

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GADGET* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SKI DI MA MUHAMMADIYAH
1 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

ELSA TANJUNG SARI
NIM: 201200279

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GADGET* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SKI DI MA MUHAMMADIYAH
1 PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Pendidikan Agama Islam



Oleh:

ELSA TANJUNG SARI
NIM. 201200279

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Sari, Elsa Tanjung. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dr. M. Miftahul Ulum, M.Ag.

Kata Kunci: Penggunaan Media Gadget, Minat Belajar.

Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada positif belajar peserta didik. Namun hal ini tidak selaras dengan apa yang terjadi pada pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di MA (Madrasah Aliyah) Muhammadiyah 1 Ponorogo. Dimana pada pembelajaran SKI dapat diketahui bahwa minat belajarnya rendah. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya minat belajar pada peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran, seperti *gadget*. *Gadget* banyak digunakan di kalangan para peserta didik terutama pada penggunaan jenis *smartphone*. Peserta didik akan dapat bertambah minatnya dalam belajar karena dalam penggunaan *gadget*. Peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan untuk hal positif terutama pemakaian dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data berupa angka. Populasi penelitian terdiri dari 50 siswa di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo pada tahun ajaran 2023-2024. Sampel penelitian diambil dari seluruh populasi yang berjumlah 50 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner (angket) dan dokumentasi.

Dari penelitian ini, ditemukan bahwa hasil: penggunaan media *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, dengan besarnya pengaruh sebesar 29,8% dan 70,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.



ABSTRACT

Sari, Elsa Tanjung. 2024. *The Influence of Gadget Media Usage on Students' Learning Interest in SKI Subjects at MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.* **Thesis.** Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Ponorogo. Supervisor: Dr. M. Miftahul Ulum, M.Ag.

Keywords: Use of *Gadget Media*, Interest in Learning.

High interest in learning will have a positive impact on student learning. However, this is not in line with what happened in SKI (History of Islamic Culture) learning at MA (Madrasah Aliyah) Muhammadiyah 1 Ponorogo. Where in SKI learning it can be seen that the interest in learning is low. One of the factors that can affect the high and low interest in learning in students is the use of learning media, such as gadgets. Gadgets are widely used among students, especially in the use of smartphones. Students will be able to increase their interest in learning because of the use of gadgets. Students can use and utilize it for positive things, especially use in learning.

This study aims to: determine the effect of the use of gadget media on students' learning interest in SKI subjects at MA Muhammadiyah 1 Ponorogo in the 2023-2024 academic year.

This study uses a quantitative approach with data in the form of numbers. The study population consisted of 50 students at MA Muhammadiyah 1 Ponorogo in the 2023-2024 academic year. The research sample was taken from the entire population of 50 respondents. Data collection techniques were carried out using questionnaires and documentation.

From this study, it was found that the results: the use of gadget media has a significant effect on students' interest in learning SKI subjects at MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, with a large influence of 29.8% and the remaining 70.2% is influenced by other factors.





LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Elsa Tanjung Sari
NIM : 201200279
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Dr. M. Miftahul Ulum, M.Ag.
NIP. 197403062003121001

Ponorogo, 23 Agustus 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :
Nama : Elsa Tanjung Sari
NIM : 201200279
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 14 Oktober 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 18 Oktober 2024

Ponorogo, 18 Oktober 2024

Mengesahkan


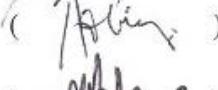

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd. ()
Penguji I : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si. ()
Penguji II : Dr. M Miftahul Ulum M.Ag. ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elsa Tanjung Sari

NIM : 201200279

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi/Thesis : Pengaruh Penggunaan Media Gadget terhadap Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis. Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 20 November 2024
Penulis


IAIN
PONOROGO


Elsa Tanjung Sari
NIM.201200279

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elsa Tanjung Sari
Nim : 201200279
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

Saya menyatakan bahwa dokumen yang saya unggah untuk mendaftar ujian skripsi disitus pendaftaran skripsi fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo adalah asli, akurat, dan saya bertanggung jawab atasnya. Saya siap menerima konsekuensi dari pelanggaran terhadap ketentuan yang telah ditetapkan.

Hormat saya,



ELSA TANJUNG SARI
NIM. 201200279

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam perkembangan manusia, melibatkan lebih dari sekadar keberadaan di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. Dalam ruang lingkup yang lebih luas, pendidikan juga melibatkan pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter. Definisi pendidikan juga mencakup tindakan atau proses mendidik, di mana disiplin diterapkan pada pikiran atau karakter individu. Tujuan utamanya adalah memengaruhi perilaku sosial orang yang dididik, menciptakan dampak positif dalam masyarakat. Pentingnya pendidikan dapat dilihat dari kemampuannya membentuk individu, membuka wawasan, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.¹

Pendidikan yang baik akan mengantarkan seseorang menuju cita-cita yang diinginkan. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Di dalam kegiatan pembelajaran salah satu komponen yang sangat penting adalah proses pembelajaran. Pendidikan penting untuk peserta didik senantiasa meningkatkan ilmu pengetahuannya agar kelak mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang peserta didik telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, peserta didik akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud

¹ Desi Susilawati, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Bandung: Widina Media Utama, 2024), 1.

adalah minat. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka peserta didik akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya.²

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Karena minat berasal dari perasaan yang didapat karena dorongan melakukan suatu hal yang berhubungan dengan apa yang disukainya, sehingga perasaan tersebut harus lebih didorong agar dapat menimbulkan minat misalnya dalam belajar. Minat dalam belajar diartikan sebagai niat seseorang untuk mengerjakan suatu aktifitas belajar dengan senang tanpa paksaan dari siapapun sehingga menyebabkan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang dimilikinya. Dengan adanya minat, siswa akan lebih memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga siswa akan menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik lagi.³

Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.⁴ Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai

² Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembu Kabupaten Luwu Timur," (Tesis, UIN Alaluddin, Makassar, 2021), 2-3.

³ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, Vol. Iii, No. 2 (2019): 8.

⁴ *Ibid.*, 9.

sesuatu dari pada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Peserta didik yang berminat terhadap sesuatu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu dan sama sekali tak menghiraukan sesuatu yang lain. Minat belajar peserta didik menjadi penentu kegiatan pembelajaran peserta didik. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik. Salah satu yang mempengaruhi minat belajar pada peserta didik adalah penggunaan media *gadget*.⁵

Gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan *gadget* selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*. *Gadget* yaitu sebuah perangkat atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan dan manfaat bagi penggunaannya terutama peserta didik dalam proses belajar.⁶ *Gadget* banyak digunakan di kalangan para pelajar terutama pada penggunaan *smartphone*. Dengan adanya kemunculan *gadget* yang di dalamnya terdapat fasilitas koneksi internet, peserta didik dapat memanfaatkan koneksi internet tersebut untuk mengakses berbagai macam informasi dan referensi yang berkaitan dengan berbagai pelajaran. Oleh karena itu, di era digital ini

⁵ Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembu Kabupaten Luwu Timur," (Tesis, UIN Alaluddin, Makassar, 2021), 2-3.

⁶ Ince Prabu Setiawan Bakar, Badruddin Kaddas, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar," *Jurnal Kajian Keislaman*, Volume 2, Nomor 1 (2021): 60.

peserta didik kini dapat belajar melalui berbagai media elektronik seperti *smartphone, televise, tablet*, dll, yang tidak hanya berfokus pada buku paket saja. Jadi sumber belajar yang dimiliki peserta didik tidak hanya berasal dari buku saja namun dengan fasilitas akses *gadget* yang didalamnya terdapat aplikasi internet seperti *Google, Youtube, WhatsApp*, dll. Dengan adanya media ini peserta didik mampu mengembangkan dan memanfaatkan media *gadget* untuk mendapatkan dan mengakses berbagai macam informasi dan juga sebagai referensi tambahan bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu dalam meningkatkan minat belajarnya. Semakin luas pengetahuan peserta didik maka semakin bertambahnya kompetensi yang capai oleh peserta didik.

Fenomena yang terjadi pada siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, di mana siswa mempunyai berbagai aktivitas formal, adapun secara formal dalam melaksanakan kegiatan proses belajar. Banyak siswa yang menggunakan perkembangan teknologi *gadget* informasi terutama dalam bidang internet, hal ini terlihat dari seringnya siswa mencari materi pembelajaran di internet. Dalam proses belajar siswa sering *searching* mengenai sumber bahan belajar seperti mencari video pembelajaran, artikel-artikel, gambar terkait pembelajaran dll.

Berdasarkan hasil survey peneliti pada tanggal 22 November 2023 di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo diketahui bahwa tidak semua peserta didik memiliki minat belajar SKI yang baik misalnya, pada saat pembelajaran berlangsung tidak semua peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru, saat pembelajaran berlangsung peserta didik ada yang

bermain dan ada juga yang asik mengobrol sendiri, dan pada saat diskusi berlangsung banyak siswa yang tidak mau terlibat secara aktif. Seperti hasil observasi pada tanggal 22 November 2023 di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo menyatakan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ski beragam. Beberapa peserta didik memiliki minat belajar yang bagus namun dominan peserta didik yang masih memiliki minat yang rendah. Selanjutnya, dari hasil wawancara dengan guru SKI peneliti menemukan bahwa peserta didik diperbolehkan membawa smartphone ke lingkungan sekolah sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik banyak yang lebih memilih untuk menggunakan smartphone saat proses pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi antara lain:

1. Pada saat pembelajaran berlangsung tidak semua peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.
2. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik ada yang bermain dan ada juga yang asik mengobrol sendiri.
3. Pada saat diskusi berlangsung banyak siswa yang tidak mau terlibat secara aktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti merumuskan batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu: batasan masalah ini bertujuan untuk membatasi sebuah ruang lingkup permasalahan agar pembahasan dapat lebih fokus. Dalam hal ini, penelitian akan difokuskan pada penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar seluruh siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Bertujuan untuk menyumbangkan pemikiran dalam bidang ilmu pengetahuan, khususnya dalam penggunaan media *gadget*

untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

a. Bagi Peserta didik

Adapun manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah agar lebih mengetahui terkait pengaruh penggunaan media *gadget* berinternet terhadap dampaknya dan menggunakan *gadget* dengan maksimal sebagaimana fungsinya, dan sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan dan juga pengetahuan dalam ilmu pendidikan, terutama yang berkenaan dengan penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar.

b. Bagi Guru

1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI.

2) Dan dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mendidik dalam penggunaan media *gadget* dalam meningkatkan minat belajar SKI siswa di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan ataupun pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam proses belajar dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian terhadap pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa, peneliti bisa mengetahui hasil dari penelitian yang di lakukan serta memberikan wawasan.

e. Bagi Lembaga IAIN Ponorogo

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga IAIN Ponorogo untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya khususnya di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam.

G. Sistematika Pembahasan

Agar dapat memberikan kemudahan dalam memahami bagian dari penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab.

Bab Pertama, adalah pendahuluan yang termuat latar belakang masalah untuk menemukan masalah yang terjadi di lokasi penelitian yaitu tentang pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan, jadwal penelitian. Pada bab ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan masalah.

Bab Kedua, berisi tentang kajian teori, kajian penelitian terdahulu, kerangka pikir, hipotesis penelitian/pertanyaan penelitian. Pada bab ini dimaksudkan sebagai acuan teori yang berguna dalam melakukan penelitian.

Bab Ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variable penelitian instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, teknik analisis data.

Bab keempat, berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, hasil penelitian dan pembahasan yang berisi deskripsi lokasi penelitian berupa latar belakang, deskripsi hasil penelitian pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar pada mata pelajaran ski, analisis data dan uji hipotesis jawaban pertanyaan penelitian.

Bab kelima, merupakan simpulan, saran serta penutup laporan daftar pustaka dan lampiran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar

Peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila peserta didik bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang peserta didik telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, peserta didik akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat belajar.⁷

a. Pengertian Minat

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) minat berarti: Menuju pada perhatian, adanya keinginan untuk memperhatikan, kemauan untuk melakukan sesuatu, ada ketertarikan, ada rasa suka, ada kemauan. Minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu, atau dorongan kuat dalam diri seseorang untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkan.⁸

Minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Minat juga diartikan sebagai sikap

⁷ Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur," (Tesis, UIN Alaluddin, Makassar, 2021), 24.

⁸ Dwi Nastiti, *Buku Ajar Asesmen Minat dan Bakat Teori dan Aplikasinya* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020), 14.

positif terhadap aspek-aspek lingkungan. Selain itu, minat juga merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas disertai dengan rasa senang. Hal ini berarti minat berkaitan dengan proses seseorang menunjukkan perhatian pada hal yang diminati, yang dilakukan secara terus menerus disertai perasaan senang dan memunculkan rasa puas.⁹

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Sedang minat menurut Mahfudz Shalahuddin adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Dapat diasumsikan bahwa minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan). Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan.¹⁰

Dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah sebagai suatu kegiatan atau hal-hal yang membangkitkan rasa ingin tahu, kemudian membuat seseorang memberi perhatian, dan

⁹ Ibid, 15.

¹⁰ Andi Achru P., “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran,” *Jurnal Idaarah*, Vol. Iii, No. 2 (2019): 206-207.

memunculkan rasa senang atau nikmat pada diri seseorang. Minat memberikan kekuatan dalam diri seseorang pada bidang kegiatan tertentu yang membuat seseorang termotivasi untuk mempelajarinya dan akan menghasilkan sesuatu secara maksimal salah satunya minat dalam belajar. Minat menjadi potensi yang penting akan memotivasi seseorang untuk mempelajari sesuatu yang disukai dan menjadi pusat perhatiannya dan menunjukkan kinerja yang tinggi.¹¹

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Belajar menjadi suatu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari, bahkan belajar dapat terjadi dimana pun dan kapan pun. Belajar bukan sekedar aktivitas memerintahkan seorang anak untuk belajar untuk belajar. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa belajar memiliki tujuan untuk membentuk pribadi menjadi lebih baik dari sebelumnya.¹² Menurut Daryanto belajar adalah sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹³

¹¹ Ibid, 15-16.

¹² Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Palangka Raya: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 1.

¹³ Ibid, 2.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses untuk merubah tingkah laku manusia berdasarkan pengalamannya setelah terjadinya interaksi dengan lingkungan sekitar melalui kegiatan yang berproses dalam penyelenggaraan berbagai jenis dan jenjang pendidikan.¹⁴

c. Ciri-ciri Belajar

- 1) Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku. Ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, bertambahnya minat belajar terutama pada peserta didik.
- 2) Perubahan perilaku yang permanen. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-berubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut akan seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.

¹⁴ Edward Harefa, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 20.

5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.¹⁵

d. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan dalam individu/diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuat (peserta didik) tertarik dan senang serta suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan terhadap sesuatu.¹⁶

Di dalam minat belajar terdapat empat aspek yaitu kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Siswa yang berminat terhadap belajar akan memperlihatkan ketertarikan dan rasa suka, sekaligus akan berupaya untuk memperlihatkan bahwa ia menyukai apa yang diminatinya. Menurut Khairani mendefinisikan minat dalam perspektif sebagai minat adalah suatu gejala psikologis, adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik, adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran, dan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.¹⁷

¹⁵ Edward Harefa, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 11-12.

¹⁶ Nulina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 28.

¹⁷ Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: Penerbit CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020) 139.

Sedangkan menurut Safari menjelaskan minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat maka akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek menjadi tidak ada sama sekali.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika minat belajar adalah rasa suka dan merasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁹

e. Ciri-ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar dapat dilihat dari keinginan yang kuat untuk menaikkan kualitas dirinya. Ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

¹⁸ Ibid, 141.

¹⁹ Ibid, 142.

- 1) Minat tumbuh bersama dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat berbobot egoisentris. Artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.²⁰

Ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan²¹ dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka peserta didik akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa yang memengaruhinya.²² Dalam minat belajar seorang

²⁰ Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, Sandi Budiana, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, Volume 03, Nomor 01 (2020): 43-44.

²¹ Ibid, 45.

²² Nulina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 30.

peserta didik memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Belajar Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.²³

Berdasarkan ketiga faktor yang dikemukakan oleh Syah tersebut, terdapat dua faktor yang dapat diupayakan peningkatannya oleh pihak pendidik, yaitu faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar, sedangkan faktor internal hanya siswa itu sendiri yang dapat menentukan. Walaupun faktor internal hanya siswa tersebut yang dapat mengubah peningkatannya, pihak pendidik pun juga memiliki peran untuk membantu peningkatan minat belajar siswa dari faktor internal tersebut.

g. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari dalam diri seseorang. Faktor internal adalah pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari luar diri, seperti keluarga, rekan, tersedia prasarana dan sarana atau fasilitas dan keadaan.²⁴ Sarana merupakan peralatan yang digunakan secara langsung dalam

²³ Ibid, 31.

²⁴ In Soraya, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta dalam Mengakses Portal Media Jakarta Smart City," *Jurnal Komunikasi*, Volume VI Nomor 1 (2015): 12.

proses pembelajaran seperti buku, alat tulis, dan media pembelajaran. Dimana media pembelajaran berperan penting dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti (dalam beberapa penelitian) meningkatkan minat belajar siswa adalah *gadget*.

3) Faktor emosional

Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapat kesuksesan pada aktivitas yang dilakukannya, maka akan timbul rasa senang dan hal tersebut akan memperkuat rasa minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut.²⁵

h. Indikator minat belajar

Indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian,²⁶ dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak ada rasa terpaksa untuk

²⁵ Hadiyati Fitria, Endang Ahmad Yani, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Memilih Perguruan Tinggi Ekonomi," *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah* (2012): 106.

²⁶ Ummi Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur," (Tesis, UIN Alaluddin, Makassar, 2021), 29-30.

belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Peserta Didik

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Peserta Didik

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meliputi rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, keinginan peserta didik untuk belajar, perhatian

terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi peserta didik dalam belajar.²⁷

2. Penggunaan Media *Gadget*

Semakin canggih dan berkembang zaman maka semakin banyak media *gadget* yang akan digunakan. Hal ini memungkinkan semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk unggulan masing-masing agar menarik perhatian pengguna, salah satunya adalah peserta didik atau remaja milenial.

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Berbagai jenis media komponen dalam lingkungan siswa yang dapat digunakan untuk belajar. Meliputi segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan digunakan siswa untuk belajar. Media juga

²⁷ Ibid, 30-31.

berbagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.²⁸

New Oxford American Dictionary mencatat bahwa kata media berasal dari bahasa latin '*medius*' yang bermakna 'di antara'. Meskipun terma media seringkali digunakan dalam konteks pendidikan. Salah satunya, media diartikan sebagai sarana berkomunikasi dan sumber informasi Sharon A. Smaldino. Pengertian ini mencakup semua hal yang memuat informasi di antara suatu sumber dan si penerima seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan sejenisnya. Media dapat disebut sebagai 'media pembelajaran' (instructional media) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran.²⁹

Dengan kata lain media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi. Media komunikasi sangat berperan dalam kehidupan masyarakat. Proses pengiriman informasi di zaman modern ini sangat canggih.

Teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi telekomunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif dan efisien. Berbagi informasi antar Benua dan

²⁸ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 1.

²⁹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 2.

Negara di belahan dunia manapun semakin mudah. Salah satu jenis media komunikasi yang perkembangannya sangat pesat adalah *gadget*. Media ini dikategorikan sebagai media audio visual dimana media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar jadi untuk mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus.³⁰

b. Pengertian *Gadget*

Gadget dari bahasa Inggris yang artinya elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan/ kegiatan manusia atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik. Dalam perjalanan waktu *gadget* semakin berkembang baik dari segi fitur-fitur terbaru yang memungkinkan membantu setiap pekerjaan manusia menjadi lebih cepat, praktis dan simple. Ada unsur khusus suatu perangkat elektronik dikatakan sebagai *gadget*. Unsur yang membedakan adalah unsur pembaharuannya. Artinya suatu perangkat elektronik kecil dapat dikatakan sebagai suatu *gadget* apabila dalam perjalanan waktu memunculkan bentuk-bentuk teknologi terbaru yang dapat membantu kehidupan manusia menjadi praktis. Contoh bentuk *gadget* yang sering kita jumpai dalam kehidupan kita adalah *smartphone*.³¹

³⁰ Ummi Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur," (Tesis, UIN Alaluddin, Makassar, 2021), 14.

³¹ Nanndo Yannuansa, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak* (Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng, 2020), 9.

Dapat kita simpulkan bahwa *gadget* merupakan peralatan elektronik yang mempunyai fitur pembaharuan sehingga menjadikan kehidupan manusia lebih praktis. Dengan definisi lain suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi-aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simpel dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

c. Jenis-jenis *Gadget*

Ada banyak macam *gadget* contohnya: komputer, laptop, *handphone* dan lainnya. Berikut ini ada beberapa contoh *gadget* yaitu:

- 1) Komputer adalah Istilah komputer (computer) berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung. Komputer mempunyai arti yang sangat luas dan berbeda untuk orang yang berbeda. Berikut ini definisi komputer yang didapat dari beberapa buku komputer. Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut:
 - a) Menerima input.
 - b) Memproses input sesuai dengan programnya.
 - c) Menyediakan output dalam bentuk informasi.³²
- 2) Laptop adalah Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi laptop adalah komputer pribadi yang agak kecil, yang dapat dibawa-bawa dan dapat ditempatkan dipangkuan

³² Khairil , Indra Kanedi , Harry Aspriyono, "Permainan dalam Perhitungan Perkalian Berbasis Online Menggunakan Flash", *Jurnal Media Infotama* Vol.8 No.2 (2012): 19.

pengguna, terdiri atas satu perangkat yang mencakupi papan tombol, layar tampilan, mikroprosesor, biasanya dilengkapi dengan baterai yang dapat diisi ulang. Laptop sebagai teknologi canggih memiliki banyak manfaat dan kegunaan dalam pemanfaatannya khususnya dalam bidang pendidikan. Laptop memiliki beberapa input yang dapat dimanfaatkan antara lain penggunaan laptop sebagai pemutar video ataupun audio, sumber informasi jika terkoneksi dengan internet, penyampaian informasi dengan LCD, proyektor dan berbagai aplikasi yang dapat diterapkan dalam laptop untuk pembelajaran yang efektif dan aktif.³³

- 3) *Handphone/smartphone* adalah alat atau perangkat komunikasi elektronik kecil. Yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Di dalam *smartphone* ada media sosial merupakan alat/sarana internet yang penggunaannya dapat membuat ikatan sosial. *Handphone* atau yang populernya dikatakan *Smartphone* merupakan bentuk *gadget* yang sering digunakan dan paling banyak dimiliki oleh hampir semua kalangan masyarakat. Perusahaan yang pertama kali menemukan *smartphone* adalah IBM pada tahun 1992. IBM merupakan suatu

³³ Nisrina, Yeni Puspitasari, Mawaddha, "Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang* (2019): 462-463.

perusahaan yang ada di Amerika Serikat yang memproduksi berbagai macam perangkat elektronik.³⁴

Aplikasi media sosial yang biasa digunakan di Indonesia adalah *Facebook, WhatsApp, Twitter, Facebook Messenger, Google+, LinkedIn, Instagram, Pinterest, LINE*. Selain itu, salah satu cara penerapan pembelajaran daring adalah dilakukan secara Komunikasi Video Streaming, yaitu sebuah cara komunikasi melalui fasilitas teknologi internet dengan melakukan pertemuan tidak langsung yang secara virtual berinteraksi menggunakan aplikasi platform video Teleconference yang dapat digunakan untuk peserta didik lebih dari dua orang secara realtime atau dalam satu waktu yang serempak. Aplikasi video *teleconference seperti Google Meet, Microsoft Team, Cisco, Webex, Skype, dan Zoom.*³⁵

d. Penggunaan Media *Gadget* Peserta Didik

Gadget tidak hanya beredar di kalangan usia dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *gadget* yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita

³⁴ Nanndo Yannuansa, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak* (Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng, 2020), 9.

³⁵ Putri Habibillah, Muhamad Zaini, Mambaul Ngadhimah, "Pengaruh E-Learning dan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung," *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* | Vol. 13 No. (2021): 741.

bahkan usia dini di zaman sekarang sudah menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* merupakan sarana yang memudahkan aktifitas sehari-hari manusia, tetapi harus pandai memperhatikan indikator-indikator penggunaan *gadget* seperti frekuensi penggunaan *gadget*, durasi waktu menggunakan *gadget* agar lebih memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan tepat.³⁶

Gadget berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ICT terhubung dengan internet. Penggunaan internet sangat menunjang dalam *gadget* ini. Penggunaan *gadget* bisa terdiri dari beberapa cara yaitu:

- 1) *Gadget* sebagai tambahan dalam pembelajaran
- 2) *Gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran
- 3) *Gadget* sebagai alternative pendukung pembelajaran³⁷

e. Manfaat Penggunaan Media *Gadget* dalam Pembelajaran

Gadget mempunyai beberapa manfaat:

- 1) Siswa dapat bertanya kepada guru melalui media sosial.
- 2) Guru dapat memberikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran.
- 3) Siswa terbantu dengan mudahnya informasi di internet.
- 4) Guru dapat menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

³⁶ Ibid, 20.

³⁷ Chandra Anugrah Putra, Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*, 5.

5) *Gadget* sangat interaktif.³⁸

f. Mata Pelajaran SKI

1) Pengertian SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah dan juga Aliyah. Mata pelajaran ini, merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kategori Pendidikan Agama Islam, atau masih dalam naungan pendidikan agama Islam.

Di madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran PAI yang meliputi: mata pelajaran Alquran Hadist, fiqih, akidah akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam. Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan diibaratkan sebagai satu mata rantai. Sejarah yang dimaksud adalah studi tentang riwayat hidup Rosulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial.³⁹

Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh

³⁸ Ibid, 4-5.

³⁹ Alfauzan Amin, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Tangerang: Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI), 2021) 35.

akidah. Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan.⁴⁰

2) Tujuan Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk menyiapkan peserta didik dalam memahami sejarah, agar menjadi pandangan dalam hidupnya. Hasil dari tujuan tersebut., yang nantinya akan dapat memberikan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁴¹ Dalam peraturan Menteri Agama RI, menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam., diantaranya;

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

⁴⁰ Ibid, 36.

⁴¹ Aslan, Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Kalimantan Timur: CV. Razka Pustaka, 2018), 50.

- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴²

3) Fungsi Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Pembelajaran SKI setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut:

a) Fungsi edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b) Fungsi Keilmuan

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

c) Fungsi transformasi

⁴² Ibid, 51-52.

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.⁴³

4) Materi Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Isi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini pada Madrasah, Tsanawiyah dan Aliyah, ini berbeda-beda, tetapi mempunyai tujuan yang sama, yakni sama-sama menceritakan sejarah Islam pada masa lalu.

Pada tingkat Aliyah, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, menceritakan tentang “asal-usul perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dimasa lampau” mulai dari dakwah Nabi Muhammad pada periode Mekah sampai ke periode Madinah, kepemimpinan pada saat Rasulullah wafat yang baru dirasakan oleh umat Islam pada saat ini, sampai “perkembangan Islam periode klasik” atau pada masa perkembangan Islam di masa keemasan, “abad pertengahan” atau dikenal sebagai “abad kemunduran” dan pada saat zaman kebangkitan Islam kembali, atau lebih disebut sebagai “zaman modern” “serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia”.⁴⁴

Salah satu faktor yang paling menentukan keberhasilan pembelajaran adalah guru. Gurulah yang menentukan bagaimana suatu pembelajaran berjalan. Dengan pendekatan, metode,

⁴³ Alfauzan Amin, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam* (Tangerang: Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI), 2021) 37-38.

⁴⁴ Aslan, Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Kalimantan Timur: CV. Razka Pustaka, 2018), 53-54.

sumber belajar dan media pembelajaran yang dipilih seorang guru, serta suasana yang diciptakan guru, akan menentukan terwujudnya pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, ketika seorang guru merencanakan pelajaran, kepentingan dan kemampuan siswa harus dipikirkan dengan saksama (*“She enjoys and respects her students, and when she is planning her lessons, keep their interest and abilities in mind”*) Dengan demikian, guru bisa mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi untuk aktif, kreatif, mandiri sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.⁴⁵

Mata pelajaran SKI, mengawali kegiatan perencanaan pembelajaran dengan merumuskan beberapa hal yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran, seperti merumuskan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan diajarkan, setelah itu dilakukan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada sekolah ini, model RPP yang digunakan setiap guru dibebaskan sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru. Saat ini, kurikulum yang digunakan masih menggunakan kurikulum K13 yang berbasis kompetensi, bukan materi. Oleh karena itu, pendidik harus menyesuaikan pembuatan

⁴⁵ Umi Nur Hasanah, Vera Desy, Mambaul Ngadimah, dan Syafiq Humaisi, "Membumikan Lesson Study dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru Melalui Strategi Difusi Inovasi di SMP Negeri 3 Madiun," *Journal of Islamic Education & Management* Volume: 3, Nomor: 1, (2023), 5.

RPP dengan kurikulum tersebut, dengan memperhatikan empat aspek yaitu spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan.⁴⁶

g. Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa

Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI, dari penggunaannya yang praktis dan memiliki fungsi yang begitu banyak, maka hampir rata-rata baik anak-anak sampai orang dewasa sudah mempunyai dan bisa mengoperasikan *gadget*.

Penggunaan media *gadget*, menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* bagi minat siswa sangat baik karena siswa menggunakan *gadget* sebagai alat informasi dan menemukan informasi adapun sebagian siswa menggunakan *gadget* karena mengikuti zaman, hal ini perlu adanya pendampingan dan arahan agar siswa dapat memanfaatkan *gadget* sebaik mungkin. Guru harus mampu menciptakan pendidikan yang menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak dipaksa untuk belajar. Namun, karena keinginan siswa untuk diperhatikan mempelajari dengan dukungan audio dan video ini, siswa akan tertarik untuk belajar karena adanya gambar dan efek suara yang tercipta di media tersebut.⁴⁷

⁴⁶ Zamzam Mustofa, Imtitsal Lathiful 'Ulya, Zainul Muqorrobbin, Ria Tri Pangestu, Richa Lutfina Rochim, Mustofa Aji Prayitno, "Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski)," *Damhil Education Journal*, Volume 3 Nomor 1, (2023) : 27- 28.

⁴⁷ Pariera Dinar Halizah, Zamzam Mustofa, Amir Mukminin, "Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Sebagai Upaya Menarik Minat Belajar Siswa Pai Dalam Pembelajaran Daring di Smpn 1 Lembeyan," *Jurnal PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol 2 No 1 (2023): 64.

Minat yang naik turun dan tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain, seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik atau dikarenakan hal lain. *Gadget* pun juga tidak semata-mata dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena *gadget* jika dimanfaatkan sebaik mungkin dan diberikan bimbingan atau pengawasan kepada siswa maka akan meningkatkan minat belajar siswa.⁴⁸

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Telaah penelitian terdahulu hasil penelitian untuk mencari suatu perbandingan yang digunakan untuk menemukan inspirasi baru dalam penelitian, serta untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Dalam telaah penelitian terdahulu baik berisikan ringkasan dari hasil penelitian, buku-buku ataupun sumber penelitian lain yang berhubungan dengan judul dalam penelitian ini. Berikut merupakan telaah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur 2021 UIN Alauddin Makassar

Penelitian Umami Muthi'ah tahun 2021 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di

⁴⁸ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, Vol. Iii, No. 2 (2019): 206-207.

SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur”. Masalah realitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Bagaimana minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: 1) menjelaskan realitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur, 2) mendeskripsikan minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur, dan 3) mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Metode jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur yang berjumlah 65 peserta didik. Sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik dengan menggunakan teknik pengambilan *sample nonprobability sampling* yaitu *sample purposive*. Sedangkan metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner (angket) dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif hasil penelitian pengaruh penggunaan *gadget* kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada posisi sedang, yaitu 57 %, sedangkan hasil minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada kategori sedang, yaitu 76%. Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,791$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,093$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel} = 2,791 > 2,093$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur.

Perbedaan penelitian yang diangkat adalah, pada rumusan masalah yang dimana terdapat tiga rumusan masalah sedangkan dalam penelitian ini terdapat satu rumusan masalah, dan mengambil sampel 30 sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengambil 50 sampel. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel independen dependen memiliki kesamaan yaitu variabel independen (X) penggunaan *gadget* dan variabel dependen (Y) minat belajar.

2. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa di SMP N 6 Semarang Tahun 2022/2023 Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Penelitian Bryan Aprilian Ilyasa tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Di SMP N 6 Semarang Tahun 2022/2023”. Masalah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran agama Islam di SMPN 6 Semarang, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa pada pendidikan agama Islam di SMP N 6 Semarang, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa pada pendidikan agama Islam di SMP N 6 Semarang. Metode jenis penelitian ini adalah penelitian korelasi atau penelitian hubungan dan metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner serta test tertulis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas VIII yang yang

berjumlah 260 Siswa. Sedangkan sample penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Penentuan sample dengan melihat karakteristik kelas yang sama maka dapat di pilih 2 sample yaitu kelas VIII G sebagai kelas control dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang pada masing-masing kelas. Hasil berdasarkan analisis data dan perhitungan, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 4,933$ $t_{tabel} = 1,7081$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,933 > 1,7081$, maka ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI sebesar 49,3%. Penggunaan *gadget* juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMP N 6 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 3,083$ $t_{tabel} = 1,7081$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,083 > 1,7081$, maka ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI sebesar 27,5%. Dengan tingkat penggunaan *gadget* kelas VIII di SMP Negeri 6 Semarang berada di kategori sedang yaitu 40 siswa (71,4%), 8 siswa (14,3%) berada di kategori tinggi dan 8 siswa (14,3%) berada di kategori rendah.

Perbedaan penelitian yang diangkat adalah, jumlah variabel yang digunakan dalam penelitian terdahulu berjumlah tiga variabel yaitu variabel independen (X) penggunaan *gadget*, variabel dependen (Y1) minat belajar, dan variabel dependen (Y2) prestasi belajar. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen

(X) penggunaan *gadget* dan variabel dependen (Y) minat belajar. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel independen memiliki kesamaan yaitu penggunaan *gadget*.

3. Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial di SMAN 1 Tembilahan Kota 2022 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru

Penelitian Ayu Juliana tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMAN 1 Tembilahan Kota”. Masalah penelitian ini dilatar belakangi oleh masih terdapat sebagian siswa mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, masih terdapat sebagian siswa tidak mau mengerjakan tugas, dan sebagian siswa tidak respon saat guru memberikan pertanyaan di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan internet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X jurusan ilmu pengetahuan sosial di SMAN 1 Tembilahan Kota. Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan ilmu pengetahuan sosial. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan internet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X jurusan ilmu pengetahuan sosial di SMAN 1 Tembilahan Kota. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 92 orang siswa sehingga teknik pengambilan sampelnya merupakan penelitian populasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan

dokumentasi. Sebelum digunakan untuk memperoleh angket diuji coba terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitasnya. Teknik analisis data yang di gunakan adalah teknis analisis data regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa terdapat pengaruh signifikan antara internet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X jurusan ilmu pengetahuan sosial di SMAN 1 Tembilahan Kota. Hasil perhitungan diperoleh besarnya R square 40,7% ($0,407 \times 100\%$). Hal ini berarti bahwa besarnya pengaruh penggunaan internet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X jurusan ilmu pengetahuan sosial di SMAN 1 Tembilahan Kota adalah 40,7 % sedangkan 59,3% ($100\% - 40,7\%$) di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Perbedaan penelitian yang diangkat adalah, mengambil sampel 92 sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengambil 50 sampel. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel independen dependen memiliki kesamaan yaitu variabel independen (X) penggunaan *gadget* dan variabel dependen (Y) minat belajar.

4. Pengaruh Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak di Desa Kota Baru Kabupaten Aceh Selatan 2022 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh

Penelitian Azhatul Via tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku Dan Minat Belajar Anak Di Desa Kota Baru Kabupaten Aceh Selatan”. Masalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dan minat belajar pada anak yang

disebabkan oleh Gawai (*Gadget*). Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gawai (*Gadget*) terhadap perilaku dan minat belajar anak di Gampong Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta informasi mengenai pengaruh gawai (*Gadget*) terhadap perilaku dan minat belajar anak. Penelitian ini dilakukan di Gampong Kota Baru Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mixed method yaitu menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan menetapkan informan secara purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang, 10 anak dan 10 orang tua. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria yaitu anak dan orang tua yang berada di desa Kota Baru, dan bermain menggunakan gawai. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket kuisioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan rata-rata (mean). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gawai (*Gadget*) terhadap perilaku dan minat belajar anak memiliki pengaruh positif yang lebih besar. Pemerolehan rata - rata pengaruh positif pada perilaku dan minat belajar anak di desa kota Baru, kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan adalah berpengaruh dengan persentase 80%. Pemerolehan rata - rata pengaruh negatif pada perilaku dan minat belajar anak di desa kota Baru, kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan adalah 66,6%. Dari analisis data, dapat diketahui bahwa pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku dan belajar anak di desa Kota Baru

Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan adalah berpengaruh dimana pengaruh positif terhadap perilaku dan minat belajar anak lebih besar dengan jumlah persentase pengaruh 80%, sementara pengaruh negatifnya lebih kecil yaitu 66,6%. Dengan demikian pengaruh gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak di desa Kota Baru kecamatan Samadua kabupaten Aceh Selatan berpengaruh positif.

Perbedaan penelitian yang diangkat adalah, jumlah variabel yang digunakan dalam penelitian terdahulu berjumlah tiga variabel yaitu variabel independen (X) gawai (*gadget*), variabel dependen (Y1) perilaku, dan variabel dependen (Y2) minat belajar. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen (X) penggunaan *gadget* dan variabel dependen (Y) minat belajar. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel independen memiliki kesamaan yaitu penggunaan *gadget*.

5. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 37 Bandar Lampung 2022
Universitas Lampung

Penelitian Nadya Pratiwi (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMP Negeri 37 Bandar Lampung”. Masalah penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik

pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara, angket, dan dokumentasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 25 sampel yang terdiri dari peserta didik kelas VII. Hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil χ^2 hitung = 59,95 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan 4, maka diperoleh χ^2 tabel = 9,49 dengan demikian χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, yaitu $59,95 \geq 9,49$. Dari hasil tersebut diketahui koefisien kontingensi $C = 0,84$ sedangkan $C_{maks} = 0,86$ hingga didapati hasil 0,97 pada tingkat keeratan pengaruh yang berada pada kategori sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan *gadget* terhadap minat belajar PPKn di SMP Negeri 37 Bandar Lampung dikarenakan penggunaan *gadget* pada proses belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik dan terjadi interaksi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

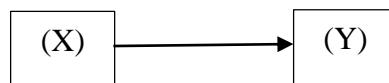
Perbedaan penelitian yang diangkat adalah, mengambil sampel 25 sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengambil 50 sampel. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel independen dependen memiliki kesamaan yaitu variabel independen (X) penggunaan *gadget* dan variabel dependen (Y) minat belajar.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran peneliti yang dirancang berdasarkan kegiatan peneliti yang dilakukan. Menurut Mujiman menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu konsep yang memuat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat untuk memberikan

jawaban sementara. Berdasarkan kajian teori dan telaah penelitian terdahulu, maka kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir



Keterangan:

Variabel independen (X) : Penggunaan Media *Gadget*

Variabel Dependen (Y) : Minat Belajar

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoretis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat keberadaannya. Untuk membuktikan terdapat pengaruh yang kuat atau tidaknya, perlu adanya hipotesis yang akan diuji yaitu:

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024.

H_a: Ada pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan data yang berhubungan dengan angka-angka atau bilangan, yang dapat diperoleh melalui pengukuran maupun dengan mengkonversi data kualitatif menjadi data kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan untuk penelitian. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁴⁹

Ketika melakukan penelitian kuantitatif, metode yang bersifat deduktif digunakan untuk menerapkan teori supaya mencapai hipotesis sebelum data dikumpulkan. Data dari pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski. Hipotesis tersebut diselesaikan melalui pengumpulan data dari lapangan dengan menyebarkan angket kepada sampel populasi yaitu peserta didik. Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik berbasis deskriptif sehingga hipotesis yang dirumuskan terbukti benar atau tidak. Pendekatan kuantitatif sering

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 7.

dipilih karena dapat menghasilkan data yang terukur dan dapat diuji secara statistik menggunakan aplikasi spss 24 untuk mendukung temuan atau hipotesis penelitian.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *ex post facto* untuk melihat pengaruh variabel bebas X penggunaan *gadget* terhadap variabel terikat Y minat belajar. *Ex post facto* sebagai metode penelitian menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas X penggunaan *gadget* telah terjadi sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberikan perlakuan lagi, tinggal melihat efeknya pada variabel terikat Y minat belajar.⁵⁰

Berdasarkan jenisnya, maka penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data yang bersifat angka-angka (kuantitatif) untuk diolah dan dianalisis, baik dengan statistik deskriptif maupun statistik inferensial dengan menggunakan aplikasi spss 24. Hasil uji statistik digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menarik kesimpulan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian penerapan di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo yang beralamat di Jl Batoro Katong No. 6 C Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo. Lalu waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dimulai pada Rabu, 20 Maret 2024.

⁵⁰ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Offset, 2016), 56.

Peneliti memilih MA Muhammadiyah 1 Ponorogo sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan. Pertama, tempatnya mudah diakses oleh peneliti dan responden. Kedua, sekolah tersebut memberikan dukungan penuh untuk penelitian dan menyediakan fasilitas yang diperlukan. Ketiga, pemilihan sekolah sebagai lokasi penelitian memudahkan akses ke responden yang relevan. Keempat, penelitian di sekolah membuka peluang untuk kerjasama dengan pihak sekolah, seperti mengembangkan program pendidikan berdasarkan hasil penelitian. Kelima, lingkungan sekolah memiliki konteks menarik untuk diteliti, termasuk kebijakan sekolah, praktik pengajaran, dan dinamika sosial. Terakhir, tersedianya data yang relevan dan lengkap di sekolah, seperti data siswa dan program-program pendidikan, menjadi pertimbangan utama dalam memilih lokasi penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (diteliti) dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 80.

itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo yang berjumlah 50 siswa.

Tabel 3. 1 Populasi Siswa

| NO | KELAS | JUMLAH SISWA |
|----|--------------|--------------|
| 1. | Kelas X | 14 Siswa |
| 2. | Kelas XI IPA | 12 Siswa |
| 3. | Kelas XI IPS | 10 Siswa |
| 4. | Kelas XII | 14 Siswa |
| 5. | Jumlah | 50 siswa |

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁵²

Sampel meliputi kelompok orang yang sering digunakan sebagai objek penelitian. Ketika sampel populasi digunakan, ada aturannya bahwa sampel itu mewakili populasinya. Dalam penelitian kali ini menggunakan sampling jenuh yang merupakan teknik untuk penentuan sampel ketika setiap anggota populasi digunakan sebagai sampel. Ini biasanya terjadi ketika ukuran sampel kecil, sekitar 30 orang, atau ketika

⁵² Ibid, 81.

peneliti mencoba untuk membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dalam istilah lain sampel jenuh adalah sensus.⁵³

Dalam penelitian kali ini semua populasi berjumlah 50 siswa dijadikan sebagai sampel. Dari total 50 responden yang terdiri dari kelas X yang berjumlah 14 siswa, kelas XI IPA 12, XI IPS 10, dan kelas XII 14 siswa, sampel yang diambil oleh peneliti yaitu 50 responden.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian sifat atau nilai dari seseorang, atau karakteristik lain dari seseorang, obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik kesimpulannya.⁵⁴

Variabel yang akan dimodifikasi akan dijabarkan menjadi sub variabel, dan sub variabel itu kemudian dijabarkan lagi menjadi komponen yang akan di modifikasi yang akhirnya dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun instrumen yang digunakan untuk mengekspresikan pertanyaan atau pengamatan yang dilakukan responden.⁵⁵

Pada penelitian kali ini dalam variabel independen adalah penggunaan *gadget* (X). Ketika variabel ini muncul, sering digunakan sebagai *stimulus*, *prediktor*, atau *antecedent*. Istilah variabel bebas sering digunakan dalam bahasa Indonesia. Istilah “*varia bel bebas*”

⁵³ Ibid, 85-90.

⁵⁴ Ibid., 38.

⁵⁵ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 23.

mengacu pada variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya, atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁵⁶ Sedangkan variabel dependen adalah minat belajar (Y). Berisi variabel output, kriteria, dan kesimpulan. Karena adanya variabel bebas, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat.⁵⁷

1. Variabel Bebas/independen (X) Penggunaan Media *Gadget*

Penggunaan media *gadget* adalah aktivitas atau kegiatan seseorang siswa dalam menggunakan teknologi *gadget* smartphone. Penggunaan *gadget* dapat diukur dengan melihat intensitas penggunaan dan frekuensi penggunaan *gadget*.

2. Variabel Terikat/dependen (Y) Minat Belajar

Minat belajar peserta didik adalah keinginan dan ataupun kemauan peserta didik dalam belajar, yang ditandai dengan keikutsertaan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran fokus pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru dan adanya perasaan senang ketika mengikuti proses pembelajaran.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan beberapa cara atau metode untuk mendapatkan data, dan mengumpulkan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah:

a. Angket (kuisisioner)

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 38.

⁵⁷ *Ibid.*, 39.

Angket, yaitu pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.⁵⁸ Keuntungan angket antara lain:

- 1) Responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan dengan peneliti atau penilai, dan waktu yang relatif lama, sehingga objektivitas dapat terjamin.
- 2) Informasi atau data terkumpul lebih mudah karena itemnya homogen.
- 3) Dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang jumlahnya cukup banyak. Data yang dikumpulkan melalui angket berupa lembar jawaban instrumen mengenai penggunaan *gadget* dan minat belajar siswa di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Adapun skala penilaian sebagai berikut:

1. (SS) Sangat Setuju
2. (S) Setuju
3. (TS) Tidak Setuju
4. (STS) Sangat Tidak Setuju.

Berikut pertanyaan angket / kuisisioner tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo”.

Instrumen menggunakan skala untuk mengukur pengetahuan, prespektif dan reaksi individu atau kelompok orang terhadap

⁵⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. VII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 252.

fenomena atau masalah sosial tertentu. jawaban yang dapat dipilih oleh responden yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor perhitungan dari setiap instrumen berkisar dari sangat positif hingga sangat negatif. Namun, dalam penelitian ini, satu-satunya pernyataan afirmatif (positif) dibuat.

Angket respons digunakan untuk mengukur pendapat peserta didik terhadap ketertarikan, perasaan senang dan keterkinian, serta kemudahan memahami komponen-komponen dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan skala *Likert* dalam penelitian ini yang dianalisis dengan cara pemberian skor pada setiap pernyataan siswa. Dalam skala *Likert*, responden tidak hanya memilih pernyataan-pernyataan positif, tetapi juga pernyataan-pernyataan negatif.⁵⁹ Pada pernyataan positif, alternatif jawaban sangat setuju mendapat skor tertinggi yaitu 4 dan alternatif jawaban sangat tidak setuju mendapat skor terendah yaitu 1. Sedangkan pada pernyataan negatif, alternatif jawaban sangat setuju mendapat skor 1 dan alternatif jawaban sangat tidak setuju mendapat skor 4. Untuk tujuan analisis kuantitatif jawaban itu dapat diberikan skor sebagai berikut:

⁵⁹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 237.

Tabel 3. 2 Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Pernyataan | |
|---------------------------|-----------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Sangat Setuju (SS) | 4 | 1 |
| Setuju (S) | 3 | 2 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 | 3 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 | 4 |

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang didasarkan atas 3 macam sumber, yaitu tulisan (*paper*), tempat (*place*), dan kertas atau orang (*people*).

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data lingkungan sekolah dan data siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Dokumentasi yang digunakan adalah dokumen siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.⁶⁰

2. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu:

a. Lembar Kuesioner (Angket)

Angket merupakan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya.⁶¹ Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 203.

⁶¹ *Ibid*, 199.

dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dan responden.⁶² Lembar angket di sini digunakan untuk memperoleh data penggunaan *Gadget* dan minat belajar peserta didik.

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

| Variabel | Indikator | No item |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------|
| Penggunaan Media <i>Gadget</i> | 1. Penggunaan media <i>gadget</i> peserta didik | 1,2,3 |
| | 2. Penggunaan media <i>gadget</i> jenis <i>smartphone</i> | 4,5,6 |
| | 3. Aplikasi yang digunakan peserta didik | 7,8,9 |
| | 4. Manfaat Penggunaan Media <i>Gadget</i> | 10 |

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Tabel Instrumen Minat Belajar

| Variabel | Indikator | No item |
|---------------|-------------------------------------------------------------|----------|
| Minat Belajar | 1. Rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari | 11,12,13 |
| | 2. Keinginan siswa untuk belajar | 14,15,16 |
| | 3. Perhatian terhadap pembelajaran | 17,18,19 |
| | 4. Keterlibatan atau partisipasi siswa dalam pembelajaran | 20 |

⁶² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 237.

F. Validitas dan Realiabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji keabsahan data dalam penelitian, validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan gaya yang dapat diperoleh oleh peneliti.⁶³

Suatu instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁶⁴ Instrumen diuji validasi berdasarkan karakteristik dari masing-masing instrumen. Untuk menguji kevalidan instrumen yang digunakan pada penelitian ini, terdapat dua cara yang ditempuh guna memperoleh instrumen yang layak untuk digunakan, yakni uji validitas konstruk dan uji validitas isi. Pada jenis instrumen lembar observasi, uji validitas yang dilakukan dengan cara validitas konstruk. Validitas konstruk terhadap instrumen ini dilakukan berdasarkan pertimbangan dosen ahli dengan memperhatikan kesesuaian antara bagian-bagian yang terdapat pada instrumen tersebut dengan aspek penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik. Sementara untuk instrumen angket, dilakukan analisis tambahan berkaitan dengan validitas dan reliabilitas.

Dalam penelitian ini, validitas instrumen angket diuji dengan menggunakan rumus *Product Moment Correlation*, uji ini dilakukan

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 267.

⁶⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015),168.

dengan melihat korelasi/skor masing-masing item pertanyaan atau soal pernyataan. Rumusnya adalah:⁶⁵

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - \sum x_i \sum y_i}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien Korelasi antara variable x dan variable y
- x_i : Jumlah skor item, nilai data ke-i untuk kelompok variable x
- y_i : Jumlah skor total seluruh item, nilai data ke-i untuk data variable y
- n : Jumlah Sampel/responden, banyak data.
- $\sum xy$: Perkalian antara x dan y
- $\sum x^2$: Total skor nilai x^2
- $\sum y^2$: Total skor nilai y^2

Pada penelitian ini, validitas instrumen diuji dengan menggunakan sampel sebanyak 50 responden. Instrumen penelitian terdiri dari 10 pernyataan untuk variabel penggunaan *gadget* dan 10 pernyataan untuk variabel minat belajar.

Uji validitas *pearson product moment*, uji validitas berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuisisioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden. Dasar pengambilan uji validitas pearson (membandingkan Nilai rhitung dengan rtabel):

⁶⁵ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 102.

- a. Jika nilai r hitung \geq r tabel = valid
- b. Jika nilai r hitung $<$ r tabel = tidak valid

Cara menghitung r tabel dengan $N=50$ pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r tabel statistic maka diperoleh r tabel sebesar 0,279. Adapun hasil perhitungan uji validitas instrumen variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Media

| <i>Gadget</i> | | | |
|---------------|------------|-----------|------------|
| No Soal | "r" Hitung | "r" Tabel | Keterangan |
| 1. | 0,633 | 0,279 | Valid |
| 2. | 0,586 | 0,279 | Valid |
| 3. | 0,577 | 0,279 | Valid |
| 4. | 0,591 | 0,279 | Valid |
| 5. | 0,506 | 0,279 | Valid |
| 6. | 0,400 | 0,279 | Valid |
| 7. | 0,709 | 0,279 | Valid |
| 8. | 0,697 | 0,279 | Valid |
| 9. | 0,562 | 0,279 | Valid |
| 10. | 0,675 | 0,279 | Valid |

Berdasarkan pada rekapitulasi di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa instrumen untuk penggunaan *gadget* yang terbukti valid. Hal ini didukung oleh data yang terperinci dan valid yang menunjukkan peningkatan pada minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah mengetahui hasil rekapitulasi yang valid untuk penggunaan *gadget*, berikut hasil dari uji validitas minat belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Istrumen Minat Belajar

| No Soal | "r" Hitung | "r" Tabel | Keterangan |
|---------|------------|-----------|------------|
| 1. | 0,663 | 0,279 | Valid |
| 2. | 0,599 | 0,279 | Valid |
| 3. | 0,706 | 0,279 | Valid |
| 4. | 0,515 | 0,279 | Valid |
| 5. | 0,586 | 0,279 | Valid |
| 6. | 0,370 | 0,279 | Valid |
| 7. | 0,660 | 0,279 | Valid |
| 8. | 0,681 | 0,279 | Valid |
| 9. | 0,606 | 0,279 | Valid |
| 10. | 0,681 | 0,279 | Valid |

Berdasarkan hasil rekapitulasi data valid dalam penelitian tentang minat belajar, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tertentu memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Data yang terperinci dan valid menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti faktor dalam diri siswa (Internal), Faktor dari luar siswa (Eksternal) yang mendukung dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pengelolaan faktor-faktor tersebut dengan baik dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsisten alat ukur, apakah alat pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Untuk uji reabilitas digunakan Teknik *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrument dapat dikatakan handal (*reliable*) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau

lebih. kriteria pengujiannya adalah apabila nilai realibilitas instrument di atas 0,6 atau 60%, berarti terdapat data yang reliabel pada tingkat kepercayaan 95%. Sebaliknya jika nilai reliabilitas kurang dari 0,6 atau 60% berarti tidak terdapat data yang reliable pada tingkat kepercayaan 95%. Berdasarkan uji reliabilitas maka dapat dikatakan bahwa seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel, hal tersebut dikarenakan koefisien *Cronbach's Alpha* di atas 0,6.

Teknik yang digunakan untuk mencari reliabilitas dalam penelitian adalah dengan menggunakan *Alpha Crombach*. Uji reliabilitas adalah dengan menguji skor antara item dengan tingkat signifikan 5% atau 0,05 sehingga apabila angka korelasi yang diperoleh lebih besar dari pada nilai kritis, berarti item tersebut dikatakan reliabel atau layak. Adapun rumus untuk menguji:

$$r^{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r^{11} : Koefisien reliabilitas instrument

k : Banyaknya pertanyaan atau banyak soal.

$\sum \sigma^2$: Jumlah varian total

σ^2 : Varian total

Jika nilai $r^{11} \geq r_{tabel}$ maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

Hasil dari penggunaan *gadget* dan minat belajar menggunakan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Media *Gadget*

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .806 | 10 |

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .808 | 10 |

Berdasarkan data yang dihasilkan oleh aplikasi SPSS versi 24, dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach Alpha untuk instrumen penggunaan *gadget* 0,806 sementara untuk instrumen minat belajar adalah 0,808. Dengan demikian, karena kedua nilai tersebut melebihi 0,6 maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, setelah mengumpulkan data dari semua responden atau sumber data, langkah-langkah analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, pengolahan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan menguji hipotesis yang diajukan. Berikut adalah tahap-tahap analisis data dalam penelitian ini:

1. Uji Asumsi Klasik
 - a. Uji Normalitas

Untuk menghindari kesalahan dalam menyebarkan data yang tidak sepenuhnya normal, analisis hasil penelitian ini memanfaatkan rumus uji Kolmogorov-Smirnov. Uji Kolmogorov-

Smirvov ini digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Rumus uji Kolmogorov-Smirvov yang digunakan adalah sebagai berikut:⁶⁶

1) Membuat hipotesisi

H₀ : Data berdistribusi normal

H₁ : Data tidak berdistribusi normal

2) Statistik uji $D_{max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_{ki}}{n} - (p < z) \right] \right\}$

Keterangan:

n = Jumlah data

f_i = Frekuensi

f_{ki} = Frekuensi kumulatif

D_{tabel} = D_a(n)

3) Membuat keputusan

Membandingkan D_{tabel} dan D_{hitung} yaitu tolak H₀ apabila D_{hitung} ≥ D_{tabel} berarti data tidak berdistribusi normal

b. Uji Linieritas

Pengujian linieritas dimanfaatkan untuk menentukan apakah terdapat keterkaitan linier antara dua variabel. Dalam pengujian ini, *Deviation from Linearity* digunakan untuk menilai hubungan antara variabel dependen dan independen agar bersifat linier. Asumsi yang diperlukan untuk pengujian linieritas harus dipenuhi sesuai ketentuan yang berlaku.

⁶⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2013), 148.

- 1) Apabila dua variabel mempunyai nilai signifikansi Deviation from Linearity. > 0.05 maka kesimpulan yang diambil terdapat hubungan yang linier.
- 2) Apabila dua variabel mempunyai nilai signifikansi Deviation from Linearity < 0.05 maka kesimpulan yang diambil tidak terdapat hubungan yang linier.⁶⁷

c. Uji Heteroskedastisitas

Penelitian ini melakukan uji heteroskedastisitas untuk menentukan apakah ada ketidaksamaan dalam varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain dalam model regresi.⁶⁸ Dalam penelitian ini, untuk menguji heteroskedastisitas, digunakan metode *uji Glejser* dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 24. Penentuan hasil *uji Glejser* dilakukan dengan memeriksa nilai Sig. Dari variabel bebas, dengan ketentuan tertentu:

- 1) Apabila variabel bebas memiliki nilai Sig $< 0,05$ (5%) maka dapat dipastikan terdapat heteroskedastisitas.
- 2) Apabila variabel bebas memiliki nilai Sig $\geq 0,05$ (5%) maka dapat dipastikan tidak terdapat heteroskedastisitas.⁶⁹

d. Uji Multikolinieritas

⁶⁷ Billy Nugraha, *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda Dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik* (Sukoharjo:Pradina Pustaka, 2021), 14.

⁶⁸ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*, 23.

⁶⁹ Slamet Riyanto dan Aglis Amdhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, Dan Eksperimen* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 139.

Penelitian ini melakukan uji multikolinieritas untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara variabel bebas. Berbagai metode seperti metode learner, indeks kondisional, VIF, VDP, uji farrar dan glauber telah diajukan, tetapi penelitian ini memilih VIF karena kemudahannya dalam penerapan menggunakan perangkat lunak. Hasil interpretasi menyatakan bahwa jika VIF kurang dari 10, tidak ada masalah multikolinieritas, tetapi jika lebih dari 10 ada masalah.⁷⁰

2. Uji Hipotesis

a. Analisis regresi linier sederhana

Regresi linier sederhana ini menjelaskan hubungan antara dua variabel yang biasanya dapat dinyatakan suatu garis regresi, serta merupakan teknik dalam statistika parametrik yang digunakan untuk menganalisis rata-rata respon dari variabel terikat yang berubah sehubungan dengan besarnya intervensi dari variabel bebas.⁷¹ Teknik analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor dengan cara mengukur hubungan linear antara satu variabel independen (x) dan variabel dependen (y). Model regresi linier sederhana ini bertujuan untuk memprediksi (forecast) nilai variabel dependen (y) berdasarkan nilai variabel independen (x) dengan menggunakan persamaan

⁷⁰ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka), 325-326.

⁷¹ Slamet Riyanto Dan Aglis Amdhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen. Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*, 139.

garis regresi. Dengan kata lain, regresi linier sederhana membantu kita memahami sejauh mana variabel x dapat digunakan untuk memprediksi nilai y .

$$\hat{y} = b_0 + b_1 \text{ (model untuk sampel)}$$

1) Nilai b_0 , b_1 , dapat dicari dengan rumus:

$$b_1 = \frac{[\sum_i^n -1X_1Y] - nxy}{[\sum_i^n = 1X_1^2] - nx^2}$$

$$b_0 = y - b_1x$$

2) Uji signifikansi regresi linier sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah variabel bebas (independen) dalam model memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (dependen). Ini digunakan untuk mengukur hubungan dan pengaruh antara dua variabel dalam sebuah model regresi sederhana. Regresi linier sederhana dapat digunakan untuk mencari pola hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Jika dalam analisis linear sederhana ditemukan nilai ≥ 0.05 maka tidak dapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan jika terdapat nilai < 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Model regresi linier sederhana dalam penelitian ini adalah dimana x digunakan memprediksi y , sebagai berikut:

$$\hat{y} = \beta_0 + \beta_i X_i + \varepsilon$$

Keterangan:

Y : variabel terkait

X : variabel bebas

β_0 : *intercept* (titik potong) populasi

β_i : *slope* (kemiringan garis lurus) populasi

ε : *error* (residual) ($\varepsilon = y - \hat{y}$)

\hat{y} : estimasi atau taksiran nilai y

$\beta_0 = b_0$: estimasi atau taksiran dari *intercept* bila $x = 0$

$\beta_i = b_i$: estimasi atau taksiran dari *slope* populasi (angka atau arah koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen didasarkan pada variabel independen, apabila $b_1(+)$ maka naik dan apabila $b_1(-)$ maka turun.

a) Langkah pertama mencari b_0 dan b_1

$$b_1 = \frac{\sum xy - n \cdot \bar{x} \cdot \bar{y}}{\sum x^2 - n \bar{x}^2}$$

$$b_0 = \bar{y} - b_1 \bar{x}$$

b) Langkah kedua yaitu menghitung koefisien determinasi atau menghitung besarnya pengaruh variabel x terhadap variabel y.

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

b. Uji koefisien

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu, atau interval antara 0 sampai 1. Nilai R^2 yang kecil berarti

kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas atau sedikit. Nilai yang mendekati satu variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Sekolah/Madrasah

MA Muhammadiyah 1 Ponorogo adalah institusi pendidikan yang cukup tua, yang berdiri sejak tahun 1940. Tahun 1940 dirintis dan di pelopori oleh para pimpinan Persyarikatan Muhammadiyah. Mendirikan sebuah Madrasah dengan nama “Madrasah Wustha Muhammadiyah” dengan visi dan misi Madrasah yang utama membentuk Kader Persyarikatan (Mubaligh/Mubalighot). Setelah Madrasah berumur 3 tahun berubah nama menjadi “Madrasah Wustha Mu’alimin Muhammadiyah”.

Tahun 1950 berubah nama menjadi “Perguruan Islam Menengah (PIM). Tahun 1954, dengan adanya peraturan pemerintah , nama PIM berubah menjadi “Pendidikan Guru Agama” (PGA). Masa belajar selama 6 tahun. Tahun 1973, dengan peraturan Pemerintah maka PGA berubah menjadi “Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Ponorogo”.

Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 berada di dalam Komplek Perguruan Muhammadiyah Timur Bunderan Ponorogo, didalamnya terdiri dari SD, SLTP, MTS, SMU dan MA Muhammadiyah. Menggunakan lahan tanah wakaf bapak Djoko bin Hardjo Prawiro seluas 1190 m². Keberadaan MA Muhammadiyah 1 Ponorogo berada di satu komplek dengan SD, SMP, SMA, MTS dan MA Muh. 1 Ponorogo, berhubung SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo memasuki program RSBI


memerlukan tanah yang luas, dengan kebijakan PDM selaku yayasan yang menaunginya maka ada Relokasi Bangunan yang awalnya MA Muhammadiyah 1 Ponorogo JlBatoroKatong No. 6 C Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo di Komplek 1 relokasi ke Komplek 2 dilakukan pada tanggal 14 Robiul Awwal 1432 H dan bertepatan dengan tanggal 09 Maret 2011 M yakni di Jl. Stadion Timur No. 20 A Ponorogo Kelurahan Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo.

Prakarsa pendirian pendidikan formal yang bercorak islam di tingkat sma yaitu MA Muhammadiyah 1 Ponorogo adalah dari semangat dakwah seluruh warga muhammadiyahponorogo. Dengan semangat amar ma'ruf nahi munkar. MA Muh. 1 Ponorogo lahir sebagai jawaban dan solusi degradasi moral serta pembentuk karakter islami kader ummat.

Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 sejak awal berdirinya sesuai dengan izin Pendirian Madrasah dari Kantor wilayah Departemen Agama RI, No. Ww.06.04/PP.00.6/3647/1992 dengan Nomor Statistik Madrasah (NSM) 31.2.35.02.16.267. Status DIAKUI berdasarkan keputusan Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dengan nomor E.IV/29/1994 tanggal 24 Maret 1994. Sesuai dengan jenjang akreditasi dari Departemen Agama Republik Indonesia nomor: E.IV/PP.03.2/KEP/13/2000 tanggal 09 Februari 2000 Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 memiliki Status DIAKUI. Sesuai sertifikat Nomor Identitas Madrasah (NIS) Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Ponorogo nomor: 421 /1228/405.47/

2003 Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 tercatat dengan Nomor Identitas Madrasah (NIS) 31 00 20, dan terakhir sesuai dengan jenjang akreditasi yang dilakukan oleh Dewan Akreditasi Madrasah Provinsi Jawa Timur Nomor: B/Kw.13.4/MA/342/2005 sebagai Madrasah TERAKREDITASI dengan peringkat B (Baik).

2. Profil Singkat Sekolah/Madrasah

- 
- a. Nama Madrasah : MA MUHAMMADIYAH 1 PONOROGO
 - b. No. Statistik Madrasah : 131235020029 (Depag)
 - NPSN : 20584493
 - NIS : 310020
 - c. Akreditasi Madrasah : B
 - d. Alamat Lengkap Madrasah :
 - Jl. / Desa : Stadion Timur 20 A Kertosari
 - Kecamatan : Babadan
 - Kabupaten/Kota : Ponorogo
 - Provinsi : Jawa Timur
 - No. Telp. : 0352 484558
 - e. Kode Pos : 63491
 - f. No. NPWP Persyarikatan : 01.478.787.3-647.002
 - g. No. NPWP Madrasah : 01.478.787.3-647.014
 - h. Nama Kepala Madrasah : Nur Kholis Widodo, S.Pd
 - i. No.SK Kepala Sekolah :
 - j. No.Telp./HP : 085608892085
 - k. Nama Yayasan

- l. Alamat Yayasan : MUHAMMADIYAH
- m. No.Telp Yayasan : Jl. Jawa No.38 Mangkujayan
- n. No. Akte Pendirian Yayasan Ponorogo
- o. Kepemilikan Tanah : 0352 481680
- a. Status Tanah : Yayasan
- b. Luas Tanah : 3470 m² : 1381/II-012/JTM-78/1978
- p. Status Bangunan : Yayasan
- : Yayasan
- : 3470 m²
- : 400 m²

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah/Madrasah

Visi “Terbentuknya pelajar muslim yang berakhlak mulia,cakap,percaya pada diri sendiri,berguna bagi bangsa dan negara,serta peduli dan ramah terhadap lingkungan“. Indikator Visi:

a. Pelajar Muslim

Berkarakter pola hidup Islam, sesuai dengan Al-Qur'an dan Sunnah Rasul.

b. Berakhlak Mulia

Memiliki perilaku yang santun dan ta'dzim serta menjunjung tinggi nilai kebenaran, menjauhi sikap dan perilaku buruk, baik menurut norma agama maupun social masyarakat.

c. Cakap

Cerdas dan terampil serta memiliki bekal untuk kehidupan.

d. Percaya pada Diri Sendiri

Memiliki keberanian dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam bermasyarakat.

- e. Berguna bagi Bangsa dan Negara

Siap dan mampu menjadi kader Bangsa dan Negara.

- f. Peduli dan Ramah terhadap Lingkungan

Berperilaku santun terhadap lingkungan dengan cara mengimplementasikan rasa cinta, peduli dan ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Memiliki misi sebagai berikut:

- g. Menanamkan peserta didik tentang syariat-syariat Islam dan hukum-hukum Islam
- h. Membiasakan peserta didik dalam semangat disiplin, tanggung jawab dan jujur
- i. Membekali peserta didik dengan ilmu yang amaliyah
- j. Membiasakan peserta didik beramal yang ilmiah
- k. Menanamkan peserta didik nilai-nilai kebangsaan dan kemasyarakatan
- l. Melaksanakan budaya hidup bersih dan sehat sebagai wujud pelestarian, pencegahan dan kerusakan lingkungan
- m. Menanamkan hidup hemat dalam upaya pelestarian lingkungan
- n. Membiasakan perilaku santun dalam upaya mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Penggunaan Media *Gadget*

Tujuan deskripsi ini adalah untuk menyajikan data mengenai penggunaan penggunaan media *gadget*. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data mengenai model tersebut melalui distribusi kuesioner kepada 50 siswa sebagai responden. Hasil dari Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo terdapat dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 skor Penggunaan Media *Gadget* Siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

| NO | SKOR X | FREKUENSI | PROSENTASE |
|----|--------|-----------|------------|
| 1 | 159 | 4 | 79,5% |
| 2 | 164 | 6 | 82% |
| 3 | 169 | 8 | 84,5% |
| 4 | 164 | 5 | 82% |
| 5 | 146 | 3 | 73% |
| 6 | 148 | 3 | 74% |
| 7 | 162 | 5 | 81% |
| 8 | 165 | 6 | 82,5% |
| 9 | 163 | 5 | 81,5% |
| 10 | 161 | 5 | 80,5% |
| | JUMLAH | 50 | 100,00% |

2. Data Minat Belajar

Tujuan deskripsi ini adalah untuk menyajikan sebuah gambaran mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Penilaian ini dilakukan melalui angket yang di bagikan ke siswa. Adapun hasil dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4. 2 skor Minat Belajar Siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

| NO | SKOR Y | FREKUENSI | PROSENTASE |
|----|--------|-----------|------------|
| 1 | 154 | 4 | 77% |
| 2 | 158 | 5 | 79% |
| 3 | 167 | 7 | 83,5% |
| 4 | 163 | 6 | 81% |
| 5 | 155 | 4 | 77,5% |
| 6 | 154 | 3 | 77% |
| 7 | 155 | 4 | 77,5% |
| 8 | 161 | 5 | 80,5% |
| 9 | 163 | 6 | 81,5% |
| 10 | 162 | 6 | 81% |
| | JUMLAH | 50 | 100,00% |

C. Analisis Data

1. Analisis Penggunaan Media *Gadget*

Menurut data yang tercantum dalam tabel 4.1, hasil penelitian menunjukkan bahwa skor tertinggi dari variabel x adalah 169. Berdasarkan data tersebut, tingkat penggunaan *gadget* di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu: baik Untuk melakukan klasifikasi skor ke dalam kategori tersebut, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 24 untuk menghitung rata-rata dan standar deviasi, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Deskriptif Statistik Penggunaan Media *Gadget* Di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

| Descriptive Statistics | | | | | |
|--------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Penggunaan <i>Gadget</i> | 50 | 23 | 38 | 32.02 | 4.138 |
| Valid N (listwise) | 50 | | | | |

Berdasarkan data dari SPSS versi 24, dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata (M_x) adalah 32,02 dengan standar deviasi (SD_x) sebesar 4.138.

2. Analisis Minat Belajar

Berdasarkan data yang diperoleh, kesimpulan menunjukkan nilai tertinggi dalam hasil belajar siswa adalah 167 yang dicapai oleh 7 siswa, sementara nilai terendah adalah 154 yang dicapai oleh 3 siswa. Oleh karena itu, kinerja belajar siswa dapat dibagi ke dalam dua kategori yaitu tinggi dan sedang. Dalam menentukan kategori ini, peneliti memanfaatkan program SPSS versi 24 untuk mendapatkan hasilnya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Deskriptif Statistik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Y | 50 | 23 | 38 | 31.84 | 4.103 |
| Valid N (listwise) | 50 | | | | |

3. Uji-uji statistik

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas *Kolmogorov* merupakan bagian dari uji asumsi klasik. **Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak.** Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan

- a) Jika nilai **Signifikansi** $\geq 0,05$, maka nilai residual berdistribusi **normal**
- b) Jika nilai **Signifikansi** $< 0,05$, maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Analisis data dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*, dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS versi 24 tercantum sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Uji Normalitas Pengaruh Penggunaan Media Gadget Terhadap Minat Belajar siswa Dengan Kolmogorov-Smirnov

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|----------------------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 50 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 3.46669699 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .096 |
| | Positive | .049 |
| | Negative | -.096 |
| Test Statistic | | .096 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} |
| a. Test distribution is Normal. | | |
| b. Calculated from data. | | |
| c. Lilliefors Significance Correction. | | |
| d. This is a lower bound of the true significance. | | |

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 24, hasil uji normalitas pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA

Muhammadiyah 1 Ponorogo diketahui nilai signifikansi yaitu $0,200 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi **normal**.

2) Uji Linieritas

Peneliti menggunakan uji linieritas untuk menentukan apakah terdapat korelasi linier antara kedua variabel. Fungsi uji linieritas dengan spss untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dasar pengambilan keputusan

- a) Jika nilai *Sig. deviation from linearity* $\geq 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel **terikat**.
- b) Jika nilai *Sig. deviation from linearity* $< 0,05$, maka **tidak** terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Analisis linieritas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24, dan hasilnya dapat dilihat:

IAIN
P O N O R O G O

Tabel 4. 6 Hasil Uji Linieritas Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa

| ANOVA Table | | | | | | | |
|------------------------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Minat Belajar * Penggunaan <i>Gadget</i> | Between Groups | (Combined) | 343.506 | 13 | 26.424 | 1.977 | .053 |
| | | Linearity | 245.848 | 1 | 245.848 | 18.392 | .000 |
| | | Deviation from Linearity | 97.658 | 12 | 8.138 | .609 | .820 |
| | Within Groups | | 481.214 | 36 | 13.367 | | |
| | Total | | 824.720 | 49 | | | |

Menurut data yang tercantum dalam tabel 4.8 dari hasil analisis SPSS versi 24, didapatkan bahwa signifikansi *deviation from linearity* adalah 0.820. Dari hasil ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan nilai signifikansi $0,820 \geq 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat hubungan **linier** dan signifikan antara variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar.

3) Uji Heteroskedastisitas

Pada uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini, tujuannya adalah menentukan apakah terdapat perbedaan dalam varians residu antar pengamatan dalam model regresi. Uji *Glejser* diterapkan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24.

- a) Jika nilai **Sig.** $\geq 0,05$ maka kesimpulannya **tidak terjadi gejala** Heteroskedestisitas.
- b) Jika nilai **Sig.** $< 0,05$ maka kesimpulannya **terjadi gejala** Heteroskedestisitas.

Hasil pengujian heteroskedastisitas menggunakan SPSS versi 24

Tabel 4. 7 Hasil Uji Heteroskedastisitas Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|--------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 5.075 | 2.576 | | 1.970 | .055 |
| | Penggunaan <i>Gadget</i> | .008 | .084 | .016 | .091 | .928 |
| | Minat Belajar | -.081 | .084 | -.164 | -.953 | .345 |

a. Dependent Variable: ABS_RES

Menurut tabel 4.9 dari SPSS versi 24 yang ditampilkan di atas, hasil menunjukkan bahwa signifikansi variabel penggunaan *gadget* adalah 0,928 dan nilai signifikansi minat belajar adalah 0,345. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (penggunaan *gadget*) $0,928 \geq 0,05$ dan nilai Sig. (minat belajar) sebesar $0,345 \geq 0,05$. Ini mengidentifikasi bahwa variabel X dan Y tidak menunjukkan adanya heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinieritas

Dalam melakukan uji multikolinieritas, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah terdapat korelasi atau hubungan di antara variabel bebas. Metode yang digunakan adalah *Tolerance* dan *variance inflation (VIF)*,

- a) Jika nilai **tolerance** $\geq 0,100$ dan **VIF** < 10.000 maka tidak terjadi gejala multikolinieritas.

- b) Jika nilai **tolerance** < **0,100** dan **VIF** \geq **10.000** maka terjadi gejala multikolinieritas.

Hasilnya terdokumentasikan dalam tabel dibawah yaitu:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Multikolinieritas Pengaruh Penggunaan Media Gadget Terhadap Minat Belajar

| | | Coefficients ^a | | | | | | |
|-------|--------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
| | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | | Collinearity Statistics | |
| Model | | B | Std. Error | Beta | t | Sig. | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | 14.507 | 3.870 | | 3.748 | .000 | | |
| | Penggunaan <i>Gadget</i> | .541 | .120 | .546 | 4.515 | .000 | 1.000 | 1.000 |

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas menggunakan SPSS versi 24, didapati bahwa VIF variabel bebas adalah 1.000 nilainya kurang dari 10,000. Selain itu, nilai tolerance adalah 1,000 yang lebih besar dari 0,100. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinieritas pada variabel.

b. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, untuk mengevaluasi variabel penggunaan media *gadget* apakah berpengaruh terhadap minat belajar siswa, peneliti memanfaatkan SPSS versi 24 untuk melakukan analisis regresi linier sederhana. Langkah-langkah analisis meliputi penemuan persamaan regresi linier, melakukan uji hipotesis, dan menghitung R Square . Peneliti memanfaatkan SPSS versi 24 untuk menemukan persamaan regresi linier sederhana.

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. **Syarat uji regresi linear sederhana:**

- 1) Valid dan reliable
- 2) Normal dan linear

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni: membandingkan nilai sig. dengan nilai probabilitas 0,05

- 1) Jika nilai sig. $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai sig. $\geq 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,546. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,298 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan media *gadget*) terhadap variabel terikat (minat belajar) adalah sebesar 29,8%.

Untuk detail lebih lanjut, tabel *koefisien* dapat dilihat di bawah ini:

UIN
P O N O R O G O

Tabel 4. 9 Tabel Coefficients Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|--------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 14.507 | 3.870 | | 3.748 | .000 |
| | Penggunaan <i>Gadget</i> | .541 | .120 | .546 | 4.515 | .000 |

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel, diketahui bahwa nilai constant (b₀) pada tabel B adalah 14.507, sedangkan nilai penggunaan *gadget* (b₁) adalah 541.

Dari hasil analisis persamaan regresi linier sederhana di atas, disimpulkan bahwa nilai constant adalah 14.507, yang menunjukkan konsistensi variabel minat belajar pada tingkat tersebut, koefisiensi regresi untuk variabel penggunaan *gadget* adalah 541. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar adalah positif.

Langkah selanjutnya adalah untuk menentukan apakah variabel penggunaan *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. Untuk tujuan ini, uji regresi linier sederhana digunakan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil uji *Anova* dapat dilihat dalam tabel 4.12:

Tabel 4. 10 Tabel Anova Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat

| ANOVA ^a | | | | | | |
|-----------------------------------------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 245.848 | 1 | 245.848 | 20.386 | .000 ^b |
| | Residual | 578.872 | 48 | 12.060 | | |
| | Total | 824.720 | 49 | | | |
| a. Dependent Variable: Minat Belajar | | | | | | |
| b. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>Gadget</i> | | | | | | |

belajar siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

H_a: Ada pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Keputusan :

Dari hasil di atas, disimpulkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) dari penggunaan media *gadget* dan minat belajar adalah 0,000, yang artinya lebih kecil dari nilai α yang ditetapkan sebesar 0,05. Hal ini dapat ditulis sebagai P-Value (0,000) > α (0,05), sehingga hipotesis H₀ diterima, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Untuk mengetahui berapa berpengaruhnya penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, bisa dilihat pada tabel 4.13 model *summary* berikut ini:

Tabel 4. 11 Model Summary Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Minat Belajar

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .546 ^a | .298 | .283 | 3.473 |

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

Dalam tabel di atas, disebutkan bahwa korelasi penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar memiliki nilai R 0,564, menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel tersebut, Sedangkan nilai R Square adalah 0,298.

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,546. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,298 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan media *gadget*) terhadap variabel terikat (minat belajar) adalah sebesar 29,8%.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dihitung menggunakan analisis statistik, dikemukakan bahwa penelitian pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Seperti halnya smartphone seperti iphone dan samsung, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka,

ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Skor penggunaan media *gadget* penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024, ditemukan bahwa hasil: penggunaan media *gadget* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, yaitu 29,8% berpengaruh positif dan meningkatkan minat belajar siswa dan 70,2% terpengaruhi faktor lain.

Berdasarkan output SPSS di atas yang diolah untuk menganalisis uji hipotesis, pada tabel koefisien pada kolom persamaan regresi linier sederhana disimpulkan bahwa nilai constant adalah 14.507, yang menunjukkan konsistensi variabel minat belajar pada tingkat tersebut, koefisien regresi untuk variabel penggunaan media *gadget* adalah 541. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar adalah positif. Pada tabel anova hasil dari nilai F hitung = 20.386 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel penggunaan media *gadget* terhadap variabel minat belajar. Pada tabel summary menjelaskan besarnya nilai korelasi penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar memiliki nilai R 0,564, menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel tersebut, Sedangkan nilai R Square adalah 0,298. Dijelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,546. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square)

sebesar 0,298 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan media *gadget*) terhadap variabel terikat (minat belajar) adalah sebesar 29,8%. Penggunaan media *gadget* yang tinggi, hasilnya menjadi sangat kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian penggunaan media *gadget* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

Studi semacam itu bisa menjadi bahan evaluasi bagi para pendidik untuk meninjau kembali cara mereka mengajar dan memperbaiki strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan ini penting sekali untuk melakukan evaluasi menyeluruh terhadap strategi pembelajaran yang ada dan mencari cara-cara baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI. Ini bisa melibatkan penyesuaian dalam proses pembelajaran, penggunaan media *gadget* yang lebih cocok, atau upaya untuk meningkatkan minat belajar dan daya tarik materi bagi siswa, dengan penggunaan media *gadget*, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan minat belajar. Hal ini mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan memperluas perspektif mereka melalui pertukaran ide dan gagasan. Selanjutnya, minat belajar juga memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, lebih tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas, dan lebih gigih dalam menghadapi tantangan akademik. Minat yang kuat juga dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran, meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran, dan memacu siswa untuk mencapai tujuan belajar. Minat belajar yang tinggi, hasilnya menjadi sangat kuat dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa. Penggunaan media *gadget* dapat menjadi sumber minat bagi siswa, karena siswa merasa lebih mudah memahami materi. Di sisi lain, minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan kualitas peserta didik MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023-2024, ditemukan bahwa hasil: penggunaan media *gadget* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo, yaitu 29,8% berpengaruh positif dan meningkatkan minat belajar siswa dan 70,2% terpengaruhi faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas dan sebagai keterbatasan yang dimiliki penulis dalam penelitian ini, maka penulis akan mengemukakan beberapa saran dalam penelitian ini sebagai harapan yang ingin dicapai sekaligus kelengkapan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo tahun ajaran 2023/2024 disarankan untuk lebih mengetahui terhadap penggunaan media *gadget* berinternet terhadap dampaknya dan menggunakan *gadget* dengan maksimal sebagaimana fungsinya, dan sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan dan juga pengetahuan dalam ilmu pendidikan,

terutama yang berkenaan dengan penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar.

2. Bagi guru

1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI.

2) Dan dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mendidik dalam meningkatkan minat belajar SKI siswa di MA Muhammadiyah 1 Ponorogo.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan ataupun pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam proses belajar dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian terhadap pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap minat belajar siswa, peneliti bisa mengetahui hasil dari penelitian yang di lakukan serta memberikan wawasan.

5. Bagi Lembaga IAIN Ponorogo

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga IAIN Ponorogo untuk memberikan sumbangan pemikiran sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya khususnya di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru Andi P. “*Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,*” Jurnal
Idarah: 2019.
- Amin Alfauzan, Alimni. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Tangerang: Media Edukasi.
2021.
- Ananda Rusydi, Fitri Hayati. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan:
Penerbit CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020.
- Ariani Hrp Nulina, Zulaini Masruro. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Bakar Ince Prabu Setiawan, Badruddin Kaddas. “*Pengaruh Penggunaan Gadget
terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar,*” Jurnal
Kajian Keislaman: 2021.
- Cahyadi Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Penerbit
Laksita Indonesia. 2019.
- Fitria Hadiyati. Endang Ahmad Yani, “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat
Mahasiswa Memilih Perguruan Tinggi Ekonomi,*” *Jurnal Ekonomi dan
Perbankan Syariah*: 2012.
- Habibillah Putri, Muhamad Zaini, Mambaul Ngadhimah. Pengaruh E-Learning
Dan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam
Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *Qalamuna - Jurnal
Pendidikan, Sosial, dan Agama*: 2022.
- Halizah Pariera Dinar, Zamzam Mustofa, Amir Mukminin. Implementasi Media
Pembelajaran Audio Visual Sebagai Upaya Menarik Minat Belajar Siswa

Pai Dalam Pembelajaran Daring Di Smpn 1 Lembeyan. *Jurnal PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol 2 No 1 (2023): 64.

Harefa Edward. *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi: 2024.

Irawan Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka.

Sudijono Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.

Kemenag. *Al-Quran Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran. 2015.

Khairil , Indra Kanedi , Harry Aspriyono. Permainan Dalam Perhitungan Perkalian Berbasis Online Menggunakan Flash. *Jurnal Media Infotama*: 2012.

Mustofa Zamzam, Imtitsal Lathiful 'Ulya, Zainul Muqorrobbin, Ria Tri Pangestu, Richa Lutfina Rochim, Mustofa Aji Prayitno. Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski). *Damhil Education Journal*. 2023.

Muthi'ah Umami. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur," Makassar: 2021.

Nastiti Dwi. *Buku Ajar Asesmen Minat dan Bakat Teori dan Aplikasinya*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020.

Nisrina ,Yeni Puspitasari , Mawaddha. *Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar*. Palembang. 2019.

- Nugraha Billy. *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda Dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Sukoharjo: Pradina Pustaka. 2021.
- Nugroho Muhammad Agil, Tatang Muhajang, Sandi Budiana. “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. 2020.
- Nur Asiah Sinta, Budi Adjar Pranoto. Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*: 2022.
- Putra Chandra Anugrah, Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*, 5.
- Ramli Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2012.
- Riyanto Slamet Dan Aglis Amdhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, Dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish. 2020.
- Rukajat Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish. 2018.
- Setiawan Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Palangka Raya: 2017.
- Soraya Iin. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City,” *Jurnal Komunikasi*: 2015.
- Sudjana Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Offset. 2016.
- Suharsaputra Uhar. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama. 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Siregar Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana. 2013.

Susilawati Desi. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama, 2024.

Yannuansa Nanndo. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng. 2020.

Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2011.

Suharsaputra Uhar. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama. 2012.

