

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN  
GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMP ISLAM AL-  
AZHAR 29 BSB SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu  
Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**EUDORA HANA CALISTA**

NIM : 1903016018

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eudora Hana Calista

NIM : 1903016018

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul :

**“PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX  
DI SMP ISLAM AL-AZHAR 29 BSB SEMARANG”**

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

Semarang, 14 November 2023

Pembuat Pernyataan,



**Eudora Hana Calista**

NIM. 1903016018

# PENGESAHAN



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

## PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMP ISLAM AL-AZHAR 29 BSB SEMARANG**

Penulis : Eudora Hana Calista  
NIM : 1903016018  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *Munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 2 Januari 2024

## DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang Penguji,

Sekretaris Sidang/Penguji,

**Dr. H. Mustopa, M.Ag.**  
NIP. 196603142005011002

**Dr. Hj. Luffiyah, S.Ag., M.S.I.**  
NIP. 197904222007102001

Penguji I

Penguji II

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



**Ratna Muthia, S.Pd., M.A.**  
NIP. 198704162016012901

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.**  
NIP. 197507052005011001

**Ang Kunaepi, M.Ag.**  
NIP. 197712262005011009

# NOTA PEMBIMBING



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

## NOTA PEMBIMBING

### NOTA DINAS

Semarang, 20 November 2023

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

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

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

Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam  
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di SMP Islam Al-  
Azhar 29 BSB Semarang  
Nama : Eudora Hana Calista  
NIM : 1903016018  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan Keguruan UIN Walisongo untuk di uji dalam sidang munaqasyah

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing I

**Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.**  
NIP. 197507052005011001

# NOTA PEMBIMBING



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

---

## NOTA PEMBIMBING

### NOTA DINAS

Semarang, 20 November 2023

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

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

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

Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang

Nama : Eudora Hana Calista

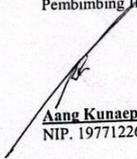
NIM : 1903016018

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan Keguruan UIN Walisongo untuk di uji dalam sidang munaqasyah

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing II

  
Aang Kunaepi, M. Ag.  
NIP. 197712262005011009

## ABSTRAK

**Judul** : **Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang**

**Penulis** : Eudora Hana Calista

**NIM** : 1903016018

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.

Penelitian ini mengambil fokus permasalahan: adakah pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang?. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* sampel yang diambil 46 responden dari 84 populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dan uji-t.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji hipotesis yang diperoleh tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang, dengan nilai probabilitas (*Sig*) pada uji regresi linier sederhana sebesar 0,268 (*Sig*. 0,268 >  $\alpha_{0,05}$ ) dan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  1.123 <  $t_{tabel}$  2.015 dengan demikian  $H_0$  diterima. Sedangkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,028 dengan variabel intensitas penggunaan *gadget* hanya memberikan kontribusi sebesar 2,8% terhadap variabel minat belajar siswa.

Kata Kunci : *Intensitas Penggunaan Gadget, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	s	غ	g
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

## **KATA PENGANTAR**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga atas izin dan ridho-Nya, Tuhan yang mengajarkan kita ilmu dengan pena dan mengajarkan manusia atas apa yang tidak diketahui. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada junjungan kita, manusia paling mulia yang kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir, Nabi Muhammad saw berikut seluruh keluarga dan sahabat-sahabat beliau.

Penulis bersyukur kepada Allah SWT, karena telah dimudahkan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Selama proses penyusunan skripsi tentu banyak pihak yang membantu, bekerja sama, baik dalam bentuk informasi, saran, kritik maupun dukungan. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik walaupun belum sempurna. Tak lupa peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terselsaikannya skripsi ini:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, 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, MA. Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Shofa Muthohar, M.Ag. dan Bapak Aang Kunaepi, M. Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pencerahan dan dorongan dalam penelitian skripsi ini.
5. Ibu Atika Dyah Perwita M.M selaku wali dosen yang memberi arahan selama masa studi.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah membagikan ilmunya selama peneliti belajar di jurusan.
7. Seluruh staf bagian akademik yang telah mengakomodir segala keperluan peneliti dalam urusan akademik dan penelitian skripsi ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak H. Hadi Prayitno dan Hj. Ibu Nasriya yang menjadi *support system* yang sangat berpengaruh terhadap penulis terimakasih atas do'a, dukungan, dan motivasi yang selalu diberikan.
9. Kakak tersayang dan satu-satunya, Drg. Ajeng Narita

Caustina terima kasih atas kasih sayang, dukungan, motivasi dan doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis.

10. Bapak Margono, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Islam Al Azhar 29 BSB Semarang, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
11. Bapak Khoirul Umam, S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dalam proses pengumpulan data penelitian.
12. Keluarga besar penulis Eudora Hana Calista terima kasih atas doa, bimbingan dan dukungannya.
13. Sahabat-sahabat penulis Mas Hamdi, Een, Nisa, Aqrina, Ayu, Rahayu, Evi, terima kasih telah kebersamai dalam suka maupun duka.
14. Teman-teman PAI A 2019 yang telah kebersamai dan memotivasi saya untuk terus belajar dan terima kasih atas dukungan serta bantuannya selama perkuliahan.
15. Seluruh teman-teman yang telah berkontribusi dalam menciptakan semangat untuk penulis menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas motivasi dan dukungan kalian selama ini.
16. *Last but no least*, untuk diri sendiri, terima kasih sudah

berjuang sampai detik ini dan selalu berusaha semaksimal mungkin melewati berbagai macam hambatan dan proses untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca, Aamiin.

Semarang, 14 November 2023

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eudora Hana Calista', written in a cursive style.

**Eudora Hana Calista**

NIM. 1903016018

## DAFTAR ISI

### **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMP ISLAM AL-AZHAR 29 BSB SEMARANG**

<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN <i>GADGET</i> TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.....</b>	<b>14</b>
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	14

2. Minat Belajar .....	31
3. Pendidikan Agama Islam.....	41
B. Kajian Pustaka Relevan .....	50
C. Rumusan Hipotesis .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>54</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	55
D. Variabel dan Indikator Penelitian .....	58
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Teknik Analisis Data .....	64
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>73</b>
A. Deskripsi Umum .....	73
B. Deskripsi Data.....	81
C. Teknik Analisis Data .....	87
D. Pembahasan Hasil .....	120
E. Keterbatasan Penelitian.....	124
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>125</b>
A. Kesimpulan .....	125
B. Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>134</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>163</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	24
Tabel 3. 1 Keadaan Sampel Penelitian.....	57
Tabel 3. 2 Favorable dan Unfavorable.....	63
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i> .....	63
Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Minat Belajar.....	64
Tabel 4. 1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	78
Tabel 4. 2 Uji Validasi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	82
Tabel 4. 3 Uji Validitas Minat Belajar Siswa .....	84
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> ....	86
Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas Minat Belajar Siswa.....	86
Tabel 4. 6 Item Angket yang Layak Digunakan .....	87
Tabel 4.7 Hasil Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	88
Tabel 4. 8 Hasil Angket Minat Belajar .....	90
Tabel 4. 9 Pembagian Interval .....	93
Tabel 4. 10 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Durasi (Lama Penggunaan <i>Gadget</i> ).....	94
Tabel 4. 11 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Frekuensi (Keseringan Penggunaan <i>Gadget</i> ).....	97
Tabel 4. 12 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Perasaan Senang.....	99

Tabel 4. 13 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Keterlibatan Siswa .....	102
Tabel 4. 14 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Ketertarikan.....	104
Tabel 4. 15 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Perhatian Siswa.....	107
Tabel 4. 16 Hasil Pembagian Interval Pada Rata-Rata Indikator Variabel X dan Variabel Y.....	110
Tabel 4. 17 Uji Normalitas Data .....	112
Tabel 4. 18 Uji Linearitas Data.....	113
Table 4. 19 Uji Regresi Linier Sederhana.....	116
Table 4. 20 Koefisien Derteminasi .....	119

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Persentase Durasi (Lama Penggunaan <i>Gadget</i> ) .....	95
Gambar 4. 2 Grafik Distribusi Frekuensi Durasi (Lama Penggunaan <i>Gadget</i> ).....	95
Gambar 4. 3 Diagram Persentase Pada Frekuensi (Keseringan penggunaan <i>gadget</i> ).....	97
Gambar 4. 4 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Frekuensi (Keseringan penggunaan <i>gadget</i> ).....	98
Gambar 4. 5 Diagram Persentase Pada Perasaan Senang ...	100
Gambar 4. 6 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Perasaan Senang.....	100
Gambar 4. 7 Diagram Persentase Pada Indikator Keterlibatan Siswa.....	102
Gambar 4. 8 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Indikator Keterlibatan Siswa .....	103
Gambar 4. 9 Diagram Persentase Pada Indikator Ketertarikan .....	105
Gambar 4. 10 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Indikator Ketertarikan.....	105
Gambar 4. 11 Diagram Persentase Pada Indikator Perhatian Siswa.....	107
Gambar 4. 12 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Indikator Perhatian Siswa.....	108



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menjangkau semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> Mulai dari media sosial, media berita, hobi, hiburan dan banyak fungsi lainnya yang dapat diakses melalui *gadget*.

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

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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.

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 penggunaannya.<sup>3</sup>

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

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah minat. Dengan adanya minat belajar, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Minat dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Menurut Slameto minat adalah

---

<sup>3</sup> Azimah Subagijo, Diet & Detoks Gadget (Jakarta Selatan: Mizan Digital Publishing, 2020). Hal.11.

kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan kekuatan yang mendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap sesuatu kegiatan. Djamarah menjelaskan belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>4</sup>

*Gadget* merupakan perangkat elektronik simpel yang mempunyai fitur lebih lengkap daripada perangkat elektronik yang lain dengan rancangan baru sesuai perkembangan zaman saat ini. Jenis fitur *gadget* pada era globalisasi ini sangat beragam, seperti laptop, komputer, kamera, handphone, notebook dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

Kemajuan teknologi yang semakin canggih di era sekarang membuat *gadget* dengan berbagai macam jenis dan

---

<sup>4</sup> Rini Raudhatul Jannah and Rila Rahma Mulyani, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan', *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 9.2 (2023), 220–27.

<sup>5</sup> Riswati Ashifa, Yulianti Yulianti, and Yona Wahyuningsih, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar", *Journal on Education*, 5.1 (2022).

fitur yang menarik seperti whatsapp, instagram, twitter, line, music player, dan lain-lain.<sup>6</sup>

*Gadget* seharusnya sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan pendidikan maupun bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Penggunaan *gadget* yang terhubung dengan layanan internet bisa membantu peserta didik khususnya pada tingkat SMP dimana mereka sudah tidak asing dengan alat canggih ini mapun berupa handphone, laptop, maupun alat elektronik lainnya.

Penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan dapat menyita waktu peserta didik, apalagi jika di perintah orang tua sering menunda bahkan tidak mau melaksanakannya. *Gadget* tanpa disadari datang begitu saja pada penggunaanya, penggunaan gadget yang berlebihan harus sebisa mungkin dihindari. Penggunaan segala sesuatu yang berlebihan tidak baik dan dapat membawa dampak negatif, sehingga dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* harus sesuai dengan keperluan dan kebutuhan.

Peserta didik yang mempunyai kecenderungan dalam penggunaan *gadget* biasanya saat mengikuti pembelajaran di

---

<sup>6</sup> F Fitriana, A Ahmad, and F Fitria, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*". *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5 (2), 182, 2021.

dalam kelas peserta didik akan cenderung tidak bersemangat, bosan, malas-malasan, dan jika tidak menyukai pelajaran tersebut peserta didik akan berbicara atau bermain dengan teman sebangkunya sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh, hal ini akan sangat berdampak pada perilaku motorik dan psikisnya. Dia akan menganggap bahwa *gadget* sangatlah penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari yang akan membuat dirinya kecanduan terhadap *gadget*. Misalnya malas belajar, cenderung pasif, senang menyendiri, dan menjadi pribadi yang tertutup yang akan berpengaruh pada pendidikannya.

Kegiatan belajar yang dilakukan baik disekolah maupun di rumah harus berdasarkan minat atau keinginan yang muncul pada peserta didik. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.<sup>7</sup>

Sedangkan belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap kebiasaan,

---

<sup>7</sup> Haji Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lain. Jika seorang peserta didik berkeinginan sendiri untuk belajar, maka peserta didik sudah memiliki ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat.<sup>8</sup> Bangsa Indonesia adalah bangsa yang masyarakatnya sangat majemuk atau pluralism.

Kemajemukan bangsa Indonesia dapat dilihat dari dua kemajemukan bangsa kita dapat dilihat dari perbedaan agama, etnis, bahasa daerah, geografis, pakaian, makanan dan budayanya, dan kemajemukan bangsa kita dapat dilihat dari perbedaan tingkat sosial.

Pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk kepribadian seorang manusia. Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

---

<sup>8</sup> Muhammad Fathurrohman and M F Sulistyorini, "*Belajar Dan Pembelajaran*", Yogyakarta: Teras, 2012.

Di samping itu, pendidikan agama juga merupakan benteng pertahanan bagi generasi muda muslim dalam menghadapi berbagai aliran sesat dan digedasi moral. Oleh karena itu pendidikan agama harus dimasukkan ke dalam program pendidikan yang diikuti oleh seluruh pelajar islam. Maka pendidikan agam islam perlu dibangkitkan cinta kasih dan saling percaya antara anak-anak yang berlainan agama.

Adapun indikator minat yang dimaksud adalah ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan belajar. Ketertarikan peserta didik berhubungan dengan daya gerak untuk merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau berupa pengalaman. Sedangkan perhatian pesera didik berkaitan dengan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengertian dan pengamatan, peserta didik yang memiliki minat akan dengan sendirinya memperhatikan objek tersebut. Dan yang terakhir keterlibatan peserta didik, ketertarikan seorang peserta didik akan objek yang membuat peserta didik tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut. Dengan demikian peserta didik akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri, dan memiliki rasa ingin tahu.

Pada penelitian ini peneliti mengambil lokasi di Sekolah Menengah Pertama atau SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang. SMP merupakan tingkat pendidikan lanjutan

yang mengantar lulusannya memasuki gerbang kehidupan bermasyarakat yang didalamnya dibutuhkan skill yang handal terutama dalam bidang Pendidikan dan Agama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Filly Fitriani (2023). Peneliti berpendapat bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar siswa, penggunaan gadget dapat berpengaruh baik pada minat belajar siswa jika siswa memanfaatkan gadget untuk membantu siswa mencari pengetahuan dan belajar. Namun penggunaan gadget yang tidak terkontrol dengan baik oleh orang tua, dan kebebasan bermain gadget akan membuat siswa menjadi tidak memiliki minat belajar yang tinggi. Dari hasil pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa mi/sd, jika gadget dimanfaatkan dengan baik untuk mencari informasi seputar pelajaran atau fitur belajar yang terdapat dalam gadget dan waktu penggunaan gadget teratur, pengaruh gadget sangat bagus untuk minat belajar siswa. Namun sebaliknya jika siswa menggunakan gadget tanpa mengenal waktu dan digunakan untuk bermain dan intensitas penggunaannya tinggi,

maka siswa akan kurang fokus dalam belajar dan membuat minat belajar siswa tersebut rendah.<sup>9</sup>

Berdasarkan penelitian Muhammad Agil Nugroho Dkk (2020). Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Kekuatan pengaruh dari minat belajar terhadap hasil belajar. Selain itu minat belajar juga member kontribusi pengaruh terhadap hasil belajar, dipengaruhi oleh faktor lainnya.<sup>10</sup>

Akan tetapi, hasil penelitian Ince Prabu Setiawan Bakar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar tahun 2020. Dengan judul: “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Tamalanrea II Makassar”. Dari hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan tidak ada

---

<sup>9</sup> Filly Fitriani, ‘Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD’, *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5.2 (2023), 125–29

<sup>10</sup> Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, and Sandi Budiana, ‘Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika’, *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3.1 (2020), 42–46.

pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tamalanrea. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh pada minat belajar siswa. Artinya penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik dirumah maupun disekolah dan lain sebagainya.<sup>11</sup>

Alasan peneliti melakukan penelitian di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang karena kebanyakan peserta didik disana sudah menggunakan *gadget* untuk pembelajaran. Namun sebagian besar mereka menggunakan *gadget* untuk bermain game ataupun untuk membuka aplikasi-aplikasi lainnya. Peserta didik disana kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada minat belajarnya. Dengan begitu mendorong peneliti untuk melakukan penelitian disana. Namun disini lain orang tua mempunyai peran penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* peserta didik

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh

---

<sup>11</sup> Ince Prabu Setiawan Bakar, ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar’, *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3.1 (2020), 39–46.

Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan pada latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat ditarik pokok permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Adakah pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan peneliti pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

### **2. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas maka diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk kedepannya, khususnya dalam menambah wawasan, informasi dan pengalaman mengenai keilmuan bagi guru maupun mahasiswa tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari pendidikan sekolah dan peneliti. Berikut ini akan diuraikan manfaat praktis dari ketiganya.

1) Bagi Pendidik

Manfaat ini bagi pendidik yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi, motivasi, dan evaluasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran kedepannya.

2) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi pihak sekolah yaitu Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal peserta didik memacu minat dan semangat belajar agar prestasi belajar semakin meningkat, khususnya pada mata pelajaran PAI.

### 3) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat berguna sebagai salah satu masukan dan bahan yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang berkenaan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**BAB II**

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Intensitas Penggunaan *Gadget***

**a. Pengertian Intensitas**

Menurut KBBI intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sementara itu, Chaplin menjelaskan tiga arti dari intensitas yaitu (1) satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, (2) kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman, (3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.<sup>12</sup> Sejalan dengan itu, Kartono dan Gulo juga menjelaskan bahwa intensitas merupakan besar atau kekuatan suatu tingkah laku; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera: ukuran fisik dari energi atau data indera.

---

<sup>12</sup> Noormiyanto F, "*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*", *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 5.1 (2018).

Menurut Ajzen dalam jurnalnya, intensitas memiliki beberapa indikator, diantaranya yaitu :

1) Perhatian (Attention)

Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

2) Penghayatan (Comprehention)

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

3) Durasi (Duration)

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.

4) Frekuensi (Frequency)

Yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa, intensitas adalah kekuatan tingkah laku tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu secara berulang-ulang dikarenakan suatu rangsangan dari dalam dirinya.

## **b. Pengertian *Gadget***

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan pada suatu yang baru. Dalam pengertian umum *gadget* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Seperti computer, handphone, game, dan lainnya.<sup>13</sup>

Pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell sebagaimana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (who.says what, in which channel, to whom, with what effect).<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Chusna P.A, "*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*", *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017), 315–30.

<sup>14</sup> Chusnul Chotimah, "*Komunikasi Pendidikan*", Tulungagung: IAIN, 2015.

*Gadget* merupakan alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan *gadget* dengan teknologi lain adalah unsur kekinian, *gadget* selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor tertarik dengan *gadget* disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Penggunaan gadget saat ini bukanlah sesuatu hal yang dianggap aneh. Setiap anak bahkan dapat mengoperasikan gadget dengan sangat mahir. Bahkan terkadang orang tua belum bisa mengoperasionalkannya, anak-anak telah lebih dulu menggunakannya. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, tidak jarang mengakibatkan anak menggunakan gadget secara berlebihan<sup>15</sup>.

Menggunakan gadget sebagai media pembelajaran di era digital saat ini sangat penting, mengingat gadget memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Manfaat dalam menggunakan gadget pada pembelajaran adalah

---

<sup>15</sup> Priantari Swatika, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak', *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2.1 (2018), 49–54.

memudahkan siswa memperoleh informasi dengan lebih cepat dan dapat dilakukan dimana saja, sehingga gadget dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan tugas pembelajaran.

Selain memiliki dampak positif, menggunakan gadget juga memiliki dampak negative, seperti menggunakan gadget dengan waktu yang berlebihan sehingga dapat membuat siswa lupa waktu dan enggan belajar dengan buku, bahkan murid juga bisa jadi malas untuk bersosialisasi.<sup>16</sup>

Jadi, pengguna *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

Berdasarkan definisi-definisi diatas *gadget* merupakan perangkat alat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan

---

<sup>16</sup> Fifit Fitriansyah, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD', *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16.1 (2016).

penggunaannya, sehingga pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*. Selain berfungsi untuk untuk melakukan dan menerima panggilan, *gadget* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service).<sup>17</sup>

**c. Pengertian Intensitas Penggunaan *Gadget***

Kata intensitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *instense* yang berarti hebat, kuat, bersemangat.<sup>18</sup> Sedangkan ditinjau dari KBBI, intensitas berarti keadaan tingkat ukuran intensnya.<sup>19</sup> Menurut Al Nizar dalam jurnalnya, intensitas adalah kualitas dari tingkat kedalaman yang mencakup 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

---

<sup>17</sup> Rachmat Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone & Komputer* (MediaKita, 2008).

<sup>18</sup> John M Echols, *Kamus Inggris Indonesia* (PT Gramedia Pustaka Utama, 2022).

<sup>19</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 438.

dilihat dari seberapa lama seseorang dalam melakukan sesuatu.<sup>20</sup>

Intensitas atau tingkat keseringan penggunaan gadget mempengaruhi pola kehidupan siswa salah satunya pola belajar pada siswa. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa.<sup>21</sup>

Jadi, intensitas dapat di artikan 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.

---

<sup>20</sup> Al Nizar and Siti Hajaroh, "*Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*", *El Midad*, 11.2 (2019), 169–92.

<sup>21</sup> Dian Kurniawati, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84.

#### **d. 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 *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.

### 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.<sup>22</sup>

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 Dan Frekuensi 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

---

<sup>22</sup> Eka Anggraini, "*Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*" (Serayu publishing, 2019).

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.<sup>23</sup>

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.

---

<sup>23</sup> Havid Fahrudin and Anindhita Yudha Cahyaningtyas, "*Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar*", Jurnal Stethoscope, 1.2 (2021).

Untuk kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.<sup>24</sup>

**Tabel 2. 1 Intensitas Penggunaan *Gadget***

<b>Kategori</b>	<b>Durasi</b>	<b>Intensitas</b>
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali perhari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

(Sumber: Sari dan Mitsalia, 2016)

**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 dapat

---

<sup>24</sup> Khairul Putriana, Eka Adithia Pratiwi, and Indah Wasliah, "Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di Tk Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019", *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7.2 (2019), 5–13.

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.<sup>25</sup>
- f) Mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini akan timbul rasa ingin tahu akan suatu hal,

---

<sup>25</sup> Arimbi A, "*Rekognisi Pendidikan, Olahraga, Dan Kesehatan Di Masa Endemi Covid-19*" (PT. Nasya Expanding Management (Penerbit NEM-Anggota IKAPI), 2022).

sehingga muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa ada paksaan.<sup>26</sup>

## 2) Dampak Negatif

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

### a) Menjadi Pribadi Yang Tertutup

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebgaaian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

### b) Kesehatan Terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget* mengakibatkan

---

<sup>26</sup> Junierissa Marpaung, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*", KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5.2 (2018).

mata mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c) Ketergantungan

Media *gadget* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara face to face akan menurun.

d) Gangguan Tidur

Anak yang bermaian *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur tapi ternyata masih bermain dengan *gadget*-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain dengan *gadget* hingga sampai larut malam sehingga paginya susah bangun. Selain itu akan berdampak pada penurunan minat dan prestasi belajar mereka.

e) Suka Menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget* akan merasa bahwa kalau *gadget* merupakan teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang, hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar berkurang.

f) Ancaman Cyberbullying

Cyberbullying merupakan bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja yang dilakukan teman seusia maupun di atasnya melalui dunia internet. Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau *gadget* (telepon seluler). Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya cyberbullying yang lebih tinggi.

**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.<sup>27</sup>

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.

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.

---

<sup>27</sup> 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. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat Belajar

Secara bahasa minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar, minat ialah kecenderungan hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan. Sedangkan belajar adalah usaha memperoleh ilmu pengetahuan. Minat memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang. Minat dapat memengaruhi aktivitas, sikap, perilaku dan tindakan seseorang. Minat merupakan sebuah ketertarikan terhadap sesuatu hal.<sup>28</sup>

Beberapa definisi minat menurut para ahli, antara lain :

- 1) Faturrahman dan Sulistyowati mendefinisikan minat sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap dalam diri seseorang dan biasanya disertai rasa senang.
- 2) Agus Sujanto mengartikan minat sama seperti kemauan, sebagai kekuatan yang hidup dan sadar untuk menciptakan sesuatu berdasarkan pemikiran dan kesadaran.

---

<sup>28</sup> Halid Hanafi dan Muzakir, “*Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*”, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 152

- 3) Rahman Saleh mendefinisikan minat sebagai kecenderungan untuk memberikan perhatian, tindakan, aktifitas, atau situasi yang menjadi objek dengan perasaan senang.<sup>29</sup>
- 4) Slameto mengatakan minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan untuk belajar dan juga tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.
- 5) Winkel menjelaskan minat belajar sebagai kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik ada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu". Rasa senang terhadap suatu bidang merupakan bagian dari minat. Siswa yang senang terhadap materi pelajaran menandakan bahwa siswa memiliki minat belajar yang tinggi.

---

<sup>29</sup> Ali Muhayatsyah Ismaulina, "*Keputusan Mahasiswa Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Memilih Jurusan Baru*" (Banten, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki siswa terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat dalam belajar serta rasa ingin mempelajarinya lebih mendalam. Minat belajar ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

**b. Macam-Macam Minat Belajar**

Setiap individu siswa memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, minat belajar siswa menjadi tiga dimensi besar.

1) Minat Personal

Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut.

2) Minat Situasional

Minat situasional menjurus pada minat siswa yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan

keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

### 3) Minat Psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktifitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (luar kelas), serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.<sup>30</sup>

Menurut Ahmad Susanto macam-macam minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya diperngaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.

---

<sup>30</sup> Euis Karwati and Donni Juni Priansa, "*Manajemen Kelas Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan Dan Berprestasi*", Bandung: Alfabeta, 2014.

b) Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat istiadat.

Menurut Abd. Rahman Shaleh, berdasarkan arahnya minat belajar siswa dibedakan menjadi dua macam antara lain :

(1) Minat Intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau memang karena senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.

(2) Minat Ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian.

Menurut Mochammad Surya, minat belajar siswa digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu :

(a) Minat Volunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya pengaruh dari luar.

(b) Minat Involunter adalah minat yang timbul dalam diri siswa dengan adanya pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru.

(c) Minat Nonvolunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa secara paksa atau dihapuskan.

**c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar siswa menjadi penentu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar siswa yang tinggi dan sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah<sup>31</sup>.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu.

a) Faktor Fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa,

---

<sup>31</sup> Muhammad Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Penerbit Rineka Cipta, 1997).

hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah :

(1) Kecerdasan/Intelegensi Siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.

(2) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

(3) Minat

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

(4) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan

untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2003).

(5) Bakat

Secara umum, bakat (aptitude) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

(6) Rasa Percaya Diri Siswa

Rasa percaya diri timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil.

2) Faktor Eksternal

Dalam hal ini, Syah (2003) menjelaskan bahwa faktor faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu :

a) Lingkungan Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan sosial adalah :

(1) Lingkungan sosial keluarga, hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

(2) Lingkungan sosial sekolah, hubungan yang harmonis antara guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

(3) Lingkungan sosial masyarakat, lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak telantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

b) Lingkungan Non-Sosial

Faktor faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah :

(1) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

(2) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga.

(3) Faktor materi pelajaran, faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa,

begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.<sup>32</sup>

#### **d. Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa<sup>33</sup>. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu :

##### 1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

##### 2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

---

<sup>32</sup> Rusdi Rusdi, *"Hakikat Dan Konsep-Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya"*, Journal Polingua: Scientific Journal of Linguistics, Literature and Language Education, 3.2 (2014), 156–64.

<sup>33</sup> Drs Slameto, *"Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi"*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

### 3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

### 4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain.

## 3. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Agama Islam

Pendidikan merupakan tahap-tahap mengubah sikap dan perilaku seseorang melalui upaya pengajaran dan pembiasaan. Semua ini menandakan bahwasannya pendidikan itu tak lepas dari yang namanya pengajaran.<sup>34</sup>

Pengertian pendidikan dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan

---

<sup>34</sup> Ahmad Fatah Yasin, *"Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah (Studi Kasus Di MIN Malang I)"*, El-Qudwah, 2011.

memberi awalan “pe” dan akhiran “an” mengandung arti “perbuatan” (hal cara dan sebagainya), dalam bahasa lain pengertian pendidikan juga memiliki perbedaan misalkan pengertian pendidikan menurut bahasa Yunani yaitu *pedagogos* yang artinya pergaulan dengan anak-anak.<sup>35</sup>

Pendidikan Islam merupakan upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tertinggi dan kehidupannya mulia, dengan proses tersebut harapannya akan terbentuk pribadi peserta didik yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan potensi akal, perasaan, maupun perbuatan. Pendidikan Islam merupakan upaya mengembangkan, mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tertinggi dan kehidupannya mulia, dengan proses tersebut harapannya akan terbentuk pribadi peserta didik yang lebih sempurna, baik yang berkaitan dengan potensi akal, perasaan maupun, perbuatan.

Sehingga dapat disimpulkan pengertian pendidikan Islam adalah suatu sistem yang

---

<sup>35</sup> Ilmu Pendidikan Islam Ramayulis, Jakarta: Kalam Mulia, 2008, *Cet. Ke, 9* (2017).

memungkinkan peserta didik dapat mengarahkan laju hidupnya sesuai dengan idiologi. Agama merupakan anutan atau landasan orang dalam menempuh hidup, yang menjadi pedoman dalam meniti langkah kehidupannya, di Indonesia sendiri mengakui tuhan dan sudah tertulis dalam ideologi bangsa ini yaitu ketuhanan yang maha esa, ini jelas bahwasannya agama menjadi patokan utama dalam meniti kelangsungan hidup manusia menuju manusia yang agamis dan majauhi larangan-larangan yang telah diatur oleh agama khususnya agama islam.<sup>36</sup>

Pendidikan agama merupakan sesuatu usaha untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada tuhan yang maha esa sesuai agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan mempertimbangkan tuntunan untuk menghormati agama lain. Dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Sebagaimana telah disebut sebelumnya, pendidikan agama islam merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi

---

<sup>36</sup> Abu Ahmadi and Noor Salimi, "*Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam: Untuk Perguruan Tinggi Negeri Dan Swasta Seluruh Indonesia*", (Bumi Aksara, 2008).

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab ( pasal 3 UU Nomor 20 tahun 2003).

Pendidikan Agama Islam yang dikemukakan oleh muhaimin memiliki arti usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan indonesia.<sup>37</sup>

Adapun fungsi pengajaran agama islam adalah untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, serta membiasakan siswa berakhlak mulia. Drajat (2001: 174) mengatakan bahwa fungsi pendidikan agama islam adalah :

- 1) Menumbuhkan rasa keimanan yang kuat.
- 2) Mengembangkan kebiasaan dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia.

---

<sup>37</sup> Abdul Ghafir Muhaimin and Nur Ali, "*Strategi Belajar Mengajar*", Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996.

- 3) Menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugrah Allah SWT.

Dari pengertian diatas bisa kita tarik garis tengahnya bahwa definisi pendidikan agaman islam adalah proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik untuk memeporeleh ilmu tentang agama islam, dan hasil akahirnya dari pendidikan agama islam agar setelah selesai dari pemebelajaran ini peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa.

Pendidikan agama islam adalah mata pelajaran yang diberikan kepada jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, baik bersifat kurikuler maupun ekstrakurikuler. Semua ini bertujuan untuk pembiasaan peserta didik terhadap pengajaran agama islam secara menyeluruh (kaffah).<sup>38</sup> Secara singkat pendidikan agama islam berisikan pelajaran yang menyangkut tentang aqidah yaitu tentang cara mengesakan Allah, akhlak yaitu hasil dari penanaman akidah pada diri manusia dan masih banyak yang lain yang berkaitan dengan ilmu agama islam, pendidikan agama islam pendidikan yang

---

<sup>38</sup> Kardi Syarifuddin, "*Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*", (Deepublish, 2018).

ditunjukkan untuk dapat menserasikan, menyelaraskan antara iman, ihsan, dan islam yang diwujudkan dalam :

- a) Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Serta berakhlak mulia dan berbudi luhur. (hubungan antara manusia dan Allah SWT).
- b) Menghargai dan menghormati dan mengembangkan potensi diri yang berdasarkan pada nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan (hubungan antara manusia dan diri sendiri).
- c) Menjaga kedamaian hubungan dan kerukunan hubungan inter antara umat beragama serta menumbuh kembangkan akhlak mulia dan budi pekerti luhur (hubungan antara manusia dan sesamanya).
- d) Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan social (hubungan manusia dengan alam semesta/ lingkungan).

**b. Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam**

Dalam pembelajaran pendidikan islam setidaknya ada dua hal yang menjadi landasan pembelajaran pendidikan Agama Islam :

- 1) Dasar Religius

Dalam dasar yang bersusudut pandang dari keagamaan pembelajaran pendidikan agama islam sendiri sudah di atur dan termaktub di dalam Al-Qur'an. Sebagaimana dalam firman Allah SWT, dalam Surah 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 ﴿١١﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."<sup>39</sup>

### c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam mempunyai tujuan membentuk kepribadian muslim, yaitu suatu kepribadian yang seluruhnya dijiwai dengan ajaran islam.

---

<sup>39</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, "Al-Qur'an Dan Terjemahan", Bandung: Diponegoro, 2005.

Adapun tujuan pendidikan agama islam menurut zakiyah berintikan pada tiga aspek, yaitu aspek iman, ilmu dan amal, yang pada dasarnya berisi :

- 1) Menumbuh suburkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam pembentukan kehidupan anak yang nantinya diharapkan menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT, taat kepada Allah SWT dan rasulnya.
- 2) Ketaatan kepada Allah dan rasulnya merupakan motifasi instrinstik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki anak. Berkat tentang pentingnya penanaman tentang agama dan ilmu pengetahuan (agama dan umum) maka anak menyadari keharusan menjadi seorang hamba Allah yang harus beriman dan berilmu pengetahuan.
- 3) Menumbuhkan, menghayati dan membina keterampilan agama beragama dalam lapangan hidup dan kehidupan serta dapat memahami dan menghayati ajaran agama islam secara mendalam dan bersifat yang menyeluruh, sehingga dapat digunakan dalam pedoman hidup, baik melalui hubungan dirinya dengan Allah SWT atau hubungan secara vertikal maupun hubungan dirinya

dengan sesama manusia atau hubungan secara horizontal.

Di dalam peraturan menteri No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi/kompetensi dasar dijelaskan bahwa pendidikan agama islam bertujuan :

- a) Menumbuh kembangkan akidah melalui pembaruan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang pendidikan agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanannya dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat bergama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin, beribadah, produktif ,jujur, adil, etis, dan berdisiplin, bertoleransi ,menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Permen, “*Tentang Standar Kompetensi dan Kopetensi Dasar Tingkat SD,SMP,SMA,SMK*”, (Jakarta:Sinar Grafika, 2006), hlm. 81.

## B. Kajian Pustaka Relevan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dengan beberapa penelitian yang relevan, peneliti menemukan judul yang terkait dengan pembahasan peneliti ini yaitu :

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Pra Sekolah oleh Lisnadiyahanti, Nani Asna Dewi, dan Sofie Handajany Poltekkes Hermina, Jakarta, Indonesia STIKes Istara Nusantara, Indonesi. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang menggunakan desain analitik korelasional dengan rancangan cross sectional. Metode pendekatan yang digunakan adalah cross sectional. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak pra sekolah di TK area Jakarta Selatan sebanyak 73 orang responden. Penggunaan *gadget* mempengaruhi perkembangan berbicara pada anak usia Pra sekolah. lingkungan bermain, budaya edukatif, pergaulan sosial dapat mempengaruhi kemampuan bicara anak sehingga orang tua dan lingkungan diharapkan dapat menjadi role model anak dalam bertumbuh kembang terutama pada kemampuan bicara.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Lisnadiyahanti, Nani Asna Dewi, Sofie Handajany , “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Pra*

2. Umami Muthi'ah, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2021. Dengan judul skripsi : “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Lawu Timur”. Dengan rumusan masalah, 1). Bagaimana realitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur? 2). Bagaimana minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur? 3). Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur?. Hasil penelitian menyatakan bahwa, Ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo diperoleh  $t_{hitung} = 2,791$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 2,093$  artinya nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,791 > 2,093$ ). Dengan demikian penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap minat

belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur.<sup>42</sup>

3. Ince Prabu Setiawan Bakar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar tahun 2020. Dengan judul : “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Tamalanrea II Makassar”. Dengan metode penelitian pendekatan kuantitatif. Dari hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tamalanrea, karena dengan nilai  $sig. 0,889 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh pada minat belajar siswa. Artinya penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik di rumah maupun di sekolah dan lain sebagainya.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Umami Muthi'ah, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur”. (Makassar: Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021).

<sup>43</sup> Ince Prabu Setiawan Bakar, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea

### C. Rumusan Hipotesis

(Gray dan Diehl, 1992) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang (jika intensitas penggunaan *gadget* tinggi maka minat belajar rendah)

Ho : Tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang (jika intensitas penggunaan *gadget* rendah maka minat belajar tinggi)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (Field Research). Penelitian lapangan adalah penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti: lembaga pendidikan formal atau informal, organisasi masyarakat dan lainnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Pada pendekatan ini data akan dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.<sup>44</sup>

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menggunakan data statistik dan dinyatakan dalam skor angka. Selanjutnya penelitian melakukan penelitian perhitungan tentang ada tidaknya atau besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dapat menggali data dengan cara penyebaran kuesioner yang kemudian olah data dan analisa data untuk

---

<sup>44</sup> P D Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d Dan Penelitian Pendidikan)*", Metode Penelitian Pendidikan, 67 (2019).

menguji teori dilakukan uji regresi linier sederhana melalui aplikasi SPSS versi 23.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang provinsi Jawa Tengah.

### 2. Waktu

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan September-Oktober 2023.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek, orang, peristiwa, atau sejenisnya yang menjadi perhatian dan kajian dalam penelitian atau kelompok yang lebih besar jumlahnya dan biasanya dipakai untuk menggeneralisasi hasil penelitian.<sup>45</sup>

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 84 siswa.

---

<sup>45</sup> Setyosari Punaji, *"Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan"*, Jakarta: Kencana, 2010.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang digunakan sebagai objek penelitian.<sup>46</sup> Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). Dalam penentuan jumlah sampel yang digunakan (Sugiyono, 2017: 91) menyarankan tentang ukuran sampel untuk penelitian adalah antara 30 sampai 500. Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Slovin dengan tingkat kepercayaan 90% dengan nilai  $e=10\%$  adalah sebagai berikut:<sup>47</sup>

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Tingkat kesalahan dalam memilih anggota sampel yang ditolelir sebesar 10%

---

<sup>46</sup> Erwin Widiasworo, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern Metode Praktis Penelitian Guru, Dosen Dan Mahasiswa Keguruan* (Araska Publisher, 2018).

<sup>47</sup> Priyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Zifatama Publishing, 2018), hlm 120.

$$n = \frac{84}{1 + 84(0,1)^2} = 45,65 = 46$$

Berdasarkan tabel di atas, Maka dapat disimpulkan, sampel pada penelitian ini menggunakan 46 responden. pengambilan sampel menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Alasan menggunakan teknik ini karena yang menjadi populasi dalam penelitian ini hanya peserta didik kelas XI yang terbagi 3 kelas. Agar semua kelas dapat terwakili, maka sampel yang diambil dari masing-masing dengan proporsi sama. Dengan demikian dapat dilihat sampel yang diambil dari populasi sebagai berikut

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Keadaan Sampel Penelitian**

No	Kelas	Anggota Populasi	Jumlah Sampel
1	IX Yunus	27	15
2	IX Hud	28	15
3	IX At Taubah	29	16

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>48</sup> Ada dua variabel yang menjadi objek dalam penelitian kali ini, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

##### 1. Variabel

Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yakni :

- a. Variabel Independen yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Intensitas penggunaan *gadget* (X). Intensitas sendiri dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan keseringan (frekuensi) dan durasi yang tampak ketika melakukan sesuatu hal<sup>49</sup>.
- b. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah

---

<sup>48</sup> Saefullah Sudaryono, "Metode Penelitian Pendidikan", Jakarta: Kencana, 2016.

<sup>49</sup> Nizar and Hajaroh.

Minat Belajar (Y). Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa

## 2. Indikator

### a) Intensitas penggunaan *gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* adalah keadaan atau tingkat tinggi rendahnya seseorang menggunakan fasilitas yang ada di *gadget* dengan kata lain seberapa lama waktu yang digunakan untuk memanfaatkan fasilitas *gadget* dan pemahaman seseorang tentang intensitas penggunaan *gadget*. Dari variabel intensitas penggunaan *gadget* dapat di ambil dengan beberapa indikator yaitu :

#### 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.

#### 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.

b) Minat Belajar

Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu :

(1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

(2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

(3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

(4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi

siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Metode (cara atau teknik) pengumpulan data merupakan suatu langkah yang penting dalam proses penelitian karena metode merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya.<sup>50</sup> Adapun cara mendapatkan data ini menggunakan teknik sebagai berikut :

### **1. Metode Observasi**

Observasi adalah sebuah proses penggalan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan mendetail terhadap manusia sebagai objek observasi dan lingkungannya dalam kancah riset.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini menggunakan observasi siswa kelas IX dengan melihat tingkah laku responden untuk kemudian dilakukan pencatatan. Pada penelitian ini data yang diperoleh adalah situasi dan kondisi kelas saat jam pelajaran, dan serta tingkah laku atau pergaulan peserta didik sesama teman tersebut.

---

<sup>50</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 75.

<sup>51</sup> Rahmadi Rahmadi, *"Pengantar Metodologi Penelitian"* (Antasari Press, 2011).

## 2. Metode Angket (Kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.<sup>52</sup> Angket penelitian ini diberikan kepada responden siswa kelas IX.

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.

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 :

---

<sup>52</sup> E-Book, Muhammad Muhyi, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Adi Buana University press), hlm 54

**Tabel 3. 2 Favorable dan Unfavorable**

<b>Pernyataan</b>	<b><i>Favorable</i></b>	<b><i>Unfavorable</i></b>
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan *Gadget***

<b>No.</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>
1.	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Durasi (lama penggunaan <i>gadget</i> )	1-8
		Frekuensi (Keseringan penggunaan <i>gadget</i> )	9-20

**Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Minat Belajar**

No	Variabel	Indikator	Item
2	Minat belajar	Perasaan Senang	1-9
		Keterlibatan Siswa	10-15
		Ketertarikan	16-19
		Perhatian Siswa	20-23

### 3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.<sup>53</sup> Metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu analisis data mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI siswa kelas IX SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

---

<sup>53</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *"Metode Penelitian Pendidikan"*, 2006.

Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Keabsahan Data
  - a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan untuk mengukur sesuatu.<sup>54</sup> Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan dan berbagai instrumen kemudian mencari dan membuktikan variabel sesuai dengan maksud penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini uji validitas akan dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23 dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut<sup>55</sup>:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y  
n : Jumlah responden  
x : Skor butir  
y : Total skor

---

<sup>54</sup> Tatang Ari Gumanti, 'Dkk. 2016', *Metode Penelitian Pendidikan*.

<sup>55</sup>E-book: Gito Supriadi, "*Statistik Penelitian Pendidikan*" (UNY Press, 2021).

- $\sum x$  : Jumlah skor X
- $\sum y$  : Jumlah skor Y
- $\sum x^2$  : Jumlah kuadrat skor X
- $\sum y^2$  : Jumlah kuadrat skor Y

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti.<sup>56</sup>

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan tingkat kestabilan alat ukur. Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach.<sup>57</sup>

Untuk menentukan reliabilitas dari instrumen yang diuji, penelitian kali ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23 berikut :

$$a = \left(\frac{k}{k - 1}\right)\left(1 - \frac{\sum s_i^2}{sx^2}\right)$$

---

<sup>56</sup> Zarah Puspitaningtyas and Agung Widhi Kurniawan, "*Metode Penelitian Kuantitatif*", Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.

<sup>57</sup> Imos Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 123.

Keterangan :

$a$  : Koefisien reabilitas alpha cronbach

$K$  : Jumlah pertanyaan yang diuji

$\sum s_i^2$  : Jumlah varians skor item

$sx^2$  : Varians skor tes

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach*  $> 0,60$ . Jika nilai *Alpha Cronbach*  $< 0,60$  maka instrumen tidak reliabel.<sup>58</sup>

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau mendekati normal.<sup>59</sup> Adapun teknik yang digunakan dalam uji normalitas yaitu menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov*.

---

<sup>58</sup> Haryadi Sarjono and Winda Julianita, "*SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*", Jakarta: Salemba Empat, 5.2 (2011), 23–34.

<sup>59</sup> Gunawan Imam, "*Pengantar Statistika Inferensial*", Jakarta: PT Rajawali Pers, Hal, 93 (2016).

Langkah-langkah pengujian normalitas data dengan menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov* adalah.<sup>60</sup>

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{\sigma}$$

Dimana :

$\bar{X}$  : rata-rata

$\sigma$  : simpangan baku

Pengambilan kesimpulan untuk menentukan apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak adalah dengan menentukan nilai signifikansinya. Jika signifikannya  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, jika signifikansinya  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.<sup>61</sup>

b. Uji Linearitas

Uji linier adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y linier atau tidak. Perhitungan linieritas digunakan untuk mengetahui prediktor data perubah bebas berhubungan secara linier atau tidak

---

<sup>60</sup> Usmadi Usmadi, "*Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*", Inovasi Pendidikan, 7.1 (2020).

<sup>61</sup> E-Book : Astuti Nuryadi and Utami TD, 'ES, & Budiantara, M.(2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Sibuku Media'.

dengan perubah terikat linier. Jika tidak maka regresi yang dihasilkan bisa sangat rendah<sup>62</sup>.

Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila signifikansi  $> 0,05$ . Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Untuk mengujinya dalam penelitian ini digunakan uji *test for linierity* dengan bantuan SPSS versi 23

3. Uji Hipotesis (Statistika Interverensial)
  - a. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat (Juliandi et al., 2014)<sup>63</sup>. Analisis regresi pada penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana karena hanya terdapat satu variabel bebas dan variebel terikat. Menurut supardi (2013) pengujian regresi linier sederhana dapat digunakan untuk mengetahui pola variebel dependent (y) dapat dipredisikan melalui variabel

---

<sup>62</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research: Untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis Dan Disertasi* (Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, 1986).

<sup>63</sup> Juliandi, A., & Manurung, S. (2014). "*Metodologi Penelitian Bisnis, Konsep dan Aplikasi: Sukses Menulis Skripsi & Tesis Mandiri.*" Umsu Press. hlm.153-160

independent ( $x$ )<sup>64</sup>. Dalam penelitian ini variabel independent ( $x$ ) yaitu intensitas penggunaan gadget dan variabel dependent ( $y$ ) yaitu minat belajar siswa. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang yaitu menggunakan banuan *SPSS versi 23*. Adapun bentuk persamaannya adalah<sup>65</sup>:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Suatu bilangan konstanta yang merupakan nilai y apabila  $X = 0$

b = Angka arah (koefisien regresi)

X = Variabel bebas

#### b. Uji T

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

---

<sup>64</sup> Supardi. 2013. "*Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif.*" Jakarta: Change Publication. hlm.156

<sup>65</sup> E-book: Gito Supriadi, "*Statistik Penelitian Pendidikan*" (UNY Press, 2021).

terikat. Pengambilan keputusan dilakukan melihat nilai signifikansi pada tabel *Coefficients*. Dasar pengujian hasil regresi dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau dengan taraf signifikansinya sebesar 5% (0,05). Adapun kriteria dari uji statistik t (Ghozali, 2016) :

Untuk menganalisis apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dapat dilihat nilai probabilitasnya. Hipotesis dari penelitian ini adalah:  
Ha : Ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

Ho : Tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah sebagai berikut :

Ha : Diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai probabilitas  $\leq$  taraf signifikan sebesar 0,05  
(*Sig.*  $\leq \alpha_{0,05}$ )

Ho : Diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai probabilitas  $>$  taraf signifikan sebesar 0,05  
(*Sig.*  $> \alpha_{0,05}$ )

c. Koefisien Determinasi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel terikat secara stimultan atau seberapa besar variabel-variabel dalam menerangkan variabel terikatnya. Dalam koefisien determinasi dilambangkan R<sup>2</sup> semakin besar R<sup>2</sup> berarti model semakin mampu menerangkan variabel Y. Kisaran nilai R mulai dari 0% sampai 100%<sup>66</sup>. Adapaun formulasinya adalah sebagai berikut :

$$KP2 = r2 \times 100\%$$

**KP** : Koefisien Determinasi

**r<sup>2</sup>** : Korelasi X dan Y

---

<sup>66</sup> Muhamad Syazali Novalia and Muhammad Syazali, "*Olah Data Penelitian Pendidikan*", Bandar Lampung: Anugrah Utama Rahaja, 39 (2014).

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Umum**

##### **1. Sejarah SMP Islam Al Azhar 29 BSB Semarang**

SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang didirikan pada bulan Mei 2012 oleh Yayasan Al-Himsya, yang dilatar belakangi oleh keinginan wali murid yang kesulitan mencari sekolah dengan kultur yang sama setelah anaknya lulus dari SD Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang. Permasalahan tersebut kemudian ditindak lanjuti oleh pimpinan SD Islam Al-Azhar 29, yakni Nikmah Rahmawati, M.Si., serta dukungan dari ketua yayasan Al-Himsya, H. Imam Syafi'i, S.E, M.M., yang selanjutnya diajukanlah ijin pendirian kepada Al-Azhar Pusat di Jakarta. Sekolah ini berada di Jl. R.M. Hadisoebeno Sosrowardoyo Km, 6 Mijen Semarang.

SMP Islam Al Azhar 29 memiliki beberapa program unggulan, seperti : kelas tahfiz, kelas bilingual, Training Olimpiade, pembiasaan Adab Islami, dan pembinaan prestasi lainnya. Prestasi yang diperoleh, baik kejuaraan murid, guru, maupun sekolah sudah melingkupi tingkat Kota, Propinsi, Nasional, dan

Internasional. Sebagai sekolah unggulan, SMP Islam Al Azhar 29 selalu meningkatkan kualitas, baik sarpras, pelayanan, dan prestasi, seperti slogan yang dimiliki oleh sekolah : *“To be an inspiring school”*.<sup>67</sup>

## **2. Gambaran Umum SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang**

Sekolah ini bercirikan Islam. Hal ini ditunjukkan dengan konsistensinya menegakkan nilai-nilai keislaman melalui pendidikan umum sekaligus mengintegrasikan ilmu umum di pekerti. Pelayanan untuk murid SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang, sebagai berikut :

- a. Bimbingan dan konseling
- b. Pembelajaran in door maupun out door
- c. Pemeriksaan mata, gigi dan THT (Telinga Hidung, Tenggorokan), dalam pelaksanaannya bekerja sama dengan jamiyyah
- d. Pembinaan dan bimbingan secara individual maupun klasikal
- e. Kerohanian dan karakter
- f. Ektrakurikuler

---

<sup>67</sup> Hasil Observasi dan Dokumentasi di SMP Islam Al Azhar BSB Semarang pada tanggal 4-6 Oktober 2023.

- g. Parent teacher (guru pembimbing murid yang membantu memantau dan mendampingi ketika murid mengalami masalah dan kesulitan)

Selain itu, dalam ruang lingkup keagamaan, sekolah ini telah mengedepankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Hafalan Juz ‘Amma
- b. Metode Yan’bua
- c. Amaliyah Romadlon
- d. Do’a Harian
- e. Shalat Dhuha
- f. Tadarus Harian
- g. Karantina sholat
- h. Infaq Shadaqah
- i. Peringatan Hari Besar Islam

### **3. Profil SMP Islam Al Azhar 29 BSB Semarang**

Nama Sekolah : SMP ISLAM AL-  
AZHAR 29 BSB  
SEMARANG

NSM : -

NPSN : 20362716

Akreditasi : A

Alamat : Jl. RM Hadisoebeno  
Sosrowardoyo Bsb  
Semarang

Kelurahan : Kedung Pane  
Kecamatan : Mijen  
Kabupaten/Kota : Kota Semarang  
Provinsi : Jawa Tengah

#### **4. Visi dan Misi SMP Islam Al Azhar 29 BSB**

##### **Semarang**

##### a. Visi

Mewujudkan Cendikiawan muslim yang religius, cerdas, berprestasi, berdaya saing global dan berbudaya lingkungan.

##### b. Misi

- 1) Menanamkan nilai-nilai adab islami secara terstruktur dan intensif
- 2) Mewujudkan lingkungan sekolah yang cinta alqur'an melalui tadarus, tahsin ,tahfidz dan mampu mengamalkannya
- 3) Mewujudkan cendikiawan muslim berkarakter, antara lain : Cerdas Spiritual, Cerdas Intelektual, Cerdas Emosional dan sosial serta Cerdas Kinestetis.
- 4) Mewujudkan pengembangan kemampuan akademik dan non akademik, sesuai kecerdasan majmuk, minat dan bakat murid.

- 5) Mewujudkan program pembinaan prestasi terhadap potensi Akademik dan non akademik murid guna mewujudkan sekolah berprestasi baik di tingkat nasional maupun Internasional
- 6) Mewujudkan cendekiawan muslim yang unggul dalam IMTAQ dan IPTEK, Leadership, entrepreneurship dan Bahasa
- 7) Mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat dan bersih dan cinta lingkungan
- 8) Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berkualitas melalui pengembangan program internal peningkatan kompetensi pedagogik dan professional pendidik sesuai standar nasional
- 9) Mewujudkan penyusunan dan pelaksanaan kurikulum sesuai Standar Nasional
- 10) Mewujudkan sarana dan prasarana, pengelolaan , pembiayaan dan penilaian sesuai standar Pendidikan.<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Hasil Observasi dan Dokumentasi di SMP Islam Al Azhar BSB Semarang pada tanggal 4-6 Oktober 2023.

## 5. Personalia SMP Islam Al Azhar 29 BSB Semarang

SMP Islam Al Azhar 29 BSB Semarang memiliki guru sebanyak 20 orang, dan karyawan 7 orang yang dipandang cukup untuk mengajar dan memberi pelayanan pada sejumlah siswa. Sementara itu, jumlah peserta didik di SMP Islam Al Azhar 29 BSB Semarang tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 256 siswa.

**Tabel 4. 1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Pendidikan</b>	<b>MAPEL Diajarkan</b>	<b>Tugas Tambahan</b>
1	Margono, S.Pd.	S1Pend. B.Ingggris	B.Ingggris	Kepala Sekolah
2	Hari Priyono,S.Si.	S1 Kimia	Prakarya	Wakil Kepala
3	Nadia Pradyta Noer Iwari,S.Pd.	S1 Pend. Matematika	Matematika	Koor. Kurikulum
4	Citra Artika Yuliasari,S.Pd.	S1 Pend.Sejarah	IPS	Koor. Kemuridan
5	Fitriyani,S.Pd.	S1 Pend. B.Indonesia	B.Indonesia	Koor. Humas

6	Farida Arroyani,S.Pd.	S1 Pend. B.Ingggris	B.Ingggris	Staf Kurikulum
7	Fuji Astutik,S.Pd.	S1 Pend.PPKn	PPKn	Staf Sarpras
8	Khoirun Nisak,S.Pd.	S1 Pend. Matematika	Matematika	Staf Tanse
9	Muhammad Jafar Shodiq AlAlawi,S.Pd.I	S1Pend. B.Arab	B.Arab	Staf Keagamaan
10	Khadziq Ramadhani,S.Pd.	S1 PKLO	PJOK	Koor.Sarpras
11	Reesky Adi Nugroho,S.Pd.	S1Pend. B.Ingggris	B.Ingggris	Koor.Tanse
12	Dian Sulistiyorini,S.Pd	S1 Pend.B.Jawa	B.Jawa	Staf Humas
13	Miftakul Alim,S.Kom.	S1 Informatika	TIK	Humas Sekretariat

14	Khoirul Umam,S.Ag.	S1 Pend.PAI	PAI	Koor. Keagamaan
15	Lili Handayani,S.Pd.	S1 Pend.BK	BK	Staf Kemuridan
16	Hamam Nasirudin,S.Pd.	S1 Pend.Fisika	IPA	Staf Kemuridan
17	Diah Wibawanti,S.Pd.	S1 Pend. Geografi	IPS	Staf Kemuridan
18	Anto Hidayatuloh,S.Pd.	S1 Pend.Fisika	IPA	Staf Kemuridan
19	Muthia Dian Mahardika,S.Pd.	S1 Pend.PAI	PAQ	Staf Keagamaan
20	Riki Kurniawan,S.Pd.	S1 Pend. B.Indonesia	B.Indonesia	Staf Sarpras
21	Tri Mei Ana,S.E.	S1 Ekonomi	-	Kepala Tata Usaha
22	Abi Zia Afkar,S.Kom.	S1 Sistem Informasi	-	Staf Tata Usaha

23	Anis Widiastuti,S.T.	S1 Sistem Informasi	-	PSB (Perpustakaan)
24	Masrohan	SMA	-	Cleaning Service
25	Syaefudin	SMA	-	Tukang Kebun
26	YuwonoRahardj o	SMA	-	Security
27	Wadjiji	SMA	-	Security

## B. Deskripsi Data

### 1. Analisis Instrumen Data

#### a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan item angket. Item angket yang telah dikategorikan valid akan digunakan, sedangkan item angket yang dinyatakan tidak valid akan bearti tidak digunakan dalam penelitian. Hasil uji coba angket yang dilakukan pada siswa kelas IX SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang dengan jumlah

46 siswa dan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,291$ , sehingga item angket dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Hasil Uji validasi item angket intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2**

**Uji Validasi Intensitas Penggunaan *Gadget***

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,836	0,291	Valid
2	0,725	0,291	Valid
3	0,768	0,291	Valid
4	0,747	0,291	Valid
5	0,691	0,291	Valid
6	0,537	0,291	Valid
7	0,359	0,291	Valid
8	0,299	0,291	Valid
9	0,218	0,291	Tidak Valid
10	0,482	0,291	Valid
11	0,460	0,291	Valid
12	0,379	0,291	Valid
13	0,771	0,291	Valid
14	0,211	0,291	Tidak Valid

15	0,336	0,291	Valid
16	0,474	0,291	Valid
17	0,791	0,291	Valid
18	0,141	0,291	Tidak Valid
19	0,295	0,291	Valid
20	0,346	0,291	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji validitas angket intensitas penggunaan *gadget* didapatkan  $r_{tabel} = 0,291$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N = 46$  terdapat 3 butir yang tidak valid dan 17 butir yang dinyatakan valid. Item angket yang tidak valid ialah pernyataan nomor 9,14, dan 18. Sedangkan item angket yang valid ialah pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 20 karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Hasil uji validasi item angket minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4. 3****Uji Validitas Minat Belajar Siswa**

<b>No</b>	<b><math>r_{hitung}</math></b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b>Keterangan</b>
1	0,478	0,291	Valid
2	-0,028	0,291	Tidak Valid
3	0,490	0,291	Valid
4	0,441	0,291	Valid
5	0,604	0,291	Valid
6	0,435	0,291	Valid
7	0,418	0,291	Valid
8	0,449	0,291	Valid
9	0,504	0,291	Valid
10	0,506	0,291	Valid
11	0,415	0,291	Valid
12	0,332	0,291	Valid
13	0,594	0,291	Valid
14	0,399	0,291	Valid
15	0,469	0,291	Valid
16	0,458	0,291	Valid
17	0,502	0,291	Valid
18	0,470	0,291	Valid
19	0,713	0,291	Valid

20	0,464	0,291	Valid
21	0,515	0,291	Valid
22	0,525	0,291	Valid
23	0,098	0,291	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji validasi angket minat belajar siswa didapatkan 2 item angket yang tidak valid dan 21 item angket yang dinyatakan valid. Item angket yang tidak valid ialah nomor 2 dan 23 karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , sedangkan item angket yang dinyatakan valid ialah nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, dan 22 karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Selanjutnya item yang dinyatakan valid dilakukan uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan tingkat kestabilan alat ukur. Untuk mengetahui angket tersebut reliabel dapat dilihat jika *Cronbach Alpha*  $> 0,60$ . Sedangkan jika nilai *Cronbach Alpha*  $< 0,60$  maka instrumen tidak reliabel.

Berikut hasil uji reabilitas Reliabilitas Intensitas Penggunaan *Gadget* sebagai berikut :

**Tabel 4. 4**

**Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan *Gadget***

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.866	17

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh hasil uji reabilitas angket intensitas penggunaan *gadget Cronbach Alpha* sebesar 0,866. Maka dapat disimpulkan angket intensitas penggunaan *gadget* reliabel kerana *Cronbach Alpha* > 0,60.

Berikut hasil uji reliabilitas Intensitas Penggunaan *Gadget* sebagai berikut :

**Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas Minat Belajar Siswa**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.838	21

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh hasil uji reliabilitas angket minat belajar siswa *Cronbach Alpha* sebesar 0,838. Maka dapat disimpulkan angket intensitas penggunaan *gadget* reliabel karena *Cronbach Alpha* > 0,60.

Berdasarkan pengujian validasi angket dan reliabilitas yang telah dilakukan diperoleh item angket yang dapat digunakan sebagai uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 6 Item Angket yang Layak Digunakan**

<b>Variabel</b>	<b>Item Angket yang Digunakan</b>	<b>Angket Dibuang</b>
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,18,19,20	9,14,18
Minat Belajar	1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22	2,23

### **C. Teknik Analisis Data**

#### **1. Analisis Deskriptif**

##### **a. Data Hasil Intensitas Penggunaan *Gadget***

Pada penelitian ini menggunakan instrument angket dengan butir pertanyaan yang akan disebarkan kepada responden sebanyak 46 siswa.

Untuk memperoleh data hasil intensitas penggunaan *gadget*, digunakan instrument berjumlah 17 butir pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan TS (sangat tidak setuju).

$$\text{Perhitungan nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 4.7 Hasil Angket Intensitas Penggunaan *Gadget***

<b>Kode</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kode</b>	<b>Nilai</b>
I-1	60	124	43
I-2	53	125	47
I-3	74	126	51
I-4	93	127	57
I-5	72	128	57
I-6	93	129	66
I-7	74	130	66
I-8	57	131	51
I-9	53	132	59
I-10	56	133	66
I-11	50	134	53
I-12	60	135	56

I-13	54	136	59
I-14	59	137	65
I-15	56	138	54
I-16	54	139	46
I-17	51	140	71
I-18	74	141	74
I-19	46	142	60
I-20	51	143	53
I-21	54	144	60
I-22	57	145	66
I-23	54	146	88
Rata-rata			60

b. Data Hasil Minat Belajar Siswa

Pada penelitian ini menggunakan instrument angket dengan butir pertanyaan yang akan disebarkan kepada responden sebanyak 46 siswa. Untuk memperoleh data hasil intensitas penggunaan *gadget*, digunakan instrument berjumlah 21 butir pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan TS (sangat tidak setuju).

$$\text{Perhitungan Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 4. 8 Hasil Angket Minat Belajar**

<b>Kode</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kode</b>	<b>Nilai</b>
M-1	92	M24	76
M-2	82	M25	65
M-3	92	M26	73
M-4	65	M27	79
M-5	89	M28	73
M-6	81	M29	71
M-7	92	M30	81
M-8	73	M31	73
M-9	75	M32	81
M-10	74	M33	81
M-11	73	M34	81
M-12	73	M35	76
M-13	68	M36	68
M-14	87	M37	82
M-15	71	M38	73
M-16	73	M39	65
M-17	70	M40	67
M-18	67	M41	64
M-19	65	M42	83

M-20	74	M43	65
M-21	76	M44	74
M-22	65	M45	75
M-23	68	M46	68
Rata-rata			75

Analisis pendahuluan bertujuan untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan instrument angket dengan butir pertanyaan yang akan disebarakan kepada responden sebanyak 46 siswa pada kelas IX. Angket pada penelitian ini berbentuk skala likert. Skala likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala likert. Skala likert memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu.<sup>69</sup> Untuk mempermudah data statistik nilai angket setiap item diberi skor sebagai berikut: untuk item pernyataan favorable untuk alternatif jawaban SS diberi skor

---

<sup>69</sup> Ryan Ari Setyawan and Walter F Atapukan, "*Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert*", Jurnal Compiler, 7.1 (2018).

4, untuk alternatif jawaban S diberi skor 3, untuk alternatif jawaban TS diberi skor 2, dan untuk alternatif jawaban STS diberi skor 1. Sedangkan untuk item pernyataan unfavorable untuk alternatif jawaban SS diberi skor 1, untuk alternatif jawaban S diberi skor 2, untuk alternatif jawaban TS diberi skor 3, dan untuk alternatif jawaban STS diberi skor 4.

Untuk mengetahui lebih lanjut, maka perlu dilakukan perhitungan distribusi frekuensi dan kualitas suatu indikator dengan interval kelas yang terbagi menjadi empat kategori sehingga dapat digunakan rumus menurut (Sudjana, 2011):

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jawaban tertinggi} - \text{Jawaban terendah}}{\text{Banyaknya kelas interval}}$$

$$\text{Interval} = \frac{4-1}{4} = \frac{3}{4} = 0,75$$

Berdasarkan hasil interval yang telah diperoleh, maka dapat diperoleh pembagian interval dalam katagori sebagai berikut:

**Tabel 4. 9 Pembagian Interval**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
1 – 1,75	Rendah
1,76 – 2,5	Sedang
2,6 – 3,25	Tinggi
3,26 – 4	Sangat Tinggi

Sumber: (Sudjana, 2010)<sup>70</sup>

Berikut merupakan deskripsi hasil distribusi frekuensi dan kualitas suatu indikator dari data penelitian:

1) Data Intensitas Penggunaan *Gadget*

a) Durasi (lama penggunaan *gadget*)

Pada indikator ini menjelaskan lama penggunaan *gadget* siswa. Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas didapatkan 8 butir pertanyaan dalam bentuk kusioner untuk mengukur lama penggunaan *gadget* siswa yaitu pernyataan nomor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8. Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pertanyaan

---

<sup>70</sup> Nana Sudjana, "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*", 2010.

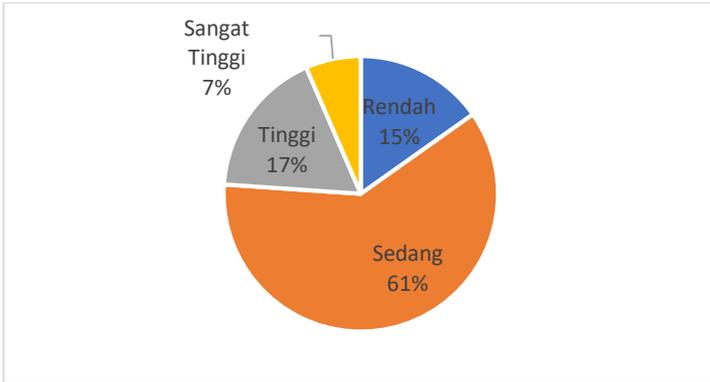
dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval pada tabel 4.10.

Berikut hasil dari distribusi frekuensi dan kualitas indikator durasi (lama penggunaan *gadget*):

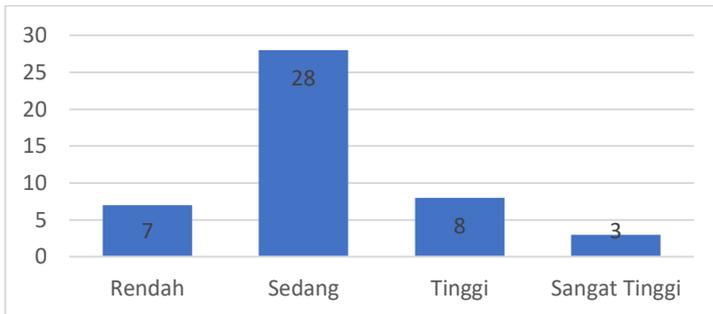
**Tabel 4. 10 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Durasi (Lama Penggunaan *Gadget*)**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Rendah	1 – 1,75	7	15%
Sedang	1,76 – 2,5	28	61%
Tinggi	2,6 – 3,25	8	17%
Sangat Tinggi	3,26 – 4	3	7%

**Gambar 4. 1 Diagram Persentase Durasi (Lama Penggunaan *Gadget*)**



**Gambar 4. 2 Grafik Distribusi Frekuensi Durasi (Lama Penggunaan *Gadget*)**



Dari tabel 4.10 diatas didapatkan bahwa durasi (lama penggunaan *gadget*) untuk kategori rendah sebesar 15% dengan frekuensi 7 responden, kemudian kategori sedang sebesar 61% dengan frekuensi 28

responden, kemudian kategori tinggi sebesar 17% dengan frekuensi 8 responden, dan untuk kategori sangat tinggi sebesar 7% dengan frekuensi 3 responden. Hal ini menunjukkan bahwa durasi (lama penggunaan *gadget*) sebagian besar dalam kategori sedang.

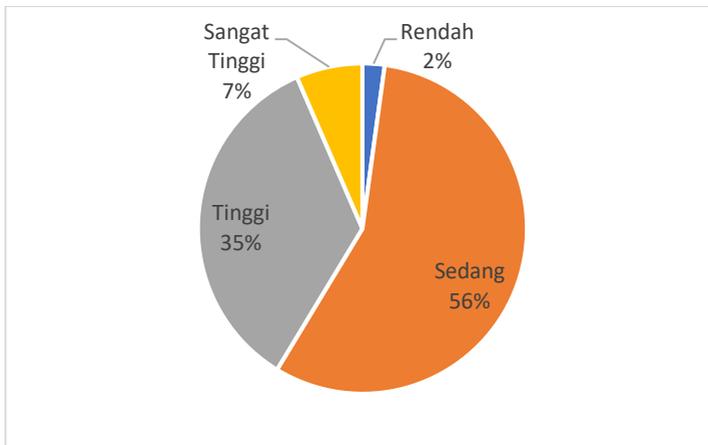
b) Frekuensi (Keseringan penggunaan *gadget*)

Pada indikator ini menjelaskan keseringan penggunaan *gadget*. Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas didapatkan 9 butir pertanyaan dalam bentuk kusioner untuk mengukur keseringan siswa menggunakan *gadget* siswa yaitu pernyataan nomor:10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, dan 20. Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pertanyaan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval pada tabel 4.10. Berikut hasil dari distribusi frekuensi dan kualitas indikator Frekuensi (Keseringan penggunaan *gadget*):

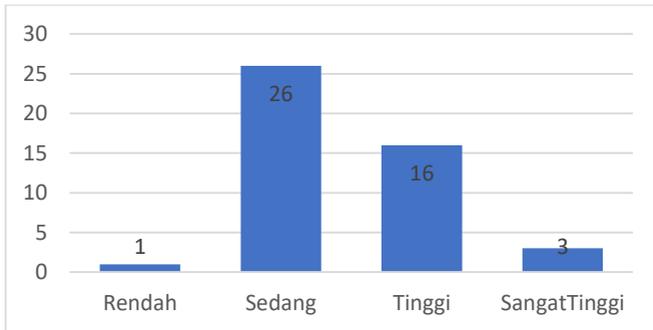
**Tabel 4. 11 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Frekuensi (Keseringan Penggunaan *Gadget*)**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	1 – 1,75	1	2%
Sedang	1,76 – 2,5	26	56%
Tinggi	2,6 – 3,25	16	35%
Sangat Tinggi	3,26 – 4	3	7%

**Gambar 4. 3 Diagram Persentase Pada Frekuensi (Keseringan Penggunaan *Gadget*)**



**Gambar 4. 4 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Frekuensi  
(Keseringan Penggunaan *Gadget*)**



Dari tabel 4.11 diatas didapatkan bahwa frekuensi (keseringan penggunaan *gadget*) untuk kategori rendah sebesar 2% dengan frekuensi 1 responden, kemudian kategori sedang sebesar 56% dengan frekuensi 26 responden, kemudian kategori tinggi sebesar 35% dengan frekuensi 16 responden, dan untuk kategori sangat tinggi sebesar 7% dengan frekuensi 3 responden.

Hal ini menunjukkan bahwa durasi frekuensi (keseringan penggunaan *gadget*) sebagian besar dalam kategori sedang.

## 2) Data Minat Belajar siswa

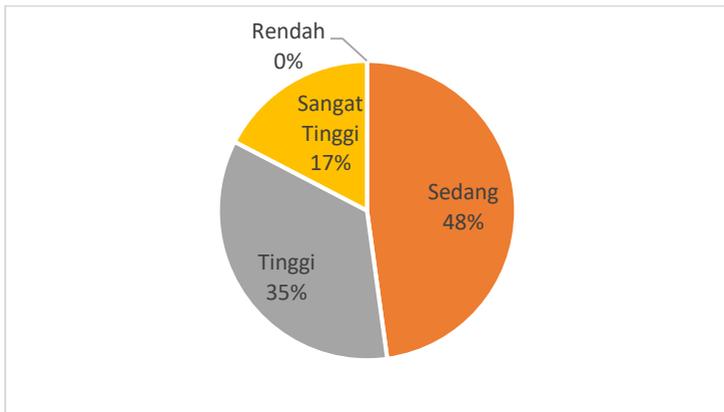
### a) Perasaan Senang

Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas didapatkan 2 butir pertanyaan dalam bentuk kusioner untuk mengukur perasaan senang siswa yaitu pernyataan nomor: 1, dan 3. Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pertanyaan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval pada tabel 4.10 Berikut hasil dari distribusi frekuensi dan kualitas indikator perasaan senang:

**Tabel 4. 12 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Perasaan Senang**

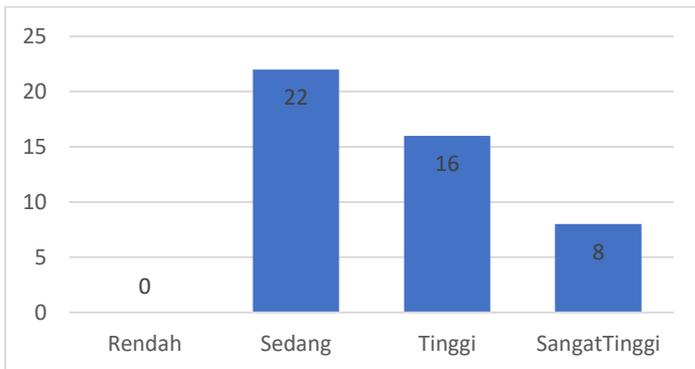
<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Rendah	1 – 1,75	0	0%
Sedang	1,76 – 2,5	22	48%
Tinggi	2,6 – 3,25	16	35%
Sangat Tinggi	3,26 – 4	8	17%

**Gambar 4. 5 Diagram Persentase Pada Perasaan Senang**



**Gambar 4. 6**

**Grafik Distribusi Frekuensi Pada Perasaan Senang**



Dari tabel 4.12 diatas didapatkan bahwa perasaan senang untuk kategori rendah sebesar 0% dengan frekuensi 0 responden, kemudian kategori sedang sebesar

48% dengan frekuensi 22 responden, kemudian kategori baik sebesar 35% dengan frekuensi 16 responden, dan untuk kategori sangat tinggi sebesar 17% dengan frekuensi 8 responden. Hal ini menunjukkan bahwa perasaan senang sebagian besar dalam kategori sedang.

b) Keterlibatan Siswa

Pada indikator ini menjelaskan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas didapatkan 6 butir pertanyaan dalam bentuk kusioner untuk mengukur keterlibatan siswa yaitu pernyataan nomor:4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pertanyaan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval pada tabel 4.10. Berikut hasil dari distribusi frekuensi dan kualitas indikator keterlibatan siswa:

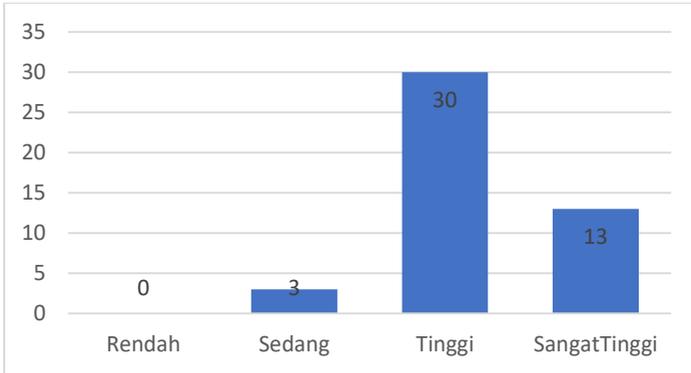
**Tabel 4. 13 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Keterlibatan Siswa**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Rendah	1 – 1,75	0	0%
Sedang	1,76 – 2,5	3	7%
Tinggi	2,6 – 3,25	30	65%
Sangat Tinggi	3,26 – 4	13	28%

**Gambar 4. 7 Diagram Persentase Pada Indikator Keterlibatan Siswa**



**Gambar 4. 8 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Indikator Keterlibatan Siswa**



Dari tabel 4.13 diatas didapatkan bahwa perasaan senang untuk kategori rendah sebesar 0% dengan frekuensi 0 responden, kemudian kategori sedang sebesar 7% dengan frekuensi 3 responden, kemudian kategori tinggi sebesar 65% dengan frekuensi 30 responden, dan untuk kategori sangat tinggi sebesar 28% dengan frekuensi 13 responden. Hal ini menunjukkan bahwa perasaan senang sebagian besar dalam kategori tinggi.

c) Ketertarikan

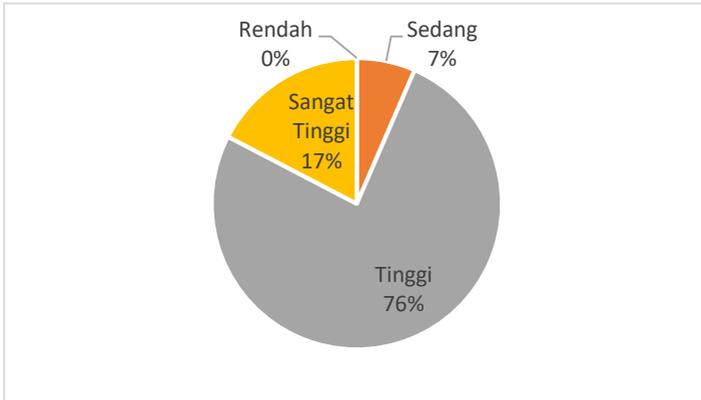
Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas didapatkan 9 butir pertanyaan dalam bentuk kusioner untuk mengukur keterlibatan siswa yaitu pernyataan nomor: 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, dan 18. Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pertanyaan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval pada tabel 4.10 Berikut hasil dari distribusi frekuensi dan kualitas indikator ketertarikan :

**Tabel 4. 14 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Ketertarikan**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Rendah	1 – 1,75	0	0%
Sedang	1,76 – 2,5	3	7%
Tinggi	2,6 – 3,25	35	76%
Sangat Tinggi	3,26 – 4	8	17%

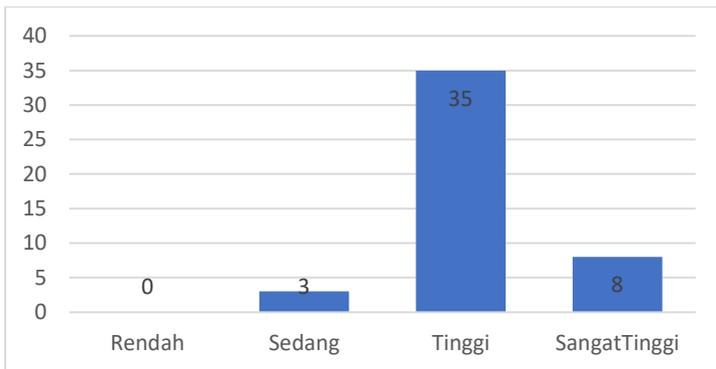
**Gambar 4. 9**

**Diagram Persentase Pada Indikator Ketertarikan**



**Gambar 4. 10**

**Grafik Distribusi Frekuensi Pada Indikator Ketertarikan**



Dari tabel 4.14 diatas didapatkan bahwa perasaan senang untuk kategori

rendah sebesar 0% dengan frekuensi 0 responden, kemudian kategori sedang sebesar 7% dengan frekuensi 3 responden, kemudian kategori tinggi sebesar 76% dengan frekuensi 35 responden, dan untuk kategori sangat tinggi sebesar 17% dengan frekuensi 8 responden. Hal ini menunjukkan bahwa perasaan senang sebagian besar dalam kategori tinggi.

d) Perhatian Siswa

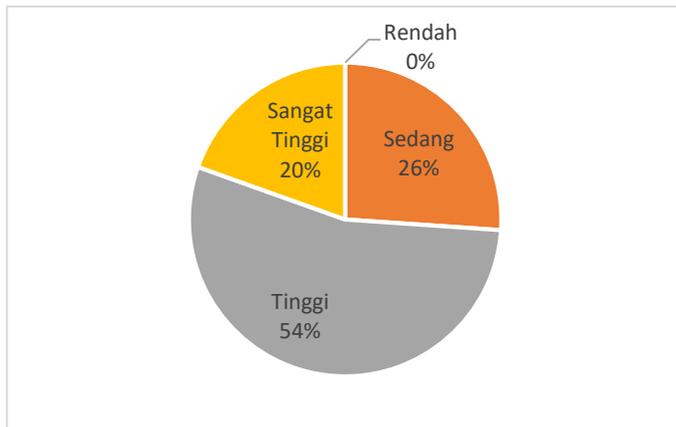
Pada indikator ini menjelaskan perhatian siswa dalam pembelajaran. Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas didapatkan 4 butir pertanyaan dalam bentuk kusioner untuk mengukur perhatian siswa yaitu pernyataan nomor:19, 20, 21, dan 22. Untuk mengetahui responden masuk dalam kategori rendah, sedang, tinggi ataupun sangat tinggi. Maka skor dari semua pertanyaan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pernyataan. Kemudian hasil dapat dicocokkan ke dalam interval pada tabel 4.10.

Berikut hasil dari distribusi frekuensi dan kualitas indikator perhatian siswa :

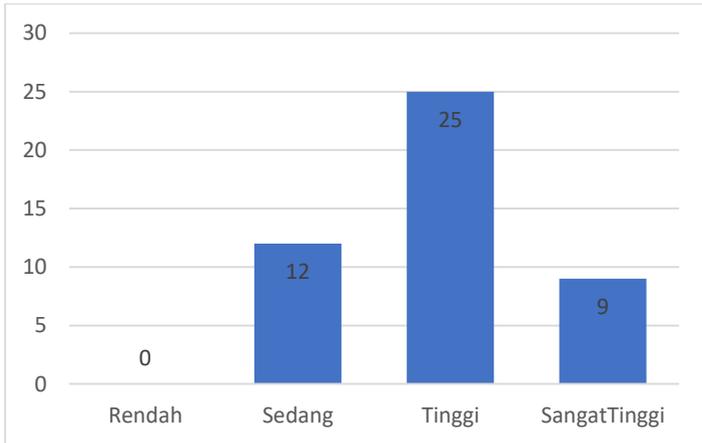
**Tabel 4. 15 Hasil Pembagian Interval Pada Indikator Perhatian Siswa**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Rendah	1 – 1,75	0	0%
Sedang	1,76 – 2,5	12	26%
Tinggi	2,6 – 3,25	25	54%
Sangat Tinggi	3,26 – 4	9	20%

**Gambar 4. 11 Diagram Persentase Pada Indikator Perhatian Siswa**



**Gambar 4. 12 Grafik Distribusi Frekuensi Pada Indikator Perhatian Siswa**



Dari tabel 4.15 diatas didapatkan bahwa perhatian siswa untuk kategori rendah sebesar 0% dengan frekuensi 0 responden, kemudian kategori sedang sebesar 26% dengan frekuensi 12 responden, kemudian kategori tinggi sebesar 54% dengan frekuensi 25 responden, dan untuk kategori sangat tinggi sebesar 20% dengan frekuensi 9 responden. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian siswa sebagian besar dalam kategori tinggi.

### 3) Mencari Nilai Rata-Rata (Mean)

Selanjutnya mencari nilai rata-rata setiap indikator dari variable X (intensitas penggunaan *gadget*) dan variable Y (minat belajar siswa) dengan menggunakan rumus (*mean*) rata-rata yang dikutip dari Sugiyono (2010).

Untuk Variabel X :

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Untuk Variabel Y:

$$Me = \frac{\sum Yi}{n}$$

Keterangan :

Me : rata-rata (mean)

$\Sigma$  : Sigma (jumlah)

$Xi$  : Nilai X ke-i sampai ke-n

$Yi$  : Nilai Y ke-I sampai ke-n

$n$  : Jumlah responden

Pengujian hasil uji rata variabel X (intensita penggunaan *gadget*) dan variebel Y (minat belajar siswa) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 16 Hasil Pembagian Interval Pada Rata-Rata Indikator Variabel X dan Variabel Y**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor rata-rata</b>	<b>Kategori Interval</b>
1	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (Variabel X)	Durasi (lama penggunaan <i>gadget</i> )	2,23	Sedang
2		Frekuensi (Keseringan penggunaan <i>gadget</i> )	2,57	Sedang
1	Minat Belajar (Variabel Y)	Perasaan Senang	2,83	Tinggi
2		Keterlibatan Siswa	3,07	Tinggi
3		Ketertarikan	2,98	Tinggi
4		Perhatian Siswa	2,94	Tinggi

## 2. Uji Prayarat

### a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak. Adapun Teknik yang digunakan dalam uji normalitas yaitu menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dapat diketahui melalui bantuan aplikasi SPSS versi 23 dengan kriteria penyajian jika hasil menunjukkan nilai probabilitas signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika hasil menunjukkan nilai probabilitas signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Berikut hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4. 17 Uji Normalitas Data**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		46
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.64069522
Most Extreme Differences	Absolute	.101
	Positive	.101
	Negative	-.063
Test Statistic		.101
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan  $0,200 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

**b. Uji Linearitas Data**

Uji linier bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel  $x$  (independen) dan variabel  $y$  (dependen) linier atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi

atau regresi linier.<sup>71</sup> Untuk mengetahui dua variabel dapat dikatakan mempunyai hubungan yang linear apabila nilai *sig. Deviation from Linearity* > 0,05. Pengujian linieritas dalam penelitian ini digunakan uji test for linierity dengan bantuan SPSS versi 23.

**Tabel 4. 18 Uji Linearitas Data**

**ANOVA Tabel**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Intensitas Pengguna an Gadget	Between Groups	(Combined)	1017.336	17	59.843	.994	.491
		Linearity	75.260	1	75.260	1.251	.273
		Deviation from Linearity	942.077	16	58.880	.978	.503
Within Groups			1685.033	28	60.180		
Total			2702.370	45			

---

<sup>71</sup> Retno Indriyati, "Pengaruh Pembelajaran Metodologi Penelitian Terhadap Karya Tulis Ilmiah Taruna Politeknik Bumi Akpelni (Studi Kasus Pada Prodi Nautika Politeknik Bumi AKPELNI Semarang)", JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI MARITIM, 21.2 (2021), 179–89.

Berdasarkan pada tabel 4.18 hasil uji linier diketahui nilai *sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,503 maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang linier karena *Deviation from Linearity*  $> 0,05$ .

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat (Juliandi et al., 2014)<sup>72</sup>. Analisis regresi pada penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana karena hanya terdapat satu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Supardi (2013) pengujian regresi linier sederhana dapat digunakan untuk mengetahui pola variabel dependent (y) dapat diprediksikan melalui variabel independent (x)<sup>73</sup>. Dalam penelitian ini variabel independent (x) yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan variabel dependent (y) yaitu minat belajar siswa. Perhitungan

---

<sup>72</sup> Juliandi, A., & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis, Konsep dan Aplikasi: Sukses Menulis Skripsi & Tesis Mandiri*. Umsu Press. hlm.153-160

<sup>73</sup> Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication. hlm.156

regresi linier sederhana akan dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Adapun bentuk persamaannya sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen

a = Suatu bilangan konstanta yang merupakan nilai Y apabila X=0

b = Angka arah (koefisien regresi)

X = Variabel independent

Barikut tabel hasil uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23.

**Table 4. 19 Uji Regresi Linier Sederhana**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	67.960	6.164		11.026	.000
	Intensitas Penggunaan Gadget	.113	.100	.167	1.123	.268

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 4.19 hasil perhitungan diatas maka dapat diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = 67,960 + 0,113X$$

Dimana :

X = Intensitas Penggunaan *Gadget*

Y = Minat Belajar

Jika nilai X = 0 akan diperoleh Y = 67,960

Artinya nilai (a) atau konstanta sebesar 67,960 nilai ini menunjukkan bahwa pada saat

intensitas penggunaan *gadget* (X) bernilai nol atau tidak meningkat, maka minat belajar siswa (Y) akan bernilai 67,960 koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,113 (positif) yaitu menunjukkan pengaruh yang searah yang artinya jika intensitas penggunaan *gadget* ditingkatkan sebesar satu satuan maka akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,113 satuan.

b. Uji T

Selanjutnya untuk menganalisis apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dapat dilihat nilai probabilitasnya. (Gray dan Diehl, 1992) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang (jika intensitas penggunaan *gadget* tinggi maka minat belajar rendah)

Ho : Tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang (jika intensitas penggunaan *gadget* rendah maka minat belajar tinggi)

Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

Ha : Diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai probabilitas  $\leq$  taraf signifikan sebesar 0,05 ( $Sig. \leq \alpha_{0,05}$ )

Ho : Diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai probabilitas  $>$  taraf signifikan sebesar 0,05 ( $Sig. > \alpha_{0,05}$ )

Berdasarkan tabel 4.19 hasil pengujian regresi linier sederhana diperoleh nilai probabilitas (*Sig*) sebesar 0,268 ( $Sig. 0,268 > \alpha_{0,05}$ ) dan  $t_{hitung} = 1,123$  dimana  $t_{tabel}$  dapat dihitung pada tabel *t-test*, dengan taraf signifikansi 5%  $df = 44$  (karena diperoleh dari rumus  $n-2$  dimana  $n$  adalah jumlah responden  $46 - 2 = 44$ ) maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,015$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar

siswa kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

### c. Koefisien Derteminasi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel terikat secara stimlutan atau sberapa besar variabel-variabel dalam menerangkan variabel terikatnya

**Table 4. 20 Koefisien Derteminasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.167 <sup>a</sup>	.028	.006	7.727

a. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 4.20 perhitungan tersebut diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 0,028 yang artinya variabel intensitas penggunaan *gadget* memberikan kontribusi sebesar 2,8% terhadap variabel minat belajar siswa. Sedangkan sisanya sebesar 97,2% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

#### **D. Pembahasan Hasil**

Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang”. Dari observasi yang telah dilakukan di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang, jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh siswa kelas IX adalah handphone (smartphone).

Sebelum peneliti melakukan perhitungan analisis data, peneliti melakukan pengujian instrumen terlebih dahulu yaitu uji validasi dan uji reliabilitas pada siswa kelas IX SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang dengan jumlah 46 siswa. Berdasarkan uji validitas dan uji reliabilitas didapatkan angket intensitas penggunaan *gadget* yang layak untuk perhitungan analisis data yaitu pada nomor : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, dan 20. Sedangkan pada angket minat belajar yang layak untuk perhitungan analisis data yaitu pada nomor : 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, dan 22.

Berdasarkan hasil angket penelitian yang telah dilakukan uji coba instrumen didapatkan intensitas penggunaan *gadget* siswa di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang, diperoleh hasil dalam katagori sedang. Hal ini

dapat dilihat pada perhitungan angket intensitas penggunaan *gadget* pada indikator durasi (lama penggunaan *gadget*) memiliki skor rata-rata interval sebesar 2,23 dengan kategori sedang. Pada indikator frekuensi (keseringan penggunaan *gadget*) memiliki skor rata-rata interval sebesar 2,57 dengan kategori sedang. Sedangkan pada perhitungan angket minat belajar siswa di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang, diperoleh hasil dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada angket minat belajar siswa pada indikator perasaan senang memiliki skor rata-rata interval 2,83 dengan kategori tinggi, pada indikator keterlibatan siswa skor rata-rata 3,07 dengan kategori tinggi. Pada indikator ketertarikan skor rata-rata interval 2,98 dengan kategori tinggi. Dan pada indikator perhatian skor rata-rata interval 2,94 dengan kategori tinggi.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji prayarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan uji normalitas intensitas penggunaan *gadget* dan minat belajar siswa yang menggunakan uji *kolmogorov smirnov* di dapatkan hasil berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti melakukan uji linearitas variabel intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai *sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,503 maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan

yang linier karena *Deviation from Linearity* > 0,05. Selanjutnya, peneliti dapat melakukan pengujian hipotesis. Pada pengujian hipotesis peneliti dapat melakukan uji regresi linier karena pada uji linearitas didapatkan hasil bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang linier.

Dalam penelitian ini, analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Didapatkan persamaan regresi linier sederhana yaitu:  $Y = 67,960 + 0,113X$ . Artinya konstanta sebesar 67,960 nilai ini menunjukkan bahwa pada saat intensitas penggunaan *gadget* (X) bernilai nol atau tidak meningkat, maka minat belajar siswa (Y) akan bernilai 67,960 koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,113 (positif) yang artinya jika intensitas penggunaan *gadget* ditingkatkan sebesar satu satuan maka akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,113 satuan.

Maka, dapat dilihat pada probabilitas pada uji t diperoleh nilai probabilitas (*Sig*) sebesar 0,268 (*Sig*. 0,268 >  $\alpha_{0,05}$ ) maka diperoleh  $t_{hitung} 1.123 < t_{tabel} 2.015$  dengan demikian  $H_0$  diterima.

Sedangkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,028 yang artinya variabel intensitas penggunaan *gadget* memberikan kontribusi sebesar 2,8% terhadap variabel minat

belajar siswa. Sedangkan sisanya sebesar 97,2% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

Hal ini selaras dengan penelitian dari Adeng Hudaya (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik” yang mendapatkan hasil =  $0,492 > 0,05$  atau hal ini  $H_0$  diterima. Artinya, tidak terdapat pengaruh linear variabel *gadget* terhadap disiplin dan minat. Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak dapat mempengaruhi disiplin dan minat.<sup>74</sup>

Hasil dari penelitian ini juga di dukung dengan hasil penelitian Ince Prabu Setiawan Bakar (2020) yang mana hasil dari penelitiannya tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa.<sup>75</sup>

Oleh karena itu, berdasarkan analisis dan pembahasan diatas dapat menjawab hipotesis yaitu tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

---

<sup>74</sup> Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik", *Research and Development Journal of Education*, 4.2 (2018).

<sup>75</sup> Ince Prabu Setiawan Bakar, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar*", *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3.1 (2020), 39–46.

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan upaya yang maksimal, akan tetapi semua tidak terlepas dari adanya kekurangan. Hal tersebut dikarenakan beberapa keterbatasan antara lain :

1. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, yaitu SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang sehingga hal ini memungkinkan memperoleh hasil penelitian berbeda apabila dilakukan di sekolah yang lain.
2. Adanya keterbatasan waktu penelitian, waktu dalam penelitian ini sangat terbatas karena peneliti hanya mempunyai waktu sesuai dengan keperluan penelitian saja.
3. Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan perolehan analisis data, maka diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa dengan metode yang berbeda, sampel yang lebih luas dan penggunaan instrumen penelitian yang berbeda.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang, dapat disimpulkan bahwa:

Hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas (*Sig*) sebesar 0,268 (*Sig.*  $0,268 > \alpha_{0,05}$ ) dan uji t diperoleh  $t_{hitung} 1.123 < t_{tabel} 2.015$  dengan demikian  $H_0$  diterima. Artinya, tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMP Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang.

Sedangkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,028 yang artinya variabel intensitas penggunaan *gadget* memberikan kontribusi sebesar 2,8% terhadap variabel minat belajar siswa. Sedangkan sisanya sebesar 97,2% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

## B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut :

### 1. Pihak Sekolah

Seiring dengan perkembangan zaman, Perkembangan teknologi dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. *Gadget* bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber belajar dan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa. Akan tetapi perlu pengawasan yang ketat terhadap siswa untuk dapat menggunakan *gadget* dapat berdampak positif untuk siswa.

### 2. Bagi Orang Tua

Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan gadget agar mencegah hal negatif dan menjadikan penggunaan *gadget* lebih bermanfaat.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini hanya melakukan pengkajian terhadap pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa, sehingga perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut untuk meneliti variabel terikat lainnya untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, Rachmat, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone & Komputer* (MediaKita, 2008)
- Ahmadi, Abu, and Noor Salimi, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam: Untuk Perguruan Tinggi Negeri Dan Swasta Seluruh Indonesia* (Bumi Aksara, 2008)
- Anggraini, Eka, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (Serayu publishing, 2019)
- Arimbi, Arimbi, 'Rekognisi Pendidikan, Olahraga, Dan Kesehatan Di Masa Endemi Covid-19' (PT. Nasya Expanding Management (Penerbit NEM-Anggota IKAPI), 2022)
- Ashifa, Riswati, Yulianti Yulianti, and Yona Wahyuningsih, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Journal on Education*, 5.1 (2022), 503–10
- Bakar, Ince Prabu Setiawan, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar', *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3.1 (2020), 39–46
- Chotimah, Chusnul, 'Komunikasi Pendidikan', *Tulungagung: IAIN*, 2015
- Chusna, Puji Asmaul, 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Dinamika Penelitian:*

- Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017), 315–30
- Dalyono, Muhammad, *Psikologi Pendidikan* (Penerbit Rineka Cipta, 1997)
- Djaali, Haji, *Psikologi Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023)
- Echols, John M, *Kamus Inggris Indonesia* (PT Gramedia Pustaka Utama, 2022)
- Fahrudin, Havid, and Anindhita Yudha Cahyaningtyas, ‘Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar’, *Jurnal Stethoscope*, 1.2 (2021)
- Fathurrohman, Muhammad, and M F Sulistyorini, ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *Yogyakarta: Teras*, 2012
- Fitriana, F, A Ahmad, and F Fitria, ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Psikoislamedia: Jurnal Psikologi, 5 (2), 182’, 2021
- Fitriani, Filly, ‘Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MI/SD’, *AIJER: Algezali International Journal Of Educational Research*, 5.2 (2023), 125–29 <<https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>>
- Fitriansyah, Fifit, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD’, *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16.1 (2016)
- Gumanti, Tatang Ari, ‘Dkk. 2016’, *Metode Penelitian*

*Pendidikan*

- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research: Untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis Dan Disertasi* (Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, 1986)
- Hudaya, Adeng, 'Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik', *Research and Development Journal of Education*, 4.2 (2018)
- Imam, Gunawan, 'Pengantar Statistika Inferensial', *Jakarta: PT Rajawali Pers, Hal*, 93 (2016)
- Indonesia, Departemen Agama Republik, 'Al-Qur'an Dan Terjemahan', *Bandung: Diponegoro*, 2005
- Indriyati, Retno, 'Pengaruh Pembelajaran Metodologi Penelitian Terhadap Karya Tulis Ilmiah Taruna Politeknik Bumi Akpelni (Studi Kasus Pada Prodi Nautika Politeknik Bumi AKPELNI Semarang)', *JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI MARITIM*, 21.2 (2021), 179–89
- Ismaulina, Ali Muhayatsyah, 'Keputusan Mahasiswa Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Memilih Jurusan Baru' (Banten, 2020)
- Jannah, Rini Raudhatul, and Rila Rahma Mulyani, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan', *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 9.2 (2023), 220–27

- Karwati, Euis, and Donni Juni Priansa, 'Manajemen Kelas Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan Dan Berprestasi', *Bandung: Alfabeta*, 2014
- Kurniawati, Dian, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84
- Marpaung, Junierissa, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5.2 (2018)
- Muhaimin, Abdul Ghafir, and Nur Ali, 'Strategi Belajar Mengajar', *Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa*, 1996
- Nizar, Al, and Siti Hajaroh, 'Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa', *El Midad*, 11.2 (2019), 169–92
- Noormiyanto, Faiz, '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', *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 5.1 (2018)
- Novalia, Muhamad Syazali, and Muhammad Syazali, 'Olah Data Penelitian Pendidikan', *Bandar Lampung: Anugrah Utama Rahaja*, 39 (2014)
- Nugroho, Muhammad Agil, Tatang Muhajang, and Sandi

- Budiana, 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika', *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3.1 (2020), 42–46
- Nuryadi, Astuti, and Utami TD, 'ES, & Budiantara, M.(2017). Dasar-Dasar Statistika Penelitian. Sibuku Media'
- Punaji, Setyosari, 'Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan', *Jakarta: Kencana*, 2010
- Puspitaningtyas, Zarah, and Agung Widhi Kurniawan, 'Metode Penelitian Kuantitatif', *Yogyakarta: Pandiva Buku*, 2016
- Putriana, Khairul, Eka Adithia Pratiwi, and Indah Wasliah, 'Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di Tk Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019', *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7.2 (2019), 5–13
- Rahmadi, Rahmadi, 'Pengantar Metodologi Penelitian' (Antasari Press, 2011)
- Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, 'Jakarta: Kalam Mulia, 2008', *Cet. Ke*, 9 (2017)
- Rusdi, Rusdi, 'Hakikat Dan Konsep-Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya', *Journal Polingua: Scientific Journal of Linguistics, Literature and Language*

- Education*, 3.2 (2014), 156–64
- Sarjono, Haryadi, and Winda Julianita, ‘SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset’, *Jakarta: Salemba Empat*, 5.2 (2011), 23–34
- Setyawan, Ryan Ari, and Walter F Atapukan, ‘Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert’, *Jurnal Compiler*, 7.1 (2018)
- Slameto, Drs, ‘Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi’, *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013
- Sudaryono, Saefullah, ‘Metode Penelitian Pendidikan’, *Jakarta: Kencana*, 2016
- Sudjana, Nana, ‘Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar’, 2010
- Sugiyono, P D, ‘Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d Dan Penelitian Pendidikan)’, *Metode Penelitian Pendidikan*, 67 (2019)
- Sukmadinata, Nana Syaodih, ‘Metode Penelitian Pendidikan’, 2006
- Supriadi, Gito, ‘Statistik Penelitian Pendidikan’ (UNY Press, 2021)
- Swatika, Priantari, ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak’, *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2.1 (2018), 49–54

- Syarifuddin, Kardi, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Deepublish, 2018)
- Usmadi, Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020)
- Widiasworo, Erwin, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern Metode Praktis Penelitian Guru, Dosen Dan Mahasiswa Keguruan* (Araska Publisher, 2018)
- Yasin, Ahmad Fatah, 'Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah (Studi Kasus Di MIN Malang I)', *El-Qudwah*, 2011

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1

### Surat Penunjukkan Pembimbing



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

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

Nomor : B-316/Un.10.3/J.1/PP.00.9/01/2023      27 Januari 2023  
Lamp. :  
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada  
Yth. Bpk. Shofa Muthohar M. Ag  
Bpk. Aang Kunaepi, M.Ag  
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 : Eudora Hana Calista
2. NIM : 1903016018
3. Semester ke- : 8
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMPN 12 KOTA BALIKPAPAN**

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.*



n. Dekan  
Ketua Jurusan PAI,  
Dr. Fihris, M.Ag.

## Lampiran 2

### Surat Izin Riset dari Kampus



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 3653/Un.10.3/D1/TA.00.01/09/2023 Semarang, 25 September 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Eudora Hana Calista

NIM : 1903016018

Yth.

Bapak/Ibu Kepala Sekolah  
Di SMP Islam Al-azhar 29 Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitalkukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Eudora Hana Calista

NIM : 1903016018

Alamat : Jl.ProfDr.Hamka, Tambakaji, Kecamatan Ngaliyan

Judul skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMP Islam Al – Azhar 29 BSB Semarang

Pembimbing 1 : Shofa Muthohar, M.Ag

Pembimbing 2 : Aang Kunaepi, M.Ag

Selubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 30 hari, mulai tanggal 25 September 2023 sampai dengan tanggal 25 Oktober 2023

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Terbusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## Lampiran 3

### Surat Keterangan Telah Penelitian

	<p>YAYASAN AL-HIMSYA <b>SMP ISLAM AL AZHAR 29</b> Kampus KB-TK-SD-SMP-SMA Islam Al Azhar BSB City Semarang Jl. R.M. Hadisoebeno Sosrowardoyo Mijen Semarang Telp. 02476676593 Website: smpialazhar29.sch.id Email: smpia29@yahoo.co.id</p>		
<b>SURAT KETERANGAN</b> NO : 033/S.Ket/XI/SMP/IA29.SMG/1445.2023			
Yang bertanda tangan di bawah ini:			
Nama	: <b>Margono, S.Pd</b>		
Jabatan	: Kepala SMP Islam Al Azhar 29		
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:			
<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>NIM</b>	<b>Peguruan Tinggi</b>
1.	Eudora Hana Calista	1903016018	Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Telah melaksanakan Penelitian pada tanggal 25 September-25 Oktober 2023 di lingkungan SMP Islam Al Azhar 29 Semarang, dengan judul :			
"Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMP Islam Al- Azhar 29 BSB Semarang"			
Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.			
Semarang, 16 November 2023. Kepala SMP Islam Al Azhar 29  Margono, S. Pd			

## **Lampiran 4**

### **Instrumen Angket Penelitian**

**Angket Tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget*  
Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran  
Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di SMP Islam Al-  
Azhar 29 BSB Semarang**

#### **Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

#### **Bagian I**

#### **Intensitas Penggunaan *Gadget* (*Smartphone* dan *Laptop*)**

##### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Tulislah nama dan Kelas sebelum mengerjakan soal
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang menurut saudara paling sesuai

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

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

## B. Pertanyaan

NO.	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sering menggunakan <i>gadget</i>				
2	Saya tidak pernah menggunakan <i>gadget</i>				
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 1 jam dalam sehari				
4	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam dalam sehari				
5	Saya lebih sering membaca buku dibandingkan menggunakan <i>gadget</i>				

6	Saya menggunakan <i>gadget</i> setiap waktu dibandingkan membaca buku				
7	Saya sering menggunakan <i>gadget</i> sampai larut malam				
8	Saya selalu menggunakan <i>gadget</i> untuk media sosial atau game online				
9	Saya menggunakan <i>gadget</i> 3 kali dalam seminggu				
10	Setiap bangun tidur saya selalu melihat handphone				
11	Saya tidak suka menggunakan <i>gadget</i>				

	ketika sedang berkumpul dengan teman				
12	Saya suka menggunakan <i>gadget</i> ketika sedang berkumpul dengan teman				
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> ketika belajar				
14	Saya tidak menggunakan <i>gadget</i> ketika belajar				
15	Saya cenderung mengandalkan <i>gadget</i> di segala aktivitas saya				
16	Saya lebih suka berkomunikasi dengan teman saya menggunakan <i>gadget</i>				

17	Saya suka mencari jawaban tugas-tugas menggunakan <i>gadget</i>				
18	Adanya <i>gadget</i> dapat memperluas pengetahuan saya				
19	Sering menggunakan <i>gadget</i> membuat saya malas dalam belajar				
20	Saya sering menunda mengerjakan tugas ketika bermain <i>gadget</i>				
21	Kesehatan mata saya terganggu dikarenakan terlalu sering menggunakan <i>gadget</i>				
22	Mata saya sering sakit karena sering menggunakan <i>gadget</i>				

## Bagian II

### Minat Belajar

<b>NO</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1	Saya hanya belajar ketika akan ujian atau ulangan.				
2	Saya takut mencoba sesuatu karena dibayangkan-bayangi kegagalan.				
3	Saya mengulang materi yang dibawakan melalui <i>gadget</i>				
4	Saya malas mengikuti pelajaran yang tidak saya sukai.				
5	Saya tidak berangkat sekolah ketika tugas yang diberikan belum selesai				
6	Saya lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada belajar.				

7	Saya tidak tepat waktu ketika mengumpulkan tugas.				
8	Saya tidak tepat waktu ketika mengumpulkan tugas.				
9	Saya hanya membaca buku di rumah ketika akan ujian.				
10	Saya akan rajin belajar ketika orang tua saya memberi hadiah.				
11	Saya mudah bosan ketika sedang belajar.				
12	Setelah saya menyelesaikan tugas-tugas dalam pelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya kerjakan				
13	Saya selalu menanyakan materi yang kurang saya				

	paham ke pada guru atau pun teman saya				
14	Saya selalu merangkum materi yang diberikan guru				
15	Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran				
16	Saya menegur teman saya yang menggunakan handphone ketika pelajaran				
17	Ketika malam saya belajar untuk materi besok				
18	Saya memberikan pendapat ketika berdiskusi				
19	Saya membaca buku diwaktu senggang				
20	Saya selalu datang sekolah lebih awal				
21	Saya tidak pernah bolos dalam pelajaran				

22	Saya tidak bermain <i>gadget</i> ketika pelajaran berlangsung				
23	Saya hanya belajar ketika akan ujian atau ulangan				

## Lampiran 5

### Nama-Nama Siswa

No	Nama	Kode Variabel X	Kode Variabel Y
1	Abdullah Haniif	I1	M1
2	Adinda Salsabilla Kirana	I2	M2
3	Aisyah Rosyiida Ameliya	I3	M3
4	Al Kansa Ananda Satria	I4	M4
5	Annisa Titi Hapsari	I5	M5
6	AZKA NAUFAL MUHAMMAD	I6	M6
7	Devin Jovanno Arva	I7	M7
8	Ghaitsa Aisha Nur Aini	I8	M8
9	Hafizh Rizqullah Hajar	I9	M9
10	Ikhsanul Abdi Maulidain	I10	M10
11	Lutfia Arianti	I11	M11
12	Mutiara Adhisti Ramadhani	I12	M12
13	Sarah Naura Aisha	I13	M13
14	Thalita Maily	I14	M14
15	Viollete Anjanette Susanto	I15	M15
16	Zidane Septianto Nugraha	I16	M16
17	Abdullah Ahmad Zaky	I17	M17
18	Ardyaraka Suryatama	I18	M18
19	Aria Firmansyah Putra Kuntoro	I19	M19
20	Cut Ratu Hidayat	I20	M20
21	Danna Arya Dewanta	I21	M21
22	Favian Bey Rasendriya	I22	M22
23	Katherine Naomi Rengku	I23	M23
24	Mahib Affan Assyathir	I24	M24
25	Muhammad Reiken Al Rizky	I25	M25
26	Muhammad Yusuf Naufal Satria	I26	M26
27	Myisha Alezzia Kusuma Dewi	I27	M27
28	Nabila Khairunnisa Afifa	I28	M28
29	Nadhifa Chalisa Putri	I29	M29
30	Nindya Irsya Hamida	I30	M30
31	Shofia Bilqis Nurhasanah	I31	M31
32	Ahmad Yusuf	I32	M32
33	Al Anasia Iftiraida Nugroho	I33	M33
34	Allezakbar Shinesamskara M.	I34	M34
35	Aryasatya Candra Adirajasa	I35	M35
36	Evan Darius Astaguna Sitorus	I36	M36
37	Fania Talitha Nabila Aulia	I37	M37
38	Ghaisan Fairuz Afkar	I38	M38
39	Haikal Ahmad Ghasani	I39	M39
40	Kenz Mumtaz Pramitya Putra	I40	M40
41	Muhammad Kenzey Maurey K.	I41	M41
42	Najwa Kayyisah Fathurrizqi	I42	M42
43	Nazifa Ilma Faustine	I43	M43
44	Raya Kinasih	I44	M44
45	Salsabila Alyaa Hanifah	I45	M45
46	Zano Sham Ikbar Faesal	I46	M46



# Lampiran 7

## Uji Validitas Minat Belajar

		Correlations																							
		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20	M21	M22	M23	Total
M1	Person Correlation	1																							
	Sig (2-tailed)																								
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M2	Person Correlation	-.114	1																						
	Sig (2-tailed)	.452																							
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M3	Person Correlation	.130	.084	1																					
	Sig (2-tailed)	.262	.327																						
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M4	Person Correlation	.341*	.065	.392*	1																				
	Sig (2-tailed)	.019	.670	.007																					
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M5	Person Correlation	.037	-.165	.375	.119	1																			
	Sig (2-tailed)	.964	.449	.010	.436																				
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M6	Person Correlation	.272	.553	.043	.053	.000	1																		
	Sig (2-tailed)	.000	.000	.605	.605	.955																			
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M7	Person Correlation	.277	-.327	.149	.231	-.288	-.049	1																	
	Sig (2-tailed)	.002	.026	.199	.144	.004	.973																		
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M8	Person Correlation	.037	.123	.392	.319	.077	.200	.245	1																
	Sig (2-tailed)	.898	.417	.007	.031	.604	.084	.160																	
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M9	Person Correlation	.019	.571	.003	.000	.272	.577	.561	.198	1															
	Sig (2-tailed)	.865	.000	.985	.985	.000	.000	.000	.100																
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M10	Person Correlation	.086	.199	.237	.364	.547*	.482*	-.018	.454*	.221	1														
	Sig (2-tailed)	.327	.166	.117	.051	.001	.001	.955	.000	.211															
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M11	Person Correlation	.180	.266	.199	.231	.287	.036*	.166*	.446**	.511	.056	1													
	Sig (2-tailed)	.082	.026	.199	.144	.004	.973	.930	.541	.005	.751														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M12	Person Correlation	.037	.123	.392	.319	.077	.200	.245	.113	.454*	.446**	.133	1												
	Sig (2-tailed)	.898	.417	.007	.031	.604	.084	.160	.198	.005	.002														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M13	Person Correlation	.019	.571	.003	.000	.272	.577	.561	.198	.141	.441	.096	.002	1											
	Sig (2-tailed)	.865	.000	.985	.985	.000	.000	.000	.100	.141	.001	.001													
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M14	Person Correlation	.086	.199	.237	.364	.547*	.482*	-.018	.454*	.221	.1	.452*	.132	1											
	Sig (2-tailed)	.327	.166	.117	.051	.001	.001	.955	.000	.211	.452*														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M15	Person Correlation	.180	.266	.199	.231	.287	.036*	.166*	.446**	.511	.056	.1	.284	.235	1										
	Sig (2-tailed)	.082	.026	.199	.144	.004	.973	.930	.541	.005	.751														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M16	Person Correlation	.037	.123	.392	.319	.077	.200	.245	.113	.454*	.446**	.133	.322*	.364*	.100	1									
	Sig (2-tailed)	.898	.417	.007	.031	.604	.084	.160	.198	.005	.002														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M17	Person Correlation	.019	.571	.003	.000	.272	.577	.561	.198	.141	.441	.096	.002	.721	.384	.293	1								
	Sig (2-tailed)	.865	.000	.985	.985	.000	.000	.000	.100	.141	.001	.001													
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M18	Person Correlation	.086	.199	.237	.364	.547*	.482*	-.018	.454*	.221	.1	.452*	.132	.142	.170	.180	1								
	Sig (2-tailed)	.327	.166	.117	.051	.001	.001	.955	.000	.211	.452*														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M19	Person Correlation	.180	.266	.199	.231	.287	.036*	.166*	.446**	.511	.056	.1	.284	.235	.261	.120	.266	1							
	Sig (2-tailed)	.082	.026	.199	.144	.004	.973	.930	.541	.005	.751														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M20	Person Correlation	.037	.123	.392	.319	.077	.200	.245	.113	.454*	.446**	.133	.322*	.364*	.100	.1									
	Sig (2-tailed)	.898	.417	.007	.031	.604	.084	.160	.198	.005	.002														
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M21	Person Correlation	.019	.571	.003	.000	.272	.577	.561	.198	.141	.441	.096	.002	.721	.384	.293	.031	1							
	Sig (2-tailed)	.865	.000	.985	.985	.000	.000	.000	.100	.141	.001	.001													
N		46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46	46
M22	Person Correlation	.086	.199	.237	.364	.547*	.482*	-.018	.454*	.221	.1	.452*	.132	.142	.170	.180	.187	1</							



# Lampiran 9

## Hasil Nilai Angket Minat Belajar

Hasil Nilai Angket Minat Belajar																							
Kode	Nomor Soal																						Nilai Total
	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
M1	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	92	
M2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	4	2	4	4	82	
M3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	92	
M4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	3	65	
M5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	89	
M6	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	81	
M7	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	
M8	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	73	
M9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	4	4	75	
M10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	74	
M11	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	1	2	4	3	4	3	73	
M12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	73	
M13	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	1	3	3	1	3	3	68	
M14	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	87	
M15	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	71	
M16	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	4	4	4	73	
M17	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	70	
M18	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	67	
M19	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	65	
M20	1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	74	
M21	2	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	76	
M22	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	65	
M23	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	68	
M24	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	1	2	4	3	4	2	4	76	
M25	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	65	
M26	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	4	2	4	3	4	73	
M27	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	79	
M28	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	73	
M29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	71	
M30	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	81	
M31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	73	
M32	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	2	3	2	4	3	4	81	
M33	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	2	4	4	81	
M34	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	81	
M35	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	76	
M36	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	68	
M37	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	82	
M38	2	3	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	73	
M39	2	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	65	
M40	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	1	3	2	1	4	2	1	67	
M41	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	64	
M42	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	1	4	2	3	3	4	4	83	
M43	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	4	65	
M44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	74	
M45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	
M46	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	68	
	Rata-rata																						75

## Lampiran 10

### Uji Distribusi Frekuensi dan Kualitas Suatu Indikator Pada Variabel X

Untuk mencari nilai interval dilakukan menggunakan rumus

$$\text{Nilai Interval} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Soal}}$$

Durasi (Lama Penggunaan Gadget)												
Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	Total	Nilai Interval	Kategori	
I11	2	2	2	2	2	2	2	3	17	2,125	Sedang	
I12	1	2	1	2	2	1	2	2	13	1,625	Rendah	
I13	2	2	2	2	3	4	2	4	21	2,625	Tinggi	
I14	4	4	4	4	3	3	4	4	30	3,75	SangatTinggi	
I15	4	2	3	3	2	2	3	2	21	2,625	Tinggi	
I16	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	SangatTinggi	
I17	3	3	2	3	3	3	3	3	23	2,875	Tinggi	
I18	2	2	2	2	1	2	2	2	15	1,875	Sedang	
I19	2	2	2	2	1	1	3	2	15	1,875	Sedang	
I110	1	2	3	2	2	3	2	2	17	2,125	Sedang	
I111	2	2	2	2	1	1	2	2	14	1,75	Rendah	
I112	2	2	2	2	2	3	3	2	18	2,25	Sedang	
I113	1	2	2	2	2	2	2	2	15	1,875	Sedang	
I114	2	2	2	2	1	4	4	1	18	2,25	Sedang	
I115	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	Sedang	
I116	1	2	2	2	1	1	3	2	14	1,75	Rendah	
I117	2	1	2	2	2	2	2	2	15	1,875	Sedang	
I118	4	4	2	2	4	4	2	2	24	3	Tinggi	
I119	1	2	1	2	2	1	3	3	15	1,875	Sedang	
I120	1	2	2	1	2	2	2	2	14	1,75	Rendah	
I121	1	2	1	2	2	2	3	2	15	1,875	Sedang	
I122	1	2	2	1	2	2	3	4	17	2,125	Sedang	
I123	1	1	2	3	1	3	2	3	16	2	Sedang	
I124	1	2	1	1	1	3	3	2	14	1,75	Rendah	
I125	1	2	2	2	2	1	3	2	15	1,875	Sedang	
I126	2	1	2	2	2	1	3	2	15	1,875	Sedang	
I127	2	2	1	2	2	1	2	2	14	1,75	Rendah	
I128	2	3	2	2	2	2	2	2	17	2,125	Sedang	
I129	2	3	2	3	2	3	3	2	20	2,5	Sedang	
I130	2	2	2	2	2	3	2	4	19	2,375	Sedang	
I131	1	2	2	1	3	3	2	2	16	2	Sedang	
I132	2	2	2	2	2	2	3	2	17	2,125	Sedang	
I133	2	3	2	1	2	2	3	4	19	2,375	Sedang	
I134	2	2	2	2	1	1	3	2	15	1,875	Sedang	
I135	2	2	2	2	1	2	3	2	16	2	Sedang	
I136	2	2	2	2	1	2	3	2	16	2	Sedang	
I137	3	3	2	2	2	3	3	3	21	2,625	Tinggi	
I138	2	2	1	2	2	3	2	2	16	2	Sedang	
I139	1	2	1	1	1	3	2	2	13	1,625	Rendah	
I140	3	3	4	2	3	2	3	2	22	2,75	Tinggi	
I141	4	2	4	4	2	2	4	1	23	2,875	Tinggi	
I142	2	2	2	2	1	2	2	4	17	2,125	Sedang	
I143	1	2	2	2	2	2	3	2	16	2	Sedang	
I144	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	Sedang	
I145	1	4	3	3	3	2	3	2	21	2,625	Tinggi	
I146	4	4	4	4	4	4	2	2	28	3,5	SangatTinggi	
									Rata-rata	2,230978261	Sedang	

Frekuensi (Keserangan Penggunaan gadget)												
Kode	10	11	12	13	15	16	17	19	20	Total	Nilai Interval	Kategori
I11	3	2	3	2	3	3	2	3	3	24	2,667	Tinggi
I12	3	2	3	2	3	2	2	3	3	23	2,556	Sedang
I13	2	4	3	4	4	2	4	3	3	29	3,222	Tinggi
I14	4	4	3	4	4	4	4	4	2	33	3,667	SangatTinggi
I15	2	4	2	4	3	2	4	3	4	28	3,111	Tinggi
I16	3	4	4	3	4	4	4	2	3	31	3,444	SangatTinggi
I17	3	2	3	3	4	3	3	3	3	27	3,000	Tinggi
I18	2	2	2	3	3	3	2	4	3	24	2,667	Tinggi
I19	2	2	3	2	3	3	1	3	2	21	2,333	Sedang
I10	3	2	3	2	3	3	2	1	2	21	2,333	Sedang
I11	3	1	2	1	3	3	1	3	3	20	2,222	Sedang
I12	3	2	2	2	3	3	2	3	3	23	2,556	Sedang
I13	3	2	2	2	2	3	2	3	3	22	2,444	Sedang
I14	3	2	3	3	2	2	2	2	2	22	2,444	Sedang
I15	3	2	3	2	3	3	2	2	2	22	2,444	Sedang
I16	2	2	3	2	3	3	2	3	3	23	2,556	Sedang
I17	2	2	3	2	2	2	2	3	2	20	2,222	Sedang
I18	4	2	4	4	1	2	2	4	3	26	2,889	Tinggi
I19	2	2	3	1	1	1	1	2	3	16	1,778	Sedang
I20	2	3	2	3	1	1	1	4	4	21	2,333	Sedang
I21	2	3	2	3	2	1	2	4	3	22	2,444	Sedang
I22	3	2	3	1	2	3	2	3	3	22	2,444	Sedang
I23	2	2	3	3	2	2	1	3	3	21	2,333	Sedang
I24	1	2	3	1	3	2	1	1	1	15	1,667	Reedah
I25	2	2	2	1	2	1	1	3	3	17	1,889	Sedang
I26	3	2	3	2	2	1	1	3	3	20	2,222	Sedang
I27	3	3	2	2	3	3	1	4	4	25	2,778	Tinggi
I28	3	1	3	1	3	2	2	4	3	22	2,444	Sedang
I29	3	2	3	3	3	3	2	3	3	25	2,778	Tinggi
I30	2	4	4	3	3	1	2	4	3	26	2,889	Tinggi
I31	3	2	3	2	2	1	1	3	2	19	2,111	Sedang
I32	2	2	3	2	3	3	1	4	3	23	2,556	Sedang
I33	3	3	4	3	2	3	3	2	3	26	2,889	Tinggi
I34	2	1	2	2	3	3	1	4	3	21	2,333	Sedang
I35	2	2	3	2	3	2	2	3	3	22	2,444	Sedang
I36	2	2	3	3	3	3	1	4	3	24	2,667	Tinggi
I37	2	2	3	2	3	3	2	3	3	23	2,556	Sedang
I38	4	2	3	2	2	2	1	2	3	21	2,333	Sedang
I39	2	2	3	1	4	1	1	2	2	18	2,000	Sedang
I40	3	3	2	4	3	2	2	3	4	26	2,889	Tinggi
I41	3	2	4	4	1	3	2	4	4	27	3,000	Tinggi
I42	4	2	4	1	2	3	1	3	4	24	2,667	Tinggi
I43	2	2	4	2	2	1	2	3	2	20	2,222	Sedang
I44	3	3	3	2	3	4	2	3	2	25	2,778	Tinggi
I45	3	3	3	2	2	3	2	3	3	24	2,667	Tinggi
I46	4	1	4	4	4	3	4	4	4	32	3,556	SangatTinggi
										Rata-rata	2,575	Sedang

## Uji Distribusi Frekuensi dan Kualitas Suatu Indikator

### Pada Variabel Y

Untuk mencari nilai interval dilakukan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Interval} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Soal}}$$

Perasaan Senang					
Kode	1	3	Total	Nilai Interval	Kategori
M1	4	4	8	4	SangatTinggi
M2	3	3	6	3	Tinggi
M3	4	4	8	4	SangatTinggi
M4	3	2	5	2,5	Sedang
M5	3	3	6	3	Tinggi
M6	2	3	5	2,5	Sedang
M7	3	4	7	3,5	SangatTinggi
M8	3	3	6	3	Tinggi
M9	3	3	6	3	Tinggi
M10	2	3	5	2,5	Sedang
M11	3	2	5	2,5	Sedang
M12	3	2	5	2,5	Sedang
M13	2	3	5	2,5	Sedang
M14	4	3	7	3,5	SangatTinggi
M15	2	3	5	2,5	Sedang
M16	2	3	5	2,5	Sedang
M17	3	2	5	2,5	Sedang
M18	2	3	5	2,5	Sedang
M19	3	3	6	3	Tinggi
M20	1	3	4	2	Sedang
M21	2	4	6	3	Tinggi
M22	2	2	4	2	Sedang
M23	2	3	5	2,5	Sedang
M24	2	3	5	2,5	Sedang
M25	2	3	5	2,5	Sedang
M26	3	3	6	3	Tinggi
M27	3	4	7	3,5	SangatTinggi
M28	3	3	6	3	Tinggi
M29	3	3	6	3	Tinggi
M30	3	3	6	3	Tinggi
M31	3	3	6	3	Tinggi
M32	2	4	6	3	Tinggi
M33	4	3	7	3,5	SangatTinggi
M34	2	3	5	2,5	Sedang
M35	2	3	5	2,5	Sedang
M36	2	2	4	2	Sedang
M37	3	3	6	3	Tinggi
M38	2	3	5	2,5	Sedang
M39	2	3	5	2,5	Sedang
M40	3	4	7	3,5	SangatTinggi
M41	2	3	5	2,5	Sedang
M42	4	3	7	3,5	SangatTinggi
M43	3	3	6	3	Tinggi
M44	3	3	6	3	Tinggi
M45	3	3	6	3	Tinggi
M46	2	3	5	2,5	Sedang
			Rata-rata	2,83695652	Tinggi

Keterlibatan Siswa									
Kode	4	5	6	7	8	9	Total	Nilai Inteval	Kategori
M1	3	4	3	4	3	4	21	3,50	SangatTinggi
M2	3	3	3	3	4	4	20	3,33	SangatTinggi
M3	4	4	4	3	4	4	23	3,83	SangatTinggi
M4	2	2	2	3	2	2	13	2,17	Sedang
M5	4	4	3	4	4	3	22	3,67	SangatTinggi
M6	2	4	3	2	3	3	17	2,83	Tinggi
M7	3	4	3	4	3	4	21	3,50	SangatTinggi
M8	3	3	2	3	4	3	18	3,00	Tinggi
M9	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M10	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M11	2	4	3	3	4	2	18	3,00	Tinggi
M12	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M13	2	3	3	3	3	3	17	2,83	Tinggi
M14	3	4	3	3	4	4	21	3,50	SangatTinggi
M15	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M16	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M17	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M18	2	3	3	3	3	2	16	2,67	Tinggi
M19	3	2	3	3	3	3	17	2,83	Tinggi
M20	3	4	3	3	3	3	19	3,17	Tinggi
M21	3	4	4	3	4	2	20	3,33	SangatTinggi
M22	2	3	3	3	2	2	15	2,50	Sedang
M23	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M24	3	4	3	3	4	3	20	3,33	SangatTinggi
M25	3	3	3	2	3	4	18	3,00	Tinggi
M26	2	3	3	3	3	2	16	2,67	Tinggi
M27	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M28	4	3	3	3	3	3	19	3,17	Tinggi
M29	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M30	3	3	3	3	3	4	19	3,17	Tinggi
M31	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M32	3	4	3	3	4	3	20	3,33	SangatTinggi
M33	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M34	3	4	4	3	4	3	21	3,50	SangatTinggi
M35	3	4	3	3	3	3	19	3,17	Tinggi
M36	2	3	3	3	3	3	17	2,83	Tinggi
M37	4	4	4	3	4	3	22	3,67	SangatTinggi
M38	2	4	3	3	4	3	19	3,17	Tinggi
M39	2	4	3	3	3	2	17	2,83	Tinggi
M40	3	4	3	3	3	4	20	3,33	SangatTinggi
M41	3	2	2	3	3	3	16	2,67	Tinggi
M42	3	4	4	4	3	3	21	3,50	SangatTinggi
M43	3	2	3	2	2	3	15	2,50	Sedang
M44	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M45	3	3	3	3	3	3	18	3,00	Tinggi
M46	3	3	2	4	4	3	19	3,17	Tinggi
							Rata-rata	3,079710145	Tinggi

Kode	Ketertarikan								Total	Nilai Interval	Kategori	
	10	11	12	13	14	15	16	17				18
M1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	32	3,56	SangatTinggi
M2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	29	3,22	Tinggi
M3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	31	3,44	SangatTinggi
M4	2	2	3	3	4	3	2	4	3	26	2,89	Tinggi
M5	4	4	3	4	4	3	3	3	4	32	3,56	SangatTinggi
M6	3	4	4	3	3	3	4	4	4	32	3,56	SangatTinggi
M7	3	3	3	4	4	4	4	4	4	33	3,67	SangatTinggi
M8	4	4	3	3	4	3	2	2	3	28	3,11	Tinggi
M9	3	3	3	3	2	4	3	3	3	27	3,00	Tinggi
M10	3	4	3	3	3	2	3	2	3	26	2,89	Tinggi
M11	3	4	3	2	4	3	2	1	2	24	2,67	Tinggi
M12	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	2,89	Tinggi
M13	3	4	4	3	3	2	2	1	3	25	2,78	Tinggi
M14	3	4	3	4	4	4	3	3	4	32	3,56	SangatTinggi
M15	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	2,89	Tinggi
M16	3	3	3	3	2	4	2	3	3	26	2,89	Tinggi
M17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3,00	Tinggi
M18	3	3	4	3	2	2	3	2	3	25	2,78	Tinggi
M19	2	3	2	3	3	3	3	2	2	24	2,67	Tinggi
M20	3	4	3	3	3	3	3	2	3	27	3,00	Tinggi
M21	3	4	3	3	3	3	3	2	2	27	3,00	Tinggi
M22	3	3	3	3	3	3	2	2	3	25	2,78	Tinggi
M23	3	3	3	3	2	3	3	2	2	24	2,67	Tinggi
M24	3	3	4	4	3	2	1	2	4	26	2,89	Tinggi
M25	3	3	2	3	3	2	2	2	3	23	2,56	Sedang
M26	3	3	4	2	2	3	3	2	4	26	2,89	Tinggi
M27	3	4	4	3	3	3	3	3	3	29	3,22	Tinggi
M28	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	2,78	Tinggi
M29	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	2,78	Tinggi
M30	4	4	3	3	3	3	4	3	3	30	3,33	SangatTinggi
M31	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	2,89	Tinggi
M32	4	4	4	3	4	3	2	2	3	29	3,22	Tinggi
M33	3	3	4	3	4	3	3	4	2	29	3,22	Tinggi
M34	4	4	4	3	4	3	3	2	3	30	3,33	SangatTinggi
M35	4	4	4	2	3	3	3	2	3	28	3,11	Tinggi
M36	3	3	4	3	3	3	2	2	3	26	2,89	Tinggi
M37	4	3	3	4	3	3	3	2	3	28	3,11	Tinggi
M38	3	3	2	3	3	2	3	2	3	24	2,67	Tinggi
M39	3	2	3	3	4	3	2	2	2	24	2,67	Tinggi
M40	3	2	3	2	2	3	1	3	2	21	2,33	Sedang
M41	2	3	4	3	3	2	2	2	3	24	2,67	Tinggi
M42	3	3	4	3	4	4	1	4	2	28	3,11	Tinggi
M43	3	3	3	3	3	2	1	2	2	22	2,44	Sedang
M44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3,00	Tinggi
M45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3,00	Tinggi
M46	2	3	4	3	3	2	2	2	3	24	2,67	Tinggi
										Rata-rata	2,98	Tinggi

Perhatian Siswa							
Kode	19	20	21	22	Total	Nilai Interval	Kategori
M1	4	4	4	4	16	4	SangatTinggi
M2	4	2	4	4	14	3,5	SangatTinggi
M3	4	4	3	4	15	3,75	SangatTinggi
M4	2	3	3	3	11	2,75	Tinggi
M5	3	4	4	4	15	3,75	SangatTinggi
M6	4	4	3	3	14	3,5	SangatTinggi
M7	4	4	4	4	16	4	SangatTinggi
M8	3	2	2	2	9	2,25	Sedang
M9	2	2	4	4	12	3	Tinggi
M10	3	3	3	4	13	3,25	Tinggi
M11	4	3	4	3	14	3,5	SangatTinggi
M12	3	3	3	3	12	3	Tinggi
M13	3	1	3	3	10	2,5	Sedang
M14	4	2	3	4	13	3,25	Tinggi
M15	3	2	3	3	11	2,75	Tinggi
M16	2	2	4	4	12	3	Tinggi
M17	2	3	2	2	9	2,25	Sedang
M18	2	2	3	3	10	2,5	Sedang
M19	2	2	1	3	8	2	Sedang
M20	3	3	3	3	12	3	Tinggi
M21	2	2	3	4	11	2,75	Tinggi
M22	3	3	2	3	11	2,75	Tinggi
M23	2	2	3	3	10	2,5	Sedang
M24	3	4	2	4	13	3,25	Tinggi
M25	2	2	2	3	9	2,25	Sedang
M26	2	4	3	4	13	3,25	Tinggi
M27	4	2	3	3	12	3	Tinggi
M28	3	3	2	3	11	2,75	Tinggi
M29	3	3	2	3	11	2,75	Tinggi
M30	3	3	3	4	13	3,25	Tinggi
M31	2	2	4	3	11	2,75	Tinggi
M32	2	4	3	4	13	3,25	Tinggi
M33	4	2	4	4	14	3,5	SangatTinggi
M34	3	3	3	3	12	3	Tinggi
M35	3	3	3	3	12	3	Tinggi
M36	2	2	3	3	10	2,5	Sedang
M37	4	3	3	3	13	3,25	Tinggi
M38	2	3	4	4	13	3,25	Tinggi
M39	2	2	2	3	9	2,25	Sedang
M40	1	4	2	1	8	2	Sedang
M41	2	1	3	3	9	2,25	Sedang
M42	3	3	4	4	14	3,5	SangatTinggi
M43	2	3	3	4	12,0	3,0	Tinggi
M44	3	2	3	3	11,0	2,8	Tinggi
M45	3	3	3	3	12,0	3,0	Tinggi
M46	2	2	2	3	9,0	2,3	Sedang
					Rata-rata	2,9	Tinggi

## Lampiran 16

**Tabel r Product Moment**

N	Taraf Sign.		N	Taraf Sign.		N	Taraf Sign.	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

## Lampiran 17

### Tabel Uji t

DF atau DK	Tabel Distribusi Student t					
	uji satu sisi (one tailed)					
	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
	Uji dua sisi (two tailed)					
	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,694	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,692	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,691	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,690	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,689	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,688	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	0,682	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744
32	0,682	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	0,682	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733
34	0,682	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	0,682	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724
36	0,681	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719
37	0,681	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715
38	0,681	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712
39	0,681	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
41	0,681	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701
42	0,680	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698
43	0,680	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695
44	0,680	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692
45	0,680	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690
46	0,680	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687
47	0,680	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685
48	0,680	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682
49	0,680	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680

## Lampiran 18

### Dokumentasi Pengisian Angket









## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Eudora Hana Calista  
Tempat, Tanggal Lahir : Balikpapan, 27 April 2001  
Alamat : Jl. Telaga Sari 3 RT 35 NO 24,  
Telaga Sari, Kota Balikpapan,  
Provinsi Kalimantan Timur,  
76112  
No. Hp : 082253138254  
Email : [eudorahanacalista@gmail.com](mailto:eudorahanacalista@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. SDN 001 Balikpapan Kota : 2007-2013
  - b. SMP Patra Dharma 2 Balikpapan : 2013-2016
  - c. MAN Kota Balikpapan : 2016-2019
2. Pendidikan non-Formal
  - a. TPQ Nurul Falah Balikpapan
  - b. Tahsin Rumah Al-Qur'an dan Bahasa Arab Daar Adz-Dzikr Balikpapan