083 dengan derajat bebas ( $df$ ) =  $N - 2 = 27 - 2 = 25$ , maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,7081. Ketentuan taraf signifikan ( $sig.$ ) < 0,05 atau 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,083 > 1,7081$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dimana hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y2.

c. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Pada Koefisien Determinasi dapat diketahui besar pengaruh variabel X dan Variabel Y dengan bantuan aplikasi *SPSS 25.0 for Windows*. Berikut ini data koefisien Determinasi:

**1) Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang.**

**Tabel 29 Koefisien Determinasi X terhadap Yi**

| Model Summary |                   |          |                   |                            |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model         | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1             | .702 <sup>a</sup> | .493     | .473              | 3.721                      |

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Besar pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R^2 &= (0,702)^2 \times 100\% \\ &= 0,493 \times 100\% \\ &= 49,3\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh antara Penggunaan Gadget dengan Minat belajar siswa yaitu 49,3% dan selebihnya dipengaruhi oleh factor lain.

**2) Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang.**

**Tabel 30 Koefisien Determinasi X terhadap Y2**

| <b>Model Summary</b> |                   |          |                   |                            |
|----------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model                | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1                    | .525 <sup>a</sup> | .275     | .247              | 6.513                      |

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget  
 Besar pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R^2 &= (0,525)^2 \times 100\% \\ &= 0,275 \times 100\% \\ &= 27,5\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh antara Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar siswa yaitu 27,5% dan selebihnya dipengaruhi oleh factor lain.

## **E. PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan bantuan *SPSS 25.0 For Windows* pada judul pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Maka dilakukan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

## **1. Tingkat penggunaan gadget pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang.**

Penggunaan Teknologi pada generasi millennial ini merupakan hal yang diharuskan mengingat kemajuan teknologi yang sangat pesat. Penggunaan teknologi dapat memanfaatkan alat peraga aplikasi yang ada pada Gadget yang dimiliki siswa saat ini. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan gadget merupakan modal besar bagi terciptanya pembelajaran yang kreatif, variatif, dan inovatif serta menggugah minat Siswa dalam mengikuti serta memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.<sup>1</sup>

Berdasarkan Data penelitian yang diperoleh dengan menggunakan angket berupa 25 pernyataan yang diberikan pada kelas control dan kelas eksperimen. Hasil analisis deskriptif pada variabel penggunaan gadget diketahui bahwa siswa pada kelas control dan eksperimen memiliki nilai penggunaan gadget yang berbeda. Pada kelas control dan kelas eksperimen penggunaan gadget berada pada kategori tinggi yaitu sejumlah 8 siswa (14,3%), kemudian sedang sejumlah 40 siswa (71,4%) dan rendah sejumlah 8 siswa (14,3%). Berdasarkan data yang diperoleh dapat dikatakan penggunaan gadget pada kelas control dan kelas eksperimen berada pada posisi sedang. Dengan intensitas penggunaan gadget yang terdapat pada

---

<sup>1</sup> Khoirul Anwar, "Inovasi Pengelolaan Pembelajaran Pai Di Era Disrupsi," *Conference on Islamic Studies (CoIS)*, 2019, 245–54.

kelas control dan eksperimen merupakan modal awal untuk dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa dengan merancang pembelajaran yang kreatif, variatif dan inovatif.

Gadget sendiri adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *samsung*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet)<sup>2</sup>. Penggunaan gadget kelas control dan kelas eksperimen berada pada kategori sedang dimana penggunaannya dapat di control hanya ketika guru mempersilakan untuk digunakan saja.. Salah satunya adalah factor control diri, control diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan<sup>3</sup>.

## **2. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang**

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa diperoleh dengan cara menyebarkan angket minat belajar sebanyak 12 butir pernyataan kepada kelas control dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Pada kelas control berjumlah 29 siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah (konvensional) tanpa

---

<sup>2</sup> Widiawati, Sugiman, dan Edy, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak." hal 5

<sup>3</sup> Salbino, S.Kom, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula: untuk pemula*. hal 10

menggunakan gadget. Pada kelas control diperoleh 20 siswa (68,9%) memiliki minat belajar yang sedang. Kemudian 5 siswa (17,2%) memiliki minat belajar yang tinggi dan 4 siswa (13,7%) memiliki minat belajar yang rendah. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar pada kelas control berada pada kategori sedang.

Pada kelas eksperimen berjumlah 27 siswa diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelas control. Pembelajaran PAI pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan bantuan gadget dan PPT, dimana siswa dapat dengan bebas mencari sumber lain untuk belajar selain dari teks pada buku dan penjelasan yang disampaikan guru. Pada kelas ini diperoleh 17 siswa (62,9%) memiliki minat belajar yang sedang, kemudian 7 siswa (25,9%) memiliki minat belajar yang tinggi dan 3 siswa (11,1%) memiliki minat belajar yang rendah.

Berdasarkan dari analisis deskriptif yang telah dilakukan terlihat adanya perbedaan jumlah siswa yang memiliki minat yang tinggi pada kelas control dan kelas eksperimen. Dimana pada kelas control hanya terdapat 5 siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi sedangkan pada kelas eksperimen terdapat 7 siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini dikarenakan adanya penggunaan gadget sebagai media belajar saat pembelajaran PAI sehingga terdapat ketertarikan siswa dalam pembelajaran tersebut. Adanya rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari merupakan salah satu indicator dari minat belajar siswa<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. hal 105



Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang, peneliti melakukan perhitungan analisis regresi linier dengan bantuan aplikasi *SPSS 25.0 for windows*. Berdasarkan dari hasil analisis regresi linier sederhana pada Tabel 25 diperoleh  $t_{hitung}$  pada penggunaan gadget adalah 4,933 dengan derajat bebas  $(df) = N - 2 = 27 - 2 = 25$ , maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,7081. Ketentuan taraf signifikan  $(sig.) < 0,05$  atau 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,933 > 1,7081$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dimana hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Besar pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI dapat dihitung dengan mengalikan  $R^2$  dengan 100% dan diperoleh besar pengaruhnya adalah 49,3%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Ma'ruf dkk yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan". Dengan pendekatan kuantitatif jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan *Smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa sebesar 63,5% dan sisanya 36,5% dipengaruhi oleh factor lain<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Miftakhur Rochmah, M. M. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*, 6(2), (2021) [.http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/442801](http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view/442801)."

### **3. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang**

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa diperoleh dengan cara mengadakan uji pretest dan posttest kepada kelas control dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Pada kelas control berjumlah 29 siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah (konvensional) tanpa menggunakan gadget. Pada kelas control diperoleh 10 siswa (34%) memiliki prestasi belajar yang baik. Kemudian 5 siswa (17%) memiliki prestasi belajar yang cukup dan 14 siswa (49%) memiliki prestasi belajar yang masih kurang. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa prestasi belajar pada kelas control berada pada kategori kurang.

Pada kelas eksperimen berjumlah 27 siswa diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelas control. Pembelajaran PAI pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan bantuan gadget dan PPT, dimana siswa dapat dengan bebas mencari sumber lain untuk belajar selain dari teks pada buku dan penjelasan yang disampaikan guru. Pada kelas ini diperoleh 10 siswa (37%) memiliki prestasi belajar yang tinggi, kemudian 11 siswa (41%) memiliki prestasi belajar yang sedang, 4 siswa (19%) memiliki prestasi belajar yang cukup dan 1 orang yang memiliki prestasi belajar yang kurang..

Berdasarkan dari analisis deskriptif yang telah dilakukan terlihat adanya perbedaan jumlah siswa yang memiliki minat yang tinggi pada kelas control dan kelas eksperimen. Dimana pada kelas control hampir setengah dari siswa (49%) yang ada masuk dalam kategori prestasi belajar yang

rendah sedangkan pada kelas eksperimen hanya terdapat 1 siswa yang memiliki minat belajar yang kurang. Hal ini dikarenakan adanya penggunaan gadget dalam pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa saat proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan gadget yang terhubung dengan internet akan membantu siswa untuk mencari pengetahuan baru tentang materi yang diajarkan<sup>6</sup>. Namun penggunaan gadget tanpa ada control diri yang baik atau secara berlebihan hingga lupa belajar akan berdampak negative bagi prestasi belajar siswa<sup>7</sup>. Hal ini yang menyebabkan terjadinya perbedaan prestasi belajar pada kelas control dan kelas eksperimen. Pada kelas control siswa kurang memiliki control dalam penggunaan gadgetnya seperti mencuri kesempatan untuk bermain games, meliat IG reels ataupun Tiktok sehingga kesempatan siswa mendapat pengetahuan baru dari internet terhalang.

Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang, peneliti melakukan perhitungan analisis regresi linier dengan bantuan aplikasi *SPSS 25.0 for windows*. Berdasarkan dari hasil analisis regresi linier sederhana pada Tabel 26 diperoleh  $t_{hitung}$  pada penggunaan gadget adalah 3,083 dengan derajat bebas ( $df$ ) =  $N - 2 = 27 - 2 = 25$ , maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,7081. Ketentuan taraf signifikan ( $sig.$ ) < 0,05 atau 5%, sehingga

---

<sup>6</sup> Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021). Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Di Sdn 015 Sungai Pinang. ... : Jurnal Ilmiah Pendidikan ..., 8(1), hal 54–61. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/604>

<sup>7</sup> Risnawati, Darman Manda, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial Terhadap di Sekolah Dasar. 5(1), hal 127–137.

dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,083 > 1,7081$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dimana hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Besar pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI dapat dihitung dengan mengalikan  $R^2$  dengan 100% dan diperoleh besar pengaruhnya adalah 27,5%. Hal ini sejalan dengan Penelitian Kurnia Dila Okviawati dkk yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 4 Teluk Kuantan”. Hasil Penelitian bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 4 Teluk Kuantan. Dengan besar pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap prestasi belajar sebesar 7,3%.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Kurnia Dila Okviawati, “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran agama islam,” 2020, hal 75–90,  
<http://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1036%0A>.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan dari penelitian yang dilakukan ini adalah :

1. Penggunaan gadget siswa di SMP N 6 Semarang tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan rata-rata penggunaan gadget menunjukkan pada kategori sedang yaitu 71.4%.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  pada penggunaan gadget adalah 4,933 dengan derajat bebas  $(df) = N - 2 = 27 - 2 = 25$ , maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,7081. Ketentuan taraf signifikan  $(sig.) < 0,05$  atau 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,933 > 1,7081$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dimana hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI. Dengan besar pengaruh 49,3% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  pada penggunaan gadget adalah 3,083 dengan derajat bebas (df) =  $N - 2 = 27 - 2 = 25$ , maka didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,7081. Ketentuan taraf signifikan (sig.)  $< 0,05$  atau 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,083 > 1,7081$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dimana hipotesis  $H_a$  menyatakan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Dengan besar pengaruh 27,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran dalam penelitian ini sebagai bahan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya yaitu :

### 1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat dengan bijak menggunakan gadget sebagai sumber belajar dan menggali potensi dalam diri sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

### 2. Bagi Guru PAI

Diharapkan bagi Guru PAI dapat membimbing siswa dalam penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai sarana belajar di dalam kelas. Serta



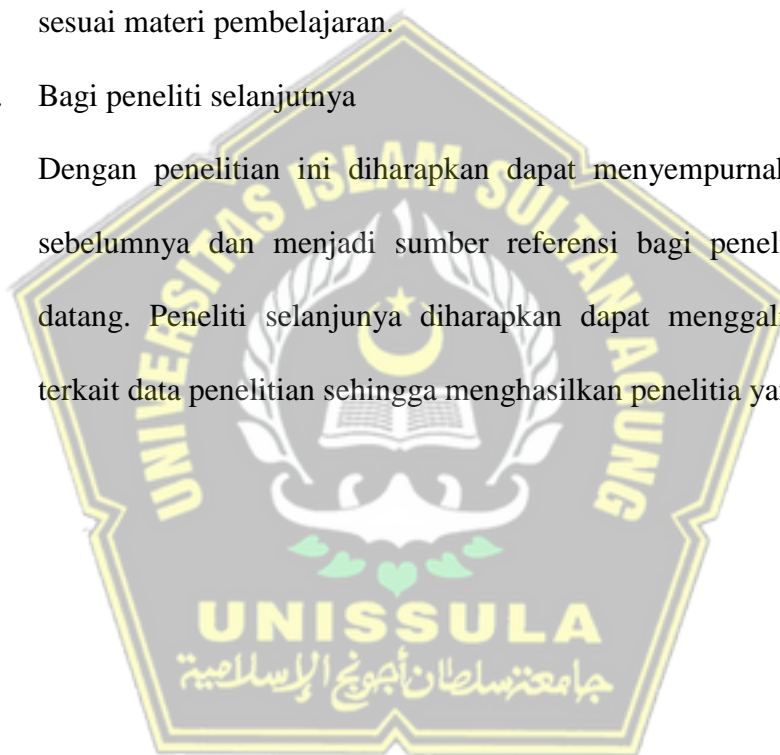
mampu menciptakan alternative pembelajaran lain yang mampu meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas.

3. Bagi sekolah

Untuk sekolah diharapkan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dari segi kelengkapan fasilitas yang diperlukan siswa untuk belajar sehingga siswa dapat dengan mudah menggali perngetahuan baru sesuai materi pembelajaran.

a. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya dan menjadi sumber referensi bagi peneliti yang akan datang. Peneliti selanjunya diharapkan dapat menggali lebih dalam terkait data penelitian sehingga menghasilkan penelitia yang optimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Abdul Majid. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Abdul, Majid, dan Dian Andayani. *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Agama RI, kementrian. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Pustaka Lajnah Tashih Online BQMI, n.d.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Anas sudijono. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Anggoro T, Bakti. "Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Antara Kelas Umum Dan Kelas Olahraga Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orang Tua Pada Kelas VII SMP Negeri 13 Yogyakarta." .Skripsi. Yogyakarta: Univeritas Negeri Yogyakarta, 2009.
- Anwar, Khoirul. "Inovasi Pengelolaan Pembelajaran Pai Di Era Disrupsi." *Conference on Islamic Studies (CoIS)*, 2019, 245–54.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Asmalasari, Dewi. "Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII" 2 (2022): 431–40.
- Casdari. *Peningkatan Minat Belajar Anak*. Malang: Bayumedia, 2006.
- Cici Sri Rahayu. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Jakarta: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Firdaos, Rijal. *Desain Intrumen Pengukur Afektif*. Bandar lampung: CV Anugrah Utama Raharja, 2016.
- Gafar, Siti Susia. "KONTRIBUSI PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU DAN PRESTASI BELAJAR PAI SISWA SDN 2 WAIRORO INDAH." *Jurnal Amanah Ilmu* 2, no. 2 (2022): 113–22. <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/amanah-ilmu/article/view/920>.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Hasan, M Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.
- Hawi, Akmal. *Kompetensi guru pendidikan agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- I Putu Ade Andre Payadnya, dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish, 2018. <http://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac/?id=315693>.
- Iswidharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia, 2014.
- Manumpil, Beauty, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala. "Hubungan Penggunaan Sistem."

- ejournal Keperawatan (e-Kep)* 3, no. April (2019): 15–30.  
<https://media.neliti.com/media/publications/112721-ID-hubungan-penggunaan-gadget-dengan-tingka.pdf>.
- Marimba, Ahmad D. *Metodik Khusus Islam*. Bandung: PT. Al-Maarif, 1981.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama di Sekolah. Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah*. 4 ed. Bandung: PT. REMaja Rosdakarya, 2008.  
<https://www.academia.edu/download/57753467/ParadigmaPendidikanIslam.pdf>.
- Mujib, Muhammad. “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.
- Nikmah, Astin. “Dampak Penggunaan Hand Phone terhadap Prestasi Siswa.” *Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya* 5 (2010).
- Okviawati, Kurnia Dila. “Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran agama islam,” 2020, 75–90.  
<http://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1036%0A>.
- Salbino, S.Kom, Sherief. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula: untuk pemula*. Indonesia: Lembar Langit Indonesia, 2013.  
<https://books.google.com/books?id=1GjXCQAAQBAJ&pgis=1>.
- Slameto. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Sudaryono. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujarweni, Wiratna V. *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Pers Baru, 2015.
- Suryabrata. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Syamsudin, Udin. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi 'Smartphone' Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.” *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam* 3, no. 1 (2018): 1–20.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/234773679.pdf>.
- Syamsul Arifin, Syamsul Arifin. “The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement.” *Academic (Online)* 1, no. 3 (n.d.).
- Syofian Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS*. 4 ed. Jakarta: Kencana, 2017.
- Widiawati, Iis, Hendra Sugiman, dan Edy. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.” *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 4, no. 10 (2014): 106–12.
- Winkel, W.S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka

Utama, 2004.

Zuhairin, Abdul Ghofur, Slamet As. Yusuf. "Methodik khusus pendidikan agama." In *Malang, IAIN Sunan Ampel*, 7 ed., 23. Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, 1981.

