

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH
KELAS VIII DI MTS ROUDLOTUSYSYUBBAN
TAWANGREJO PATI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:
Tri Ayuni Pratiwi
NIM: 1903016031

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI MTS
ROUDLOTUSYSYUBBAN TAWANGREJO PATI**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 22 Juni 2023

Pembuat Pernyataan,



Tri Ayuni Pratiwi

NIM: 1903016031

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar
Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs
Roudlotussyubban Tawangrejo Pati

Penulis : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu
Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 10 Juli 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji.

Dr. H. Ridwan, M.Ag.
NIP. 196301061997031001

Penguji Utama I,

Dr. H. Karnadi, M.Pd.
NIP. 196803171994031003

Pembimbing I

Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I
NIP. 197109261998032002

Sekretaris Sidang/Penguji.

Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I
NIP. 197109261998032002

Penguji Utama II

Aang Kunaepi, M.Ag.
NIP. 197712262005011009

Pembimbing II

Atika Dyah Perwita, M.M.
NIP. 198905182019032021



NOTA DINAS

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 15 Juni 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar
Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs
Roudlotusyubban Tawangrejo Pati**
Nama : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Nur Asiyah, M.S.I
NIP. 197109261998032002

NOTA DINAS

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 20 Juni 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar
Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs
Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati**

Nama : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing 2



Atika Dyah Perwita, M.M
NIP. 198905182019032021

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI MTS ROUDLOTUSYSUBBAN TAWANGREJO PATI**

Penulis : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, memberi pengaruh perubahan dalam kehidupan. Hal ini terbukti dengan munculnya perangkat telekomunikasi yang dilengkapi dengan teknologi canggih seperti *gadget*. Penggunaan *gadget* kini sudah menjadi trend dalam dunia pendidikan, tidak hanya sebagai media komunikasi, melainkan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena segala informasi dapat diakses melalui *gadget*. Namun, intensitas penggunaan *gadget* siswa harus disertai dengan adanya kontrol dan pengawasan dari orangtua, guru, serta orang-orang sekitarnya. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat dapat mempengaruhi waktu belajar siswa sehingga berdampak pada motivasi belajarnya.

Penelitian ini mengambil fokus permasalahan: 1) Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas VIII di MTs Roudlotusyyubban Tawangrejo Pati? 2) Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusyyubban Tawangrejo Pati? 3) Adakah pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusyyubban Tawangrejo Pati?. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Dalam menganalisis data penulis menggunakan analisis regresi linear sederhana dan uji t. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 62 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan *gadget* siswa (X) termasuk dalam kategori sedang, yaitu 37 pada interval 35 – 39. Sedangkan motivasi belajar siswa (Y) termasuk dalam kategori cukup, yaitu 65 pada interval 60 – 69. Kemudian diperoleh persamaan regresi $Y' = 43,706 + 0,569X$ yang berarti memiliki pengaruh positif signifikan. Nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 2,675 > t_{tabel} 2,000$ atau nilai signifikansi $> 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar fiqih siswa kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati dengan persentase pengaruhnya sebesar 10,7% kemudian sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kata kunci: *Intensitas penggunaan gadget, Mata Pelajaran Fiqih, Motivasi Belajar.*

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin
ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	fi	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Mad:

ā = a panjang

i = i panjang

ū = u panjang

Huruf Diftong:

au = أُؤ

ai = أُي

iy = اِي

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Allah SWT dapat mengajarkan kepada kita ilmu menggunakan pena dengan izin dan ridha-Nya serta mengajarkan kepada manusia yang tidak diketahui. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita, pribadi yang paling mulia yang syafaatnya kita nantikan di akhirat, semoga shalawat Nabi Muhammad SAW dilimpahkan kepada keluarga dan para sahabatnya.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memudahkan dalam penyelesaian skripsi ini. Tentunya banyak pihak yang membantu dan berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini berupa informasi, saran, kritik dan dukungan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik walaupun tidak sempurna. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini :

1. Bapak Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag., selaku rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag. M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Kasan Bisri, M.A Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Nur Asiyah, M.S.I., dan Ibu Atika Dyah Perwita, M.M., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan mendorong dalam penelitian skripsi ini.

5. Ibu Atika Dyah Perwita, M.M., selaku wali dosen yang telah mendukung dan memperhatikan penulis sejak mahasiswa baru hingga selesainya skripsi.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama penulis belajar di jurusan.
7. Seluruh staf bagian akademik yang telah mempertimbangkan semua kebutuhan penulis dalam hal akademik dan dalam penelitian skripsi ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ady Suyatno dan Ibu Deliana Yulinar, beserta kakak saya Andina Pratiwi dan Retno Andiyanti Pratiwi, terima kasih atas do'a, dukungan, bantuan, kerja keras, bimbingan, perhatian, motivasi dan kasih sayang.
9. Bapak Baihaqi Zainudin, S.Pd., selaku kepala sekolah MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Isminingsih, S.TP, S.Pd. selaku waka kurikulum, Ibu Siti Maesaroh, S.Ag., selaku guru mata pelajaran fiqih, Ibu Hanik Handayani selaku tata usaha, dan siswa siswi kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati, yang membantu dalam mengumpulkan data penelitian.
11. Teman-teman PAI A 2019 yang telah mendampingi dan menyemangati penulis untuk terus belajar dan penulis mengucapkan terima kasih.
12. Sahabat-sahabat penulis (Een, Aqrina, Hana, Rahayu, Arafah, Mba Riska, Nisa, Vilma, Anis, Mufti, Zikri, dan Wildan) terima kasih selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan motivasi.
13. Sahabat-sahabat yang berada di Sibolga (Ima, Tia, Feli, dan Risna) yang selalu memberikan saya dukungan dan motivasi dari jarak jauh.

14. Untuk penulis sendiri, terima kasih telah berjuang sampai titik ini dan terima kasih atas semua upaya penulis untuk mengatasi hambatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya masing-masing yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk terlaksananya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak untuk melakukan perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah SWT selalu meridhai dan tercatat sebagai ibadah disisi-Nya, Aamiin.

Semarang, 21 Juni 2023

Penulis



Tri Ayuni Pratiwi

NIM. 1903016031

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Deskripsi Teori.....	13
B. Kajian Pustaka Relevan	40
C. Rumusan Hipotesis.....	44

BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	46
B. Ruang Lingkup Penelitian	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian	48
E. Variabel dan Indikator Penelitian.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	64
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	64
B. Analisis Data.....	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
D. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	100
RIWAYAT HIDUP.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Skor Nilai Jawaban Angket
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar
Tabel 3.4	Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar
Tabel 3.6	Hasil Reliabilitas Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>
Tabel 3.7	Hasil Reliabilitas Motivasi Belajar
Tabel 3.8	Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov
Tabel 3.9	Hasil Uji Linearitas
Tabel 4.1	Jumlah Siswa MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo
Tabel 4.2	Jumlah Guru dan Karyawan MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo
Tabel 4.3	Total Skor Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>
Tabel 4.4	Hasil Analisis Deskriptif Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>
Tabel 4.6	Total Skor Angket Motivasi Belajar
Tabel 4.7	Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar
Tabel 4.9	Uji Signifikansi
Tabel 4.10	Persamaan Regresi Linear Sederhana
Tabel 4.11	Hasil Uji t
Tabel 4.12	Besar Koefisien Determinasi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 2	Surat Izin Riset
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Penelitian
Lampiran 4	Instrumen Angket Uji Coba
Lampiran 5	Data Skor Angket Uji Coba
Lampiran 6	Data Responden Uji Coba
Lampiran 7	R Tabel
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas Instrumen
Lampiran 9	Reliabilitas Instrumen
Lampiran 10	Instrumen Angket Penelitian
Lampiran 11	Data Skor Angket Penelitian
Lampiran 12	Data Responden Penelitian
Lampiran 13	T Tabel
Lampiran 14	Hasil Pengolahan Data dengan SPSS versi 25
Lampiran 15	Hasil Wawancara
Lampiran 16	Dokumentasi Penelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu karena dengan pendidikan dapat dibentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Seseorang yang berpendidikan diharapkan dapat menjadi faktor pendorong dalam memajukan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan mengantarkan seseorang untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, serta membekali seseorang untuk memiliki pengetahuan, karakter, dan keterampilan dalam menjalani kehidupan.

Dalam proses pendidikan tentu tidak terlepas dari kegiatan belajar yang merupakan syarat untuk tercapainya tujuan pendidikan. Kegiatan belajar diartikan sebagai interaksi yang terjadi antara seseorang dengan lingkungannya yang kemudian akan menghasilkan berbagai perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut dapat berupa kemampuan akademik maupun perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya perubahan itu terjadi secara bertahap sesuai dengan kegiatan belajar yang dilakukan. Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar sangat ditentukan oleh keadaan siswa. Untuk memperoleh hasil yang maksimal siswa harus bersungguh-sungguh dalam belajar. Adapun faktor penting penunjang keberhasilan belajar tersebut adalah dengan memanfaatkan sumber belajar.

Perkembangan kemajuan teknologi komunikasi di era globalisasi ini berlangsung sedemikian pesatnya, sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi. Di Indonesia, penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Hampir semua kegiatan dilakukan dengan bantuan teknologi. Adanya teknologi mempermudah kehidupan manusia menjadi semakin lebih mudah, cepat dan tak terbatas.¹

Perkembangan teknologi ini telah melalui perubahan yang cukup signifikan dari generasi ke generasi. Terbukti dengan munculnya perangkat telekomunikasi dengan teknologi tinggi seperti *gadget*. Menurut Green Ferry Mandias (2017), *Gadget* adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan berkemampuan seperti komputer.² Jenis-jenis *gadget* ada berbagai macam bentuknya, menurut Osland Effendi yang dikutip Nizar dkk, (2017) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa *gadget* dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.³ Jadi, *gadget* adalah suatu perangkat

¹ Nando Yanuansa, dkk, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2020), hlm. 2.

² Green Ferry Mandias, “Analisis Pengaruh Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klatat”, *Cogito Smart Journal*, (Vol. 3, No. 1 tahun 2017), hlm. 84.

³ Nizar Rabbi Radliya dkk., “Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, (Vol. 1, No. 1 tahun 2017), hlm. 2.

elektronik yang mempunyai berbagai fungsi khusus, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.

Gadget merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.⁴ Adanya *gadget* membuat masyarakat menjadi sangat terbantu karena dapat menambah pengetahuan tentang teknologi, mempermudah komunikasi, dan memberi kemudahan untuk mengakses segala informasi di belahan dunia manapun tanpa ada batasan ruang dan waktu.⁵ Mulai dari media sosial, media berita, hobi, hiburan dan banyak fungsi lainnya yang dapat diakses melalui *gadget*.⁶

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis *gadget* yang digunakan oleh semua kalangan. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, karena penyampaian informasi maupun pesan menjadi lebih efektif dan efisien melalui *gadget*. Selain itu, *gadget* juga digunakan untuk memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Bahkan saat ini *gadget* sudah menjadi

⁴ Irfan, Aswar, dan Ervina, “Hubungan *Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Remaja di SMA Negeri 2 Majene”, *Journal of Islamic Nursing*, (Vol.5, No. 2, tahun 2020), hlm. 95.

⁵ Layyinatul Syifa, dkk., “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol. 3, No. 4, tahun 2019). hlm. 527-533.

⁶ Jarot Wijamarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik, Ibu Baik* “*Parenting Era Digital*” (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hlm 3.

trend dan gaya hidup (*lifestyle*). Namun, dalam penggunaannya sering tidak terkontrol sehingga menyebabkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan. Salah satunya adalah ketergantungan dalam penggunaan *gadget* yang menyebabkan lama-kelamaan manusia menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas, serta menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan *gadget* yang ada di tangannya.

Penggunaan *gadget* di zaman sekarang ini pun sudah menjadi *trend* di dunia pendidikan. Apalagi semenjak kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan dengan menggunakan sistem dalam jaringan (*daring*) yang terjadi akibat pandemi covid-19. Ruang gerak yang dibatasi menyebabkan *gadget* menjadi media pembelajaran utama yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar. Sehingga seiring dengan berjalannya waktu, kehidupan manusia menjadi semakin terikat dan tidak terlepas dari *gadget* karena banyaknya kegiatan yang dilakukan melalui *gadget*. Secara tidak langsung *gadget* banyak memberikan manfaat bagi penggunanya.⁷

Pada dasarnya orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena banyak aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar, *gadget* juga diberikan agar anak tidak sering keluar rumah. Tetapi disisi lain terjadi hal yang berlawanan, dalam artian kurang tepatnya pemanfaatan *gadget* pada fungsi yang

⁷ Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget* (Jakarta Selatan: Mizan Digital Publishing, 2020). Hal.11.

sebenarnya. Hal tersebut akan berdampak pada motivasi belajar siswa di sekolah.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang ada di sekolah. Seorang guru selalu menginginkan dan mengharapakan siswa-siswinya selalu berhasil dalam pembelajaran tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar tersebut selalu di iringi dengan usaha-usaha yang maksimal dari guru maupun siswa itu sendiri. Guru harus mengupayakan metode-metode dan menggunakan media-media yang menarik dalam mengajar. Tujuannya adalah agar siswa-siswinya tidak merasa bosan dengan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sedangkan siswa juga harus semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi. Dengan adanya motivasi siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Menurut Clayton Alderfer dalam Nashar (2004), menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar

sebaik mungkin.⁸ Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Firman Allah Swt dalam Q.S. Ar Rad ayat 11:

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

Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.⁹

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

Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, sehingga hasil belajar yang diperolehnya juga meningkat. Terutama pada pembelajaran agama seperti fiqih yang didalamnya membahas tentang hukum-hukum Islam mengenai perbuatan manusia, baik

⁸ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 42.

⁹ Kemenag, *Al Quran in MS Word*

yang berhubungan dengan Allah maupun yang berhubungan dengan manusia. Dimana dalam mata pelajaran fiqih siswa dituntut untuk memahami, menghayati, dan mengikuti segala sesuatu menurut syariat Islam. Oleh sebab itu, dibutuhkan motivasi yang tinggi pada mata pelajaran fiqih, karena melalui mata pelajaran fiqih akan mengantarkan siswa untuk memahami dasar-dasar hukum Islam dan tata cara penerapannya sesuai dengan syariat Islam sehingga menjadikannya muslim yang senantiasa menaati hukum Islam secara sempurna.¹⁰

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang ibadah maupun muamalah. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan dapat menjadi pedoman dalam menumbuhkan ketaatan beragama, tanggungjawab, dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Gadget yang saat ini banyak digunakan dikalangan para siswa adalah jenis *Handphone*. Dimana *handphone* sendiri memberikan banyak manfaat, mulai dari komunikasi, game online, hingga kegunaannya untuk mencari ilmu pengetahuan dan informasi dari

¹⁰ Novita Kurniawati, dkk., “Upaya Guru Mata Pelajaran Fiqih dalam Pengembangan Spiritual Siswa kelas VII D MTs Hidayatul Mubtadin Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021”, *Ar Royhan: Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam*, (Vol. 1, No. 2 tahun 2021), hlm. 60.

¹¹ Mohammad Rizqillah Masykur, “Metodologi Pembelajaran Fiqih”, *Jurnal Al Makrifat*, (Vol. 4, No. 2 tahun 2019), hlm. 36.

belahan dunia. Disisi lain, apabila *handphone* ini pemakaiannya disalahgunakan, maka akan berdampak negatif pada penggunaanya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Karmila dan Mulhamah (2023) anak yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan yang mengakibatkan turunnya motivasi belajar. Motivasi berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dengan motivasi siswa akan mengetahui arah belajarnya. Akan tetapi, *gadget* juga dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dipahami siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya kontrol dan pengawasan pada anak dalam menggunakan *gadget*. Apabila anak dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik dan tepat, maka dapat dijadikan sebagai penunjang dalam meningkatkan prestasi belajarnya.¹²

Sebaliknya, apabila *gadget* digunakan secara berlebihan terutama untuk hal-hal yang tidak penting, maka akan berpengaruh pada minat belajar siswa itu sendiri. Hasil survei yang dilakukan Alya dan Linda (2023) pada siswa kelas X di SMAN 1 Situjuah Limo Nagari, dimana para siswa tersebut cenderung memiliki minat belajar rendah dan mengakibatkan timbulnya rasa malas belajar. Selain itu, hampir setengah siswa tersebut memainkan *handphone*

¹² Karmila dan Mulhamah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar”, *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, (Vol. 3, No. 1 tahun 2023), hlm. 83.

saat jam pelajaran maupun jam istirahat, sehingga menyebabkan minimnya interaksi dengan lingkungan sekitarnya.¹³ Hal ini juga didukung pendapat Saroinsong dalam Kurniawati (2020) yang mengemukakan bahwa keseringan siswa dalam menggunakan *gadget* dapat berdampak pada keterampilan interpersonalnya.¹⁴

Dalam survei lain yang dilakukan oleh Sri dan Ajeng (2018) di SMPN 4 Garut pada 89 siswa kelas VII dan VIII, menunjukkan bahwa sebesar 51,1% siswa yang sering menggunakan *smartphone* memiliki motivasi belajar kurang. Biasanya siswa tersebut menggunakan *smartphone* untuk mengirim pesan kepada orang tua, teman, dan mencari informasi. Ada juga yang menggunakannya untuk bermain game atau berselancar di dunia maya. Seringnya penggunaan *smartphone* oleh siswa kebanyakan untuk kegiatan yang tidak produktif atau sekedar untuk bermain-main, sehingga mengganggu proses belajar siswa. Berdasarkan pendapat dari wali kelasnya beberapa siswa tersebut prestasinya menurun karena hal tersebut. Dampak penggunaan yang tidak terkendali akan membuat anak menjadi malas belajar, akibatnya siswa tidak memiliki motivasi

¹³ Alyatul Hapzia dan Linda Yarni, “Dampak Penggunaan Handphone pada Minat Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Situjuh Limo Nagari”, *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan*, (Vol. 3, No. 1 tahun 2023), hlm. 175.

¹⁴ Dian Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 2, No. 1 tahun 2020), hlm. 80.

belajar yang tinggi dan tidak dapat membiasakan diri untuk belajar secara efektif, sehingga sasaran belajarnya tidak tercapai.¹⁵

Akan tetapi, hasil penelitian Putri (2022) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan *gadget* siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran dengan mudah tanpa adanya halangan atau hambatan yang berarti, karena informasi yang diperoleh bisa diakses kapan dan dimana saja dengan jaringan internet yang terhubung dengan *gadget*. Namun, hal ini hanya terjadi pada sebagian kecil dari seluruh siswa yang ada, karena kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* untuk kegiatan yang tidak mendukung proses belajarnya.¹⁶

Dengan demikian, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat dapat mempengaruhi waktu belajar sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. Namun, jika siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan *gadget* secara tepat maka akan membantu keberhasilan siswa dalam menuntut ilmu dan meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas

¹⁵ Sri Yekti Widadi dan Inge Ajeng Pramudita, “Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna *Smartphone* di SMP Negeri 4 Garut”, *Jurnal Keperawatan Silampari*, (Vol. 2, No. 1 tahun 2018), hlm. 211.

¹⁶ Putri Ayu Indah Sari, dkk., “Analisis Dampak Gadget Terhadap Motivasi Belajar di SD Negeri Pengaradan 03”, *Profesional Jurnal Pendidikan*, (Vol. 1, No. 1 tahun 2022), hlm. 38.

Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTS Roudlotusyubban Tawangrejo Pati”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati?
3. Adakah pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan:

- a. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati
- b. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati
- c. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Selain itu dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, serta menambah khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Memberikan pemahaman bagi siswa dalam menggunakan *gadget* sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar dan pentingnya motivasi belajar.
- 2) Memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah yang bersangkutan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran Fiqih.
- 3) Memberikan masukan terhadap guru dan orang tua untuk selalu memperhatikan dan mengontrol siswa dalam menggunakan *gadget* baik di rumah maupun sekolah.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Intensitas Penggunaan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang mempunyai tujuan serta fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.¹⁷ *Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi baru yang disajikan dengan kemampuan yang lebih baik dan dilengkapi fitur terbaru sehingga dalam penggunaannya menjadi lebih praktis.

Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga anak-anak. Bahkan *gadget* cenderung ditargetkan pada siswa dan remaja. Dengan berbagai fitur-fitur baru yang ada pada *gadget* membuat penggunanya tidak hanya dapat berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan pekerjaan dan belajar, seperti mengakses materi pembelajaran, berkirim pesan, email, bersosial media, dan sebagai media hiburan untuk bermain game, mendengar musik, dan lain sebagainya.

Istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

¹⁷ Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), hlm. 1.

Sementara dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut dengan gawai. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan alat elektronik lainnya yaitu unsur kebaruan yang selalu berkembang dengan menyajikan teknologi terbaru sehingga memberi kemudahan bagi penggunaanya dalam aktivitas dan pekerjaannya. *Gadget* sendiri terdiri dari berbagai macam alat elektronik yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti, telepon pintar (*smartphone*), laptop, camera digital, dan tablet (*ipad*).¹⁸

Jadi, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat atau alat elektronik yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi untuk memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas dan pekerjaannya.

b. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Kata intensitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *instense* yang berarti hebat, kuat, bersemangat.¹⁹ Sedangkan ditinjau dari KBBI, intensitas berarti keadaan tingkat ukuran intensnya.²⁰ Menurut Al Nizar dalam jurnalnya, intensitas adalah kualitas dari tingkat kedalaman yang mencakup

¹⁸ Nurul Novitasari, “Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak”, *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic School*, (Vol. 3, No.2, tahun 2019), hlm. 171.

¹⁹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), hlm. 326.

²⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 438.

kemampuan, daya konsentrasi terhadap sesuatu, tingkat keseringan dan kedalaman cara atau sikap seseorang pada objek tertentu. Intensitas sendiri dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan keseringan (frekuensi) dan durasi yang tampak ketika melakukan sesuatu hal.

Tingkatan frekuensi dapat diukur dari berapa kali seseorang dalam melakukan sesuatu. Sedangkan durasi dilihat dari seberapa lama seseorang dalam melakukan sesuatu.²¹ Jadi, intensitas dapat diartikan sebagai seberapa sering, ukuran, tingkat, dan waktu seseorang dalam menggunakan suatu objek tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* merupakan ukuran intensinya atau seberapa sering seseorang dalam menggunakan *gadget*. Dimana intensitas penggunaan *gadget* oleh seseorang itu beraneka ragam pemanfaatannya berdasarkan kebutuhannya masing-masing.

c. Jenis-jenis Gadget

Ada banyak jenis gadget dalam kehidupan sehari-hari, salah satu yang paling sering digunakan adalah *smartphone*. Banyak orang yang beranggapan *gadget* hanya sebatas

²¹ Al Nizar dan Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa", *El-Midad: Jurnal PGMI*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2019), hlm. 174.

smartphone. Agar tidak keliru, berikut jenis-jenis *gadget* yang banyak digunakan:

1) Handphone

Handphone merupakan jenis *gadget* yang paling banyak dan populer digunakan oleh masyarakat saat ini. Hampir semua kalangan memilikinya tidak hanya orang dewasa, bahkan anak-anak sekalipun. Seiring berkembangnya zaman, handphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga berfungsi sebagai media informasi, bermain game, media belajar, kamera, dan masih banyak lagi. Jenis handphone yang populer saat ini yaitu *smartphone* yang dilengkapi oleh beberapa *operating system* seperti iOS, Android, dan Windowsphone.

2) Laptop

Laptop merupakan jenis *gadget* yang sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama dalam pekerjaan. Bukan hanya digunakan oleh pekerja, laptop juga banyak digunakan oleh pelajar dan mahasiswa dalam proses belajarnya. Laptop juga membutuhkan *operating system* seperti Windows, Mac, Linux, dan lainnya agar dapat berjalan. Sama halnya dengan handphone, perkembangan laptop juga semakin digencarkan sehingga

banyak bermunculan merek-merek baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

3) Tablet

Jenis *gadget* ini bentuknya lebih besar daripada handphone. Dengan ukuran layar yang lebih lebar dan besar, maka tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga lebih nyaman digunakan untuk menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.²²

d. Fungsi Gadget

Pada dasarnya *gadget* berfungsi untuk memberi kemudahan dalam segala aktivitas manusia. Misalnya, digunakan untuk berkomunikasi atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar, *gadget* dapat mendorong produktivitas seseorang dalam bekerja, karena banyak pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung melibatkan *gadget*. Selain itu *gadget* juga memuat berbagai informasi yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan seseorang.²³ Adapun beberapa fungsi *gadget*, diantaranya:²⁴

- 1) Sebagai sarana komunikasi, bukan hal yang biasa lagi jika gadget digunakan sebagai alat komunikasi karena itu

²² Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget* (Bandung: Serayu Publishing, 2018), hlm. 5.

²³ Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak...*, hlm. 4.

²⁴ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget...*, hlm. 3.

merupakan fungsi utamanya. Dengan *gadget*, setiap orang dapat terhubung dengan orang lain dan sama-sama berbicara meskipun jaraknya jauh dengan memakai perangkat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, *smartwatch*, dan sebagainya.

- 2) Sebagai akses informasi, *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang memudahkan penggunaannya untuk mengakses segala informasi yang ada di dunia, baik yang ada di dalam negeri maupun luar negeri. Dengan bantuan internet, segala informasi diberbagai bidang dapat diperoleh dengan cepat seperti sosial, politik, pendidikan, seni, dan masih banyak lagi.
- 3) Media hiburan, dengan berbagai fitur dan aplikasi yang ada pada *gadget* seseorang dapat menghilangkan rasa jenuh, bosan, penat, bahkan stres dengan pekerjaannya, karena *gadget* menyediakan banyak hiburan didalamnya. Beberapa sarana hiburan tersebut seperti game, musik, film, video, dan lain sebagainya.
- 4) Gaya hidup, *gadget* sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, gadget dapat mempengaruhi pola hidup setiap penggunanya.

Jadi, ada banyak sekali manfaat yang diberikan *gadget* apabila digunakan dengan baik dan benar. Oleh sebab itu, sebagai pengguna harus bijak dalam mengontrol penggunaan

gadget, karena jika digunakan secara sembarangan dan berlebihan akan menimbulkan ketergantungan dan kecanduan bagi penggunanya.

e. Durasi Penggunaan Gadget

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Havid Fahrudin dkk dengan responden berusia 13-16 tahun, menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* pada remaja termasuk dalam kategori sering dengan presentase sebesar 61,9% sebanyak 92 siswa, dimana seluruh responden dalam penelitiannya memiliki *gadget*. Sebagian besar remaja menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial, *chatting*, menonton video, dan bermain game. Tidak hanya itu, mereka juga menggunakan *gadget* untuk mencari berbagai informasi seperti membaca artikel, mencari tau hal-hal baru, dan mengakses materi pembelajaran.²⁵ Jadi, *gadget* dapat digunakan untuk berbagai hal, namun dalam penggunaannya perlu pengawasan dan dikontrol dengan baik agar tidak digunakan secara sembarangan. Jika digunakan secara berlebihan maka akan mengurangi waktu produktif untuk belajar, sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

²⁵ Havid Fahrudin, “Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar”, *Jurnal Stethoskope* (Vol. 1 No.2, tahun 2020), hlm. 103.

Pendapat lain menurut Sari dan Mitsalia yang dikutip oleh Khairul Putriana dkk (2019), dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakannya dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dalam sekali pemakaian berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu, dalam sehari pemakaian *gadget* bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) dengan durasi 30-75 menit akan menyebabkan kecanduan. Selanjutnya, pemakaian *gadget* dalam intensitas sedang jika dalam penggunaannya dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2-3 kali pemakaian. Untuk kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.²⁶

f. Dampak Penggunaan Gadget

Semakin maju dan berkembangnya teknologi tentu membawa dampak bagi manusia, begitu pun dengan *gadget*. *Gadget* memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan benar dan semestinya. Namun perlu diingat juga beberapa dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Dampak tersebut berupa dampak positif maupun negatif yang

²⁶ Khairul Putriana, dkk., “Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsae tahun 2019”, *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* (Vol. 7 No. 2, tahun 2019), hlm. 10.

dapat mempengaruhi beberapa aspek bagi penggunaannya, mulai dari aspek kesehatan, sosial, ekonomi, dan pendidikan. Oleh karena itu diperlukan batasan-batasan penggunaan *gadget* tersebut.

1) Dampak Positif

Menurut Arimbi, dkk dalam bukunya menyebutkan dampak positif *gadget* diantaranya sebagai berikut:

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis. Dengan adanya *gadget*, seseorang dapat berkomunikasi dengan mudah meskipun jaraknya jauh. Selain itu, dengan berbagai fitur canggih yang ada pada *gadget*, proses komunikasi yang dilakukan pun tidak hanya sebatas mendengar suara, tetapi juga dapat menampilkan tampilan video yang dapat memperlihatkan wajah secara langsung, sehingga kita dapat mengetahui bagaimana kondisi pada saat itu juga.
- b) Berkembangnya imajinasi. Seseorang yang bergaul dengan *gadget* cenderung lebih kreatif, serta menjadi lebih pintar dalam berinovasi karena *gadget* dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- c) Kemudahan dalam mencari informasi. *Gadget* dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi dengan mudah dan cepat, baik yang ada di dalam negeri maupun di luar negeri.

- d) Menambah kecerdasan. Belajar dapat dilakukan dengan mudah melalui *gadget*, karena anak akan terbiasa dengan tulisan, angka, dan gambar. Selain itu segala informasi seputar materi pembelajaran dapat diakses dari berbagai sumber seperti youtube, instagram, facebook, twitter, dan berbagai aplikasi lain yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajarnya.
- e) Meningkatkan rasa percaya diri. Ketika seseorang memenangkan suatu permainan, maka akan timbul motivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.²⁷
- f) Mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini akan timbul rasa ingin tahu akan suatu hal, sehingga muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa ada paksaan.²⁸

2) Dampak Negatif

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* juga memberikan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Menjadi pribadi tertutup. Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian waktunya untuk

²⁷ Arimbi, dkk., *Rekognisi Pendidikan, Olahraga, dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2022), hlm. 156.

²⁸ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan”, *Jurnal Kopasta*, (Vol.5, No.2, tahun 2018), hlm. 62.

bermain *gadget*, sehingga menyebabkan dirinya tidak bisa jauh dari *gadget*. Hal ini dapat mengakibatkan kedekatan dengan orang lain, lingkungan, dan teman sebayanya menjadi berkurang, sehingga dapat menyebabkan anak menjadi pribadi yang introvert.

- b) Mengganggu kesehatan otak. Otak menghasilkan hormon dopamin, yaitu hormon yang menghasilkan perasaan nyaman dan tenang. Jika anak menonton tentang video kekerasan atau pornografi, maka ingatan terhadap apa yang dilihat akan terekam dalam memori otak sehingga sulit untuk dihapus dari pikiran. Jika tidak segera diatasi, ditakutkan anak akan merasa nyaman dan membuat kecanduan pada konten tersebut.
- c) Mengganggu kesehatan mata. Apabila terlalu lama menatap layar gadget, maka mata akan kelelahan sehingga menyebabkan sakit kepala dan tegang di kelopak mata, yang pada akhirnya mengakibatkan mata menjadi minus.
- d) Kesehatan tangan terganggu. Dengan adanya teknologi *touchscreen* pada gadget tentu memberi kemudahan bagi penggunaannya. Namun, posisi tangan saat menggunakan *touchscreen* juga dapat mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk

tangan maka semakin rawan pula cedera pada pergelangan tangan.

- e) Gangguan tidur. Anak yang kecanduan bermain *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua, maka ia akan selalu memainkannya. Apabila hal tersebut terjadi secara terus-menerus, maka akan menyebabkan terganggunya jam tidur anak.
- f) Suka menyendiri. Anak yang suka bermain *gadget* akan merasa bahwa itu adalah temannya, sehingga ia sulit berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, sebab konsentrasinya hanya pada gadget.
- g) Pudarnya kreativitas. Dengan adanya gadget segala materi dapat diakses darimana saja, sehingga memudahkan para siswa dalam mengerjakan tugas sekolah. Namun, hal ini juga membuat kreativitas siswa menjadi berkurang karena mereka hanya tinggal melakukan *copy paste* materi yang ada dalam situs di internet.
- h) Terpapar radiasi. Sebuah gadget dapat memancarkan radiasi. Apabila digunakan terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair. Selain itu, beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi dari gadget seperti *smartphone* dapat menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, alzheimer, dan parkinson.

- i) Ancaman *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah tindakan mengejek, menghina atau mempermalukan orang lain yang dilakukan melalui media sosial. Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, maka tingkat terjadinya *cyberbullying* bisa menjadi lebih tinggi.²⁹

g. Indikator Intensitas Penggunaan Gadget

Dari penjelasan tentang *gadget* dan berbagai dampak yang dihasilkan, maka untuk melihat ukuran atau intensitas penggunaan *gadget* peneliti menggunakan dua indikator menurut Horrigan yang dikutip oleh Noormiyanto (2018) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget*, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati yaitu durasi dan frekuensi.³⁰

1) Durasi

Durasi merupakan rentan waktu atau lamanya seseorang dalam menjalankan sebuah kegiatan. Hal ini berhubungan dengan satuan waktu tertentu dengan lama tidaknya sesuai menit atau jam.

²⁹ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (jakarta: Google Books, 2014), hlm. 14-31.

³⁰ Faiz Noormiyanto, "Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah", *Jurnal Elementary School* (Vol. 5, No. 1, tahun 2018), hlm. 143.

2) Frekuensi

Frekuensi merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Dalam hal ini berkaitan dengan berapa kali seseorang melakukan sesuatu tersebut. Misalnya perhari, perminggu atau perbulan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologi, kata motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang berarti menggerak, mendorong.³¹ Motivasi merupakan sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar apabila tidak mempunyai motivasi dalam belajar.

Sementara itu, menurut pandangan Muhammad Sayyid dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa mendefinisikan motivasi sebagai potensi fitrah yang terpendam, yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu yang mendatangkan kesenangan kepada

³¹ Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi belajar Siswa”, *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, (Vol. 2, No.2, tahun 2019), hlm. 93.

dirinya atau memuaskan kebutuhan primernya.³² Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang, sehingga timbul hasrat, keinginan, dan semangat untuk mencapai tujuan.

Selain pengertian diatas, Amna Emda dalam jurnalnya mengartikan motivasi sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, jika tidak suka maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang.³³

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semua penggerak atau pendorong yang ada dalam setiap diri maupun dari luar diri seseorang yang mengakibatkan munculnya hasrat, keinginan, dan semangat untuk melakukan kegiatan atau aktivitas belajar, sehingga menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dipandang sebagai dukungan mental yang dapat menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang agar proses belajar tetap berjalan. Oleh karena itu, motivasi penting

³² M. Sayyid Muhammad az-Za'balawi, *Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa*, (Jakarta: Gema Insani, 2007), hlm. 191.

³³ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, (Vol.5, No. 2, tahun 2017), hlm. 175.

dalam kegiatan belajar karena menyangkut dengan tujuan yang akan dicapai. Semakin tinggi tujuan belajar maka semakin besar pula motivasinya, dan semakin besar motivasi belajarnya akan semakin kuat pula kegiatan belajarnya.

b. Macam-macam Motivasi

Ada banyak hal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu dalam hidupnya. Namun, secara umum macam atau jenis motivasi menurut Sardiman dapat diamati dari dua sudut pandang yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.³⁴

1) Motivasi Intrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal yang berasal dari dalam diri yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan belajar tanpa harus di dorong oleh faktor dari luar. Siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari ketekunannya dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena butuh dan ingin mencapai tujuan belajar, bukan karena keinginan untuk mendapat pujian ataupun hadiah dari orang lain. Jika seseorang sudah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dari luar. Hal ini dikarenakan kemauan yang positif bahwa apa yang

³⁴ Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 89.

dipelajari akan bermanfaat di masa depan.³⁵ Contohnya, seseorang yang suka membaca akan mencari buku bacaan tanpa disuruh.

- 2) Motivasi Ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif yang bersifat aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ini diperlukan agar siswa mau belajar. Selain itu, motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu, seperti karena adanya hadiah, ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain, maupun karena menghindari hukuman.³⁶ Terkadang seseorang terlibat dalam suatu kegiatan bukan karena menikmatinya atau karena kegiatan tersebut menyenangkan, melainkan dilakukan untuk mendapatkan sesuatu sebagai balasan atau menghindari dari sesuatu yang tidak menyenangkan. Contohnya, berpartisipasi dalam perlombaan untuk memenangkan dan mendapatkan hadiah.

³⁵ Jujun Suciadin, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Whatsapp* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Muallimin Muhammadiyah Makassar”, *Skripsi* (Makassar: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), hlm. 17.

³⁶ Harbeng Masni, “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Dikdaya*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2015), hlm. 41.

c. Fungsi dan Pentingnya Motivasi Belajar

1) Fungsi Motivasi Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi memiliki beberapa fungsi dalam kegiatan belajar. Menurut Sardiman dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, menjelaskan terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan, misalnya belajar.
- b) Menentukan arah perbuatan. Dalam hal ini motivasi dapat memberikan arah pada kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai.
- c) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan apa saja yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan, dengan memilih kegiatan-kegiatan mana yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.³⁷

³⁷ Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 85.

Firman Allah Swt dalam Q.S. Al Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.³⁸

Dari ayat diatas dapat diketahui bahwa seseorang akan mendapatkan derajat yang tinggi di sisi Allah dengan cara beriman kepada-Nya dan menjadi orang yang berilmu atau berpengetahuan. Melalui kedua hal tersebut seseorang akan menjadi terpacu untuk menjadi orang yang berilmu. Ilmu diperoleh dengan belajar, dan ilmu jugalah sebagai jembatan untuk menjadi orang yang beriman. Apabila keduanya sudah tercapai seseorang akan mendapat derajat di sisi Allah Swt.

Jadi, adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah, dan perbuatan yang dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi, karena seseorang akan melakukan usaha apabila

³⁸ Kemenag, Al Quran in *MS Word*

memiliki dorongan keinginan, serta menentukan perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

2) Pentingnya Motivasi Belajar

Dalam belajar motivasi memegang peranan penting terutama dalam aktivitas belajar, karena tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Jika tidak ada motivasi maka tidak ada kegiatan belajar. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Menyadarkan kedudukan siswa pada awal belajar, proses, dan hasil belajar
- b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya
- c) Mengarahkan kegiatan belajar
- d) Menambah semangat belajar, bahkan disaat lelah dan jenuh sekalipun
- e) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar kemudian bekerja.³⁹

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Bagi siswa motivasi dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, serta mengarahkan dan memelihara ketekunan

³⁹ Tri Hamdi, “Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Diklat keagamaan*, (Vol. 11, No. 1, tahun 2017), hlm. 40-41.

dalam melakukan kegiatan belajar. Akan tetapi, motivasi belajar siswa dapat berbeda dan berubah-ubah, sebab ada beberapa faktor tertentu yang mempengaruhinya. Menurut Abdul Munib ada lima faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya yaitu:

- 1) Kematangan. Kematangan yang dimaksud adalah faktor kematangan fisik, sosial, dan psikis perlu diperhatikan dalam pemberian motivasi. Jika dalam pemberian motivasi tidak memperhatikan kematangan, maka dikhawatirkan kedepannya akan mengakibatkan frustrasi dan menyebabkan hasil belajar menjadi tidak optimal.
- 2) Usaha yang bertujuan. Setiap usaha yang dilakukan tentu mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut juga memerlukan dorongan yang kuat. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, akan semakin kuat pula dorongan untuk belajar.
- 3) Pengetahuan mengenai hasil. Dengan mengetahui hasil belajar, siswa akan terdorong untuk lebih giat belajar. Apabila hasil belajar yang didapat mengalami kemajuan dari hasil sebelumnya, maka siswa akan berusaha untuk meningkatkan atau mempertahankan intensitas belajarnya untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi kedepannya. Prestasi yang rendah menjadikan siswa giat belajar, karena ingin memperbaikinya.

- 4) Partisipasi. Dalam hal ini siswa perlu diberikan kesempatan untuk ikut andil atau berpartisipasi dalam seluruh kegiatan belajar. Dengan demikian kebutuhan siswa akan kasih sayang dan kebersamaan dapat diketahui, karena siswa akan merasa dibutuhkan dalam kegiatan belajar tersebut.
- 5) Penghargaan dan hukuman. Pemberian penghargaan dapat membangkitkan semangat siswa untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Adapun tujuannya hanya sebagai dasar agar siswa mau melakukan suatu kegiatan. Penghargaan dijadikan sebagai alat atau umpan, bukan sebagai tujuannya. Apabila siswa menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar dengan baik, maka ia akan melanjutkan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas. Sementara itu, hukuman dijadikan sebagai bantuan yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.⁴⁰

e. Indikator Motivasi Belajar

Pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada siswa yang sedang belajar dengan tujuan untuk menciptakan perubahan tingkah laku. Menurut Uno dalam bukunya berjudul *Teori Motivasi dan*

⁴⁰ Abdul Munib, "Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman*, (Vol. 4, No.2, tahun 2017), hlm. 253-254.

Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan, mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:⁴¹

1) Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil disebut juga motif berprestasi, yaitu keinginan untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan, atau dapat diartikan juga sebagai motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia yang berasal dari dalam diri yang bersangkutan.

2) Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Selain karena hasrat dan keinginan untuk berhasil, penyelesaian suatu tugas dan pekerjaan dengan baik bisa saja dilatar belakangi karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Misalnya seorang siswa yang terlihat tekun belajar karena jika tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka dia akan dimarahi orang tuanya, mendapat nilai yang rendah, takut dicemooh oleh temannya, atau takut mendapat hukuman.

3) Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

⁴¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), hlm. 10.

Harapan didasari pada keyakinan akan sesuatu yang diinginkan dan dipengaruhi oleh perasaan tentang gambaran hasil di masa yang akan datang. Contohnya, siswa yang bercita-cita menjadi seorang dokter, ketika memasuki SMA dia akan mengambil jurusan IPA, karena dia beranggapan ada kemungkinan untuk masuk jurusan kedokteran ketika di perguruan tinggi dan dia dapat menggapai cita-citanya.

4) Adanya Penghargaan dalam Belajar

Penghargaan ada berbagai macam bentuknya tidak hanya dalam bentuk barang, tetapi dapat juga berupa pernyataan verbal seperti pujian terhadap perilaku atau hasil belajar yang baik. Cara ini merupakan yang paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih baik lagi kedepannya. Pernyataan verbal yang positif akan menyenangkan siswa dan mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi langsung antara siswa dan guru, dan penyampainnya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial.

5) Adanya Kegiatan Menarik dalam Belajar

Kegiatan menarik disini dapat berupa simulasi atau permainan yang merupakan satu proses yang menarik bagi siswa. Dengan suasana yang menarik, proses belajar akan menjadi lebih bermakna. Sesuatu yang bermakna akan

selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Selain itu, kegiatan menarik juga dapat menghidupkan suasana kelas, jadi siswa tidak akan mudah bosan dan mengantuk pada saat belajar.

6) Adanya lingkungan yang kondusif

Lingkungan yang kondusif merupakan suasana atau keadaan yang mendukung proses belajar mengajar pada siswa yang berhubungan dengan tempat terlaksananya proses belajar tersebut. Lingkungan belajar yang kondusif ini perlu diciptakan dan dipertahankan agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik efektif dan efisien, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara optimal.

3. Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Secara etimologis kata fiqh berarti paham yang mendalam. Menurut bahasa fiqh berarti mengetahui, memahami dan mendalami ajaran-ajaran agama secara keseluruhan. Sedangkan menurut Rasyid Ridha yang dikutip Saifudin mengartikan fiqh seperti yang terdapat dalam Al Qur'an yaitu, paham yang mendalam tentang hakikat-hakikat, dimana pengetahuan tersebut akan menjadikan seseorang lebih bijaksana, berpendirian, dan

mengamalkannya dalam kehidupan.⁴² Jadi, fiqih merupakan ilmu yang membahas tentang hukum Islam, yang berhubungan dengan perbuatan manusia. Dimana hubungan tersebut terkait dengan hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, dan makhluk lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam, yang digunakan untuk membekali siswa dalam memahami, menghayati, mengamalkan, dan mengimplementasikan ajaran Islam sebagai landasan perspektif kehidupan yang dicapai melalui bimbingan, pengajaran, pengalaman, dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih diarahkan agar siswa mengetahui, memahami, dan mengamalkan ketentuan hukum-hukum Islam dalam melaksanakan ibadah kepada Allah, kemudian diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah (MTs) bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan

⁴² Saifudin Nur, *Ilmu Fiqh: Suatu Pengantar Komprehensif Kepada Hukum Islam*, (Bandung: Humaniora, 2007), hlm. 16.

hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah.

- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengamalan tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.⁴³

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Dalam mata pelajaran fiqih, setiap materi yang disajikan pasti berbeda pada setiap jenjangnya, namun memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya. Materi fiqih di MTs meliputi pengenalan dan pemahaman tentang ibadah dan muamalah. Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah diantaranya:

- 1) Aspek fiqih ibadah, meliputi tata cara bersuci dari najis dan hadas, salat fardu lima waktu, salat berjamaah, berdzikir dan berdoa setelah salat, salat jum'at, salat jamak qasar, salat dalam berbagai keadaan tertentu, salat sunnah mu'akkad, sujud sahwi, sujud tilawah, sujud syukur, zakat, puasa wajib dan sunnah, i'tikaf, sedekah, hibah dan hadiah, haji dan umrah, halal

⁴³ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, Bab III, hlm. 29.

haramnya makanan dan minuman, penyembelihan binatang, qurban dan aqiqah, dan pengurusan jenazah.

- 2) Aspek fiqih muamalah, meliputi tentang jual beli, khiyaar dan qiradl, riba, 'aariyah dan wadii'ah, hutang-piutang, gadai dan hiwalah, sewa-menyewa, upah, dan waris.⁴⁴

B. Kajian Pustaka Relevan

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu mencari suatu informasi yang dapat dijadikan data penunjang dalam penelitiannya. Untuk mencari informasi tersebut peneliti membaca hasil penelitian seseorang yang sesuai atau berkaitan dengan tema penelitian. Informasi inilah yang dinamakan kajian pustaka. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan. Diantara penelitian-penelitian tersebut, yaitu:

Pertama, penelitian Fauzia Farida (2017) dengan judul skripsinya “Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan”, dengan hasil pengujian koefisien regresi diketahui $F_{hitung} = 6,241$ sedangkan $F_{tabel} = 3,06$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai signifikansi $(0,003) < (0,05)$ atau regresi tersebut signifikan. Artinya, terdapat pengaruh yang positif

⁴⁴ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, Bab III, hlm. 30.

signifikan antara disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan.⁴⁵ Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama akan mengkaji tentang pengaruh intensitas penggunaan gadget pada anak. Namun memiliki perbedaan pada variabel Y, yaitu Hasil Belajar IPS dengan Motivasi Belajar. Pada penelitian ini Fauzia menggunakan tiga variabel yaitu Disiplin Belajar (X_1), Intensitas Penggunaan Gadget (X_2), dan Hasil Belajar IPS (Y). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan dua variabel yaitu Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar Fiqih (Y).

Kedua, Jumairoh Indah Wulandari (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes” yang menyatakan bahwa dari hasil uji F, diperoleh nilai $F_{hitung} = 35,572$ dan $F_{tabel} = 3,059$ atau nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Artinya penggunaan *gadget* dan kebiasaan belajar berpengaruh dengan motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis korelasi ganda, diperoleh nilai R sebesar 0,575 yang berarti korelasi antara penggunaan *gadget* dan kebiasaan

⁴⁵ Fauzia Farida, *Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan*, Skripsi, (FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017).

belajar dengan motivasi belajar siswa kedua variabel tergolong sedang karena nilai korelasi ganda berada diantara 0,41-0,599.⁴⁶ Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa. Namun memiliki sedikit perbedaan pada variabel dependennya. Pada penelitian Jumairoh menggunakan tiga variabel, yaitu penggunaan gadget (X_1), kebiasaan belajar (X_2), dan motivasi belajar (Y). Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan dua variabel yaitu Intensitas Penggunaan Gadget (X) dan Motivasi Belajar Fiqih (Y). Jika pada penelitian Jumairoh menjadikan motivasi belajar secara umum sebagai variabel Y, pada penelitian ini peneliti mencoba lebih fokus menyorot motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih. Selain itu, pada penelitian Jumairoh menggunakan pengujian dengan uji analisis korelasi ganda, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana.

Ketiga, Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa”, yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2.232 \geq t_{tabel} = 1.989$ dengan tingkat signifikansi 0.028, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

⁴⁶ Jumairoh Indah Wulandari, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes*, Skripsi, (FIP Universitas Negeri Semarang, 2020).

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah berarti. Artinya penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.⁴⁷ Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang motivasi belajar siswa. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah pada objek penelitiannya. Pada penelitian Kosmas dan Jelvi hanya membahas tentang penggunaan salah satu jenis *gadget* saja yaitu *smartphone*, dan tidak meneliti tentang intensitas penggunaan *gadget*.

Keempat, Khoirul Anisa dan Retno Wahyuningsih (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Keikutsertaan TPA terhadap Kemampuan Membaca Al Quran”, dengan hasil pengujian yang dilakukan berdasarkan uji analisis anava 2 jalur menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dan keikutsertaan TPA berpengaruh terhadap kemampuan membaca Al Quran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata intensitas penggunaan *gadget* tinggi dan mengikuti TPA 87,273, nilai rata-rata intensitas penggunaan *gadget* tinggi dan tidak mengikuti TPA 62, nilai rata-rata intensitas penggunaan *gadget* rendah dan mengikuti TPA 89,467 dan nilai rata-rata intensitas penggunaan *gadget* rendah dan tidak mengikuti TPA 58,5. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi adalah

⁴⁷ Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap, “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, (Vol. 3 No. 2, tahun 2019), hlm. 99-100.

peserta didik yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* rendah dan mengikuti TPA dan nilai yang terendah adalah peserta didik yang intensitas penggunaan *gadget* rendah dan tidak mengikuti TPA.⁴⁸ Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menguji pengaruh intensitas penggunaan *gadget* siswa. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah dalam penelitian Anisa dan Retno menggunakan jenis penelitian komparasi atau perbandingan dengan pengujian menggunakan teknik analisis anava 2 jalur, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian asosiatif atau hubungan dengan pengujian menggunakan analisis regresi linear sederhana. Selain itu pada penelitian Anisa dan Retno menggunakan tiga variabel yaitu Intensitas Penggunaan *Gadget* (X_1), Keikutsertaan TPA (X_2), dan Kemampuan Membaca Al Quran (Y). Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan dua variabel yaitu Intensitas Penggunaan *Gadget* (X) dan Motivasi Belajar Fiqih (Y).

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diteliti, yang sifatnya masih praduga atau dugaan dan dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan

⁴⁸ Khoirul Anisa dan Retno Wahyuningsih, "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Keikutsertaan TPA terhadap Kemampuan Membaca Al Quran", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, (Vol. 4, No. 2 tahun 2021), hlm. 356-367.

sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis terbagi menjadi dua bentuk yaitu H_0 yang menyatakan tidak ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dan H_a yang menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Berdasarkan fungsi hipotesis tersebut, penelitian ini memiliki hipotesis yaitu terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian survei. Dikatakan penelitian survei karena informasi yang dikumpulkan secara mendetail sesuai dengan gejala yang ada. Selanjutnya mengidentifikasi masalah atau melakukan justifikasi kondisi dan praktek yang sedang berlangsung, serta membuat perbandingan dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin mendapatkan data yang akurat dari lapangan tanpa adanya rekayasa atau manipulasi, sehingga dari data tersebut dapat membantu peneliti untuk membuktikan hipotesis peneliti. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini yakni tentang pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Pati. Penggunaan gadget dalam penelitian ini hanya berfokus pada jenis *gadget* dalam bentuk *smartphone* dan tablet. Dimana kedua

perangkat ini adalah yang paling sering digunakan oleh para siswa dalam proses belajarnya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di MTs Roudlotusyubban yang beralamat di Jalan Winong No. 3 RT. 01 RW. 06, Desa Tawangrejo, Kecamatan Winong, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah, 59181. MTs ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20364135 dan terakreditasi A.

Beberapa alasan yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah ini antara lain: peneliti ingin mengetahui bagaimana intensitas penggunaan *gadget* siswa dan seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Keberadaan *gadget* tentu memberi kemudahan bagi siswa, karena mereka dapat mengakses atau mencari berbagai macam informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran fiqih dimana dan kapan saja dengan bantuan internet. Dengan *gadget*, siswa menjadi terbantu untuk mengerjakan tugas dan mendapatkan pemahaman lebih dari materi yang diberikan oleh guru. Namun tak bisa dipungkiri bahwa terkadang siswa merasa ketergantungan dan cenderung mengandalkan *gadget* untuk mencari jawaban dari internet tanpa mengasah kemampuan daya pikirnya terlebih dahulu. Selain sebagai media belajar, *gadget* juga digunakan siswa sebagai media hiburan untuk bermain game, menonton video, bersosial media dan kegiatan lainnya ketika merasa jenuh dan bosan.

Hal tersebut tentu akan mengganggu konsentrasi belajarnya yang mengakibatkan mereka lupa waktu dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget atau bersosial media daripada belajar. Permasalahan ini berhubungan dengan kesadaran dan ketepatan dalam penggunaan gadget, serta dorongan siswa dalam belajar. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Mei - Juni 2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Roudlotusyubban Pati, yang berjumlah 62 siswa.

Menurut Krejcie dan Morgan dalam Scheiber dan Asner-Self (2011) dalam bukunya mengungkapkan pada dasarnya jika jumlah populasi dibawah 100 maka sampel diambil semua, jika populasi berjumlah 500 diambil 50%, bila populasi berjumlah 5000 diambil 357 responden, dan jika populasi berjumlah 100.000 diambil 384 responden.⁴⁹

Dengan demikian, peneliti menetapkan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII yang ada di MTs Roudlotusyubban Pati yaitu sebanyak 62 siswa.

⁴⁹ James Schreiber dan Kimberly Asner-Self, *Educational Research*, (New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2011), hlm. 92.

E. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sementara itu, indikator adalah alat ukur untuk menilai perubahan yang terjadi pada variabel yang diteliti. Dengan adanya variabel dan indikator tersebut akan ditentukan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang menjelaskan dan mempengaruhi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen.⁵⁰

Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen (bebas) adalah intensitas penggunaan *gadget* (X) dengan indikator:⁵¹

1. Durasi
2. Frekuensi

⁵⁰ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 49.

⁵¹ Faiz Noormiyanto, "Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah", *Jurnal Elementary School* (Vol. 5, No. 1, tahun 2018), hlm. 143.

Sedangkan yang menjadi variabel dependen (terikat) adalah motivasi belajar siswa (Y) dengan indikator:⁵²

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban tertulis juga. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Jenis kuesioner pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup, yaitu peneliti sudah menyediakan pilihan jawaban dan responden tinggal memilih salah satu diantaranya sesuai dengan kondisi yang dialami.

⁵² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), hlm. 10.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert, karena yang akan diukur adalah sikap. Skala likert digunakan dengan mengubah variabel yang akan digunakan menjadi indikator-indikator variabel. Dimana dari indikator tersebut dibuatlah pertanyaan/pernyataan yang digunakan sebagai item dalam instrumen. Agar dapat dianalisis secara kuantitatif maka jawaban dari setiap item instrumen tersebut diberikan skor.⁵³ Pada kuesioner ini digunakan kombinasi pernyataan berupa pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*) dengan 4 skala yaitu selalu, sering, jarang, dan tidak pernah. Nilai (bobot) yang ditawarkan pada setiap butir pernyataan pada angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Skor Nilai Jawaban Angket

Pernyataan	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak pernah	1	4

⁵³ Rika Agustianti, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), hlm. 95.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Intensitas Penggunaan Gadget

Variabel X	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Intensitas Penggunaan <i>gadget</i>	Durasi (lama penggunaan <i>gadget</i>)	1, 2, 4, 20	3, 5, 6, 7	8
	Frekuensi (keseringan dalam menggunakan <i>gadget</i>)	9, 10, 11, 12, 16, 17	8, 13, 14, 15, 18, 19	12
Total				20

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel Y	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1, 2, 3	4, 5	5
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6, 7, 8, 15	9, 10, 11	7
	Adanya harapan dan cita-cita	12, 13, 14	16	4
	Adanya penghargaan dalam belajar	17, 18	19	3
	Adanya kegiatan yang menarik	21	22, 23	3
	Adanya lingkungan	20, 24	25	3

	belajar yang kondusif			
Total				25

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab, dimana dalam pelaksanaannya dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung dengan sumber data. Pertanyaan yang diajukan berupa tentang dirinya ataupun menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Wawancara dilakukan untuk memperkuat hasil dari jawaban yang diperoleh melalui angket. Adapun yang akan menjadi narasumber adalah kepala sekolah, 1 orang guru fiqh kelas VIII, waka kurikulum dan 3 siswa kelas VIII di MTs Roudlotussyubban Pati.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Bentuknya ada berbagai macam, dapat berupa catatan, surat, rekaman, foto, jurnal, arsip, dan lain-lain.⁵⁴ Peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada sehingga diperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti gambaran umum sekolah,

⁵⁴ Marinda Sari Sofiyana dkk., *Metode Penelitian Pendidikan*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 185.

struktur organisasi sekolah dan personalia, keadaan guru dan peserta didik, dan lain sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dan seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data yaitu, mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan. Bentuk hipotesis mana yang diajukan akan menentukan teknik statistik mana yang digunakan.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan tiga tahap analisis, yaitu:

1. Analisis Instrumen
 - a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui validitas instrumen, peneliti menyebarkan data instrumen kepada responden yang meliputi 20 item untuk angket intensitas penggunaan *gadget* dan 25 item untuk angket motivasi belajar. Perhitungan uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan perhitungannya dengan bantuan program *SPSS versi 25*.

Dengan taraf signifikansi 5%, jumlah siswa (n) = 30 maka diperoleh r tabel 0,361. Hasil perhitungan uji instrumen angket tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan Gadget

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,527	0,361	Valid
2	0,472	0,361	Valid
3	0,36	0,361	Tidak Valid
4	0,233	0,361	Tidak Valid
5	0,439	0,361	Valid
6	0,618	0,361	Valid
7	0,762	0,361	Valid
8	0,62	0,361	Valid
9	0,448	0,361	Valid
10	0,605	0,361	Valid
11	0,72	0,361	Valid
12	0,699	0,361	Valid
13	0,214	0,361	Tidak Valid
14	0,698	0,361	Valid
15	0,375	0,361	Valid
16	0,458	0,361	Valid
17	0,152	0,361	Tidak Valid
18	0,658	0,361	Valid
19	-0,23	0,361	Tidak Valid
20	0,379	0,361	Valid

Dari tabel diatas diketahui hasil dari perhitungan uji validitas instrumen angket intensitas penggunaan gadget siswa, terdapat 15 item pernyataan yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, dan 20. Sedangkan pernyataan yang tidak valid ada 5 item yaitu nomor 3, 4, 13, 17, dan 19. Pernyataan tersebut dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,565	0,361	Valid
2	0,397	0,361	Valid
3	0,801	0,361	Valid
4	0,401	0,361	Valid
5	0,291	0,361	Tidak Valid
6	0,486	0,361	Valid
7	0,367	0,361	Valid
8	0,454	0,361	Valid
9	0,384	0,361	Valid
10	0,101	0,361	Tidak Valid
11	0,411	0,361	Valid
12	0,482	0,361	Valid
13	0,398	0,361	Valid
14	0,71	0,361	Valid
15	0,621	0,361	Valid
16	0,436	0,361	Valid
17	0,527	0,361	Valid

18	0,675	0,361	Valid
19	0,29	0,361	Tidak Valid
20	0,392	0,361	Valid
21	0,743	0,361	Valid
22	0,743	0,361	Valid
23	0,504	0,361	Valid
24	0,622	0,361	Valid
25	0,458	0,361	Valid

Hasil uji validitas angket motivasi belajar didapatkan 3 item pernyataan yang tidak valid yakni nomor 5, 10, dan 19. Hal ini disebabkan karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Selanjutnya untuk butir pernyataan yang valid ada 22 item yakni nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20. Pernyataan tersebut disebabkan karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pernyataan yang valid selanjutnya akan digunakan sebagai kuisioner untuk pengambilan data, sedangkan yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Secara umum instrumen yang reliabel belum tentu valid, tetapi instrumen yang valid pasti reliabel.⁵⁵ Reabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 122.

rumus korelasi *Cronbach Alfa* dan dibantu dengan program *SPSS versi 25*. Hasil dari perhitungan reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.839	20

Pengambilan keputusan pada uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* adalah dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Dari tabel diatas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,839. Maka nilai *Cronbach's Alpha* pada angket intensitas penggunaan gadget > 0,60 atau 0,839 > 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa angket intensitas penggunaan gadget dinyatakan reliabel atau konsisten.

Tabel 3.7 Hasil Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.871	25

Selanjutnya untuk perhitungan uji reliabilitas angket motivasi belajar memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,871. Berdasarkan pengambilan keputusan pada uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* yakni dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > dari 0,60. Maka nilai *Cronbach's Alpha* pada angket motivasi belajar > 0,60 atau 0,871 > 0,60 sehingga dapat

dikatakan bahwa angket motivasi belajar dinyatakan reliabel atau konsisten.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.⁵⁶ Uji Normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan *SPSS versi 25*. Adapun hasil output uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.15162394
Most Extreme Differences	Absolute	.089
	Positive	.082
	Negative	-.089
Test Statistic		.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

⁵⁶ Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 69.

Ketentuan pengambilan keputusan pada hasil uji normalitas dapat dilihat pada nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka residual dari pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui linearitas data, apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas digunakan untuk menginformasikan apakah sifat linear antara dua variabel yang diidentifikasi secara teori sesuai atau tidak dengan hasil observasi yang ada.⁵⁷ Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25* dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas dapat dilihat dari nilai *sig. Deviation from Linearity*. Dua variabel dikatakan linear jika signifikansi (*Deviation from Linearity*) $> 0,05$. Hasil uji linearitas dengan *SPSS versi 25* disajikan pada tabel berikut:

⁵⁷ Agustina Marzuki, dkk., *Praktikum Statistik*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), hlm. 106.

Tabel 3.9 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sun of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar* Intensitas Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	2218.110	21	105.624	1.207	.297
		Linearity	609.453	1	609.453	6.965	.012
		Deviation from Linearity	1608.657	20	80.433	.919	.568
	Within Groups		3500.229	40	87.506		
	Total		5718.339	61			

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi (*Deviation from Linearity*) sebesar 0,568. Karena nilai signifikansi (*Deviation from Linearity*) $0,568 > 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis harus diuji berdasarkan data empiris, yaitu berdasarkan apa yang dapat diamati dan diukur. Apabila data telah dikumpulkan, untuk mengetahui hipotesis yang dibuat itu benar atau salah, maka digunakan data kuantitatif yang diolah menurut ketentuan-ketentuan statistik, secara jujur sehingga dapat diketahui diterima atau ditolaknya hipotesis nol dan hipotesis alternatif.⁵⁸ Uji hipotesis adalah suatu pendapat atau pernyataan yang mungkin benar atau tidak mengenai suatu populasi. Definisi ini menunjukkan bahwa kebenaran atau ketidakbenaran yang

⁵⁸ Agus Zaenul Fitri dan Nik haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Malang: Madani Media, 2020), hlm. 93.

ditemukan secara statistik mengenai suatu karakteristik (parameter) tidak pernah bisa diketahui secara pasti kecuali dengan mengamati populasi secara keseluruhan.

Apabila ingin memprediksi bagaimana pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) maka dianalisis dengan regresi.⁵⁹ Adapun teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah dengan Regresi Linear Sederhana dan uji t dengan bantuan *SPSS versi 25*.

- a. Mencari persamaan regresi sederhana dengan rumus:

$$Y' = a + bx$$

Keterangan:

Y' = subjek variabel terikat yang diprediksikan

a = harga Y ketika $X = 0$ (harga konstan)

b = koefisien regresi, menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel terikat yang didasarkan variabel bebas

X = subjek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

- b. Menghitung uji t

Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari variabel bebas secara parsial terhadap

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 249.

variabel terikat.⁶⁰ Untuk menghitung nilai t_{hitung} dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 25*.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) maka harga t_{hitung} koefisien korelasi signifikan, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka harga t_{hitung} tidak signifikan, yang berarti bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

c. Menghitung Koefisien Determinasi (KD)

Untuk mengetahui seberapa koefisien determinasi (KD) variabel X terhadap variabel Y digunakan rumus berikut:⁶¹

$$KD = r^2 \times 100\%$$

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D...*, hlm. 194.

⁶¹ Al Nizar dan Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa"..., hlm. 182.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo

Masyarakat Desa Tawangrejo merupakan masyarakat yang agamis. Hal ini dibuktikan dengan kehidupan keberagaman yang diamalkan sejak dulu secara turun-temurun oleh para sesepuh desa. Selain itu, putra-putra desa Tawangrejo banyak yang pergi belajar ke beberapa daerah tidak hanya di wilayah Jawa Tengah, bahkan sampai ke daerah Jawa Timur seperti Gontor, Termas, Kediri, Jombang, Banyuwangi, Jember, dan lain-lain. Sepulang mereka mengkaji ilmu agama di tempat perantauannya, mereka memperoleh bekal pengalaman dan pengetahuan tentang agama Islam yang kemudian di dukung oleh pengalaman para santri yang pulang dari pondok pesantren, maka timbul gagasan untuk mengembangkan ajaran Islam dengan mendirikan lembaga pendidikan Islam.

Berawal dari kenyataan dan kebutuhan akan pentingnya pendidikan Islam, serta keinginan untuk mengamalkan ilmu pengetahuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan umat sekaligus bangsa yang dilandasi iman dan takwa, maka dibutuhkan wadah untuk mengembangkan dan mendakwahkan Islam. Untuk mewujudkan gagasan tersebut, maka pada tahun 1937 para tokoh

agama dan tokoh masyarakat Desa Tawangrejo berkumpul dan bermusyawarah untuk merealisasikan berdirinya sebuah Madrasah.

Musyawarah tersebut dilakukan oleh tokoh-tokoh dari golongan tua dan golongan muda. Dari musyawarah tersebut kemudian menghasilkan beberapa keputusan diantaranya adalah segera didirikannya Madrasah dengan nama “Matholiul Falah” yang masih mengindik pada Madrasah Matholiul Falah Kajen Margoyoso. Namun, sempat terhenti karena penjajahan Jepang. Setelah Indonesia merdeka, pada tahun 1947 Madrasah Matholiul Falah mulai diaktifkan kembali, yang sebelumnya masih mengindik pada Madrasah Matholiul Falah Kajen Margoyoso akhirnya melepaskan diri dan berdiri sendiri dengan nama “Madrasah Roudlotusysyubban”.

Dalam pertumbuhannya Madrasah Roudlotusysyubban semakin berkembang, hingga saat ini menjadi Yayasan Pendidikan Islam Roudlotusysyubban (YPIR), dan telah memiliki beberapa unit diantaranya MI, MTs, Madin, MA, TPQ, dan RA.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Roudlotusysyubban berdiri sejak 1953 yang semula bernama Mualimin, kemudian beralih nama menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam (MTs. AI). Namun, pada tahun 1972 kembali menjadi Madrasah Tsanawiyah (MTs).

2. Profil MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo

Nama Madrasah : MTs Roudlotusysyubban
NSM : 121233180014
NPSN : 20364135
Akreditasi : A
Alamat : Desa Tawangrejo Rt. 1 Rw. 6
Winong - Pati
Desa : Tawangrejo
Kecamatan : Winong
Kabupaten : Pati
Provinsi : Jawa Tengah

3. Visi dan Misi MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo

a. Visi

Terciptanya generasi Muslim yang bertaqwa, berakhlakul karimah dan berkualitas dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Misi

- 1) Meningkatkan pengetahuan, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam agar menjadi manusia yang sholih dan sholikhah.
- 2) Menumbuhkan semangat ukhwah Islamiyah dan akhlakul karimah kepada seluruh warga madrasah.

- 3) Meningkatkan kualitas penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Menumbuhkan semangat keilmuan dan kedisiplinan warga madrasah.
- 5) Mengembangkan manajemen partisipatif secara demokratis.

4. Personalia Madrasah

MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo memiliki guru sebanyak 23 orang, dan karyawan 5 orang yang dipandang cukup untuk mengajar dan memberi pelayanan pada sejumlah siswa. Sementara itu, jumlah peserta didik di MTs Roudlotusysyubban tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 193 siswa.

Tabel 4.1 Jumlah Siswa MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo

No.	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII	3	69
2.	VIII	2	62
3.	IX	2	62
Total			193

Tabel 4.2 Jumlah Guru dan Karyawan MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo

No.	Keterangan	Jumlah Guru
1.	Guru PNS	-
2.	Guru Tetap Yayasan	23
3.	Karyawan	5
Total		28

B. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data tentang intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket yang disebarakan kepada 62 responden siswa kelas VIII untuk diisi sesuai dengan petunjuk. Data yang diperoleh melalui angket dianalisa dengan memberi nilai pada setiap item jawaban berupa angka pada setiap pernyataan yang telah diberikan kepada responden. Setelah itu data dikumpulkan dan diperiksa.

a. Data Angket X Tentang Intensitas Penggunaan Gadget

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner atau angket yang disebarakan kepada siswa kelas VIII sebanyak 62 responden. Sebelum instrument angket digunakan untuk penelitian, diperlukan uji coba tingkat validitas dan reliabilitas. Dari hasil uji coba instrument angket tersebut diambil 15 butir pernyataan tentang intensitas penggunaan *gadget*, dan setiap butir disediakan 4 pilihan alternatif jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jawaban Positif
 - a) Untuk jawaban selalu (SL) nilai 4
 - b) Untuk jawaban sering (S) nilai 3
 - c) Untuk jawaban jarang (J) nilai 2
 - d) Untuk jawaban tidak pernah (TP) nilai 1

2) Jawaban Negatif

- a) Untuk jawaban selalu (SL) nilai 1
- b) Untuk jawaban sering (S) nilai 2
- c) Untuk jawaban jarang (J) nilai 3
- d) Untuk jawaban tidak pernah (TP) nilai 4

Berdasarkan kriteria penskoran tersebut, diperoleh data intensitas penggunaan gadget sebagai berikut:

Tabel 4.3 Total Skor Angket Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Responden	Skor	Responden	Skor
R-1	29	R-33	39
R-2	34	R-34	38
R-3	36	R-35	40
R-4	41	R-36	47
R-5	30	R-37	41
R-6	33	R-38	34
R-7	39	R-39	37
R-8	32	R-40	41
R-9	24	R-41	36
R-10	32	R-42	31
R-11	45	R-43	33
R-12	38	R-44	45
R-13	41	R-45	43
R-14	27	R-46	33
R-15	34	R-47	28
R-16	31	R-48	42
R-17	28	R-49	41
R-18	46	R-50	40

R-19	37	R-51	39
R-20	35	R-52	36
R-21	36	R-53	35
R-22	30	R-54	48
R-23	41	R-55	38
R-24	33	R-56	43
R-25	45	R-57	34
R-26	41	R-58	36
R-27	31	R-59	48
R-28	42	R-60	38
R-29	28	R-61	34
R-30	40	R-62	43
R-31	32	Jumlah	2289
R-32	37		

Setelah melakukan penghitungan skor seperti tabel diatas, langkah selanjutnya yaitu membuat tabel distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi dan nilai terendah dari data yang diperoleh. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai tertinggi yaitu 48, dan nilai terendah yaitu 24.
- 2) Mencari nilai rata-rata atau mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{2289}{62} \\
 &= 36,92 \text{ (dibulatkan menjadi 37)}
 \end{aligned}$$

3) Mencari Standar Deviasi

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}} \\&= \sqrt{\frac{62(86415) - (2289)^2}{62(62-1)}} \\&= \sqrt{\frac{5357730 - 5239521}{62(61)}} \\&= \sqrt{\frac{118209}{3782}} \\&= \sqrt{31,26} \\&= 5,59 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}\end{aligned}$$

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif Intensitas Penggunaan Gadget

Statistik	Nilai Statistik
N	62
Mean	37
Nilai Tertinggi	48
Nilai Terendah	24
Standar Deviasi	6

Tabel diatas merupakan deskripsi skor rata-rata atau mean dari angket intensitas penggunaan *gadget* yang diisi oleh 62 responden yaitu siswa kelas VIII, dengan perolehan mean sebesar 37, standar deviasi sebesar 6, skor tertinggi 48, dan skor terendah 24. Setelah diketahui nilai mean dan standar deviasi maka untuk mengetahui kualitas intensitas penggunaan *gadget*, perlu dibuat kualitas variabel dengan membuat interval kategori dari skor mentah sebagai berikut:

$$M - 1,5 SD = 37 - 1,5 (6) = 28$$

$$M - 0,5 SD = 37 - 0,5 (6) = 34$$

$$M + 0,5 SD = 37 + 0,5 (6) = 40$$

$$M + 1,5 SD = 37 + 1,5 (6) = 46$$

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan
*Gadget***

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$X < 28$	8	13%	Sangat Rendah
$28 < X \leq 34$	18	29%	Rendah
$34 < X \leq 40$	16	26%	Sedang
$40 < X \leq 46$	16	26%	Tinggi
$X > 46$	4	6%	Sangat Tinggi
Jumlah	62	100%	

Dari tabel diatas, terlihat bahwa skor intensitas penggunaan *gadget* pada interval $X < 28$ terdapat 8 responden (13%) dengan kategori sangat rendah, interval $28 < X \leq 34$ terdapat 18 responden (29%) dengan kategori rendah, interval $34 < X \leq 40$ terdapat 16 responden (26%) dengan kategori sedang, interval $40 < X \leq 46$ terdapat 16 responden (26%) dengan kategori tinggi, dan interval $X > 46$ terdapat 4 responden (6%) dengan kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* siswa berada pada kategori "rendah".

b. Data Angket Y Tentang Motivasi Belajar Fiqih

Peneliti menyajikan data yang diperoleh dari penjumlahan skor jawaban angket siswa kelas VIII sebanyak 62 responden. Sebelum angket disebar kepada responden, dilakukan uji coba instrument angket terlebih dahulu. Dari hasil uji coba instrument angket tersebut diambil 22 butir pernyataan tentang motivasi belajar fiqih, dan setiap butir disediakan 4 pilihan alternatif jawaban dengan kriteria dan skor yang berbeda seperti pada variabel X. Berdasarkan kriteria penskoran tersebut, diperoleh data motivasi belajar fiqih sebagai berikut:

Tabel 4.6 Total Skor Angket Motivasi Belajar Fiqih

Responden	Skor	Responden	Skor
R-1	59	R-33	77
R-2	52	R-34	65
R-3	65	R-35	71
R-4	54	R-36	66
R-5	73	R-37	67
R-6	75	R-38	74
R-7	59	R-39	70
R-8	60	R-40	77
R-9	53	R-41	55
R-10	74	R-42	69
R-11	78	R-43	58
R-12	50	R-44	58
R-13	72	R-45	62
R-14	49	R-46	48

R-15	64	R-47	42
R-16	76	R-48	62
R-17	49	R-49	75
R-18	57	R-50	65
R-19	64	R-51	65
R-20	72	R-52	55
R-21	53	R-53	74
R-22	63	R-54	71
R-23	71	R-55	83
R-24	72	R-56	63
R-25	79	R-57	67
R-26	62	R-58	81
R-27	61	R-59	63
R-28	67	R-60	65
R-29	50	R-61	73
R-30	83	R-62	64
R-31	48	Jumlah	4013
R-32	64		

Setelah melakukan penghitungan skor seperti tabel diatas, langkah selanjutnya yaitu membuat tabel distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi dan nilai terendah dari data yang diperoleh. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai tertinggi yaitu 83, dan nilai terendah yaitu 42.

2) Mencari Mean

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y}{N} \\ &= \frac{4013}{62} \\ &= 64,72 \text{ (dibulatkan menjadi 65)}\end{aligned}$$

3) Mencari Standar Deviasi

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{N(N-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{62(265463) - (4013)^2}{62(62-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{16458706 - 16104169}{62(61)}} \\ &= \sqrt{\frac{354537}{3782}} \\ &= \sqrt{93,74} \\ &= 9,68 \text{ (dibulatkan menjadi 10)}\end{aligned}$$

Tabel 4.7 Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik	Nilai Statistik
N	62
Mean	65
Nilai Tertinggi	83
Nilai Terendah	42
Standar Deviasi	10

Untuk mengetahui kualitas motivasi belajar fiqih, perlu dibuat kualitas variabel dengan membuat interval kategori dari skor mentah sebagai berikut:

$$M - 1,5 SD = 65 - 1,5 (10) = 50$$

$$M - 0,5 SD = 65 - 0,5 (10) = 60$$

$$M + 0,5 SD = 65 + 0,5 (10) = 70$$

$$M + 1,5 SD = 65 + 1,5 (10) = 80$$

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Fiqih

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$X < 50$	7	11%	Sangat Rendah
$50 < X \leq 60$	11	18%	Rendah
$60 < X \leq 70$	22	35%	Cukup
$70 < X \leq 80$	19	31%	Tinggi
$X > 80$	3	5%	Sangat Tinggi
Jumlah	62	100%	

Dari tabel diatas, diperoleh skor motivasi belajar pada interval $X < 50$ terdapat 7 responden (11%) dengan kategori sangat rendah, interval $50 < X \leq 60$ terdapat 11 responden (18%) dengan kategori rendah, interval $60 < X \leq 70$ terdapat 22 responden (35%) dengan kategori sedang, interval $70 < X \leq 80$ terdapat 19 responden (31%) dengan kategori tinggi, dan interval $X > 80$ terdapat 3 responden (5%) dengan kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar fiqih siswa berada pada kategori "Cukup".

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih

siswa kelas VIII MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati”. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan penghitungan *SPSS versi 25*. Hasil uji regresi linear sederhana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Uji Signifikansi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	609.453	1	609.453	7.158	.010 ^b
	Residual	5108.885	60	85.148		
	Total	5718.339	61			
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						
b. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gadget						

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada tabel diatas, diperoleh F_{hitung} sebesar 7,158 dan nilai signifikansi 0,010. Setelah menemukan F_{hitung} , langkah selanjutnya adalah mencari F_{tabel} yaitu $df_1 (n-1)$ atau $2 - 1 = 1$, dan $df_2 (n-k-1)$ atau $62 - 1 - 1 = 60$, maka diperoleh F_{tabel} sebesar 4,00. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} 7,158 >$

F_{tabel} 4,00 dan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

a. Mencari Persamaan Regresi

Untuk mengetahui persamaan regresi digunakan rumus regresi sederhana $Y' = a + bX$. Untuk penghitungannya dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 25*. Adapun hasil disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.706	7.944		5.502	.000
	Intensitas Penggunaan Gadget	.569	.213	.326	2.675	.010
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						

Pada tabel diatas diperoleh nilai a (konstanta) sebesar 43,706 dan nilai b (koefisien regresi X) yaitu 0,569. Berdasarkan hasil tersebut dapat dibentuk persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

$$Y' = 43,706 + 0,569X$$

Dari persamaan diatas maka konstanta (a) sebesar 43,706 artinya jika intensitas penggunaan *gadget* (X) nilainya 0, maka motivasi belajar siswa (Y) sebesar 43,706. Koefisien regresi (b) variabel motivasi belajar sebesar 0,569 artinya jika intensitas penggunaan *gadget* mengalami kenaikan 1, maka motivasi belajar siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,569. Ini berarti semakin naik intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi motivasi belajar siswa.

b. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} (Uji t)

Dasar pengambilan keputusan pada uji t adalah jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Dari hasil uji t dengan bantuan program *SPSS versi 25* diperoleh tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.706	7.944		5.502	.000
	Intensitas Penggunaan Gadget	.569	.213	.326	2.675	.010

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 2,675 dengan nilai signifikansi 0,010. Dengan menggunakan taraf kesalahan 5% atau 0,05 $dk = N-2 = 62 - 2 = 60$, sehingga didapatkan $t_{tabel} = 2,000$. Maka diketahui nilai t_{hitung} $2,675 > 2,000$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dari hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} $2,675 > t_{tabel}$ 2,000. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati, yang berarti hipotesis pada penelitian ini diterima.

c. Menghitung Koefisien Determinasi

Penghitungan koefisien determinasi dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 25*, dimana hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.12 Besar Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.326 ^a	.107	.092	9.228
a. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gadget				

Dari tabel diatas diketahui besarnya indeks nilai koefisien korelasi (R) yaitu sebesar 0,326. Serta diperoleh besar indeks koefisien korelasi determinasi (R^2) sebesar 0,107 yang digunakan untuk menentukan persentase sumbangan

pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar fiqih. Nilai R^2 sebesar 0,107, artinya persentase sumbangan intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap motivasi belajar fiqih (Y) sebesar $0,107 \times 100\% = 10,7\%$. Sementara itu 89,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dicantumkan dalam penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Intensitas Penggunaan Gadget Siswa Kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati

Intensitas merupakan tingkatan seseorang dalam melakukan sebuah aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus. Sementara itu *gadget* merupakan perangkat digital yang memiliki tujuan dan fungsi praktis dalam membantu segala pekerjaan manusia.⁶² Jadi, intensitas penggunaan *gadget* merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan sebuah aktivitas menggunakan atau memanfaatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Dari observasi yang telah dilakukan di MTs Roudlotusysyubban, jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh siswa kelas VIII adalah handphone (*smartphone*).

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VIII dengan menggunakan

⁶² Cucu Sopiah, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Disiplin pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19", *Jurnal Jendela Bunda PG PAUD UMC*, (Vol. 9, No. 1 tahun 2020), hlm. 15.

angket berupa 15 pernyataan kepada 62 siswa yang bertindak sebagai responden diperoleh data mengenai intensitas penggunaan gadget memiliki rata-rata (mean) = 37, dan standar deviasi (SD) = 6. Hal ini menunjukkan jika intensitas penggunaan *gadget* siswa Kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati termasuk dalam kategori “rendah” yaitu pada interval $28 < X \leq 34$ dengan persentase 29%.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Baihaqi Zainudin selaku kepala madrasah yang mengatakan: ”Pihak sekolah melarang siswa untuk membawa *gadget* ke sekolah, kecuali pada saat tertentu saja seperti *classmeeting*, kegiatan pramuka diluar sekolah, karya wisata dan kegiatan lainnya diperbolehkan selagi masih dalam pengawasan dan kontrol dari guru serta pihak sekolah. Selain itu, dari pihak sekolah juga terkadang mengadakan razia handphone dadakan tanpa adanya pemberitahuan terlebih dahulu, dan apabila didapatkan ada siswa yang membawanya ke sekolah, maka handphone tersebut akan ditahan oleh guru BK untuk sementara”. Beliau juga mengatakan: ”Sebagian dari siswa berasal dari luar daerah dan tidak tinggal dengan orangtuanya melainkan dipondok. Jadi, ada beberapa siswa yang membawa *gadget* ke sekolah namun tidak digunakan saat jam pelajaran, tetapi dititipkan kepada guru piket, kemudian bisa diambil ketika

pulang sekolah, dan lebih seringnya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tuanya”.⁶³

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang dikatakan oleh Bu Ismi selaku wakil kepala bagian kurikulum yang mengatakan:”Pada saat pembelajaran siswa tidak diperbolehkan membawa *gadget*, kecuali guru yang bersangkutan menggunakannya untuk pembelajaran, seperti saat kuis atau pada materi tertentu”.⁶⁴ Pendapat ini juga diperkuat oleh Rofiq, siswa kelas VIII yang mengatakan: ”Biasanya saya menggunakan *gadget* dirumah, dan dalam penggunaannya orangtua memberi waktu atau batasan dalam memakai *gadget*”.⁶⁵

Pendapat lain juga dipaparkan oleh Khotim, siswi kelas VIII yang mengatakan:”Biasanya saya menggunakan *gadget* pada saat dirumah, itupun tidak terlalu sering atau jarang. Ketika menggunakan *gadget* juga tidak lama, kurang lebih 2 jam dalam sehari”.⁶⁶ Fahmi, selaku siswa kelas VIII juga mengatakan:”Saya menggunakan *gadget* ada batas waktunya, dikarenakan juga

⁶³ Baihaqi Zainudin, Kepala Madrasah, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁶⁴ Isminingsih, Waka Kurikulum, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁶⁵ Khoirum Imam Arrofiq, Peserta didik, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁶⁶ Nur Khotimah, Peserta didik, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

sambil mondok jadi pemakaian *gadget* sangat dibatasi dan diawasi. Dalam penggunaannya pun biasanya untuk belajar”.⁶⁷

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya intensitas penggunaan *gadget* para siswa disebabkan beberapa hal diantaranya, adanya larangan bagi siswa untuk membawa *gadget* ke sekolah kecuali saat tertentu saja, diberinya batasan dalam menggunakan *gadget* oleh orang tua, dan adanya sanksi atau hukuman bagi siswa yang tidak mematuhi aturan tersebut. Selain itu, terkadang diadakan juga razia handphone secara tiba-tiba yang membuat siswa menjadi ragu untuk membawa gadgetnya ke sekolah.

2. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati

Motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu, yang didalamnya terdapat tiga komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Sedangkan belajar merupakan tindakan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku.⁶⁸ Motivasi belajar memiliki peran penting untuk mencapai keberhasilan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan menyadari kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil

⁶⁷ Muhammad Fahmi Akbar, Peserta didik, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁶⁸ Arianti, “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Kependidikan*, (Vol. 12, No. 2 tahun 2018), hlm. 215.

belajar. Mengetahui kemana arah belajarnya, memberi semangat belajar, dan menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.⁶⁹

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VIII dengan menggunakan angket berupa 22 pernyataan kepada 62 siswa yang bertindak sebagai responden diperoleh data mengenai motivasi belajar fiqih siswa memiliki rata-rata (mean) = 65, dan standar deviasi (SD) = 10. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar fiqih siswa Kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati termasuk dalam kategori “Cukup” yaitu pada interval $60 < X \leq 70$ dengan persentase 35%.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ismi mengatakan: ”Penggunaan *gadget* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. Dimana dari *gadget* diperoleh banyak informasi, ilmu, dan banyak pembelajarannya apabila digunakan secara tepat. Namun, harus dibatasi penggunaannya dengan memberi arahan pada siswa bagaimana menyaring informasi dengan benar, dan membuang informasi yang tidak benar (hoax)”. Beliau juga mengatakan: ”siswa yang menggunakan *gadget* secara tepat, dapat menjadikannya sebagai sarana untuk mengembangkan softskill

⁶⁹ Tri Rumhadi, “Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Diklat Keagamaan*, (Vol. 11, No. 1 tahun 2017), hlm. 40.

siswa yang dapat menghasilkan karya, seperti menulis, menggambar, desain, dan lainnya”.⁷⁰

Selaras dengan pendapat tersebut, ibu Maesaroh selaku guru fiqih mengatakan:”*Gadget* dapat menambah wawasan bagi siswa, karena materi yang di dapat saat pembelajaran tidak monoton hanya dari penjelasan guru saja, melainkan siswa dapat mencarinya melalui google, youtube, atau aplikasi lain yang mendukung dan membantu siswa untuk mencari jawaban dari permasalahan yang tidak diketahui atau pahami”.⁷¹

Siswi yang bernama Khotim mengatakan: ”Terkadang saya menggunakan gadget untuk mencari materi pembelajaran melalui youtube”.⁷² Begitupun dengan yang dilakukan oleh Fahmi yang mengatakan: ”Biasanya saya menggunakan gadget untuk keperluan belajar dan berkomunikasi dengan orangtua, itupun masih dalam pengawasan pihak pondok”.⁷³ Sementara itu, Rofiq memberi pendapat berbeda yang mengatakan bahwa: ”Biasanya

⁷⁰ Isminingsih, Waka Kurikulum, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁷¹ Siti Maesaroh, Guru mata pelajaran Fiqih, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁷² Khoirum Imam Arrofiq, Peserta didik, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

⁷³ Muhammad Fahmi Akbar, Peserta didik, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

saya menggunakan gadget sebagai media hiburan seperti bermain game, menonton video, dan lainnya ketika sedang bosan”.⁷⁴

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat dipahami bahwa masing-masing siswa menggunakan *gadget* untuk kebutuhan yang berbeda, tergantung keperluan dan keinginannya. Apabila digunakan dengan bijak dan tepat, maka *gadget* dapat menunjang siswa untuk menambah wawasan dan mengembangkan softskill yang dimiliki.

3. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati

Untuk mengetahui kontribusi pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar fiqih Siswa kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati, ada beberapa langkah yang dilakukan diantaranya mencari persamaan regresi. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25* diperoleh nilai a (konstanta) sebesar 43,706 dan nilai b (koefisien regresi) yaitu 0,569 sehingga diketahui persamaan regresi $Y' = a + bX$ adalah $43,706 + 0,569X$ yang menunjukkan adanya pengaruh positif signifikan. Adanya pengaruh tersebut mengakibatkan motivasi belajar yang diperoleh siswa meningkat apabila intensitas

⁷⁴ Khoirum Imam Arrofiq, Peserta didik, *Wawancara*, Pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023.

penggunaan *gadget* siswa dimanfaatkan secara baik, tepat, dan efisien.

Hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 2,675$ dengan nilai signifikansi = 0,010. Sedangkan $t_{tabel} = 2,000$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05). Dengan demikian hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 2,675 > t_{tabel} 2,000$ atau nilai signifikansi $> 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar fiqih Siswa kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati. Dimana berdasarkan penghitungan koefisien determinasinya, intensitas penggunaan *gadget* mempengaruhi motivasi belajar fiqih sebesar 10,7%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Uno yang mengatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua hal, yaitu pribadi diri siswa sendiri dan dari lingkungan tempat tinggal.⁷⁵

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes” yang mendapatkan hasil

⁷⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), hlm. 23.

bahwa penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebesar 33,1%. Hal ini berarti semakin meningkat penggunaan *gadget* dan kebiasaan belajar, maka motivasi belajar siswa akan meningkat.⁷⁶

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kartika Mariskhana dalam jurnalnya yang berjudul “Dampak Media Sosial (*Facebook*) dan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar” tahun 2018 yang mendapatkan hasil bahwa media sosial (*facebook*) dan *gadget* berdampak secara simultan terhadap motivasi belajar siswa sebesar 45%.⁷⁷

D. Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian berlangsung, ada beberapa keterbatasan tertentu, seperti halnya dalam penulis lakukan tidak terlepas dari adanya keterbatasan maupun kesalahan yang tanpa disadari dapat menyebabkan kekeliruan dalam pengambilan keputusan akhir. Keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

⁷⁶ Jumairoh Indah Wulandari, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes*, Skripsi, (FIP Universitas Negeri Semarang, 2020).

⁷⁷ Kartika Mariskhana, “Dampak Media Sosial (*Facebook*) dan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar”, *Jurnal Perspektif*, (Vol. 16, No. 1 tahun 2018), hlm. 67.

1. Keterbatasan Waktu

Keterbatasan waktu merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan. Peneliti terbatas melakukan penelitian dikarenakan pada saat yang sama para peserta didik sedang melaksanakan ujian semester, sehingga ruang antara peneliti dan responden menjadi sangat terbatas dan singkat yaitu hanya saat jam pulang sekolah saja, dan mengakibatkan proses pengambilan data menjadi tidak maksimal.

2. Keterbatasan dalam Penggunaan Angket

Dalam penggunaan angket, tidak selamanya angket mempunyai kelebihan, namun juga memiliki kelemahan, yakni dari jawaban responden yang kurang terbuka dalam memberikan jawaban dan kemungkinan jawaban-jawaban tersebut dipengaruhi oleh keinginan pribadi.

3. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari akan keterbatasan pengetahuan khususnya dalam membuat karya ilmiah. Namun, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati berada dalam kategori rendah yaitu pada interval $28 < X \leq 34$ dengan nilai persentase 29%.
2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati berada dalam kategori cukup yaitu pada interval $60 < X \leq 70$ dengan nilai persentase 35%.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara Intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi $Y' = 43,706 + 0,569X$ yang berarti memiliki pengaruh positif signifikan. Serta, hasil penghitungan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,675 > 2,000$), dan nilai probabilitas dari tabel $<$ tingkat signifikansi 0,05 ($0,010 < 0,05$) menunjukkan angka yang signifikan. Variabel intensitas penggunaan gadget (X) memiliki pengaruh sebesar 0,107 atau 10,7% terhadap motivasi belajar fiqih (Y). Dengan demikian, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dan telah disimpulkan maka terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian, diantaranya:

1. Bagi Madrasah

Diharapkan hendaknya sekolah selalu memberikan fasilitasi dengan baik, seperti media pembelajaran dan alat pembelajaran yang memadai, agar motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat. Selain itu, diharapkan juga pihak sekolah tetap mengontrol penggunaan *gadget* siswa di sekolah agar siswa dapat berkonsentrasi dalam proses belajarnya

2. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat meningkatkan pengelolaan kelas terutama dalam penggunaan metode dan media pembelajaran dikelas, agar dalam pembelajaran siswa merasa nyaman dan tidak mudah merasa bosan dan jenuh. Sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan materi pelajaran dapat dipahami dengan mudah.

3. Bagi Orangtua

Orang tua hendaknya lebih meningkatkan perhatiannya terhadap proses belajar anak dirumah, terutama kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* hendaknya diawasi dan dikontrol dengan baik, agar tidak berdampak buruk pada kegiatan belajarnya yang kemudian akan mempengaruhi hasil belajarnya.

4. Bagi Siswa

Kepada siswa diharapkan dapat mengontrol dirinya dalam menggunakan *gadget* terutama handphone. Sebaiknya siswa menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang bermanfaat yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan. Seperti mencari materi yang tidak dipahami saat pembelajaran, atau menjadikan *gadget* sebagai media untuk mengembangkan potensi diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Nizar dan Siti Hajaroh. 2019. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*. El-Midad: Jurnal PGMI. (Vol. 11, No. 2).
- Anggraini, Eka. 2018. *Mengatasi Kecanduan Gadget* (Bandung: Serayu Publishing).
- Anisa, Khoirul dan Retno Wahyuningsih. 2021. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Keikutsertaan TPA terhadap Kemampuan Membaca Al Quran*”, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. (Vol. 4, No. 2).
- Arianti. 2018. *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Kependidikan*, (Vol. 12, No. 2).
- Arimbi, dkk. 2022. *Rekognisi Pendidikan, Olahraga, dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management).
- Az Za’balawi, M. Sayyid Muhammad. 2007. *Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa*. (Jakarta: Gema Insani).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka).
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama).
- Emda, Amna. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. *Lantanida Journal*. (Vol.5, No. 2).

- Fahrudin, Havid. 2020. *Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar*. Jurnal Stethoskope (Vol. 1 No. 2).
- Farida, Fauzia. 2017. *Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu Lamongan*. Skripsi, (FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Fitri, Agus Zaenul dan Nik haryanti. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Malang: Madani Media).
- Hamdi, Tri. 2017. *Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Diklat keagamaan. (Vol. 11, No. 1).
- Hanief, Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto. 2017. *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish).
- Hapzia, Alyatul dan Linda Yarni. 2023. *Dampak Penggunaan Handphone pada Minat Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Situjuah Limo Nagari*. Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan, (Vol. 3, No. 1).
- Irfan, dkk. 2020. *Hubungan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Remaja di SMA Negeri 2 Majene*. Journal of Islamic Nursing, (Vol.5, No. 2).
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (jakarta: Google Books).
- Karmila dan Mulhamah. 2023. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan*

- Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar. Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat, (Vol. 3, No. 1).*
- Kurniawati, Novita dkk. 2021. *Upaya Guru Mata Pelajaran Fiqih dalam Pengembangan Spiritual Siswa kelas VII D MTs Hidayatul Muhtadin Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021.* Ar Royhan: Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam, (Vol. 1, No. 2).
- Mandias, Green Ferry. 2017. *Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat.* Cogito Smart Journal, (Vol. 3, No. 1).
- Mariskhana, Kartika. 2018. *Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget terhadap Motivasi Belajar.* Jurnal Perspektif, (Vol. 16, No. 1).
- Marpaung, Junierissa. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.* Jurnal Kopasta. (Vol.5, No.2).
- Marzuki, Agustina, dkk. 2020. *Praktikum Statistik,* (Malang: Ahlimedia Press).
- Masni, Harbeng. 2015. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.* Jurnal Dikdaya. (Vol. 5, No. 1).
- Masykur, Mohammad Rizqillah. 2019. *Metodologi Pembelajaran Fiqih.* Jurnal Al Makrifat, (Vol. 4, No. 2).
- Munib, Abdul. 2017. *Pendekatan Sainifik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam.* Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman, (Vol. 4, No.2).

- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press).
- Noormiyanto, Faiz. 2018. *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah*. *Jurnal Elementary School*, (Vol. 5, No. 1).
- Novitasari, Nurul. 2019. *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic School*, (Vol. 3, No. 2).
- Pudyastuti, Rita Rena dan Kariyadi. 2023. *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia).
- Putriana, Khairul dkk. 2019. *Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsae tahun 2019*. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*. (Vol. 7 No. 2).
- Rabbi Radliya, Nizar dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *Jurnal PAUD Agapedia*, (Vol. 1, No. 1).
- Rumhadi, Tri. 2017. *Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran*, *Jurnal Diklat Keagamaan*, (Vol. 11, No. 1).
- Sardiman A. M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

- Sari, Putri Ayu Indah, dkk. 2022. *Analisis Dampak Gadget Terhadap Motivasi Belajar di SD Negeri Pengaradan 03*. Profesional Jurnal Pendidikan, (Vol. 1, No. 1).
- Schreiber, James and Kimberly Asner-Self. 2011. *Educational Research*. (New Jersey: John Wiley & Sons, Inc).
- Sobon, Kosmas dan Jelvi M. Mangundap. 2019. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi belajar Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, (Vol. 2, No.2).
- Sofiyana, Marinda Sari dkk. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi).
- Sopiah, Cucu. 2021. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Disiplin pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19*. Jurnal Jendela Bunda PG PAUN UMC, (Vol. 9, No. 1).
- Subagijo, Azimah. 2020. *Diet & Detoks Gadget* (Jakarta Selatan: Mizan Digital Publishing).
- Suciadin, Jujun. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Muallimin Muhammadiyah Makassar*. Skripsi. (Makassar: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta).

- Syifa, Layyinatul, dkk. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, (Vol. 3, No. 4).
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara).
- Widadi, Sri Yekti dan Inge Ajeng Pramudita. 2018. *Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone di SMP Negeri 4 Garut*. Jurnal Keperawatan Silampari, (Vol. 2, No. 1).
- Wijamarko, Jarot dan Esther Setiawati. 2016. *Ayah Baik, Ibu Baik "Parenting Era Digital"* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia).
- Wulandari, Jumairoh Indah. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes*. Skripsi, (FIP Universitas Negeri Semarang).
- Yanuansa, Nando, dkk. 2020. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngalyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax : +62 24 7615387
Email : s1.pai@walisongo.ac.id
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Nomor : 5290/UN.10.3/J1/DA.04.09/11/2022 22 November 2022
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada
Yth. 1. Ibu Nur Asiyah, M.S.I
2. Ibu Atika Dyah Perwita, M.M
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Tri Ayuni Pratiwi
2. NIM : 1903016031
3. Semester ke- : 7
4. Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTs Roudlotusyubban Tawangrejo Pati.*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.



An. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 2

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 2677/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2023 Semarang, 29 Mei 2023

Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031

Yth.
Baihaqi Zainudin, S.Pd
di MTs Roudlotusysyubban Pati

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031
Alamat : Jl. Prof Dr.Hamka, Tambakaji, Kecamatan Ngaliyan
Judul skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati

Pembimbing :
1. Nur Asiyah, M.Si
2. Atika Dyah Perwita, M.M

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 30 Mei 2023 sampai dengan tanggal 30 Juni 2023
Demikian atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :
Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

Lampiran 3

Surat Keterangan Telah Penelitian



مؤسسة التربية الإسلامية روضة الشبان
YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ROUDLOTUSYSYUBBAN
MADRASAH TSANAWIYAH
STATUS : TERAKREDITASI A
Akte Notaris Nomor 21 tanggal 15 Januari 2015
Website/Email : www.mtsroudlotusysyubban.sch.id / mtsroudlotusysyubban@gmail.com

Alamat : Desa Tawangrejo Kec. Winong Kab. Pati Prop. Jawa Tengah ☎ 081392979921 ✉ 59181

SURAT KETERANGAN

Nomor : MTs/0789/PP.01.1/028/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baihaqi Zainudin, S.Pd
NIP : -.
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MTs. Roudlotusysyubban

Dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan penelitian untuk penyusunan skripsi yang dilakukan oleh:

Nama : Tri Ayuni Pratiwi
NIM : 1903016031
Judul Disertasi : "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo Pati"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pati, 5 Juni 2023
Kepala MTs. Roudlotusysyubban

Baihaqi Zainudin, S.Pd

Lampiran 4

Instrument Angket Uji Coba

ANGKET PENELITIAN (UJI COBA)

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Roudlotussyubban Tawangrejo Pati

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Bagian I

Intensitas Penggunaan Gadget (*Smartphone* dan *Tablet*)

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelas sebelum mengerjakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang menurut saudara paling sesuai.

SL : Selalu

S : Sering

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

3. Kejujuran saudara sangat membantu dan memudahkan dalam penelitian ini.
4. Terima kasih atas partisipasinya.

B. Pertanyaan

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	S	J	TP
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> hanya 15 menit dalam sekali pemakaian.				
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i>				

	kurang dari 7 jam dalam seminggu.				
3.	Saya tidak membatasi waktu dalam menggunakan <i>gadget</i> .				
4.	Orangtua saya memberi batasan waktu 1 hingga 2 jam untuk menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari.				
5.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 60 menit dalam sekali pemakaian.				
6.	Saya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari hanya untuk bermain game yang ada di <i>gadget</i> .				
7.	Ketika mengakses <i>gadget</i> saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari.				
8.	Saya menggunakan <i>gadget</i> seharian penuh setiap hari.				
9.	Biasanya saya menggunakan <i>gadget</i> pada saat siang hari.				
10.	Saya hanya menggunakan <i>gadget</i> 1-2 kali dalam sehari.				
11.	Saya menggunakan <i>gadget</i> saat hari minggu saja.				
12.	Saya tidak terlalu aktif menggunakan <i>gadget</i> , biasanya hanya 2 kali dalam seminggu.				
13.	Orang tua saya tidak membatasi frekuensi dalam penggunaan <i>gadget</i> .				
14.	Saya mengakses media sosial dengan <i>gadget</i> sampai				

	larut malam.				
15.	Jika dihitung dalam sehari saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 5 kali.				
16.	Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika ada waktu luang.				
17.	Saya lebih aktif menggunakan <i>gadget</i> saat di rumah.				
18.	Saya lebih sering menggunakan <i>gadget</i> sebagai media hiburan daripada belajar.				
19.	Saya hanya diperbolehkan memakai <i>gadget</i> saat libur sekolah.				
20.	Ketika mengakses suatu aplikasi seperti tiktok, saya dapat menghabiskan waktu minimal 30 menit.				

Bagian II

Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	S	J	TP
1.	Agar mendapatkan nilai yang baik saya belajar setiap hari.				
2.	Saya bertanya kepada guru atau teman ketika ada materi fiqih yang tidak saya pahami.				
3.	Saya merasa tidak puas ketika nilai fiqih saya jelek.				
4.	Saya hanya belajar ketika akan ujian atau ulangan.				
5.	Saya takut mencoba sesuatu karena dibayang-bayangi kegagalan.				
6.	Saya memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di kelas.				
7.	Saya mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.				
8.	Ketika dirumah saya membaca ulang pelajaran fiqih yang sudah dipelajari di kelas.				
9.	Saya malas mengikuti pelajaran yang tidak saya sukai.				
10.	Saya tidak berangkat sekolah ketika PR yang diberikan belum selesai				
11.	Saya lebih suka bermain game daripada belajar.				

12.	Saya belajar giat agar cita-cita saya tercapai.				
13.	Saya belajar agar mendapat ranking di kelas.				
14.	Saya belajar dengan tekun agar menjadi pandai				
15.	Saya tetap belajar meskipun guru tidak memberikan PR				
16.	Saya tidak tepat waktu ketika mengumpulkan tugas				
17.	Saya senang ketika dapat mengerjakan tugas sendiri dan tepat waktu.				
18.	Saya tetap belajar walaupun tidak diberi hadiah				
19.	Saya akan rajin belajar ketika orang tua saya memberi hadiah.				
20.	Saya senang ketika guru membentuk kelompok belajar saat pembelajaran				
21.	Saya senang ketika guru mengadakan tanya jawab saat pembelajaran				
22.	Saya mudah bosan ketika sedang belajar.				
23.	Saya lebih senang bermain game daripada belajar				
24.	Saya membuat jadwal belajar di rumah.				
25.	Orang tua saya acuh tak acuh terhadap kegiatan sekolah saya				

Lampiran 5

Data Skor Angket Uji Coba

NO	RESPONDEN	INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET (X)																				JUMLAH
		PERNYATAAN																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	R-1	3	2	3	1	2	4	2	4	2	4	2	2	1	4	2	4	3	3	3	4	55
2	R-2	3	2	3	2	1	3	4	3	2	3	2	2	3	4	2	4	4	2	4	3	56
3	R-3	4	3	1	1	3	3	2	2	1	2	2	1	4	3	1	2	3	4	4	4	50
4	R-4	3	4	3	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	47
5	R-5	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	4	2	4	3	39
6	R-6	3	1	4	2	1	3	3	4	2	2	1	2	3	2	3	4	4	2	4	4	54
7	R-7	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	4	4	2	4	41
8	R-8	4	2	2	1	2	4	1	1	1	3	1	1	3	2	1	2	3	1	3	4	42
9	R-9	3	2	2	1	2	4	1	1	1	3	2	2	3	2	2	2	4	2	3	3	45
10	R-10	3	4	3	2	1	4	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	2	1	3	3	43
11	R-11	4	1	3	1	2	4	3	2	2	3	2	1	4	3	2	4	4	3	4	3	55
12	R-12	4	1	4	1	1	4	2	4	1	2	1	1	1	3	2	1	3	3	4	3	46
13	R-13	2	1	3	3	1	3	3	4	1	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	2	53
14	R-14	3	1	3	1	1	3	3	4	1	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	56
15	R-15	2	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	1	4	1	1	3	2	3	2	3	40
16	R-16	3	2	4	1	4	4	4	3	3	2	1	1	1	3	2	1	2	3	4	4	52
17	R-17	1	1	4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	4	1	1	2	4	2	4	3	38
18	R-18	4	4	4	1	3	4	3	4	1	2	1	2	3	4	4	2	4	3	4	3	60
19	R-19	3	3	4	1	3	3	1	3	1	3	2	3	4	2	2	1	4	2	3	4	52
20	R-20	3	1	3	3	1	3	3	4	1	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	55
21	R-21	2	1	3	1	1	4	3	3	1	3	2	2	4	4	4	3	2	3	3	4	53
22	R-22	2	1	4	1	1	3	3	3	1	3	1	1	3	4	2	3	3	3	3	3	48
23	R-23	3	2	2	2	1	3	3	3	1	2	2	2	4	3	1	3	3	2	4	4	50
24	R-24	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	3	3	1	3	3	33
25	R-25	3	3	3	4	1	4	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	62
26	R-26	4	3	4	2	3	4	3	2	1	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	61
27	R-27	4	4	3	1	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	68
28	R-28	3	4	4	2	4	4	3	3	1	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	68
29	R-29	4	4	3	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	66
30	R-30	3	4	3	1	2	4	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	62

NO	RESPONDEN	MOTIVASI BELAJAR (Y)																									JUMLAH
		PERNYATAAN																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	R-1	3	3	3	3	3	4	4	2	2	4	3	4	3	3	2	4	4	4	2	1	3	1	2	3	4	74
2	R-2	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	2	4	3	2	1	3	1	2	2	3	4	73
3	R-3	3	2	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	85	
4	R-4	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	2	4	4	83	
5	R-5	2	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	1	3	3	1	3	2	2	2	2	3	58	
6	R-6	4	4	3	3	4	4	3	2	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	4	3	3	4	84	
7	R-7	2	2	3	1	3	3	2	1	3	4	4	4	2	2	2	4	4	3	3	4	3	1	4	2	69	
8	R-8	4	4	2	1	4	3	2	2	3	4	4	3	4	2	4	3	3	2	3	4	1	4	2	72		
9	R-9	3	3	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	3	1	4	4	1	4	2	76		
10	R-10	2	4	2	1	2	3	4	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	2	4	2	4	68		
11	R-11	3	3	4	3	4	3	2	2	4	2	4	4	3	4	2	4	4	2	3	3	4	3	3	4	79	
12	R-12	3	3	4	3	1	3	4	3	2	4	4	4	4	4	2	2	3	3	1	2	3	4	3	2	74	
13	R-13	4	4	4	3	3	4	2	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	87	
14	R-14	3	2	2	2	4	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	1	2	2	3	67	
15	R-15	2	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	61	
16	R-16	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	1	1	1	69	
17	R-17	2	3	3	2	1	3	2	1	4	2	3	4	3	3	4	3	2	1	2	2	1	1	1	1	58	
18	R-18	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	92	
19	R-19	3	4	3	1	3	3	4	2	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	80	
20	R-20	4	4	4	4	3	2	4	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	86	
21	R-21	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	56	
22	R-22	4	3	2	2	4	4	4	2	1	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	66	
23	R-23	2	4	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	4	1	3	3	2	1	2	70	
24	R-24	4	3	4	1	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	2	4	83	
25	R-25	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	81	
26	R-26	4	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	2	2	4	83	
27	R-27	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	3	3	4	90	
28	R-28	2	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	2	78		
29	R-29	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	89	
30	R-30	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	3	3	3	3	87	

Lampiran 6

Data Responden Uji Coba

No.	Nama Siswa	Kelas
1.	Ahmad Dian Adhyaksa	VIII A
2.	Ahmad Khoirul Rizal	VIII A
3.	Ahmad Muwaffaq Zainil Asror	VIII A
4.	Arina Hikmatun Nabilah	VIII A
5.	Bella Arum Indayani	VIII A
6.	Elisa Anjani	VIII A
7.	Eva Ainur Rofi'ah	VIII A
8.	Fuat Sovi	VIII A
9.	Gendis Maharani	VIII A
10.	Hilda Ayu Natasya	VIII A
11.	Ifa Nabila	VIII A
12.	Izzahtun Nafisah	VIII A
13.	Jihan Safitri	VIII A
14.	Julian Arga Pratama	VIII A
15.	Muhammad Alif Hidayatullah	VIII A
16.	Muhammad David Maulana	VIII A
17.	Muhammad Dhani Prasetyo	VIII A
18.	Mutia Rohmatul Ummah	VIII A
19.	Naelatul Salwa	VIII A
20.	Naila Puji Melani	VIII A
21.	Nopiana Santi Sabella	VIII A
22.	Nur Aini	VIII A
23.	Rahmatul Ulla	VIII A
24.	Revana Zaitun Nufus	VIII A
25.	Rifda Azizah	VIII A
26.	Siska Auliah Putri	VIII A
27.	Siti Nur Dahlia	VIII A
28.	Taliya Rahma Nia	VIII A
29.	Tegar Maulana	VIII A
30.	Umrotul Wakhidah	VIII A

Lampiran 7

R Tabel

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 8

Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan *Gadget*

		Correlations																				Total
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	
301	Parason	1	0,526	0,550	-0,106	0,411	0,512	0,267	0,203	0,307	0,402	0,321	0,248	0,042	0,384	0,183	-0,040	-0,030	0,400	-0,130	0,340	553
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
302	Parason	0,526	1	0,903	-0,012	0,512	0,427	0,201	0,013	0,316	0,227	0,443	0,418	0,201	0,077	0,389	-0,168	0,130	0,300	-0,170	0,330	562
	Correlasi		0,903	1	0,026	0,167	0,159	0,292	-0,111	0,170	0,190	-0,042	0,163	-0,128	0,207	0,409	0,082	-0,010	0,209	-0,017	0,040	0,370
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
303	Parason	0,500	0,903	1	0,026	0,167	0,159	0,292	-0,111	0,170	0,190	-0,042	0,163	-0,128	0,207	0,409	0,082	-0,010	0,209	-0,017	0,040	370
	Correlasi		0,903	1	0,026	0,167	0,159	0,292	-0,111	0,170	0,190	-0,042	0,163	-0,128	0,207	0,409	0,082	-0,010	0,209	-0,017	0,040	370
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
304	Parason	-0,106	-0,012	0,026	1	-0,295	0,125	0,384	0,177	0,029	0,070	0,336	0,320	0,047	0,276	0,188	0,317	-0,044	-0,022	-0,266	-0,162	0,251
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
305	Parason	0,431	0,512	0,167	-0,295	1	0,146	0,083	-0,062	0,234	0,140	0,212	0,255	0,073	0,013	0,253	-0,131	0,112	-0,117	-0,005	0,323	429
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
306	Parason	0,287	0,201	0,292	0,384	0,083	0,528	1	0,580	0,532	0,299	0,480	0,338	0,105	0,664	0,518	0,445	-0,080	0,509	-0,118	0,362	753
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
307	Parason	0,203	0,013	0,316	0,177	-0,062	0,272	0,080	1	0,189	0,306	0,271	0,387	-0,138	0,692	0,511	0,335	-0,211	0,578	-0,107	0,282	601
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
308	Parason	0,282	0,384	0,290	0,350	0,146	0,501	0,580	0,532	0,299	0,480	0,338	0,105	0,664	0,518	0,445	-0,080	0,509	-0,118	0,362	0,753	
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
309	Parason	0,307	0,315	0,170	0,029	0,234	0,411	0,532	0,189	1	0,263	0,255	0,125	-0,117	0,122	0,174	0,040	0,179	0,123	-0,047	0,176	431
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
310	Parason	0,028	0,228	0,314	0,713	0,461	0,068	0,108	0,102	0,161	0,000	0,001	0,594	0,000	0,036	0,053	0,707	0,147	0,001	0,734	0,000	
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
311	Parason	0,321	0,443	-0,042	0,335	0,212	0,362	0,480	0,338	0,105	0,664	0,518	0,445	-0,080	0,509	-0,118	0,362	0,753				
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
312	Parason	0,248	0,418	0,163	0,320	0,255	0,200	0,338	0,387	0,125	0,275	0,482	1	0,186	0,398	0,636	0,415	0,157	0,337	-0,431	0,132	711
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
313	Parason	0,042	0,207	-0,128	0,047	0,073	0,037	0,105	-0,138	-0,117	0,161	0,292	0,188	1	-0,066	0,076	0,131	0,181	0,090	-0,156	0,064	0,219
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
314	Parason	0,036	0,888	0,154	0,140	0,947	0,005	0,000	0,000	0,522	0,000	-0,022	0,029	0,727	0,911	0,015	0,101	0,000	0,137	0,291	0,000	
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
315	Parason	0,306	0,036	0,888	0,154	0,140	0,947	0,005	0,000	0,522	0,000	-0,022	0,029	0,727	0,911	0,015	0,101	0,000	0,137	0,291	0,000	
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
316	Parason	0,040	-0,168	0,000	0,317	-0,131	0,079	0,445	0,335	0,040	0,357	0,405	0,415	0,131	0,442	0,340	1	0,002	0,236	-0,238	-0,062	0,436
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
317	Parason	0,817	0,464	0,058	0,817	0,058	0,578	0,866	0,203	0,343	0,709	0,028	0,407	0,338	0,191	0,010	0,027	0,471	0,172	0,874	0,054	
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
318	Parason	0,028	0,987	0,150	0,909	0,022	0,036	0,003	0,001	0,518	0,147	0,053	0,068	0,638	0,000	0,083	0,209	0,471	0,000	0,657	0,204	0,000
	Correlasi		0,903	0,794	0,576	0,017	0,000	0,154	0,282	0,099	0,028	0,084	0,196	0,626	0,036	0,369	0,832	0,877	0,028	0,475	0,066	0,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
319	Parason	0,475	0,344	0,308	0,156	0,879	0,169</															

Lampiran 9

Hasil Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.839	20

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.871	25

Lampiran 10

Instrumen Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Roudlotussyubban Tawangrejo Pati

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Bagian I

Intensitas Penggunaan Gadget (*Smartphone* dan *Tablet*)

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelas sebelum mengerjakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang menurut saudara paling sesuai.

SL : Selalu

S : Sering

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

3. Kejujuran saudara sangat membantu dan memudahkan dalam penelitian ini.

Terima kasih atas partisipasinya.

B. Pertanyaan

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	S	J	TP
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> hanya 15 menit dalam sekali pemakaian.				
2.	Saya tidak membatasi waktu				

	dalam menggunakan <i>gadget</i> .				
3.	Orangtua saya memberi batasan waktu 1 hingga 2 jam untuk menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari.				
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 60 menit dalam sekali pemakaian.				
5.	Saya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari hanya untuk bermain game yang ada di <i>gadget</i> .				
6.	Ketika mengakses <i>gadget</i> saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari.				
7.	Saya menggunakan <i>gadget</i> seharian penuh setiap hari.				
8.	Biasanya saya menggunakan <i>gadget</i> pada saat siang hari.				
9.	Saya hanya menggunakan <i>gadget</i> 1-2 kali dalam sehari.				
10.	Saya tidak terlalu aktif menggunakan <i>gadget</i> , biasanya hanya 2 kali dalam seminggu.				
11.	Orang tua saya tidak membatasi frekuensi dalam penggunaan <i>gadget</i> .				
12.	Saya mengakses media sosial dengan <i>gadget</i> sampai larut malam.				
13.	Jika dihitung dalam sehari saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 5 kali.				
14.	Saya menggunakan <i>gadget</i>				

	ketika ada waktu luang.				
15.	Saya lebih sering menggunakan <i>gadget</i> sebagai media hiburan daripada belajar.				

Bagian II

Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	S	J	TP
1.	Agar mendapatkan nilai yang baik saya belajar setiap hari.				
2.	Saya bertanya kepada guru atau teman ketika ada materi fiqih yang tidak saya pahami.				
3.	Saya merasa tidak puas ketika nilai fiqih saya jelek.				
4.	Saya hanya belajar ketika akan ujian atau ulangan.				
5.	Saya takut mencoba sesuatu karena dibayang-bayangi kegagalan.				
6.	Saya memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di kelas.				
7.	Saya mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.				
8.	Ketika dirumah saya membaca ulang pelajaran fiqih yang sudah dipelajari di kelas.				
9.	Saya tidak berangkat sekolah ketika PR yang diberikan belum selesai				

10.	Saya belajar giat agar cita-cita saya tercapai.				
11.	Saya belajar dengan tekun agar menjadi pandai				
12.	Saya tetap belajar meskipun guru tidak memberikan PR				
13.	Saya tidak tepat waktu ketika mengumpulkan tugas				
14.	Saya senang ketika dapat mengerjakan tugas sendiri dan tepat waktu.				
15.	Saya tetap belajar walaupun tidak diberi hadiah				
16.	Saya akan rajin belajar ketika orang tua saya memberi hadiah.				
17.	Saya senang ketika guru membentuk kelompok belajar saat pembelajaran				
18.	Saya senang ketika guru mengadakan tanya jawab saat pembelajaran				
19.	Saya mudah bosan ketika sedang belajar.				
20.	Saya lebih senang bermain game daripada belajar				
21.	Saya membuat jadwal belajar di rumah.				
22.	Orang tua saya acuh tak acuh terhadap kegiatan sekolah saya				

Lampiran 11

Data Skor Angket Penelitian

No.	Responden	Intensitas Penggunaan Gadget (X)															Jumlah
		Pernyataan															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	R-1	1	1	1	1	4	1	2	4	4	1	1	1	2	2	3	29
2	R-2	4	2	1	2	1	3	3	4	3	1	1	1	3	3	2	34
3	R-3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2	1	1	3	4	1	36
4	R-4	1	4	4	1	3	4	4	4	3	1	1	1	2	4	4	41
5	R-5	2	2	2	2	2	2	3	2	4	1	1	1	1	3	2	30
6	R-6	1	1	2	2	2	3	3	3	4	1	1	1	3	3	3	33
7	R-7	2	1	3	1	4	3	3	3	4	1	3	1	3	3	4	39
8	R-8	2	2	1	1	2	3	1	3	4	1	1	1	4	3	3	32
9	R-9	1	1	2	1	1	1	2	3	3	1	1	1	3	2	2	25
10	R-10	1	1	3	1	2	4	3	3	4	2	1	1	4	1	1	32
11	R-11	2	2	4	4	3	4	3	4	4	2	1	1	4	4	3	45
12	R-12	1	2	1	2	4	3	3	4	4	3	1	2	2	4	2	38
13	R-13	3	2	4	2	3	3	2	4	3	2	1	1	4	4	3	41
14	R-14	1	1	4	1	2	1	3	3	3	1	1	1	1	1	3	27
15	R-15	2	2	1	1	4	3	2	3	4	1	2	1	3	3	2	34
16	R-16	1	2	2	1	3	3	2	4	3	2	1	1	1	2	3	31
17	R-17	1	3	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	2	28
18	R-18	3	2	2	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	46
19	R-19	2	3	3	1	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	37
20	R-20	1	1	3	1	4	3	3	3	3	3	1	1	4	3	1	35
21	R-21	2	4	1	3	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	36
22	R-22	2	4	1	4	2	1	3	3	4	1	1	1	1	1	1	30
23	R-23	2	2	2	3	1	4	3	4	3	3	1	2	4	4	3	41
24	R-24	1	1	2	1	3	4	2	4	3	1	1	1	4	2	3	33
25	R-25	2	2	2	4	4	4	3	4	4	3	2	2	4	3	2	45
26	R-26	1	1	3	1	3	3	3	3	4	1	3	4	4	3	4	41
27	R-27	1	1	1	2	4	1	3	3	3	1	1	1	3	3	3	31
28	R-28	2	2	4	2	2	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	42
29	R-29	1	1	2	1	2	2	2	3	3	1	1	1	4	4	2	28
30	R-30	2	2	4	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	40
31	R-31	2	2	4	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	2	2	32
32	R-32	2	2	2	2	4	1	2	4	4	4	1	1	2	3	3	37
33	R-33	1	3	4	2	4	2	3	4	3	1	1	1	4	4	2	39
34	R-34	2	2	4	1	3	2	3	3	4	2	1	1	3	4	3	38
35	R-35	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	1	3	3	3	40
36	R-36	2	4	1	3	2	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	47
37	R-37	2	2	3	2	3	4	3	3	4	2	1	1	4	4	3	41
38	R-38	4	4	1	1	3	2	1	1	4	4	2	1	4	1	1	34
39	R-39	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	1	1	3	3	3	37
40	R-40	1	2	4	1	2	4	2	4	4	3	1	2	4	3	4	41
41	R-41	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	1	2	4	3	36
42	R-42	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	1	3	1	1	1	31
43	R-43	3	3	3	2	3	1	3	2	3	1	1	1	3	1	3	33
44	R-44	2	1	4	1	4	4	4	4	4	1	2	2	4	4	4	45
45	R-45	2	3	4	2	3	3	4	4	4	1	1	2	3	4	3	43
46	R-46	2	1	2	2	2	3	2	4	3	2	1	1	3	2	3	33
47	R-47	1	1	1	1	3	2	1	3	3	2	1	1	4	2	2	28
48	R-48	2	2	3	2	4	4	4	3	4	2	2	1	3	3	3	42
49	R-49	3	2	3	1	3	4	3	4	4	2	1	1	3	4	3	41
50	R-50	2	2	3	2	4	4	3	4	3	1	2	1	2	4	3	40
51	R-51	3	4	3	2	4	1	3	2	4	1	1	1	3	4	3	39
52	R-52	2	2	3	1	2	2	3	3	3	2	4	1	2	3	3	35
53	R-53	2	2	3	2	2	1	3	4	3	1	1	1	3	4	3	35
54	R-54	2	4	4	4	3	4	3	4	4	2	1	1	4	4	4	48
55	R-55	2	4	4	2	2	1	1	4	4	3	2	1	4	3	1	38
56	R-56	1	1	3	3	4	4	4	4	4	3	1	1	4	2	4	43
57	R-57	3	3	1	2	3	2	2	3	3	2	1	1	3	3	2	34
58	R-58	1	2	2	1	3	3	3	4	4	3	1	2	2	3	2	36
59	R-59	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	2	4	4	4	48
60	R-60	2	2	3	1	2	4	3	3	4	2	1	1	4	3	3	38
61	R-61	1	1	2	1	3	4	3	4	3	1	1	1	4	4	1	34
62	R-62	4	3	1	4	4	3	1	2	4	4	2	3	3	3	2	43

		Motivasi Belajar (Y)																						
No.	Responden	Pernyataan																						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	R-1	1	3	3	2	2	4	2	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	3	1	3	2	59
2	R-2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	52	
3	R-3	4	4	4	3	3	1	2	3	1	4	4	1	2	3	4	4	3	2	4	4	1	65	
4	R-4	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	54	
5	R-5	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	2	3	4	73	
6	R-6	4	3	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	1	75	
7	R-7	3	2	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	4	59	
8	R-8	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	60	
9	R-9	3	2	3	1	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	53	
10	R-10	2	3	4	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	74	
11	R-11	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	78	
12	R-12	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	4	2	2	1	2	2	4	50	
13	R-13	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	4	4	72	
14	R-14	2	2	1	1	4	4	1	3	3	2	2	2	1	3	1	1	3	3	3	2	2	49	
15	R-15	2	2	4	1	4	3	2	3	3	4	4	2	2	4	3	4	2	4	3	4	1	64	
16	R-16	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	2	3	4	76	
17	R-17	2	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	49	
18	R-18	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	4	2	2	4	4	3	1	1	2	3	57	
19	R-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	64	
20	R-20	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	1	2	4	3	4	4	72	
21	R-21	2	4	2	2	4	2	1	4	4	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	53	
22	R-22	3	2	4	1	4	2	2	4	4	4	4	2	3	2	4	3	2	2	2	2	1	63	
23	R-23	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	71	
24	R-24	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	72	
25	R-25	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	79	
26	R-26	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	1	4	2	2	3	2	4	1	3	4	62	
27	R-27	3	2	3	1	4	4	3	3	1	4	3	3	2	3	2	3	2	4	1	3	4	61	
28	R-28	2	3	2	4	3	3	2	4	4	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	67	
29	R-29	2	2	3	1	3	3	4	1	2	2	2	2	1	3	3	3	1	1	2	3	2	50	
30	R-30	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	83	
31	R-31	2	2	2	4	2	2	1	3	3	2	3	3	1	3	1	1	1	2	3	2	4	48	
32	R-32	3	3	2	1	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	2	64	
33	R-33	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	4	3	77	
34	R-34	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	4	65	
35	R-35	3	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	2	2	2	4	71	
36	R-36	2	4	4	1	2	3	2	2	4	4	4	4	2	4	3	4	3	1	2	4	3	66	
37	R-37	2	2	2	3	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	4	3	67	
38	R-38	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	74	
39	R-39	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	70	
40	R-40	4	3	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	77	
41	R-41	2	3	1	1	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	55	
42	R-42	4	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	3	3	2	4	69	
43	R-43	3	4	4	2	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	1	2	58	
44	R-44	2	4	2	2	4	2	1	4	4	2	2	2	1	3	1	3	4	3	3	4	1	58	
45	R-45	2	2	2	4	2	2	1	4	3	4	3	3	2	4	2	2	2	2	4	4	4	62	
46	R-46	2	3	1	3	2	2	1	3	3	4	3	2	1	3	1	1	2	3	1	2	2	48	
47	R-47	2	2	4	1	3	3	1	1	1	2	2	2	1	2	4	1	2	1	1	1	1	42	
48	R-48	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	62	
49	R-49	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	3	75	
50	R-50	2	3	3	3	4	4	2	4	3	3	2	2	2	4	4	2	3	3	3	3	3	65	
51	R-51	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	4	3	2	65	
52	R-52	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	55	
53	R-53	4	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	1	74	
54	R-54	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	71	
55	R-55	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	83	
56	R-56	3	3	3	2	3	4	4	1	4	3	3	3	2	3	3	4	1	3	4	1	3	63	
57	R-57	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	67	
58	R-58	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	81	
59	R-59	2	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	4	63	
60	R-60	2	3	3	2	4	4	2	4	4	1	1	2	3	3	4	3	4	2	3	4	4	65	
61	R-61	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	2	4	3	73	
62	R-62	4	4	4	1	3	2	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	1	64	

Lampiran 12

Data Responden Penelitian

No.	Nama Siswa	Kelas
1	Adi Maulana	VIII A
2	Ahmad Fakhri Khoiruddin	VIII A
3	Ahmad Galih Firmansyah	VIII A
4	Ahmad Islakhul Azim	VIII A
5	Amelia Putri	VIII A
6	Andin Riskiana Putri	VIII A
7	Anindya Ramadhani Az Zahra	VIII A
8	Anis Nurun Nadhifah	VIII A
9	Dewi Anggraini Puspita	VIII A
10	Dini Ayu Aprilia Andriarti	VIII A
11	Indri Shofiatun Nikmah	VIII A
12	Irsyad Dani Alfikri	VIII A
13	Isnaini Rahmalya Khusna	VIII A
14	Jihan Putri Rahma Wati	VIII A
15	Maulina Khoirunnisa	VIII A
16	Muhammad Azam Abdullah	VIII A
17	Muhammad Rico Ramadhani	VIII A
18	Muhammad Rizky Ardika Akbar	VIII A
19	Muhammad Zainul Firdaus	VIII A
20	Nadia Sri Handayani	VIII A
21	Nadin Candra Yulianita	VIII A
22	Naufal Hafizh Raihan Syach	VIII A
23	Quinza Yuliana Zahra Wardani	VIII A
24	Reyhan Habieb El Fardiano	VIII A
25	Risma Tamami Niswah	VIII A

26	Sofi Annisaul Maghfiroh	VIII A
27	Tita Sabrina Adinaputri	VIII A
28	Zaky Farras Abiyan	VIII A
29	Muhammad Angga Aridho	VIII A
30	Rizaldi Ferdian	VIII A
31	Rizqi Maulana Nasution	VIII A
32	Ahmad Raihan Apriansyah	VIII B
33	Ahmad Zaelani Alfahmi	VIII B
34	Ahmad Zamroni	VIII B
35	Alfira Nurul Ainiyah	VIII B
36	Arifatun Nazah	VIII B
37	Asri Ma'ayisyal Fudlola	VIII B
38	Aysel Ardana Pratama Putra	VIII B
39	Cantik Farhana	VIII B
40	Fatihatul Chusna	VIII B
41	Fraingqi Ardiansyah	VIII B
42	Ines Laqya Elfaza	VIII B
43	Jaya Rahma Andrian	VIII B
44	Jibril Abdillah Mounir	VIII B
45	Luky Ardiansyah	VIII B
46	Muhammad Fahturrozi	VIII B
47	Nafiatun Nazah	VIII B
48	Naysila Aprilia Dwi Mustika	VIII B
49	Olivia Marsella Putri	VIII B
50	Putri Salwa Nurhani	VIII B
51	Rafka Arya Praditha	VIII B
52	Raihan Praditya Nur Irsyad	VIII B
53	Raihan Rizqulloh	VIII B
54	Rasti Dwi Anggraeni	VIII B
55	Risma Afrillia	VIII B

56	Risky Anang Saputra	VIII B
57	Rizky Nathan Sinatrya	VIII B
58	Septian Desta Esardayu	VIII B
59	Siti Adinda Mashaliastuti	VIII B
60	Syafa Habibullah Salsabila	VIII B
61	Valen Angella Rahmad	VIII B
62	Taufiq Al Basitqi	VIII B

Lampiran 13

T tabel

DF atau DK	Tabel Distribusi Student t						Tabel Uji Korelasi Pearson Product Moment					
	uji satu sisi (one tailed)						uji satu sisi (one tailed)					
	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
	Uji dua sisi (two tailed)						Uji dua sisi (two tailed)					
0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	
53	0,679	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	0,093	0,175	0,224	0,266	0,313	0,345
54	0,679	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	0,092	0,174	0,222	0,263	0,310	0,341
55	0,679	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	0,091	0,172	0,220	0,261	0,307	0,339
56	0,679	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	0,090	0,171	0,218	0,259	0,305	0,336
57	0,679	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	0,090	0,169	0,216	0,256	0,302	0,333
58	0,679	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	0,089	0,168	0,214	0,254	0,300	0,330
59	0,679	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	0,088	0,166	0,213	0,252	0,297	0,327
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	0,087	0,165	0,211	0,250	0,295	0,325
61	0,679	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	0,087	0,164	0,209	0,248	0,293	0,322
62	0,678	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	0,086	0,162	0,207	0,246	0,290	0,320
63	0,678	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	0,085	0,161	0,206	0,244	0,288	0,317
64	0,678	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	0,084	0,160	0,204	0,242	0,286	0,315
65	0,678	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	0,084	0,159	0,203	0,240	0,284	0,313
66	0,678	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	0,083	0,157	0,201	0,239	0,282	0,310
67	0,678	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	0,083	0,156	0,200	0,237	0,280	0,308
68	0,678	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	0,082	0,155	0,198	0,235	0,278	0,306
69	0,678	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	0,081	0,154	0,197	0,234	0,276	0,304
70	0,678	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	0,081	0,153	0,195	0,232	0,274	0,302
71	0,678	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	0,080	0,152	0,194	0,230	0,272	0,300
72	0,678	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	0,080	0,151	0,193	0,229	0,270	0,298
73	0,678	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	0,079	0,150	0,191	0,227	0,268	0,296
74	0,678	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	0,079	0,149	0,190	0,226	0,266	0,294
75	0,678	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	0,078	0,148	0,189	0,224	0,265	0,292
76	0,678	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	0,078	0,147	0,188	0,223	0,263	0,290
77	0,678	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	0,077	0,146	0,186	0,221	0,261	0,288
78	0,678	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	0,077	0,145	0,185	0,220	0,260	0,286
79	0,678	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	0,076	0,144	0,184	0,219	0,258	0,285
80	0,678	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	0,076	0,143	0,183	0,217	0,257	0,283
81	0,678	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	0,075	0,142	0,182	0,216	0,255	0,281
82	0,677	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	0,075	0,141	0,181	0,215	0,253	0,280
83	0,677	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	0,074	0,140	0,180	0,213	0,252	0,278
84	0,677	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	0,074	0,140	0,179	0,212	0,251	0,276
85	0,677	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	0,073	0,139	0,178	0,211	0,249	0,275
86	0,677	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	0,073	0,138	0,176	0,210	0,248	0,273
87	0,677	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	0,072	0,137	0,175	0,208	0,246	0,272
88	0,677	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	0,072	0,136	0,174	0,207	0,245	0,270
89	0,677	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	0,072	0,136	0,174	0,206	0,244	0,269
90	0,677	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	0,071	0,135	0,173	0,205	0,242	0,267
91	0,677	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	0,071	0,134	0,172	0,204	0,241	0,266
92	0,677	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	0,070	0,133	0,171	0,203	0,240	0,264
93	0,677	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	0,070	0,133	0,170	0,202	0,238	0,263
94	0,677	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	0,070	0,132	0,169	0,201	0,237	0,262
95	0,677	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	0,069	0,131	0,168	0,200	0,236	0,260
96	0,677	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	0,069	0,131	0,167	0,199	0,235	0,259
97	0,677	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	0,069	0,130	0,166	0,198	0,234	0,258
98	0,677	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	0,068	0,129	0,165	0,197	0,232	0,256
99	0,677	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	0,068	0,129	0,165	0,196	0,231	0,255
100	0,677	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	0,068	0,128	0,164	0,195	0,230	0,254
101	0,677	1,290	1,660	1,984	2,364	2,625	0,067	0,127	0,163	0,194	0,229	0,253
102	0,677	1,290	1,660	1,983	2,363	2,625	0,067	0,127	0,162	0,193	0,228	0,252
103	0,677	1,290	1,660	1,983	2,363	2,624	0,067	0,126	0,161	0,192	0,227	0,250
104	0,677	1,290	1,660	1,983	2,363	2,624	0,066	0,125	0,161	0,191	0,226	0,249

Lampiran 14

Hasil Pengolahan Data dengan SPSS versi 25

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.15162394
Most Extreme Differences	Absolute	.089
	Positive	.082
	Negative	-.089
Test Statistic		.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sun of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar* Intensitas Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	2218.110	21	105.624	1.207	.297
		Linearity	609.453	1	609.453	6.965	.012
		Deviation from Linearity	1608.657	20	80.433	.919	.568
	Within Groups		3500.229	40	87.506		
	Total		5718.339	61			

Uji Signifikansi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	609.453	1	609.453	7.158	.010 ^b
	Residual	5108.885	60	85.148		
	Total	5718.339	61			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gadget

Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.706	7.944		5.502	.000
	Intensitas Penggunaan Gadget	.569	.213	.326	2.675	.010

d. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.326 ^a	.107	.092	9.228

a. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gadget

Lampiran 15

Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah

	Daftar Pertanyaan Wawancara
Penulis	Apakah siswa diperbolehkan membawa <i>gadget</i> ke sekolah?
Responden	Diperbolehkan, namun hanya saat tertentu tidak setiap hari dan dalam pengawasan pihak sekolah, seperti saat ada <i>classmeeting</i> , kegiatan pramuka di bumi perkemahan, atau saat karya wisata. Jika ada siswa yang membawa <i>gadget</i> , maka harus ditiptikan terlebih dahulu kepada guru piket yidak boleh dibawa saat belajar dikelas, dan saat pulang sekolah baru boleh diambil.
Penulis	Bagaimana pendapat bapak mengenai penggunaan <i>gadget</i> bagi siswa di sekolah?
Responden	Penggunaan <i>gadget</i> disekolah bagus, namun dalam catatan harus digunakan untuk hal yang positif, karna materi dan informasi dapat diakses melalui <i>gadget</i> . Tetapi harus dalam pengawasan juga, karna jika tidak diawasi anak dapat menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat seperti bermain game, sehingga menimbulkan dampak yang negative.
Penulis	Apakah ada sanksi yang diberikan jika ada siswa yang ketahuan menggunakan <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung?
Responden	Tentunya ada, biasanya <i>gadget (handphone)</i> siswa akan ditahan sementara oleh guru BK
Penulis	Apakah ada batasan bagi siswa dalam menggunakan <i>gadget</i> ?
Responden	Harus ada batasan, karena penggunaan <i>gadget</i> yang terlalu sering juga tidak baik untuk kesehatan khususnya untuk mata, karena belajar dapat dilakukan dengan variasi tidak hanya menggunakan <i>gadget</i> saja.
Penulis	Menurut bapak bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan <i>gadget</i> ?

Responden	Jika ada pendampingan maka dapat berdampak positif. Tergantung bagaimana penggunaan siswa sendiri (<i>personality</i>), jika siswa menggunakan untuk belajar tentu akan membawa dampak baik. Sebaliknya siswa yang menggunakan gadget untuk hal negatif tentu akan berdampak buruk.
Penulis	Menurut bapak apakah intensitas siswa dalam menggunakan gadget dapat mempengaruhi motivasi belajarnya?
Responden	Ya, dengan belajar menggunakan <i>gadget</i> siswa akan menemukan projek-projek pembelajaran seperti video pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Motivasi siswa akan meningkat, namun saat ini masih dibatasi agar siswa tidak ketergantungan.

Hasil Wawancara dengan Waka Kurikulum

Daftar Pertanyaan Wawancara	
Penulis	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> dikalangan para siswa?
Responden	Dikalangan siswa, pada saat pembelajaran tidak diperbolehkan, kecuali guru yang bersangkutan menggunakannya untuk pembelajaran. Jika dirumah, maka sudah diluar kontrol pihak sekolah.
Penulis	Apakah ibu setuju jika <i>gadget</i> digunakan dalam proses pembelajaran dikelas?
Responden	Setuju, karena melalui gadget banyak diperoleh informasi, ilmu, dan banyak pembelajaran didalamnya. Namun harus dibatasi penggunaannya, dengan memberi arahan pada siswa bagaimana menyaring informasi yang benar, dan membuang informasi yang tidak benar, menghindari hoax. Artinya, siswa diberi kebebasan dalam menggunakan <i>gadget</i> , tetapi juga menyampaikan batasan-batasan agar tidak salah kaprah dalam menggunakannya.
Penulis	Menurut ibu, apakah penggunaan <i>gadget</i> efektif bagi

	siswa dalam proses pembelajaran?
Responden	Jika diberi batasan dan arahan tentunya bisa efektif, guru akan lebih hemat waktu. Seperti LKPD, jika dikombinasikan dengan menggunakan <i>gadget</i> , siswa dapat membuka LKPD secara cepat dan mereka bisa langsung mengerjakan. Dengan demikian, efektifitas waktu dalam menyampaikan materi bisa lebih baik dibandingkan dengan metode manual seperti ceramah pada umumnya.
Penulis	Menurut ibu, bagaimana jika <i>gadget</i> digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa?
Responden	Sangat bagus, dan sudah saatnya guru juga meleak teknologi, tidak melulu menganggap <i>gadget</i> sebagai sesuatu yang menakutkan, tetapi juga sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran.
Penulis	Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan <i>gadget</i> bagi siswa?
Responden	Tidak masalah, karena generasi saat ini memang butuh teknologi, tetapi kontrol orangtua penting dan ada batasan. Misalnya dengan menggunakan siswa waktu (jam).
Penulis	Bagaimana dampak dari penggunaan <i>gadget</i> menurut ibu pribadi?
Responden	<i>Gadget</i> akan berdampak buruk apabila tidak ada kontrol dan pengawasan dari orang sekitar. Namun dampak positifnya siswa dapat mengembangkan bakat atau <i>softskill</i> tertentu seperti menulis, desain yang jika ditekuni dengan serius akan menghasilkan karya.
Penulis	Menurut ibu apakah intensitas siswa dalam menggunakan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi motivasi belajarnya?
Responden	Sangat mempengaruhi, karena pemakaian yang tidak terkontrol siswa akan lupa dengan tanggung jawabnya, yaitu belajar. Tetapi dampak baiknya, apabila dikontrol dan digunakan dengan tepat akan membantu siswa dalam mencari sumber belajar seperti google, youtube. Tergantung pemakaian siswa sendiri.

Hasil Wawancara dengan Guru Fiqih

	Daftar Pertanyaan Wawancara
Penulis	Apakah ibu menggunakan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran di kelas?
Responden	Kadang menggunakan dan kadang juga tidak (jarang). Biasanya digunakan untuk kuis.
Penulis	Apakah ibu setuju jika <i>gadget</i> digunakan dalam proses pembelajaran dikelas?
Responden	Setuju, tetapi harus dalam pengawasan oleh gurunya. Karena jika tidak didampingi, ditakutkan siswa akan membuka hal-hal yang tidak diinginkan.
Penulis	Menurut ibu, apakah penggunaan <i>gadget</i> efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fiqih sendiri?
Responden	Ya, karena dengan <i>gadget</i> dapat menambah wawasan. Selain itu tidak monoton dari penjelasan guru saja, yang demikian siswa menjadi tau hal yang tidak dipahaminya atau dari tidak tahu menjadi tahu.
Penulis	Bagaimana metode yang ibu terapkan dalam pembelajaran di kelas?
Responden	Metodenya bervariasi. Dalam mata pelajaran fiqih lebih seringnya ceramah, tanya jawab, dan diskusi tergantung materi yang dipelajari.
Penulis	Bagaimana dampak dari penggunaan <i>gadget</i> menurut ibu pribadi?
Responden	Dampaknya banyak yang positif misalnya bisa digunakan untuk <i>browsing</i>
Penulis	Menurut ibu apakah intensitas siswa dalam menggunakan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi motivasi belajarnya?
Responden	Ya, dengan <i>gadget</i> siswa bisa mencari tau segala hal dengan mudah, dapat menambah pengetahuan, dan pembelajarannya menjadi lebih menarik sehingga membuat siswa lebih semangat untuk belajar.

Hasil Wawancara dengan Siswa

	Daftar Pertanyaan Wawancara
Penulis	Apakah kamu mempunyai <i>gadget</i> ? Jika iya, jenis <i>gadget</i> apa yang digunakan?
Fahmi, Khotim, Rofiq	Ya, yang digunakan adalah <i>handphone (smartphone)</i>
Penulis	Kapan dan dimana biasanya kamu menggunakan <i>gadget</i> ?
Fahmi, Khotim, Rofiq	Biasanya dirumah.
Penulis	Biasanya menggunakan <i>gadget</i> untuk apa saja?
Khotim	Untuk komunikasi, hiburan, dan belajar
Rofiq	Bermain game
Fahmi	Mencari informasi dan komunikasi, kalo bermain game jarang
Penulis	Seberapa sering kamu dalam menggunakan <i>gadget</i> ?
Fahmi	Tergantung waktunya, kalo sudah waktu salat, makan, mandi saya tidak memakai <i>gadget</i> . Biasanya saya menggunakan <i>gadget</i> untuk belajar, dikarenakan saya juga dipondok tidak diperbolehkan untuk memakainya dalam jangka waktu yang lama karena ada pengawasan juga.
Rofiq	Biasanya saya menggunakan <i>gadget</i> ketika sudah pulang sekolah, biasanya lebih dari 5x namun tidak lebih dari 10x
Khotim	Saya lebih sering memakainya dirumah, tapi dalam memakainya biasanya tidak sampai seharian penuh atau sampe sore hari.
Penulis	Apakah orangtua kamu memberi batasan dalam menggunakan <i>gadget</i> ?
Rofiq	Tidak
Fahmi	Ada, orangtua biasanya selalu mengingatkan kalau main <i>handphone</i> jangan sampai lupa waktu. Kalau masuk waktu salat disegerakan jangan ditunda. Biasanya paling lama 2 jam dalam sehari
Khotim	Ada, biasanya diperbolehkan memakainya selama 2 jam

Penulis	Aplikasi apa yang paling sering dibuka?
Fahmi, Khotim, Rofiq	WA, tiktok, main game, dan yoububean
Penulis	Lebih sering menggunakan <i>gadget</i> untuk hiburan atau belajar?
Rofiq, Khotim	Seringnya untuk hiburan
Fahmi	Biasanya untuk belajar
Penulis	Kamu lebih suka menggunakan <i>gadget</i> atau buku sebagai media pembelajaran?
Fahmi, Khotim, Rofiq	Buku, karna kalau menggunakan <i>gadget</i> ditakutkan nanti membuka aplikasi lain sehingga belajarnya menjadi tertunda dan tidak fokus.
Penulis	Menurut kamu apa dampak dari penggunaan <i>gadget</i> ?
Khotim	Mata menjadi sakit
Rofiq, Fahmi	Menyebabkan kecanduan
Penulis	Apakah lebih banyak dampak positifnya atau negatifnya?
Rofiq	Tergantung penggunaannya, jika digunakan dengan baik dan tepat akan membawa dampak positif. Namun jika digunakan untuk hal-hal yang tidak baik justru menimbulkan dampak yang negatif

Lampiran 16

Dokumentasi Pengisian Angket



Dokumentasi Wawancara Dengan Kepala Madrasah



Dokumentasi Wawancara Dengan Waka Kurikulum



Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Fiqh



Dokumentasi Wawancara Dengan Siswa



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Tri Ayuni Pratiwi
2. Tempat & Tanggal Lahir : Sibolga, 2 Agustus 2002
3. Alamat : Jl. Bangau No. 1B Kota Sibolga
4. No. HP : 081371733088
5. Email : triayunip@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal :
 - a. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sibolga
 - b. SDN 081240 Sibolga
 - c. SMPN 2 Pandan Nauli
 - d. SMAN 2 Sibolga
 - e. Uin Walisongo Semarang