

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII DI
UPTD SMA NEGERI 1 ALU**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

RISKA

NIM: 10156121144

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE**

2026

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu”** yang disusun oleh **RISKA, NIM. 10156121144**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu 26 Januari 2026 M bertepatan 7 syaban 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 5 April 2026 M
17 Syawal 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Darwis, S.Si., M.Si.
Sekertaris : Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.
Munaqisy I : Zuhdiah, S.Hum, M.Pd.
Munaqisy II : Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.
Pembimbing I : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.
Pembimbing II : Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A

()

()

()

()

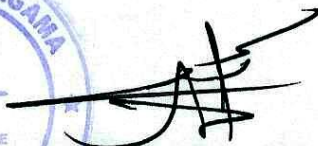
()

()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197408151998031004

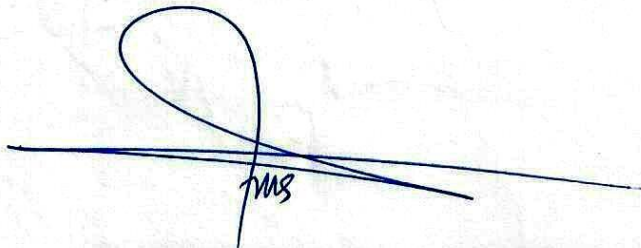
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Riska dengan Nim 10156121144, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu”** memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 13 Januari 2026

Pembimbing I



Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.
NIP:199006292019031009

Pembimbing II



Okky Naomi Sahupala., S.Psi., M.A.
NIP: 198810152019032006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska

NIM : 10156121144

Tempat/Tgl.Lahir : Coci, 2 April 2003

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII di SMA Negeri 1 Alu

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 26 Maret 2026

Penyusun,



RISKA

NIM : 10156121144

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim...

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil 'aalamiin segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang senantiasa melimpahkan rahmat, kasih sayang, hidayah, pertolongan-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan seluruh sahabatnya. Semoga kelak seluruh umatnya memperoleh syafaat dari beliau.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada cinta pertama dan panutan saya, Bapak **Samsul**. Meskipun beliau tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, beliau adalah sosok yang paling mengajarkan arti perjuangan. Dengan kerja keras, motivasi, cinta, dan kasih sayang yang begitu tulus, serta dukungan yang tak pernah putus, beliau mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan masa studi ini. Terima kasih karena selalu mengusahakan yang terbaik untuk saya.

Kepada pintu surgaku, Ibu **Kurnia**. Beliau memiliki peran yang sangat besar dalam proses penyelesaian program studi ini. Ibu, terima kasih atas semangat yang selalu Ibu berikan serta doa-doa yang senantiasa Ibu panjatkan untuk penulis dan terus mengiringi setiap langkah. Penulis meyakini sepenuhnya bahwa doa Ibu menjadi kekuatan utama yang menemani penulis dalam menjalani kehidupan.

Kepada adikku satu-satunya **Risma** terima kasih telah kebersamai dalam proses ini. Terima kasih sudah bersedia mendengar semua keluh kesah dalam proses perjalanan dan penyusuna ini. Semoga kita selalu diberikan kebersamaan, kesehatan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan.

Skripsi dengan judul “ *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu* ” merupakan hasil penelitian sederhana yang disusun oleh penulis untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bimbingan, motivasi, serta berbagai bentuk bantuan

dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada Yang terhorma

1. **Ibu Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T.** selaku ketua STAIN Majene sebagai sosok perempuan luar biasa dan inspiratif bagi kami para mahasiswa untuk terus berkembang dan berkarya.
2. **Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.** selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. **Darwis, S.Si., M.Si.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. **Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.** dan **Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.** selaku dosen pembimbing I (pertama) dan Pembimbing II (kedua), yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan arahan, dukungan, motivasi, serta masukan-masukan terkait penelitian penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. **Zuhdiah, S.Hum, M.Pd.** dan **Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.** selaku penguji I (Pertama) dan Penguji II (Kedua), karena telah menguji maupun memberikan saran yang memudahkan penulis dalam penelitian.
6. Segenap Staf Administrasi Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam pemenuhan administrasi, yang berkaitan dengan skripsi ini.
7. Para tenaga pendidik dan adik adik kelas XII UPTD SMA Negeri 1 Alu yang telah menerima dan membantu peneliti dalam memperoleh data data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
8. Seluruh saudara (Sisterlillah) seperjuangan mulai awal semester yang menemani hingga semester akhir yaitu **Nahliyah HS, Atika, Maslawati, Nurul Izzah, Siti Nurzatilah Amaliah** yang telah membantu penulis dalam segala hal serta memotivasi penulis, serta selalu memberikan cerita dan semangat baru yang membuat penulis selalu semangat dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh saudara-saudara seperjuangan angkatan 2021 Prodi PAI IV, serta teman-teman seperjuangan dari jurusan lain dan teman-teman seperjuangan PPL-KKN Terpadu angkatan 2021 , yang selalu membantu, memberi motivasi serta memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini .
10. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri **Riska**, atas kerja keras, keteguhan, dan keberanian untuk terus bertahan hingga skripsi ini selesai. Terima kasih karena tidak menyerah meski dihadapkan pada berbagai

tekanan dan kegagalan, serta tetap melangkah walau rasa takut sempat hadir. Pencapaian ini adalah bukti bahwa memilih untuk mencoba, belajar, dan kuat merupakan keputusan yang patut dibanggakan.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan yang penuh tantangan. Namun, dengan semangat, ketekunan, dan daya juang yang tinggi, penulis berhasil menyelesaikannya dengan baik. Semoga semangat dalam menuntut ilmu ini senantiasa terjaga hingga akhir hayat sebagai wujud komitmen terhadap pengembangan diri dan kontribusi dalam dunia Pendidikan.

Majene, 10 Desember 2025
Penulis,



RISKA
NIM: 10156121144

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xiii
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis	6
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	6
E. Kajian Pustaka.....	7
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	11
A. Intensitas Penggunaan Gadget	11
B. Minat Belajar.....	18
C. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	24
D. Kerangka Berpikir.....	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	27
B. Pendekatan penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Metode Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian.....	30
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen	31
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Intensitas Penggunaan Gadget	15
Tabel 3.1 Sampel Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen Pengukuran.....	31
Tabel 3.3 Hasil Uji Angket Intensitas Penggunaan Gadget.....	32
Tabel 3.4 Hasil Uji Angket Minat Belajar	33
Tabel 3.5 Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget	34
Tabel 3.6 Reliabiliras Minat Belajar	34
Tabel 4.1 Profil UPTD SMA Negeri 1 Alu.....	38
Tabel 4.2 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 1	40
Tabel 4.3 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 2	41
Tabel 4.4 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 3	41
Tabel 4.5Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 4	42
Tabel 4.6 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 5	42
Tabel 4.7Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 6	43
Tabel 4.8 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 7	43
Tabel 4.9 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 8	44
Tabel 4.10 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 9	44
Tabel 4.11 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 10	45
Tabel 4.12Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 11	45
Tabel 4.13 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 12	46
Tabel 4.14 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 13	46
Tabel 4.15 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 14	47
Tabel 4.16 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 15	47
Tabel 4.17 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 16	48
Tabel 4.18 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 17	48

Tabel 4.19 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 18	49
Tabel 4.20 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 19	49
Tabel 4.21 Tanggapan Responden Terhadap Variabel X Item 20	50
Tabel 4.22 Analisi Deskriptif variabel intensitas penggunaan gadget	50
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget	51
Tabel 4.24 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 1	52
Tabel 4.25 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 2	52
Tabel 4.26 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 3	53
Tabel 4.27 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 4	53
Tabel 4.28 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 5	54
Tabel 4.29 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 6	54
Tabel 4.30 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 7	55
Tabel 4.31 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 8	55
Tabel 4.32 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 9	56
Tabel 4.33 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 10	56
Tabel 4.34 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 11	57
Tabel 4.35 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 12	57
Tabel 4.36 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 13	58
Tabel 4.37 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 14	58
Tabel 4.38 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 15	59
Tabel 4.39 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 16	59
Tabel 4.40 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 17	60
Tabel 4.41 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 18	60
Tabel 4.42 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 19	61
Tabel 4.43 Tanggapan Responden terhadap Variabel Y item 20	61
Tabel 4.44 Hasil Angket Minat Belajar	62

Tabel 4.45 Distribusi Minat Belajar.....	63
Tabel 4.46 Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.47 Uji Linearitas.....	65
Tabel 4.48 Model Summary.....	65

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	<i>B</i>	Be
ت	<i>Ta</i>	<i>T</i>	Te
ث	<i>sa</i>	<i>ṣ</i>	es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	<i>J</i>	Je
ح	<i>ha</i>	<i>ḥ</i>	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	<i>Kh</i>	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	<i>D</i>	De
ذ	<i>Ẓal</i>	<i>Ẓ</i>	zet (dengan titik di atas)
ر	<i>Ra</i>	<i>R</i>	Er
ز	<i>Zai</i>	<i>Z</i>	Zet
س	<i>Sin</i>	<i>S</i>	Es
ش	<i>Syin</i>	<i>Sy</i>	es dan ye
ص	<i>ṣad</i>	<i>ṣ</i>	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>ḍad</i>	<i>ḍ</i>	de (dengan titik di bawah)
ط	<i>ṭa</i>	<i>ṭ</i>	te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>ẓa</i>	<i>ẓ</i>	zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>'ain</i>	<i>'</i>	apostrof terbalik
غ	<i>Gain</i>	<i>G</i>	Ge
ف	<i>Fa</i>	<i>F</i>	Ef
ق	<i>Qaf</i>	<i>Q</i>	Qi
ك	<i>Kaf</i>	<i>K</i>	Ka
ل	<i>Lam</i>	<i>L</i>	El
م	<i>Mim</i>	<i>M</i>	Em
ن	<i>Nun</i>	<i>N</i>	En
و	<i>Wau</i>	<i>W</i>	We
ه	<i>Ha</i>	<i>H</i>	Ha
ء	<i>Hamza</i>	<i>'</i>	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	<i>Y</i>	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	<i>A</i>	A
اِ	<i>Kasrah</i>	<i>I</i>	I
اُ	<i>ḍammah</i>	<i>U</i>	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fatḥah dan yā'</i>	<i>Ai</i>	a dan i
اُو	<i>fatḥah dan wau</i>	<i>Au</i>	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *hauila*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ... اِوْ	<i>fatḥah dan alif atau yā'</i>	<i>Ā</i>	a dan garis di atas
اِ	<i>kasrah dan yā'</i>	<i>Ī</i>	a dan garis di atas
اُ	<i>dammah dan wau</i>	<i>Ū</i>	a dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجِّينَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعْم : *nu'ima*

عُدُو : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلَى : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma 'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis

dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf

awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkatamubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad* (bukan: *Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu*)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: *Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid* (bukan: *Zaīd, Naṣr ḤāmidAbū*)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al-salām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi

l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS <i>Āli 'Imrān</i> /3: 4
HR	=	Hadis Riwayat

Untuk karya ilmiah bahasa Arab, terdapat beberapa singkatan berikut:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه و سلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون نشر
الخ	=	الى اخرهاش\الى اخره
ج	=	جزء

ABSTRAK

Nama : Riska
Nim : 10156121144
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XIII di UPTD SMA Negeri 1 Alu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis asosiatif kasual. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 88 peserta didik dengan sampel 46 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket (kuesioner). Data dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk persentase sebanyak 38,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Latar belakang dan hasil penelitian saling melengkapi. Latar belakang menunjukkan gejala penurunan perhatian dan kebiasaan belajar akibat penggunaan gadget, sementara hasil penelitian menunjukkan peserta didik masih memiliki minat belajar. Ini berarti gadget mempengaruhi kualitas belajar, bukan menghilangkan minatnya.

Kata Kunci : intensitas penggunaan gadget, minat belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor krusial dalam kemajuan suatu bangsa. Tingkat kemajuan sebuah negara dapat diukur dari seberapa mapan sistem pendidikannya. Sumber daya manusia yang berkembang dengan baik menunjukkan bahwa pendidikan di negara tersebut berjalan efektif dan terorganisir. Pendidikan menjadi kebutuhan utama dan sangat penting bagi negara yang ingin meningkatkan posisi dan kehormatannya. Saat identitas bangsa menjadi tantangan dalam kancah internasional, pendidikan memegang peranan penting dalam mengangkat martabat dan harga diri negara tersebut.¹ Berdasarkan UU No. 20 Pasal 1 ayat (1) Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”²

Pendidikan merupakan sebuah proses menyeluruh dalam perkembangan manusia yang melampaui sekadar kehadiran di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. Pendidikan selalu berkaitan dengan aktivitas belajar mengajar, yang memiliki nilai edukatif. Aktivitas ini dianggap bernilai edukatif karena melalui proses belajar mengajar, peserta didik mengalami perkembangan dan memperoleh pengetahuan serta perilaku yang sesuai dengan tingkat pembelajaran

¹Yogi Nugraha, *Pendidikan dalam Pembentukan Karakter dan Peradaban Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan, [t.d.]

²Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

yang mereka jalani di sekolah.³ Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat seiring dengan kemajuan zaman dan salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah gadget.⁴

Gadget merupakan hasil kemajuan teknologi modern yang ditujukan untuk berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia prasekolah.⁵ Gadget merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Gadget dikenal dengan sebutan “Acang”, salah satu ciri yang membedakan gadget dari perangkat elektronik lainnya adalah adanya unsur kebaruan. Artinya gadget terus berkembang setiap hari dengan menghadirkan teknologi terbaru yang membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Gadget merupakan perangkat yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi modern contohnya diantaranya tablet, ponsel, laptop dan lain-lain.⁶ Salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan di UPTD SMA Negeri 1 Alu adalah *Smartphone*.

Saat ini, penggunaan gadget telah menjadi tren dalam dunia pendidikan, sejak munculnya COVID-19 proses kegiatan belajar mengajar beralih ke sistem dalam jaringan (daring). Pembatasan aktivitas fisik menjadikan gadget sebagai alat utama dalam mendukung proses pembelajaran. Seiring waktu, kehidupan manusia semakin bergantung pada gadget karena berbagai aktivitas dilakukan melalui perangkat tersebut, tanpa disadari gadget memberikan manfaat bagi

³Rini Raudhatul Jannah dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan*, Jurnal EduTech, Vol. 9, No.2, 2023, h. 221.

⁴Rini Raydhatul Jannah dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar peserta didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan*, h. 221.

⁵Irfan dkk, *Hubungan Smartphone dengan Kualitas Tidur Remaja di SMA Negeri 2 Majene*, Journal of Islamic Nursing, Vol.5, No. 2, 2020, h. 95.

⁶Vivi Yumarni, *Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini*, Jurnal Literasiologi, Vol.8, No .2, 2022, h. 109.

penggunanya.⁷ Hal tersebut juga terjadi pada peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu, yang menyatakan bahwa gadget memberikan banyak manfaat. Seperti halnya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan memerlukan aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran seperti aplikasi Al-quran, Hadis dan video edukatif.⁸

Meskipun peserta didik bisa memanfaatkan media sosial untuk bertukar informasi, pada kenyataannya ada saja peserta didik yang belum bijak dalam menggunakan gadget. Hal serupa juga terjadi pada peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu, terdapat beberapa peserta didik yang masih menggunakan gadget dalam proses pembelajaran berlangsung meskipun hal tersebut sudah dibatasi, kurang memperhatikan tugas sekolahnya dan lebih senang bermain game serta membuka media sosial. Hal ini berdampak pada ketergantungan peserta didik untuk membuka aplikasi dan informasi yang kurang mendukung proses pembelajaran.⁹

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun pembelajaran online/daring berlangsung. Hal serupa juga terjadi pada peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu yang mempunyai kecenderungan sering menggunakan gadget biasanya menunjukkan sikap kurang antusias saat mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka cenderung merasa bosan, enggan berpartisipasi, dan jika tidak menyukai materi pelajaran mereka kerap mengobrol atau bermain dengan teman sebangku sehingga mengganggu ketertiban kelas. Kondisi ini dapat berdampak pada aspek motorik dan psikologis

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

⁸Observasi di UPTD SMA Negeri 1 Alu, 20 maret 2025

⁹Rini Raudhatul Jannah dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar peserta didik kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Barahan*, 2023, h. 221.

mereka, mereka mulai menganggap gadget sebagai hal yang sangat penting bahkan menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari yang pada akhirnya menyebabkan ketergantungan. Dampaknya antara lain adalah menurunnya minat belajar, sikap pasif, kecenderungan untuk menyendiri, serta menjadi pribadi yang tertutup yang semuanya dapat memengaruhi perkembangan pendidikan mereka.¹⁰

Kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah baik maupun di rumah, sebaiknya didasarkan pada minat atau keinginan yang muncul dari peserta didik. Menurut Crow yang dikutip oleh Siswanto dan Zufi Anindzar Arbani, minat berkaitan dengan pola perilaku yang mendorong seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, objek, aktivitas dan pengalaman yang dihasilkan oleh kegiatan tersebut. Dengan demikian, minat dapat diungkapkan melalui pernyataan yang mencerminkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan lebih terhadap suatu hal dibandingkan dengan hal lainnya. Selain itu, minat juga dapat terlihat dari keterlibatan atau partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.¹¹ Minat belajar merupakan ketertarikan dan keinginan kuat seseorang terhadap suatu hal, ketika seseorang memiliki minat belajar yang tinggi, ia akan termotivasi untuk mempelajari materi secara mendalam.¹²

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dwi Ningsih, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara adiksi gadget terhadap minat belajar Peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 1 Ngawen. Hasil ini dibuktikan dengan uji regresi linier sederhana dengan nilai koefisien regresi variabel adiksi gadget(X) sebesar 0,341 (dengan tanda positif) menunjukkan jika setiap terjadi

¹⁰Observasi di UPTD SMA Negeri 1 Alu, 12 maret 2025

¹¹Djaali, *Pikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 121.

¹²Siswanto dan Zufi Anindzar Arbani, *Pengaruh Minat Belajar, Kompetensi Profesional Guru Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Daring*, Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, Vol.9, No.2, [t.th] h. 214.

penambahan skor variabel adiksi gadget sebesar 0,341 maka dapat menurunkan variabel minat belajar sebesar 3,41% dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,172 yang artinya variabel adiksi gadget memberikan sumbangan pengaruh sebesar 17,2% untuk mempengaruhi minat belajar siswa, sedangkan 82,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.¹³

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Al-Nizar dan Siti Hajaroh dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang intens untuk bermain game merupakan hal utama yang mempengaruhi minat belajar. Dengan hasil korelasi -0,63081, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa berkorelasi negatif kuat. Dengan persamaan regresi $Y = 63,94 - 0,46X$. Konstanta sebesar 63,94 artinya jika intensitas penggunaan game gadget (X) nilainya 0, maka minat belajar siswa (Y) nilainya yaitu sebesar 63,9.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan salah satu guru di SMA Negeri I Alu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kelas XII dapat memberikan dampak positif dan negatif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa materi yang mengharuskan penggunaan gadget tetapi hal tersebut dibatasi, meskipun sudah dibatasi masih terdapat beberapa peserta didik yang ketahuan menggunakan gadget contohnya seperti pada saat ujian semester berlangsung. Wawancara juga dilakukan pada beberapa peserta didik kelas XII yang menyatakan bahwa mereka seringkali menggunakan gadget sampai larut malam dengan alasan bermain game, sehingga hal tersebut menyebabkan mereka terlambat datang ke sekolah dan tertinggal pada pelajaran. Pada saat jam istirahat

¹³Dwi Ningsih, *Pengaruh Adiksi Gadget terhadap Minat Belajar peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ngawen*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No.5, 2022, h. 7898.

¹⁴Al-Nizar dan Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar peserta didik*, Jurnal PGMI, Vol. 11, No. 2, 2019, h. 190.

banyak peserta didik yang lebih suka bermain tiktok dan bermain gadget daripada membaca buku.

Berdasarkan permasalahan di atas, masalah utama yang akan dikaji oleh peneliti adalah bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri I Alu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu?

C. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu yang masih kurang dari sebuah kesimpulan pendapat atau dugaan sementara, masih harus diuji kebenarannya.¹⁵ Sehingga hipotesis tindakan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XII Di UPTD SMA Negeri I Alu

H₁: Terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XII Di UPTD SMA Negeri I Alu

Berdasarkan bentuk hipotesis di atas maka hipotesis penelitian yang peneliti ajukan yaitu terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XII Di UPTD SMA Negeri I Alu.

D. Definisi Operasional Dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Intensitas penggunaan *gadget* adalah suatu ukuran atau tingkat yang menggambarkan seberapa sering, berapa lama dan untuk tujuan apa

¹⁵Dian Kusuma Wardani, *Penguji Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, Asosiatif)*, (Tambakberas: Jombang, 2020), h. 15.

seseorang menggunakan perangkat elektronik portabel seperti *Smartphone*.

Intensitas penggunaan gadget diukur dengan membagikan kuesioner.

2. Minat Belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Minat diartikan sebagai kecenderungan batin seseorang terhadap sesuatu, disertai dorongan, semangat, atau keinginan. Sementara itu, belajar merupakan upaya memperoleh pengetahuan. Minat memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan individu karena dapat mempengaruhi berbagai aspek seperti aktivitas, sikap, perilaku, serta tindakan. Secara sederhana, minat dapat dipahami sebagai rasa ketertarikan terhadap suatu hal. Minat belajar dapat diukur dengan membagikan kuesioner.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian oleh Filly Fitriani. dengan Judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta didik MI/SD”. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar Peserta didik MI/SD. Perbedaan utama antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian sebelumnya mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Fokusnya adalah mengkaji intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat, dengan data yang diperoleh melalui studi pustaka. Adapun persamaannya ialah variabel yang digunakan.¹⁶
2. Rini Rauhdatul Jannah dkk. dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan” Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Ranah Batahan menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan

¹⁶Filly Fitriani, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar peserta didik MI/SD*, Algazali Journal, Vol. 5, No. 2, 2023.

gadget dan minat belajar Peserta didik kelas X. Ini berarti, penggunaan gadget oleh peserta didik memiliki dampak yang jelas dan terukur terhadap tingkat minat belajar mereka. Dengan kata lain, hipotesis penelitian diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat kuat pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Peneliti sebelumnya meneliti dijenjang kelas X sedangkan peneliti akan meneliti di kelas XIII. Adapun persamaannya adalah pada variabel yang digunakan.¹⁷

3. Refina Bela Febrianti dan Maman Fathurrohman dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Minat Belajar Matematika dan Kemampuan Literasi Matematis”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ditemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar matematika Peserta didik MAN 1 Kota Tangerang. Hal ini terlihat dari hasil *output pearson correlation* yang menunjukkan nilai sebesar -0,421. Perbedaan peneliti sebelumnya dengan penulis adalah pada variabelnya dan mata pelajarannya, peneliti sebelumnya menggunakan dua variabel Y, sedangkan penulis hanya menggunakan satu variabel Y. Pada peneliti sebelumnya juga hanya ingin mencari hubungan sedangkan penulis ingin mencari pengaruh penggunaan gadget.¹⁸
4. Yohana R. U. Sianturi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gadget.

¹⁷Rini Raudhatul Jannah dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 2 Ranah Batahan*, Jurnal EduTech, Vol. 9, No.2, 2023.

¹⁸Reina Bela Febrianti dan Maman Fathurrohman, *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Minat Belaja Matematika dan Kemampuan Literasi Matematis*, Vol. 8, No. 1, 2023.

Berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada siswa SD ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya siswa SD berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis terletak pada variabel Y yang digunakan. Peneliti sebelumnya menggunakan kemampuan interaksi sosial siswa sedangkan penulis menggunakan minat belajar peserta didik, adapun persamaanya terletak pada variabel X.¹⁹

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu

G. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis. Berikut adalah manfaat yang ini dicapai dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini tidak hanya memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di STAIN Majene, tetapi juga menjadi motivasi bagi penulis untuk

¹⁹ Yohana R. U. Sianturi, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 5, No. 1, 2021.

memperdalam pengetahuan tentang gadget. Selain itu, serta memperkaya pemahaman peneliti mengenai dampak teknologi modern terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi pendidik

Hal dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik memahami sejauh mana pengaruh gadget terhadap minat belajar sehingga guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan terintegrasi dengan teknologi secara positif.

c. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal peserta didik memacu minat dan semangat belajar agar prestasi belajar semakin meningkat, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Intensitas Penggunaan Gadget

1. Pengertian Intensitas

Intensitas adalah suatu keadaan tingkatan yang dapat diukur berdasarkan lama dan seringnya seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan secara berulang.²⁰ Sedangkan Chaplin dalam Faiz Normiyanto mengemukakan tiga makna intensitas, yaitu: (1) sifat kuantitatif dari suatu persepsi yang berkaitan dengan kekuatan rangsangan, (2) tingkat kekuatan dalam suatu perilaku atau pengalaman, dan (3) daya dukung yang memperkuat suatu pendapat atau sikap.²¹ Sejalan dengan hal tersebut, Kartono dan Gulo menjelaskan bahwa intensitas adalah besarnya kekuatan suatu perilaku; banyaknya energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; serta ukuran fisik dari energi atau data yang diterima oleh indera.²²

2. Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi spesifik sejalan dengan kemajuan teknologi modern. Beberapa contoh kategori gadget meliputi ponsel pintar, laptop, tablet, dan kamera. Gadget menjadi pilihan utama banyak orang karena bentuknya yang ringkas, mudah dibawa ke mana saja, dan mendukung komunikasi jarak jauh. Gadget secara umum dengan beragam fitur dan aplikasinya, telah menyederhanakan kehidupan

²⁰Seif Firinda, dkk, *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Resiko Masalah Perilaku Emosional Anak*, Vol. 6, No. 9, 2024, h. 3726

²¹Faiz Noormiyanto, *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruang Kidul Kudus Jawa Tengah*, Elementary School 5, Vol.5, No.1, 2018, h.145.

²²Kartini Kartono dan Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung; Pionir Jaya, 1987), h. 233.

manusia. Era digital seperti sekarang ini, banyak pengembang berlomba menciptakan aplikasi yang diharapkan dapat mempermudah pekerjaan dan proses belajar, terutama bagi mahasiswa dan dosen yang dituntut mahir memanfaatkan kemajuan teknologi melalui gadget.²³

Gadget diartikan sebagai perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi khusus. Istilah ini merujuk pada peranti atau instrumen mini yang memiliki tujuan dan kegunaan praktis yang spesifik.²⁴ Di zaman sekarang, gadget dan *smartphone* hadir dengan desain modern dan kualitas kamera yang menakjubkan. Perangkat ini telah menjadi kebutuhan dasar bagi masyarakat modern, terutama di zaman pertukaran informasi yang berlangsung sangat cepat, di mana manusia memerlukan alat untuk memenuhi kebutuhan tersebut.²⁵

Saat ini, penggunaan gadget sudah menjadi hal yang sangat umum. Bahkan, anak-anak bisa menggunakan gadget dengan sangat terampil. Seringkali, anak-anak lebih dulu menguasai gadget dibandingkan orang tua mereka. Kurangnya pengawasan dari orang tua seringkali menyebabkan anak-anak menggunakan gadget secara berlebihan.²⁶ Penggunaan gadget di kalangan pelajar memudahkan mereka dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Meskipun gadget membawa banyak manfaat, pemakaian yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, terutama pada kesehatan mental dan perubahan perilaku peserta didik. Seringkali, peserta didik beranggapan bahwa gadget sangat membantu dalam kegiatan

²³Ai Farida dkk, *Optimasi Gadget dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak*, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1, No.8, Januari 2021, h.1703.

²⁴Yohana R. U. Sianturi, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial peserta didik Sekolah Dasar*,” Jurnal Kewarganegaraan, Vol.5, No.1, 2021, h.276–284.

²⁵Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Yogyakarta: penerbit p4I, 2023), h.2.

²⁶Priantari Swatika, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak, Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol.2, No.1, 2018, h. 49-54.

belajar, sehingga mereka merasa perlu bahkan wajib memiliki gadget, apalagi karena banyak anak di bawah umur juga sudah memilikinya.²⁷

3. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget adalah sejauh mana atau seberapa sering seseorang menggunakan gadget yang dapat dilihat melalui durasi (lamanya waktu penggunaan) dan frekuensi (seberapa sering penggunaan dilakukan). Intensitas merupakan keseringan seorang atau kadar dalam melakukan suatu hal.²⁸

Intensitas merupakan kualitas yang mencerminkan tingkat kedalaman, meliputi kemampuan, fokus, tingkat frekuensi, serta kedalaman sikap atau cara seseorang terhadap suatu objek. Intensitas dapat diketahui melalui pengamatan frekuensi dan durasi dalam melakukan suatu aktivitas. Frekuensi mengukur seberapa sering seseorang melakukan sesuatu, sementara durasi menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan saat melakukan hal tersebut.²⁹ Tingkat frekuensi penggunaan gadget berpengaruh pada pola hidup peserta didik, terutama dalam kebiasaan belajar mereka. Penggunaan gadget yang terlalu sering dapat berdampak pada menurunnya minat belajar peserta didik.³⁰

Dengan demikian, intensitas dapat diartikan sebagai frekuensi, ukuran, tingkat, dan durasi seseorang dalam menggunakan suatu objek tertentu. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget adalah ukuran seberapa sering seseorang memakai gadget. Selain itu, intensitas

²⁷Pajar dkk, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kesehatan Mental dan Karakter Peserta Didik di SMPN 2 Tanjungsiang*, Vol 4, No.1, 2024, h. 86-92.

²⁸Maya Ferdiana Rozalia, *Hubungan Intensitas Pemanfaat Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Lima Sekolah Dasar*, Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD, Volume 5, No.2, 2017, h. 722.

²⁹Al Nizar and Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, Jurbal El Midad, Vol. 11, No. 2, 2019, h. 169-92.

³⁰Dian Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Peserta Didik*, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 2. No. 1, 2020, h. 78-84.

penggunaan gadget ini bervariasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu.

4. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget bisa digunakan oleh siapa saja dan untuk berbagai keperluan, tergantung pada kebutuhan pemiliknya. Saat ini, gadget sudah dipakai oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada orang dewasa, gadget biasanya digunakan untuk komunikasi, mencari informasi atau browsing, menonton YouTube, bermain game, dan aktivitas lainnya. Sementara itu, penggunaan gadget pada anak sekolah dasar biasanya lebih terbatas, yakni sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Waktu pemakaian serta durasi dan intensitas penggunaan gadget ini juga bervariasi dan berbeda antara anak-anak dan orang dewasa.³¹

Terdapat berbagai macam jenis gadget, seperti smartphone, tablet, *e-reader*, laptop, dan *PlayStation* (PS), yang terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Contohnya, gadget berupa handphone kini hadir dengan berbagai sistem operasi (OS) seperti Android, Windows Phone, dan BlackBerry.³²

5. Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gadget

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fahrudin dkk dengan responden berusia 13-16 tahun, menyebutkan bahwa penggunaan gadget pada remaja termasuk dalam kategori sering dengan presentase sebesar 61,9% sebanyak 92 peserta didik, dimana seluruh responden dalam penelitiannya memiliki gadget. Sebagian besar remaja menggunakan gadget untuk mengakses sosial media,

³¹Arief Hidayat, Syarah Siti Maesyarah, *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol. 1, No. 5, 2020, h. 365.

³²Nurhaeda, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu*, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, 2019, h. 71.

chatting, menonton video, dan bermain game. Tidak hanya itu, mereka juga menggunakan gadget untuk mencari berbagai informasi seperti membaca artikel, mencari tau hal-hal baru, dan mengakses materi pelajaran.³³

Pendapat lain menurut Sari dan Matsalia yang dikutip oleh Khairul Putriana dkk, dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika penggunaannya dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dalam sekali pemakaian berkisar 75 menit. Selain itu, dalam sehari pemakaian gadget bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) dengan durasi 3-0-75 menit akan menyebabkan kecanduan. Selanjutnya, pemakaian gadget dalam intensitas sedang jika dalam penggunaannya dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2-3 kali pemakaian. Untuk kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.³⁴

Tabel 2.1 Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	70-120 menit	Lebih dari 3 kali perhari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali perhari
Rendah	5-30 menit	Maksimal 1-2 kali perhari

(Sumber : Sari dan Mitsalia)

6. Dampak Positif Penggunaan Gadget

- a. Sebagai alat komunikasi, *gadget* memudahkan seseorang untuk berinteraksi dan menjalin komunikasi dengan keluarga, guru, teman, maupun orang tua

³³ Havid Fahrudin dan Anindhita Yudha Cahyaningtyas, Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar, Jurnal Stethoscope, Vol. 1, No. 2, 2021, h. 103.

³⁴ Khairul Putriana dkk, Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di Tk Cendikia Desa Lingsar, Jurnal Kesehatan Qamarul Huda, Vol. 7, No. 2, 2019, h. 5-13.

- b. Gadget juga berfungsi sebagai alat informasi yang mendukung kegiatan belajar di sekolah. Misalnya, Peserta didik dapat memanfaatkan berbagai aplikasi, seperti *Google Books* untuk belajar tanpa harus membeli buku yang harganya mahal. Melalui aplikasi tersebut, anak-anak bisa membaca dan mencari buku yang dibutuhkan guna menunjang pelajaran di sekolah serta memperluas wawasan mereka. Untuk mempermudah pembelajaran jangkauan jarak jauh misal saat adanya covid-19 seperti ini, penggunaan *google meet* dan *zoom*, belajar dengan *youtube* dan *power point* itu contohnya alat pembantu untuk mempermudah pemahaman teori pembelajaran sekolah melalui teknologi hp.
- c. Alat pembantu berhitung, dengan adanya kalkulator dan alat penghitung otomatis lainnya seperti *microsoft excel* contohnya maka membuat anak semakin mudah untuk belajar berhitung.
- d. Aplikasi pengingat waktu sholat pada gadget dapat membantu anak untuk belajar sholat tepat waktu, sekaligus menumbuhkan keimanan dan ketakwaan mereka.
- e. Alat untuk memutar musik atau hiburan, dengan adanya alat pemutar musik maka anak bisa belajar mengaji dan mendengarkan tilawah serta sholawat, karena dengan pembiasaan mendengarkan bisa juga menjadi alat ampuh positif penggunaan gadget.³⁵

7. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- a. Anak-anak sering kali lupa waktu saat terlalu asik bermain gadget. Akibatnya, banyak waktu yang terbuang untuk kegiatan yang kurang bermanfaat, padahal waktu yang terbuang dapat digunakan untuk aktivitas yang lebih mendukung perkembangan berbagai aspek dalam diri mereka.

³⁵Ai Farida, *Optimasi Gadget dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak*, Vol.1, No.8, 2021, h. 1705-1706.

- b. Kecanduan gadget dapat menyebabkan anak kesulitan untuk fokus pada kehidupan nyata. Mereka cenderung mudah merasa bosan, gelisah, atau marah saat tidak bersama gadgetnya. Ketika anak sudah merasa nyaman bermain dengan gadget favoritnya, ia akan lebih senang menyendiri dan menghindari interaksi sosial. Akibatnya, anak menjadi sulit bergaul, bermain, dan membangun hubungan dengan teman sebayanya.
- c. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi perilaku anak. Misalnya, ketika anak sering bermain game yang mengandung unsur kekerasan, hal tersebut bisa membentuk pola perilaku dan karakter yang agresif, bahkan berpotensi mendorong anak untuk melakukan tindakan kekerasan terhadap teman sebayanya.³⁶

8. Indikator Intensitas Penggunaan Gadget

Berdasarkan uraian mengenai gadget dan berbagai dampaknya, untuk mengukur tingkat intensitas penggunaan gadget, peneliti mengacu pada dua indikator yang dikemukakan oleh Horrigan yang dikutip oleh Faiz Noormiyanto dalam jurnalnya. Dalam hal ini, terdapat dua aspek utama yang perlu diperhatikan, yaitu durasi penggunaan dan frekuensinya.³⁷

a. Durasi

Durasi adalah panjang waktu yang digunakan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Hal ini berkaitan dengan satuan waktu tertentu, seperti menit atau jam, yang menunjukkan seberapa lama kegiatan tersebut berlangsung.

³⁶Suprapmi. *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak*. (Yogyakarta: Hikam Media Utama 2023), h.33.

³⁷Faiz Noormiyanto, *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD Pasuruang Kidul Kudus Jawa Tengah*, Jurnal Ementary School, Vol.5, No.1, 2018, h.143.

b. Frekuensi

Frekuensi mengacu pada seberapa sering seseorang melakukan aktivitas secara langsung. Ini berkaitan dengan jumlah kejadian dalam jangka waktu tertentu, setiap hari, setiap minggu atau setiap bulan.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Secara etimologis, minat belajar terdiri dari dua kata, yaitu minat dan belajar. Minat diartikan sebagai kecenderungan hati terhadap sesuatu, dorongan, atau keinginan. Sementara itu, belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan. Minat memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang karena dapat memengaruhi aktivitas, sikap, perilaku, serta tindakan. Secara umum, minat dapat dipahami sebagai ketertarikan terhadap suatu hal. Beberapa ahli juga memberikan definisi minat, di antaranya:

- a. Faturrahman dan Sulistyowati menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan batin yang cukup stabil dalam diri seseorang, yang umumnya disertai dengan perasaan suka atau senang.³⁸
- b. Agus Sujanto memaknai minat sebagai kemauan, yaitu suatu kekuatan yang aktif dan sadar dalam diri seseorang untuk menghasilkan sesuatu berdasarkan pemikiran dan kesadaran.
- c. Rahman Saleh menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian, melakukan tindakan atau aktivitas, serta terlibat dalam situasi tertentu dengan disertai perasaan senang terhadap objek tersebut.³⁹

³⁸Muhammad Faturrahman dan Sulistyowati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h.173.

³⁹Ismaulina dan Ali Mughayat Syah, *Keputusan Mahasiswa dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Memilih Jurusan Baru*, (Aceh: CV AA Rizky, 2018), h. 25.

d. Menurut Slameto, minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar. Jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka mereka cenderung tidak belajar dengan maksimal karena kurang tertarik. Mereka akan merasa enggan belajar dan tidak mendapatkan kepuasan dari pelajaran tersebut. Sebaliknya, materi yang sesuai dengan minat peserta didik lebih mudah dipahami dan diingat, karena minat dapat meningkatkan semangat belajar. Pembelajaran yang efektif adalah proses mengajar yang bukan hanya terfokus pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan serta memberi perubahan pada tingkah laku sehingga diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa minat belajar adalah suatu yang usaha dilakukan peserta didik yang berasal dari dalam diri pribadi tanpa adanya paksaan sehingga terdorong dalam melakukan kegiatan. Q.S An-Najm/53: 39 berikut :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ٣٩

Battuanna:

*Anna iya rupa tau sangga' na mallolongani anu iya pura naakeresoi.*⁴¹

Terjemahan:

Dan bahwa manusia hanya memperoleh yang telah diusahakannya.⁴²

Serta surat Al-Mujadalah/58: 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

⁴⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2010), h. 57

⁴¹ Al-Qur'an Kemenag, *Ayat dan Terjemahan*, 2019.

⁴² Muh idham kholid bodi, *koro'ang Mala'biq Al-Qur'an Terjemahan dan Indonesia*, (Makassar: Balai Litbang Makassar, 2019), h. 1016. h. 978.

Battuanna:

*Inggannana to matappa',mua' dipa'uanggio mie': "Pe'alogao mie' lalang di majalis (sipi'o-pi'oroang), jari pamalogai mie'." Anna mua' dipa'uanggio: "Pikke'deo'o mie', jari pikke'de'mo'o, napominasai puang Allah Taala tongang na mappamatinggi (Mappamaraya) to matappa' di sesemu anna to di bei paissangang sisaapa onro. Anna Puang Allah Taala Masarro Paissang di anu iya mupogau'.*⁴³

Terjemahan:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadalah/58: 11).⁴⁴

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat, yang menunjukkan betapa mulianya ilmu dalam pandangan Islam. Ayat ini memiliki hubungan erat dengan minat belajar karena menjadi dorongan spiritual bagi setiap Muslim untuk terus menuntut ilmu, bukan hanya demi kepentingan dunia, tetapi juga untuk meraih kedudukan yang tinggi di sisi Allah. Kesadaran bahwa ilmu membawa kemuliaan dan dihargai oleh Allah dapat menumbuhkan semangat dan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Selain itu, ayat ini juga mengajarkan pentingnya adab dalam majelis ilmu, yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga semakin meningkatkan minat untuk terus belajar.

2. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock dalam Ahmad Susanto, ada tujuh ciri minat belajar yaitu:

⁴³ Muh idham kholid Bodi, *Koro'ang Mala'biq Al-Qur'an Terjemahan dan Indonesia*, (Makassar: Balai Litbang Makassar, 2019), h. 1016.

⁴⁴ Al-Qur'an Kemenag, *Ayat dan Terjemahan*, 2019.

- a. Minat seseorang berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik dan mentalnya;
- b. Minat belajar tergantung pada kegiatan belajar yang sedang berlangsung;
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas;
- d. Minat belajar tergantung pada kesempatan belajar;
- e. Minat bisa dipengaruhi oleh budaya yang ada;
- f. Minat berbobot emosional;
- g. Minat berbobot egosentris maksudnya ketika seseorang senang terhadap sesuatu akan timbul hasrat atau keinginan untuk memiliki.⁴⁵

3. Fungsi Minat Belajar

Hurlock mengemukakan beberapa fungsi minat dalam konteks belajar anak:

- a. Sebagai sumber motivasi yang kuat

Minat menjadi pendorong utama bagi anak untuk belajar. Anak-anak yang punya minat pada suatu aktivitas, entah itu bermain atau belajar, akan menunjukkan usaha yang lebih besar untuk menguasainya dibandingkan dengan mereka yang kurang berminat atau merasa bosan. ketertarikan mendorong anak untuk belajar lebih giat.

- b. Menambah kegembiraan dalam setiap kegiatan

Minat memberikan kepuasan emosional dalam setiap aktivitas yang ditekuni. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan akan merasa lebih senang dan antusias dalam melakukannya.⁴⁶

Minat memegang peranan penting dalam proses belajar, peserta didik yang belajar dengan didorong oleh minat biasanya akan mendapatkan hasil belajar yang

⁴⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 57.

⁴⁶Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta, Erlangga 2008), h.114.

lebih memuaskan. Menurut M. Chabib Thoha dan rekan-rekannya, fungsi minat belajar antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Minat mempengaruhi jenis dan tingkat kuatnya cita-cita seseorang. Cita-cita terbentuk dari adanya minat terhadap hobi atau bidang tertentu. Misalnya, seseorang yang menyukai dunia kesehatan kemungkinan besar akan memiliki cita-cita yang berkaitan dengan bidang tersebut, seperti menjadi dokter atau perawat;
- b. Minat berperan sebagai dorongan yang sangat kuat; keinginan seseorang yang didasarkan pada minat menjadi motivasi utama bagi orang tersebut untuk mewujudkan apa yang diinginkannya;
- c. Minat mempengaruhi tingkat pencapaian seseorang, dimana keinginan yang didasari oleh minat menjadi motivasi terkuat bagi seseorang untuk mewujudkan tujuannya;
- d. Minat berperan dalam menentukan tingkat prestasi seseorang. Peserta didik yang belajar karena memiliki minat pada suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan prestasi yang baik dan memuaskan. Sebaliknya, jika seseorang belajar tanpa minat atau karena terpaksa, hasil yang diperoleh biasanya kurang memuaskan;
- e. Seseorang yang berhasil dalam pekerjaannya berkat minatnya pada bidang tersebut akan merasakan kepuasan dan kebanggaan diri. Dengan kata lain, minat yang kuat pada suatu pekerjaan akan menghasilkan rasa puas dan bangga atas pencapaiannya.⁴⁷

4. Indikator Minat Belajar

Secara umum, indikator merupakan ciri atau karakteristik khusus dari suatu konsep yang dapat digunakan sebagai acuan atau tolak ukur. Menurut

⁴⁷M. Chabib Thoha. dkk, *PBM-PAI di Sekolah*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 1998), h. 109-110.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dalam Chabib indikator sesuatu yang memberikan petunjuk atau informasi yang memudahkan seseorang dalam melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan.⁴⁸

Indikator minat belajar berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Terdapat beberapa indikator yang mencerminkan minat belajar peserta didik, baik dalam aktivitas belajar di sekolah maupun di rumah. Adapun indikator-indikator minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari;
- b. Keinginan peserta didik untuk belajar;
- c. Perhatian terhadap belajar;
- d. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar;⁴⁹

Menurut Djaali dalam bukunya, minat adalah perasaan suka, ketertarikan serta dorongan untuk terlibat dan berpartisipasi dalam suatu aktivitas.⁵⁰ Berdasarkan pengertian di atas, beberapa indikator dapat digunakan untuk mengukur minat belajar Peserta didik. Rasa suka tercermin dari semangat Peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketertarikan dapat dilihat dari respons atau tanggapan Peserta didik terhadap materi yang diberikan. Keterlibatan Peserta didik terlihat dari sejauh mana mereka aktif atau pasif selama proses pembelajaran. Partisipasi diukur melalui aktivitas yang dilakukan Peserta didik

⁴⁸ Mukhtar Latief dan Sriwahyuni Latief, *Teori Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), h. 11.

⁴⁹ Al-Nizar dan Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, Jurnal PDMI, Vol. 11, No. 2, 2019, h. 173.

⁵⁰ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, PT Bumi Askara, 2009), h. 121-122.

selama belajar. Sementara itu, perhatian dapat dinilai dari tingkat keseriusan peserta didik saat mengikuti pembelajaran.⁵¹

C. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

Pengguna gadget sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, mencari informasi, menambah relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan.⁵² Intensitas penggunaan gadget adalah sejauh mana atau seberapa sering seseorang menggunakan gadget yang dapat dilihat melalui durasi (lamanya waktu penggunaan) dan frekuensi (seberapa sering penggunaan dilakukan). Intensitas merupakan keseringan seorang atau kadar dalam melakukan suatu hal. Memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sementara dari sisi lain gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam jika di manfaatkan untuk mengakses konten-konten islami seperti video ceramah, aplikasi Al-Qur'an digital, kajian keislaman.⁵³ Namun disisi lain penggunaan gadget yang berlebihan untuk hal-hal yang non edukatif seperti bermain game, sosial media dan video hiburan yang tidak relevan justru dapat menurunkan minat belajar Pendidikan Agama Islam.⁵⁴ Hal ini dikarenakan fokus dan waktu yang seharusnya digunakan mendalami nilai-nilai keagamaan justru tersita oleh aktivitas hiburan yang bersifat tidak mendidik.

⁵¹ Al-Nizar dan Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gane Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, h. 174.

⁵² Muh. Khalifah Mustami, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aynat Publishing, 2015), h. 30.

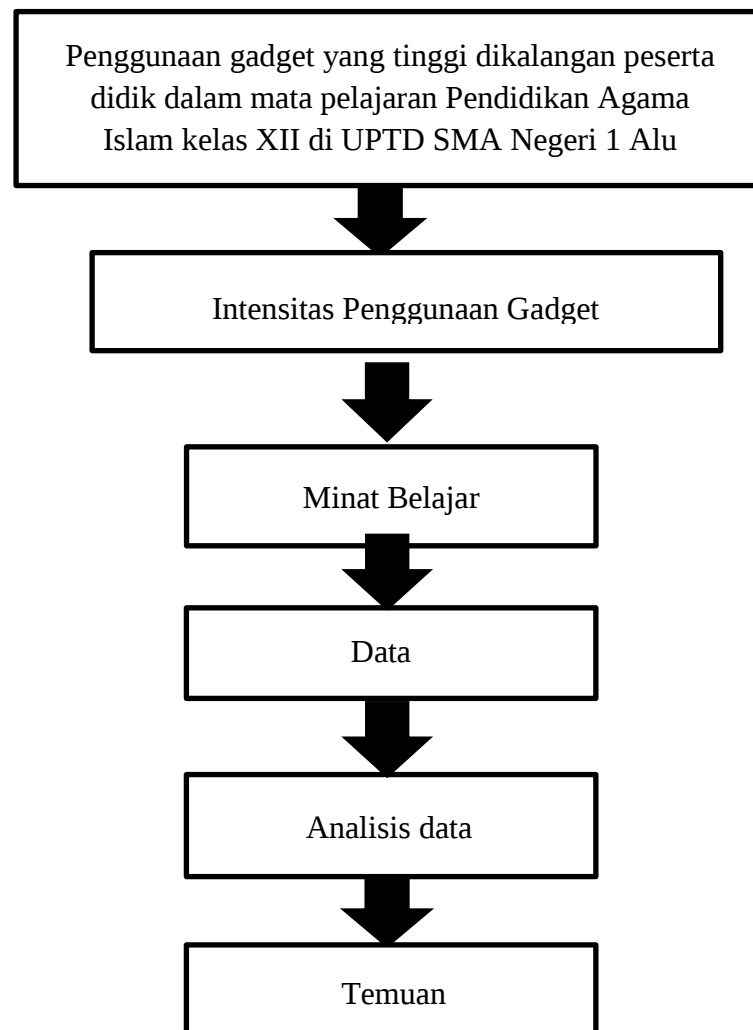
⁵³ Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*, *Jurnal PPKN dan Hukum*, Vol. I, No. 3, 2018, h. 65.

⁵⁴ Muh. Khalifah Mustami, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aynat Publishing, 2015), h. 30.

D. *Kerangka Berpikir*

Berdasarkan kenyataan di lapangan yang ditemukan setelah observasi awal, menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selamanya berdampak positif, ini dikarenakan penggunaan gadget yang berlebihan oleh peserta didik UPTD SMA Negeri 1 Alu, terutama untuk bermain game dan media sosial ini mengakibatkan menurunnya minat belajar mereka khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurunnya minat belajar peserta didik juga dilihat dari kurangnya semangat mengikuti pelajaran, tidak aktif dalam kegiatan belajar dan sering terlambat masuk kelas atau mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung.

Kerangka berpikir di atas menunjukkan jika intensitas penggunaan gadget meningkat, maka minat belajar cenderung menurun. Sebaliknya jika penggunaan gadget dikendalikan, minat belajar dapat meningkat karena peserta didik lebih fokus dan aktif mengikuti pelajaran.



Gambar 2.1 kerangka berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan lokasi penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif kasual. Ini berarti penelitian tersebut berupaya menemukan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya.⁵⁵ Dengan penelitian ini maka dapat dibangun suatu teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala.⁵⁶

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di UPTD SMAN 1 ALU. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Pendidikan, Desa Mombi, Kec. Alu, Kab. Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi barat. Pemilihan lokasi tersebut dipilih, karena peneliti melihat banyaknya peserta didik yang memiliki dan menggunakan. Hal ini membuat peneliti ingin mengetahui lebih jauh terhadap hal tersebut.

B. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Metode ini didasari oleh filsafat positivisme dan dipakai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang representatif. Proses penelitian bersifat deduktif, di mana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis.⁵⁷

⁵⁵Maik Makagigge dkk, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3, No.2, 2019, h. 188.

⁵⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 7.

⁵⁷Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013, h. 23.

C. *Populasi dan Sampel*

Sugiyono dalam Slamet Riyanto menjelaskan bahwa populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang harus dipelajari dan ditetapkan oleh peneliti.⁵⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII UPTD SMA Negeri 1 Alu sebanyak 88 peserta didik.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang karakteristiknya digunakan sebagai objek penelitian. Oleh karena itu, peneliti wajib mengambil sampel yang benar-benar dapat mewakili populasi. Sugiyono menyarankan ukuran sampel untuk penelitian berkisar antara 30 hingga 500. Untuk menentukan jumlah sampel dari populasi, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 90% dan nilai $e = 10\%$.⁵⁹

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Purposive Sampling*, yang dipilih agar sesuai dan relevan dengan tujuan penelitian. Untuk menentukan jumlah sampel, digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan dalam memilih sampel yang ditolerir sebanyak 10%

$$n = \frac{88}{1 + 88(0,1)^2}$$

⁵⁸Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Ekperimen*, (Yogyakarta; Sleman, 2020), h. 11.

⁵⁹ Priyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya; Zifatama Publishing, 2018), h. 120.

$$n = \frac{88}{1+88 (0,01)}$$

$$n = \frac{88}{1+0,08}$$

$$n = \frac{88}{1,88}$$

= 46, 8085106 dibulatkan jadi 46 responden.

Berdasarkan perhitungan rumus yang disebutkan sebelumnya, penelitian ini akan menggunakan 46 responden sebagai sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Metode ini dipilih karena populasi dalam penelitian diambil dari kelas XII yang terdiri dari empat kelas untuk memastikan representasi yang merata dari setiap kelas, sampel akan diambil dari masing-masing kelas dengan proporsi yang sama. Berikut adalah rincian sampel yang diambil dari populasi:

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Sampel	Pr	Lk
1	XII IIS 1	20	11	5	6
2	XII IIS 2	25	12	6	6
3	XII MIA 1	22	12	6	6
4	XII MIA 2	21	11	6	5
	TOTAL	88	46	23	23

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah tahapan krusial dalam penelitian. Ini adalah strategi yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan.⁶⁰

1. Metode Angket (Kuesioner)

Angket adalah metode pengumpulan data yang menggunakan formulir berisi pertanyaan tertulis. Formulir ini diberikan kepada Peserta didik kelas XII

⁶⁰Sudaryono, Saefullah. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.75.

untuk mendapatkan jawaban, tanggapan, atau informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.⁶¹

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan dan mengolah data. Tujuannya agar menghasilkan penelitian berkualitas. Data yang terkumpul melalui instrumen ini nantinya akan dideskripsikan, dilampirkan, atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian.⁶² Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket.

Kuesioner diperlukan agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik. Lembar kuesioner berbentuk checklist yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan skala likert. Peserta didik memberi tanda (√) pada jawaban yang dianggap tepat. Penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengukur sikap. Skala ini bekerja dengan mengubah variabel menjadi indikator-indikator, yang kemudian dirumuskan menjadi pertanyaan atau pernyataan sebagai item-item instrumen penelitian.

Kuesioner ini menggunakan kombinasi pernyataan positif dan negatif. Setiap pernyataan memiliki empat pilihan penilaian: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Nilai (bobot) yang ditawarkan pada setiap butir pernyataan pada angket adalah pernyataan yang bersifat *favorable* (positif), skor tertinggi diberikan kepada responden yang menjawab sangat setuju dengan nilai 4, kemudian setuju dengan nilai 3, tidak setuju dengan nilai 2, dan sangat tidak setuju dengan nilai 1. Sebaliknya untuk pertanyaan yang bersifat *unfavorable*

⁶¹Muhammad Muhyi, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Adi Buana University press), h, 54.

⁶²Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h. 19.

(negative), skornya dibalik: sangat setuju diberi skor 1, setuju diberi skor 2, tidak setuju diberi skor 3, dan sangat tidak setuju diberi skor 4.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pengukuran

No	Variabel	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total Item
1.	Intensitas penggunaan <i>Gadget</i>	Durasi (lama penggunaan gadget)	2,3,5,8,10,	1,4,6,7,9	1-10
		Frekuensi (Keseringan penggunaan gadget)	12,15,16,19,20	11,13,14,17, 18	11-20
2	Minat Belajar	Perasaan senang	1,2,3	4,5	1-5
		Keterlibatan Peserta didik	8,9,10	6,7	6-10
		Ketertarikan	11,12,13	14,15	11-15
		Perhatian Peserta didik	16,17,18	19,20	16-20

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Pengukuran validitas data dalam penelitian ini melibatkan validasi langsung oleh ahli guna memverifikasi keabsahan data penelitian.⁶³ Setelah membuat kuesioner langkah selanjutnya menguji apakah kuesioner yang dibuat valid atau tidak. Ada beberapa kriteria yang digunakan untuk mengetahui kuesioner yang digunakan sudah tepat untuk mengukur apa yang ingin diukur. Jika koefisien korelasi product moment melebihi 0,3 kemudian jika korelasi product moment > r-tabel (α ; n-2) n = jumlah sampel dan nilai Sig. $\leq \alpha$.

⁶³Salim Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*, (Jakarta; Kencana, 2019), h.90.

Rumus yang digunakan untuk uji validitas konstruk dengan korelasi *product moment* yaitu :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

di mana :

n = jumlah responden

x = skor variabel (jawaban responden)

y = skor total dari variabel.⁶⁴

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Angket Intensitas Penggunaan Gadget

Pernyataan	r_{hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0.699	0.214	Valid
2	0.492	0.214	Valid
3	0.547	0.214	Valid
4	0.653	0.214	Valid
5	0.537	0.214	Valid
6	0.581	0.222	Valid
7	0.476	0.214	Valid
8	0.408	0.214	Valid
9	0.699	0.214	Valid
10	0.378	0.214	Valid
11	0.094	0.214	Tidak Valid
12	-0.082	0.214	Tidak Valid
13	-0.208	0.214	Tidak Valid
14	-0.151	0.214	Tidak Valid
15	0.408	0.214	Valid
16	0.378	0.214	Valid
17	0.410	0.214	Valid
18	0.586	0.214	Valid
19	0.313	0.214	Valid
20	0.608	0.214	Valid

Setelah dilakukan uji validitas variabel intensitas penggunaan gadget yang terdiri dari 20 item pernyataan dengan $r_{tabel} = 0,214$ diketahui bahwa terdapat 16 item pernyataan yang valid dan 4 item jawaban yang tidak valid diantaranya nomor 11, 12, 13, dan 14.

⁶⁴ Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan perbandingan Perhitungan Manual & SPSS

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Pernyataan	r_{hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0,828	0.214	Valid
2	0,807	0.214	Valid
3	0,762	0.214	Valid
4	0,144	0.214	Tidak Valid
5	0,597	0.214	Valid
6	0,238	0.214	Valid
7	0,080	0.214	Tidak Valid
8	0,539	0.214	Valid
9	0,758	0.214	Valid
10	0,829	0.214	Valid
11	0,914	0.214	Valid
12	0,881	0.214	Valid
13	0,914	0.214	Valid
14	0,417	0.214	Valid
15	0,422	0.214	Valid
16	0,593	0.214	Valid
17	0,912	0.214	Valid
18	0,893	0.214	Valid
19	0,382	0.214	Valid
20	0,422	0.214	Valid

Setelah dilakukan uji validitas variabel minat belajar yang terdiri dari 20 item pernyataan dengan $r_{tabel} = 0,214$ diketahui bahwa terdapat 18 item pernyataan yang valid dan 2 item pernyataan yang tidak valid diantaranya nomor 4 dan 7.

2. Reliabilitas

Untuk Mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.⁶⁵ Para ahli menetapkan nilai indeks realibitas berdasarkan uji *Cronbach alpha* (α) sebagai berikut:

0 : Tidak memiliki realibitas (*no reliability*)

⁶⁵Dyah Budiastuti dan Agustinus Bandur, *Validitas dan reliabilitas Penelitian; Analisis Dengan Nvivo, SPSS dan Amos*, (Jakarta; Mitrawacana Media, 2018), h.211.

- < 0.70 : Reliabilitas yang dapat diterima (*acceptable reliability*)
- < 0.80 : Reliabilitas yang baik (*good reliability*)
- 0.90 : Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*)
- 1 : Reliabilitas sempurna (*perfect reliability*)

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

Berikut uji reliabilitas intensitas penggunaan gadget sebagai berikut:

Tabel 3.5 Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.701	20

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh hasil uji reabilitas angket intensitas penggunaan gadget *Cronbach Alpha* sebesar 0,701. Maka dapat disimpulkan angket intensitas penggunaan gadget reliabel karena *Cronbach Alpha* > 0,60. Hasil uji reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget sebagai berikut:

Tabel 3.6 Reliabilitas Intensitas Minat Belajar

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.761	20

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh hasil uji reabilitas angket intensitas penggunaan gadget Cronbach Alpha sebesar 0,761. Maka dapat disimpulkan angket minat belajar reliabel karena Cronbach Alpha > 0,60.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data adalah metode untuk mengolah data agar dapat menjawab permasalahan serta berguna dalam menguji hipotesis atau pertanyaan penelitian. Sementara itu, teknik analisis data adalah cara mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna.⁶⁶ Langkah-langkah analisis data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode analisis data penelitian yang bertujuan untuk menguji apakah temuan dari sebuah sampel dapat digeneralisasi ke populasi. Analisis ini dilakukan melalui pengujian hipotesis deskriptif. Jika hipotesis penelitian (H1) diterima, artinya hasil penelitian dapat digeneralisasi. Analisis deskriptif hanya menggunakan satu atau lebih variabel independen, jadi tidak ada perbandingan atau rasio yang dilibatkan.⁶⁷

Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS, rumus yang digunakan dalam analisis deskriptif penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Nilai rata-rata (mean)

Menghitung nilai rata-rata dengan cara menjumlahkan semua data mean adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

⁶⁶Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya: 2021), h. 12

⁶⁷Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h.100

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata (mean)

Σz = Total skor (nilai peserta didik)

n = Jumlah data (banyaknya peserta didik)

b. Presentase

Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar persentase dari data penelitian. Adapun rumus mencari persentase data yaitu: Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

c. Kategorisasi

Menurut Rensis Likert dalam Jonad, merumuskan rumus interval untuk 4 kategori kuesioner, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Kategorisasi} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linier sederhana (*Simple Linear Regression*) digunakan untuk menelaah pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Sebagai alat statistik, regresi linier sederhana berfungsi untuk menetapkan hubungan antara variabel prediktor (independen) dan variabel respon (dependen). Berikut adalah rumus untuk uji regresi linier sederhana:⁶⁸

$$Y = a + Bx$$

⁶⁸ Subana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 145.

Keterangan:

Y: Variabel dependen (yang diprediksi)

X: Variabel independen (yang mempengaruhi)

a: Konstanta (Y saat $X = 0$)

b: Koefisien regresi (Seberapa besar perubahan Y untuk setiap satuan satuan X)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMA Negeri 1 Alu

Tabel 4.1 profil SMA Negeri 1 Alu

Nama Sekolah	UPTD SMA Negeri 1 Alu
Nama Kepala Sekolah	Gisman, S. Pd., M. Pd
N.P S.N	40600648
Provinsi	Sulawesi Barat
Kabupaten	Polewali Mandar
Kecamatan	Alu
Desa/Kelurahan	Mombi
Jalan dan Nomor	Jln. Pendidikan
Kode Pos	91355
Status Sekolah	Negeri
Akreditasi	B

UPTD SMA Negeri 1 Alu memiliki area seluas 10.096 meter persegi yang menampung berbagai fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai. Institusi pendidikan ini telah terhubung dengan jaringan internet dan mendapatkan pasokan listrik dari PLN. Komunikasi dengan sekolah dapat dilakukan melalui alamat email alu_sma1@yahoo.com atau melalui situs web resmi yang dapat diakses di <http://sman1alu.sch.id>. di bawah pengawasan Pemerintah Pusat, UPTD SMA Negeri 1 Alu terus berkomitmen menyediakan layanan pendidikan bermutu bagi seluruh peserta didiknya. Komitmen tersebut tercermin dari pencapaian akreditasi B yang berhasil diraih oleh institusi ini pada tahun 2020, yang diresmikan melalui Surat Keputusan Nomor 1334/BAN-SM/SK/2020.

UPTD SMA Negeri 1 ALU menerapkan sistem pembelajaran enam hari dalam seminggu dengan jadwal kelas pagi, sehingga para peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk belajar dan mengembangkan potensi diri. Dengan semangat dan komitmen yang tinggi, UPTD SMA Negeri 1 ALU senantiasa berupaya mencetak generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Sekolah ini menjadi salah satu institusi pendidikan utama di Kecamatan ALU yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mendorong kemajuan daerah. Kehadiran UPTD SMAN 1 ALU diharapkan mampu mencetak generasi muda yang unggul dan kompetitif di masa depan.

2. Visi Misi UPTD SMA Negeri 1 Alu

Adapun yang menjadi Visi dan Misi UPTD SMA Negeri 1 Alu adalah “Berprestasi Nasional, berakhlak mulia, berkepribadian Indonesia, berbudaya mala’bi, dan berwawasan lingkungan”. Adapun misi sekolah tersebut sebagai berikut:

- a. Terwujudnya manajemen organisasi sekolah yang tangguh dan daya saing tinggi.
- b. Meningkatkan kualitas kompetensi guru sehingga memiliki kemampuan dan kreatifitas dalam melaksanakan tugas mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- c. Terlaksananya layanan proses pembelajaran dan penilaian berkualitas dan bertanggung jawab.
- d. Terbentuknya organisasi pengembangan diri yang kuat dan berjalan secara terus menerus sesuai dengan bakat, minat dan potensi peserta didik.

- e. Melakukan usaha pemenuhan kebutuhan dan pemeliharaan sarana prasarana pendidikan sehingga secara kuantitas dan kualitas memenuhi standar pelayanan minimal berbasis lingkungan.
- f. Melakukan upaya pelestarian fungsi lingkungan, pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- g. Mewujudkan keteladanan, berakhlak mulia, mencerminkan kepribadian Indonesia dan Budaya Mandar, serta cinta lingkungan.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

a. Data Hasil Intensitas Penggunaan Gadget

Pada penelitian ini menggunakan instrument angket dengan butir pernyataan yang akan disebarkan kepada responden sebanyak 46 peserta didik. Untuk memperoleh data hasil intensitas penggunaan gadget, digunakan instrument berjumlah 20 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Tabel 4.2 Saya Sering Menggunakan Gadget

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	23	50,0
	Setuju	21	45,7
	Tidak Setuju	1	2,2
	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 23 peserta didik menjawab sangat setuju atau setara dengan 50,0%, 21 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 45,7%, 1 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 2,2% dan 1 peserta didik menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat setuju

jawaban yang paling tinggi dan jawaban yang paling rendah adalah tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 4.3 Saya Dapat Menyeimbangkan Waktu Penggunaan Gadget dengan Aktivitas Lainnya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
2	Sangat Setuju	11	23,9
	Setuju	28	60,9
	Tidak Setuju	7	15,2
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 11 peserta didik menjawab sangat setuju atau setara dengan 23,9%, 28 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 60,9%, 7 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 15,2% dan 0 peserta didik menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban yang paling tinggi dan jawaban yang paling rendah adalah sangat tidak setuju.

Tabel 4.4 Saya Menggunakan Gadget Kurang Dari Satu Jam dalam Sehari

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
3	Sangat Setuju	1	2,2
	Setuju	10	21,7
	Tidak Setuju	26	56,5
	Sangat Tidak Setuju	9	19,6
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahawa dari 46 peserta didik terdapat 1 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 2,2%, 10 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 21,7%, 26 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 56,5% dan 9 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 19,6%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak

setuju adalah jawaban yang paling tinggi dan jawaban yang paling rendah adalah jawaban sangat setuju.

Tabel 4.5 Saya Menggunakan Gadget Lebih Dari 3 Jam dalam Sehari

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
4	Sangat Setuju	11	23,9
	Setuju	24	52,2
	Tidak Setuju	8	17,4
	Sangat Tidak Setuju	3	6,5
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 23,9%, 24 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 52,2%, 8 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 17,4% dan 3 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 6,5%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.6 Saya Lebih Sering Membaca Buku dibanding Menggunakan Gadget

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
5	Sangat Setuju	6	13,0
	Setuju	12	26,1
	Tidak Setuju	25	54,3
	Sangat Tidak Setuju	3	6,5
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 6 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 13,0%, 12 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 26,1%, 25 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 54,3% dan 3 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 6,5%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak

setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.7 Saya Menggunakan Gadget Setiap Waktu dibanding Baca Buku

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
6	Sangat Setuju	11	23,9
	Setuju	20	43,5
	Tidak Setuju	12	26,1
	Sangat Tidak Setuju	3	6,5
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 23,9%, 20 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 43,5%, 12 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 26,1% dan 3 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 6,5%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.8 Saya Sering Menggunakan Gadget Sampai Larut Malam

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
7	Sangat Setuju	5	10,9
	Setuju	14	30,4
	Tidak Setuju	21	45,7
	Sangat Tidak Setuju	6	13,0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 10,9%, 14 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 30,4%, 21 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 45,7% dan 6 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 13,0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.9 Saya Merasa Terbantu dalam Memahami Materi Karena Sering Belajar Melalui Gadget

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
8	Sangat Setuju	20	43,5
	Setuju	22	47,8
	Tidak Setuju	3	6,5
	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 20 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 43,5%, 22 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 47,8%, 3 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 6,5% dan 1 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.10 Waktu Saya Menggunakan Gadget Lebih Banyak dibanding Aktivitas Lainnya

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
9	Sangat Setuju	5	10,9
	Setuju	16	34,8
	Tidak Setuju	22	47,8
	Sangat Tidak Setuju	3	6,5
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 10,9%, 16 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 34,8%, 22 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 47,8% dan 3 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 6,5%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.11 Saya Menggunakan Gadget dalam Waktu Lama Untuk Mencari Informasi Tambahan Pelajaran

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
10	Sangat Setuju	15	32,6
	Setuju	23	50,0
	Tidak Setuju	8	17,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 15 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 32,6%, 23 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 50,0%, 8 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 17,4% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.12 Saya Lebih Memilih Bermain Gadget dibanding Berkumpul Bersama Teman

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
11	Sangat Setuju	3	6,5
	Setuju	9	19,6
	Tidak Setuju	24	52,2
	Sangat Tidak Setuju	10	21,7
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 6,5%, 9 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 19,6%, 24 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 52,2% dan 10 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 21,7%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.13 Saya Menggunakan Bantuan Gadget (Smartphone) Untuk Mengerjakan Tugas Perkerjaan Rumah

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
12	Sangat Setuju	12	26,1
	Setuju	27	58,7
	Tidak Setuju	7	15,2
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 12 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 26,1%, 27 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 58,7%, 7 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 15,2% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.14 Saya Mengandalkan Informasi yang Diperoleh Dari Gadget untuk Mengerjakan Segala Aktivitas

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
13	Sangat Setuju	5	10,9
	Setuju	27	58,7
	Tidak Setuju	14	30,4
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 10,9%, 27 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 58,7%, 14 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 30,4% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.15 Saya Lebih Suka Mengobrol/ Bercerita Bersama Teman Melalui Chatting Disbanding Ngobrol Langsung

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
14	Sangat Setuju	5	10,9
	Setuju	12	26,1
	Tidak Setuju	27	58,7
	Sangat Tidak Setuju	2	4,3
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 10,9%, 12 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 26,1%, 27 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 58,7% dan 2 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 4,3%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.16 saya Suka Mencari Jawaban Tugas-Tugas Menggunakan Gadget

No. Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
15	Sangat Setuju	14	30,4
	Setuju	26	56,5
	Tidak Setuju	4	8,7
	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 14 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 30,4%, 26 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 56,5%, 4 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 8,7% dan 1 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.17 Adanya Gadget Dapat Memperluas Pengetahuan Saya

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
16	Sangat Setuju	16	34,8
	Setuju	28	60,9
	Tidak Setuju	1	2,2
	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 16 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 34,8%, 28 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 60,9%, 1 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 2,2% dan 1 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.18 Sering Menggunakan Gadget Membuat Saya Malas dalam Belajar

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
17	Sangat Setuju	6	13,0
	Setuju	8	17,4
	Tidak Setuju	26	56,5
	Sangat Tidak Setuju	6	13,0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 6 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 13,0%, 8 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 17,4%, 26 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 56,5% dan 6 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 13,0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.19 Saya Sering Menunda Mengerjakan Tugas ketika Bermain Gadget

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
18	Sangat Setuju	5	10,9
	Setuju	10	21,7
	Tidak Setuju	25	54,3
	Sangat Tidak Setuju	6	13,0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 10,9%, 10 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 21,7%, 25 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 54,3% dan 6 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 13,0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.20 Semua Tugas Sekolah yang Saya Kerjakan Menggunakan Bantuan Gadget

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
19	Sangat Setuju	3	6,5
	Setuju	23	50,0
	Tidak Setuju	15	32,6
	Sangat Tidak Setuju	3	6,5
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 6,5%, 23 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 50,0%, 15 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 32,6% dan 3 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 6,5%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.21 Saya Memanfaat Waktu Luang untuk Mengakses Konten Belajar Menggunakan Gadget

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
20	Sangat Setuju	8	17,4
	Setuju	20	43,5
	Tidak Setuju	12	26,1
	Sangat Tidak Setuju	6	13,0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 8 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 17,4%, 20 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 43,5%, 12 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 26,1% dan 6 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 13,0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah

Tabel 4.22 Analisis Deskriptif Variabel Intensitas Penggunaan Gadget

No	NAMA	Nilai	No	NAMA	Nilai
1	Nur Sida	54	24	M. Fadlan	51
2	Cica	50	25	Randi	53
3	Sapamarwana	46	26	Riski Aripki	54
4	St. Meutia	56	27	Aril	55
5	Fitrah Ramadhani	53	28	Muhammad Wahyu	51
5	Damayanti	59	29	Muammar	49
6	Rianti	46	30	Ecil	46
7	Riska	38	31	Arga	48
8	St. Nur Khalisa	55	32	Hasdar	50
9	Santri	53	33	Fadil	58
10	Fika	59	34	Muh Tamar	58
11	Futri	59	35	Usman	52
12	Nilda	53	36	Rahmat	53
13	Anita	51	37	Muh Alif	46
14	Elisriani	51	38	Zulkifli	58
15	Muliana	53	39	Wahyu Pratama	57
16	Nur Anisa	55	40	Dika	57

17	Rini	47	41	Galang	56
18	Nur Afni	59	42	Rifki	61
19	Fitri	50	43	Ahmad	47
20	Elsa	54	44	Subhan	52
21	Nurmadina	55	45	Azwan	54
22	Adel	53	46	Rafli	56
23	Rata- rata				52,58

Berdasarkan tabel di atas mengenai jumlah masing-masing pernyataan terkait intensitas penggunaan gadget nilai rata-rata yang diperoleh adalah 52,58 berada dalam kategori tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui frekuensi intensitas penggunaan gadget tersebut terlebih dahulu menentukan validitas nilai rata-rata masing masing peserta didik. setelah itu, menentukan kelas interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Interval kelas} &= \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}} \\ &= \frac{80 - 20}{4} = \frac{60}{4} = 15\end{aligned}$$

Keterangan:

Skor Max : $4 \times 20 = 80$

Skor Min : $1 \times 20 = 20$

Jumlah Kategori : 4

Interval Kelas : 15

Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget

Skala Likert	Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	20 - 34	0%	0	Sangat Rendah
2	35 - 49	19,56%	9	Rendah
3	50 - 64	80,43%	37	Tinggi
4	65 - 80	0%	0	Sangat Tinggi
Jumlah		100%	46	

Berdasarkan tabel di atas hasil penyebaran kuesioner pernyataan intensitas penggunaan gadget kepada 46 peserta didik maka terdapat 0 peserta didik atau setara dengan 0%, 9 yang masuk dalam kategori sangat rendah, 37 peserta didik

atau setara dengan 19,56% yang masuk dalam kategori rendah, 37 peserta didik atau setara dengan 80,43% yang masuk dalam katgori tinggi dan 0 peserta didik atau setara dengan 0% yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan intensitas penggunaan gadget masuk dalam kategori tinggi.

b. Data Hasil Minat Belajar

Pada penelitian ini menggunakan instrument angket dengan butir pernyataan yang akan disebarakan kepada responden sebanyak 46 peserta didik. Untuk memperoleh data hasil minat belajar, digunakan instrument berjumlah 20 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).

Tabel 4.24 Saya Merasa Senang ketika Mengikuti Pelajaran di Kelas

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	21	45,7
	Setuju	24	52,2
	Tidak Setuju	1	2,2
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 21 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 45,7%, 24 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 52,2%, 1 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 2,2% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.25 Saya Mengulangi Materi yang Dibawakan Melalui Gadget

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
2	Sangat Setuju	2	4,3
	Setuju	26	56,5
	Tidak Setuju	17	37,0

	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 4,3%, 26 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 56,5%, 17 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 37,0% dan 1 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.26 Saya Merasa Gembira Ketika Mendapatkan Tugas yang Menantang

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
3	Sangat Setuju	6	13,0
	Setuju	20	43,5
	Tidak Setuju	20	43,5
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 6 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 13,0%, 20 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 43,5%, 20 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 43,5% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju dan tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.27 Saya Malas Untuk Ke Sekolah Ketika Belum Selesai Mengerjakan Tugas

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
4	Sangat Setuju	3	6,5
	Setuju	7	15,2
	Tidak Setuju	29	63,0
	Sangat Tidak Setuju	7	15,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 6,5%, 7 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 15,2%, 29 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 63,0% dan 7 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 15,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.28 Saya Lebih Suka Bermain Gadget Dari Pada Belajar

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
5	Sangat Setuju	4	8,7
	Setuju	12	26,1
	Tidak Setuju	22	47,8
	Sangat Tidak Setuju	8	17,4
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 4 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 8,7%, 12 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 26,1%, 22 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 47,8% dan 8 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 17,4%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.29 Saya Menganggap Belajar Hanya dilakukan di Sekolah Bukan di Rumah

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
6	Sangat Setuju	3	6,5
	Setuju	13	28,3
	Tidak Setuju	24	52,2
	Sangat Tidak Setuju	6	13,0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 6,5%, 13 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 23,3%, 24 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 52,2% dan 6 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 13,0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.30 Saya Malas Mengulangi Kembali Materi Pelajaran yang Sudah Dikerjakan Sebelumnya

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
7	Sangat Setuju	1	2,2
	Setuju	14	30,4
	Tidak Setuju	22	47,8
	Sangat Tidak Setuju	9	19,6
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 1 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 2,2%, 14 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 30,4%, 22 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 47,8% dan 9 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 19,6%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.31 Setelah Selesai Mengerjakan Tugas dalam Pelajaran Ini, saya merasa puas dengan Apa yang Telah Saya Kerjakan

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
8	Sangat Setuju	17	37,0
	Setuju	27	58,7
	Tidak Setuju	1	2,2
	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 17 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 37,0%, 27 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 58,7%, 1 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 2,2% dan 1 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.32 Saya Selalu Menanyakan Materi yang Kurang Saya Pahami Kepada Guru ataupun Teman

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
9	Sangat Setuju	16	34,8
	Setuju	27	58,7
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	3	6,5
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 16 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 34,8%, 27 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 58,7%, 0 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 0% dan 3 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 6,5%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.33 Saya Selalu Merangkum Materi yang Diberikan Oleh Guru

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
10	Sangat Setuju	3	6,5
	Setuju	33	71,7
	Tidak Setuju	10	21,7
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 3 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 6,5%, 33 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 71,7%, 10 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 21,7% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.34 Saya Menegur Teman Saya yang Menggunakan Smartphone ketika Proses Pembelajaran Berlangsung

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
11	Sangat Setuju	10	21,7
	Setuju	23	50,0
	Tidak Setuju	11	23,9
	Sangat Tidak Setuju	2	4,3
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 21,7%, 23 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 50.0%, 11 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 23,9% dan 2 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 4,3%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.35 Saya Belajar Dimalam Hari untuk Materi Besok

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
12	Sangat Setuju	9	19,6
	Setuju	25	54,3
	Tidak Setuju	12	26,1
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 9 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 19,6%, 25 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 54,3%, 12 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 26,1% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.36 Saya Memberikan Pendapat Ketika Berdiskusi

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
13	Sangat Setuju	8	17,4
	Setuju	32	69,6
	Tidak Setuju	6	13,0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 8 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 17,4%, 32 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 69,6%, 6 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 13,0% dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 0%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.37 Saya Merasa Tidak Ingin Tahu Lebih dalam Tentang Pelajaran Yang Diperoleh

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
14	Sangat Setuju	1	2,2
	Setuju	4	8,7
	Tidak Setuju	34	73,9
	Sangat Tidak Setuju	7	15,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 1 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 2,2%, 4 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 8,7%, 34 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 73,9% dan 7 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 15,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.38 Saya Tidak Menyukai Jika diberi Tugas Pekerjaan Rumah

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
15	Sangat Setuju	1	2,2
	Setuju	6	13,0
	Tidak Setuju	32	69,6
	Sangat Tidak Setuju	7	15,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 1 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 2,2%, 6 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 13,0%, 32 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 69,6% dan 7 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 15,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.39 Saya Selalu Datang ke Sekolah Lebih Awal

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
16	Sangat Setuju	1	2,2
	Setuju	6	13,0
	Tidak Setuju	32	69,6
	Sangat Tidak Setuju	7	15,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 1 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 2,2%, 6 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 13,0%, 32 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 69,6% dan 7 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 15,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.40 Saya Tidak Pernah Bolos dalam Pelajaran

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
17	Sangat Setuju	17	37,0
	Setuju	20	43,5
	Tidak Setuju	7	15,2
	Sangat Tidak Setuju	2	4,3
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 17 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 37,0%, 20 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 43,5%, 7 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 15,2% dan 2 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 4,3%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.41 Saya Tidak Pernah Bermain Gadget ketika Pembelajaran Berlangsung

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
18	Sangat Setuju	10	21,7
	Setuju	27	58,7
	Tidak Setuju	8	17,4
	Sangat Tidak Setuju	1	2,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 21,7%, 27 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 58,7%, 8 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 17,4% dan 1 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 2,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.42 Saya Sering Bolos saat Proses Pembelajaran Berlangsung

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
19	Sangat Setuju	2	4,3
	Setuju	5	10,9
	Tidak Setuju	15	32,6
	Sangat Tidak Setuju	24	52,2
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 4,3%, 5 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 10,9%, 15 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 32,6% dan 24 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 52,2%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

Tabel 4.43 Saya Menganggap Materi atau Pelajaran di Sekolah yang Tidak di Pahami Tidak Penting untuk dicari Tau

No Item	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
20	Sangat Setuju	2	4,3
	Setuju	10	21,7
	Tidak Setuju	18	39,1
	Sangat Tidak Setuju	16	34,8
Jumlah		46	100,0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang menjawab sangat setuju setara dengan 4,3%, 10 peserta didik yang menjawab setuju setara dengan 21,7%, 18 peserta didik yang menjawab tidak setuju setara dengan 39,1% dan 26 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju setara dengan 34,8%. Dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak setuju adalah jawaban paling tinggi dan jawaban sangat setuju adalah jawaban yang paling rendah.

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

Tabel 4.44 Hasil Angket Minat Belajar

No	NAMA	Nilai	No	NAMA	Nilai
1	Nur Sida	58	24	M. Fadlan	59
2	Cica	50	25	Randi	62
3	Sapamarwana	54	26	Riski Aripki	66
4	St. Meutia	64	27	Aril	61
5	Fitrah Ramadhani	55	28	Muhammad Wahyu	54
6	Damayanti	56	29	Muammar	58
7	Rianti	56	30	Ecil	50
8	Riska	45	31	Arga	52
9	St.Nur Khalisa	69	32	Hasdar	55
10	Santri	57	33	Fadil	60
11	Fika	69	34	Muh Tamar	64
12	Futri	67	35	Usman	57
13	Nilda	70	36	Rahmat	50
14	Anita	62	37	Muh Alif	61
15	Elisriani	56	38	Zulkifli	69
16	Muliana	56	39	Wahyu Pratama	62
17	Nur Anisa	57	40	Dika	64
18	Rini	59	41	Galang	63
19	Nur Afni	67	42	Rifki	70
20	Fitri	69	43	Ahmad	55
21	Elsa	63	44	Subhan	51
22	Nurmadina	55	45	Azwan	58
23	Adel	71	46	Rafli	60
		Rata-rata			59,70

Berdasarkan tabel di atas mengenai jumlah masing-masing pernyataan terkait minat belajar nilai rata-rata yang diperoleh adalah 59,70 berada dalam kategori tinggi. Selanjutnya untuk mengetahui frekuensi minat belajar tersebut terlebih dahulu menentukan validitas nilai rata-rata masing masing peserta didik. setelah itu, menentukan kelas interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

$$= \frac{80 - 20}{4} = \frac{60}{4} = 15$$

Keterangan:

Skor Max : $4 \times 20 = 80$

Skor Min : $1 \times 20 = 20$

Jumlah Kategori : 4

Interval Kelas : 15

Tabel 4.45 Distribusi Minat Belajar

Skala Likert	Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	20 - 34	0%	0	Sangat Rendah
2	35 - 49	0%	0	Rendah
3	50 - 64	78,26%	36	Tinggi
4	65 - 80	21,73%	10	Sangat Tinggi
Jumlah		100%	46	

Berdasarkan tabel di atas hasil penyebaran kuesioner pernyataan minat belajar kepada 46 peserta didik maka terdapat 0 peserta didik atau setara dengan 0% yang masuk dalam kategori sangat rendah, 0 peserta didik atau setara dengan 0% yang masuk dalam kategori rendah, 36 peserta didik atau setara dengan 78,26% yang masuk dalam katgori tinggi dan 10 peserta didik atau setara dengan 21,73% yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan minat belajar peserta didik masuk dalam kategori tinggi.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shaoiro wilk* dengan signifikan 0,05 (5%). Adapun kriteria pengujiannya dapat dilihat dari jika nilai (sig) >0.05 maka dinyatakan berdistribusi normal. Berikut adalah hasil normalitas kedua variabel.

Tabel 4.46 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Intensitas Penggunaan Gadget	0.122	46	0.084	0.955	46	0.074
Minat Belajar	0.084	46	.200*	0.972	46	0.317
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 4.46 diatas hasil uji Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi untuk data Intensitas penggunaan gadget adalah 0.084 dan untuk Minat belajar adalah 0.200, sedangkan pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi intensitas penggunaan gadget adalah 0.074 dan minat belajar adalah 0.317. karena seluruh nilai signifikansi pada kedua metode tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel intensitas penggunaan gadget (X) dan minat belajar (Y) memiliki hubungan yang linear atau tidak. Data ini peroleh dengan menggunakan bantuan software SPSS 25 dengan ketentuan jika nilai sig (*deviation from linearity*) > 0.05 maka

dipastikan keduanya memiliki hubungan yang linear. Berikut adalah hasil uji linearitas kedua variabel.

Tabel 4.47 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Intensitas Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	789.549	15	52.637	1.560	0.146
		Linearity	682.379	1	682.379	20.225	0.000
		Deviation from Linearity	107.169	14	7.655	0.227	0.997
	Within Groups		1012.190	30	33.740		
	Total		1801.739	45			

Berdasarkan pada tabel 4.47 hasil uji linear diketahui nilai sig. *Deviation from Linearity* sebesar 0,997 maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang linear Karena *Deviation from Linearity* > 0,05

3. Uji Hipotesis

a. Regersi Linear Sederhana

Analisis ini menggambarkan hubungan antara satu variabel Independen (X) dengan satu variabel Dependen (Y). adapun dasar penentuan hasil sebagai berikut

Tabel 4.48 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.618 ^a	.382	.368	5.089
a. Predictors: (Constant), gadget				

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,618. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square)

sebesar 0,382, yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (Intensitas penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (Minat belajar) adalah sebesar 38,2% sisanya dipengaruhi oleh variable-variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar, hal ini dapat dilihat dari nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,618. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,382 yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (intesitas penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (Minat belajar) adalah sebesar 38,2% sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

Dalam kajian teoritis intensitas penggunaan gadget dapat diartikan sebagai tingkat keseringan dan lamanya waktu seseorang menggunakan gadget yang dapat dipilih dari dua indikator utama, yaitu durasi dan frekuensi.⁶⁹ Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar peserta didik menggunakan gadget dengan durasi yang relatif lama setiap hari dan frekuensi yang cukup sering. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada peserta didik kelas XII tergolong tinggi.

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan hati yang disertai perasaan senang, ketertarikan, dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar.⁷⁰ Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat belajar itu tergolong rendah pada peserta didik di UPTD SMA Negeri 1 Alu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Filly Fitriani

⁶⁹ Normiyanto, Faiz. Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruan Kidul Kudus Jawa Tengah, Elementary School 5, Vol.5, No.1, 2018.

⁷⁰ Faturrahman, Muhammad dan Sulistyowati, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Teras, 2012).

menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik mi/sd.⁷¹ Penelitian lain yang dilakukan oleh Novita Dwi Astuti dkk, menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar peserta didik.⁷²

Dari hasil analisis deskripsi intensitas penggunaan gadget, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu memiliki intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh persentase jawaban responden yang didominasi oleh pilihan setuju dan sangat setuju dengan kisaran 50% pada pernyataan-pernyataan yang menggambarkan frekuensi Dan durasi penggunaan gadget. Sebagai contoh, “ saya sering menggunakan gadget “, sebanyak 50,0% responden menjawab sangat setuju dan 45,7% menjawab setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa 95,7% peserta didik sering menggunakan gadget. Tingginya intensitas penggunaan gadget ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, gadget telah menjadi kebutuhan utama peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel minat belajar menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Hal ini terlihat dari jawaban responden yang cukup bervariasi, namun beberapa indikator utama minat belajar seperti perhatian, keterlibatan dan ketertarikan persentase jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju masih tergolong cukup tinggi. Sebagai contoh pada pernyataan yang berkaitan dengan kebiasaan belajar, seperti “saya lebih sering membaca buku dibanding menggunakan gadget”, sebanyak 54,3% responden menjawab tidak setuju, yang menunjukkan bahwa lebih dari setengah

⁷¹ Filly Fitriani, Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa MA/SD, Jurnal Al Gazali, Vol. 5, No. 2, 2023

⁷² Novita Dwi Astuti Dkk, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Negeri 10 Metro Timur

peserta didik kurang memiliki kebiasaan belajar melalui buku. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik belum optimal, terutama pada aspek perhatian dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya persentase peserta didik yang menggunakan gadget dengan durasi dan frekuensi yang tinggi, sementara pada minat belajar peserta didik berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah diuraikan pada latar belakang, ditemukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan oleh peserta didik di UPTD SMA Negeri 1 Alu terutama untuk bermain game dan media sosial mengakibatkan menurunnya minat belajar mereka. Menurunnya minat belajar terlihat dari kurangnya semangat mengikuti pelajaran, tidak aktif dalam kegiatan belajar, sering terlambat masuk kelas, serta mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

Kerangka berpikir penelitian juga menegaskan bahwa jika intensitas penggunaan gadget meningkat maka minat belajar cenderung menurun. Namun, setelah dilakukan penelitian melalui penyebaran angket kepada 46 peserta didik, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menggunakan gadget dengan durasi yang relatif lama setiap hari dan frekuensi yang cukup sering. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada peserta didik kelas XII tergolong tinggi. Sedangkan, hasil analisis deskriptif minat belajar menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Bahkan pada distribusi minat belajar diperoleh data bahwa 36

peserta didik (78,26%) berada pada kategori tinggi dan 10 peserta didik (21,73%) berada pada kategori sangat tinggi.

Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,382 menunjukkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar sebesar 38,2% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Perbedaan antara latar belakang dan hasil penelitian ini terjadi karena latar belakang disusun berdasarkan hasil observasi perilaku nyata peserta didik di kelas, seperti bermain gadget saat istirahat, mengantuk di kelas, terlambat masuk sekolah, dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hasil penelitian diperoleh dari jawaban angket peserta didik yang menunjukkan bahwa mereka masih merasa memiliki minat belajar. Dengan kata lain, secara perilaku nyata penggunaan gadget membuat peserta didik kurang fokus dalam belajar, tetapi secara persepsi pribadi yang mereka ungkapkan dalam angket, mereka masih merasa memiliki minat belajar. Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa minat belajar peserta didik belum optimal terutama pada aspek perhatian dan keterlibatan dalam belajar, serta lebih dari setengah peserta didik kurang memiliki kebiasaan belajar melalui buku.

Dengan demikian, latar belakang dan hasil penelitian tidak bertentangan, melainkan saling melengkapi. Observasi menunjukkan gejala penurunan minat belajar secara perilaku, angket menunjukkan minat belajar masih ada secara persepsi, dan analisis statistik membuktikan bahwa intensitas penggunaan gadget tetap berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik di UPTD SMA Negeri 1 Alu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di UPTD SMA Negeri 1 Alu, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget pada peserta didik kelas XII tergolong tinggi, yang terlihat dari durasi dan frekuensi penggunaan gadget yang cukup sering setiap harinya. Sementara itu, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang hingga tinggi berdasarkan jawaban angket yang telah diisi. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memberikan kontribusi pengaruh sebesar 38,2% terhadap minat belajar peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

1. Pihak Sekolah belajar

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

2. Bagi Orang Tua

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

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini hanya melakukan pengkajian terhadap pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik, sehingga perlu dikembangkan peneliti lebih lanjut untuk meneliti variabel terikat lainnya untuk

mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Kemenag, *Ayat dan Terjemahan*, 2019.
- Budiastuti, Dyah dan Agustinus Bandur. *Validitas dan reliabilitas Penelitian; Analisis Dengan Nvivo, SPSS dan Amos*, (Jakarta; Mitrawacana Media, 2018)
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, PT Bumi Askara, 2009).
- Djaali, *Pikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)
- Faturrahman, Muhammad dan Sulistyowati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012).
- Haidir, Salim. *Penelitian Pendidikan: Motode, Pendekatan dan Jenis*, (Jakarta; Kencana, 2019).
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, (Jakarta, Erlangga 2008).
- Ismaulina dan Ali Mughayat Syah, *Keputusan Mahasiswa dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Memilih Jurusan Baru*, (Aceh: CV AA Rizky, 2018).
- Kartono, Kartini dan Dali Gulo. *Kamus Psikologi*, (Bandung; Pionir Jaya, 1987).
- Latief, Mukhtar dan Sriwahyuni Latief. *Teori Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018).
- Muh Idham kholid bodi, *koro'ang Mala'biq Al-Qur'an Terjemahan dan Indonesia*, (Makassar: Balai Litbang Makassar, 2019).
- Muhyi, Muhammad dkk. *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Adi Buana University press).
- Mustamin, Muh. Khalifah. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aynat Publishing, 2015)
- Priyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya; Zifatama Publishing, 2018).
- Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*, (Surabaya: 2021).
- Rena, Rita Pudyastuti dan Kariyadi. *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Yogyakarta: penerbit p4I, 2023).
- Riyanto, Slamet. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Tehnik, Pendidikan, dan Ekperimen*, (Yogyakarta; Sleman, 2020).
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2013)
- Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2010).
- Subagijo, Azimah. *Diet & Detoks Gadget*, (Jakarta Selatan: Mizan Digital Publishing, 2020).
- Subana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005).
- Sudaryono, Saefullah. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).

- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suprapmi. *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak*. (Yogyakarta: Hikam Media Utama 2023)
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).
- Thoha, M. Chabib dkk. *PBM-PAI di Sekolah*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 1998), h. 109-110.
- Wardani, Dian Kusuma. *Penguji Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, Asosiatif)*, (Tambakberas: Jombang, 2020).

Jurnal, skripsi dan artikel

- Anggraeni, Aisyah. dan Hendrizal, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA, *Jurnal PPKN dan Hukum*, Vol. I, No. 3, 2018.
- Fahrudin, Havid dan Anindhita Yudha Cahyaningtya. Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar, *Jurnal Stethoscope*, Vol. 1, No. 2, 2021.
- Farifa, Ai dkk. Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1, No.8, Januari 2021.
- Firinda, Seif dkk. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Resiko Masalah Perilaku Emosional Anak, Vol. 6, No. 9, 2024.
- Fitriani, Filly. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar peserta didik MI/SD, *Algazali Journal*, Vol. 5, No. 2, 2023.
- Hidayat, Arief, Syarah Siti Maesyaroh. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 5, 2020, h. 365.
- Irfan dkk, Hubungan Smartphone dengan Kualitas Tidur Remaja di SMA Negeri 2 Majene, *Journal of Islamic Nursing*, Vol.5, No. 2, 2020.
- Jannah, Rini Raudhatul dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan, *Jurnal EduTech*, Vol. 9, No.2, 2023.
- Kurniawati, Dian. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Peserta didik, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2. No. 1, 2020.
- Makagige, Maïke dkk. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3, No.2, 2019.
- Ningsih, Dwi. Pengaruh Adiksi Gadget terhadap Minat Belajar peeserta didik Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Ngawen, *Juenal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No.5, 2022.
- Nizar, Al dan Siti Hajaroh. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar peserta didik, *Jurnal PGMI*, Vol. 11, No. 2, 2019.
- Normiyanto, Faiz. Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruang Kidul Kudus Jawa Tengah, *Elementary School* 5, Vol.5, No.1, 2018.

- Nugraha, Yogi. *Pendidikan dalam Pembentukan Karakter dan Peradaban Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan, [t.d.]
- Nurhaeda, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, 2019.
- Observasi di UPTD SMA Negeri 1 Alu, 12 maret 2025*
- ¹Pajar dkk, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kesehatan Mental dan Karakter peserta didik di SMPN 2 Tanjungsiang*, Vol 4, No.1, 2024.
- Putriana, Khairul ddk, *Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di Tk Cendikia Desa Lingsar*, Jurnal Kesehatan Qamarul Huda, Vol. 7, No. 2, 2019.
- Rozalia, Maya Ferdiana. *Hubungan Intensitas Pemanfaat penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar peserta didik Kelas V Lima Sekolah Dasar*, Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD, Volume 5, No.2, 2017.s
- Sianturi, Yohana R. U. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 5, No. 1, 2021.
- Siswanto dan Zufi Anindzar Arbani, *Pengaruh Minat Belajar, Komperensi Profesional Guru Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Daring*, Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, Vol.9, No.2, [t.th].
- Swatika, Priantari. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak*, *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol.2, No.1, 2018.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yumarni, Vivi. *Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini*, Jurnal Literasiologi, Vol.8, No .2, 2022.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1.1

Intrumen Angket Penelitian

Angket Tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas XII Di UPTD SMA Negeri 1 Alu

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Bagian I

Intensitas Penggunaan Gadget (Smartphone dan Laptop)

A. Pentunjuk Pengisian

1. nama Kelas sebelum mengerjakan soal
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang menurut saudara paling sesuai
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
3. Kejujuran saudara sangat membantu dan memudahkan dalam penelitian ini
4. Terima kasih atas partisipasinya

B. Pernyataan

NO	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sering menggunakan gadget				
2	Saya dapat menyeimbangkan waktu penggunaan gadget dengan aktivitas lainnya				
3	Saya menggunakan gadget kurang dari satu jam dalam sehari				
4	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam dalam sehari				
5	Saya lebih sering membaca buku dibanding menggunakan gadget				
6	Saya menggunakan gadget setiap waktu dibandingkan baca buku				
7	Saya sering menggunakan gadget sampai larut malam				
8	Saya merasa terbantu dalam memahami materi karena sering belajar melalui gadget				
9	Waktu saya menggunakan gadget lebih banyak dibanding aktivitas lainnya				
10	Saya menggunakan gadget dalam waktu lama untuk mencari informasi tambahan pelajaran				
11	Saya lebih memilih bermain gadget dibanding berkumpul bersama teman-teman				
12	Saya menggunakan bantuan gadget (Smartphone) untuk mengerjakan tugas pekerjaan rumah				

13	Saya mengandalkan informasi yang diperoleh dari gadget untuk mengerjakan segala aktivitas				
14	Saya lebih suka ngobrol/bercerita bersama teman melalui chatting di banding ngobrol langsung				
15	Saya suka mencari jawaban tugas-tugas menggunakan gadget				
16	Adanya gadget dapat memperluas pengetahuan saya				
17	Sering menggunakan gadget membuat saya malas dalam belajar				
18	Saya sering menunda mengerjakan tugas ketika bermain gadget				
19	Semua tugas sekolah yang saya kerjakan menggunakan bantuan gadget				
20	Saya memanfaatkan waktu luang untuk mengakses konten belajar menggunakan gadget secara berkala				

Bagian II

Minat Belajar

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pelajaran dikelas				
2	Saya mengulangi materi yang dibawakan melalui gadget				
3	Saya merasa gembira ketika mendapatkan tugas yang menantang				

4	Saya malas untuk ke sekolah ketika belum selesai mengerjakan tugas				
5	Saya lebih suka bermain gadget daripada belajar				
6	Saya menganggap belajar hanya dilakukan di sekolah bukan di rumah				
7	Saya malas mengulangi kembali pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya				
8	Setelah menyelesaikan tugas-tugas dalam pelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya kerjakan				
9	Saya selalu menanyakan materi yang kurang saya pahami ke pada guru ataupun teman saya				
10	Saya selalu merangkum materi yang diberikan guru				
11	Saya menegur teman saya yang menggunakan handphone ketika proses pembelajaran berlangsung				
12	Saya belajar dimalam hari untuk materi besok				
13	Saya memberikan pendapat ketika berdiskusi				
14	Saya merasa tidak ingin tahu lebih dalam tentang pelajaran yang dipelajari				
15	Saya tidak menyukai jika diberikan tugas pekerjaan rumah				
16	Saya selalu datang ke sekolah lebih awal				
17	Saya tidak pernah bolos dalam pelajaran				

18	Saya tidak pernah bermain gadget ketika pembelajaran berlangsung				
19	Saya sering bolos saat proses pembelajaran berlangsung				
20	Saya menganggap materi atau pelajaran di sekolah yang tidak dipahami tidak penting untuk dicari tau				

Lampiran 1.2

Total Skor Angket Intensitas Penggunaan Gadget

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	M. Fadlan	2	3	2	1	1	1	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	2	2	54
2	Randi	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	1	4	4	3	3	3	1	50
3	Riski Aripki	1	3	1	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	46
4	Nur Saida	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
5	Cica	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	53
6	Anita	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	2	1	59
7	Zulkifli	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2	3	4	3	3	2	1	46
8	Arga	1	2	1	1	2	1	1	3	1	2	2	4	2	3	3	3	1	1	2	2	38
9	Santri	1	2	2	2	4	3	4	3	2	4	2	4	2	2	4	4	4	4	1	1	55
10	Futri	2	2	2	4	1	3	2	4	2	4	2	3	3	2	2	2	2	4	3	4	53
11	Fika	2	4	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	59
12	Nilda	2	4	2	2	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	59
13	St nur khalisa	2	2	1	4	2	3	2	4	2	3	1	3	3	2	4	3	3	3	3	3	53
14	Ecil	2	3	3	1	4	4	4	1	4	3	3	2	2	4	2	1	1	3	1	3	51
15	Muhammad Wahyu	2	2	3	1	4	1	3	4	1	4	4	3	1	2	4	4	1	1	3	3	51
16	Sapamarwana	1	4	2	2	3	1	2	4	3	4	3	3	2	2	4	4	1	1	3	4	53
17	Aril	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	55
18	St. Meutia	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	47
19	Elsa	1	4	4	1	2	2	2	4	2	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	59
20	Mifta Rahmidani	1	3	1	1	2	1	2	4	2	4	3	3	1	3	3	4	4	3	2	3	50

21	Damayanti	1	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	54
22	Usman	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	2	55
23	Muliana	2	3	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	2	1	3	3	1	2	4	3	53
24	Andini Fajriani	1	3	3	1	2	1	1	4	2	3	3	4	2	2	4	4	3	2	3	3	51
25	Nur Anisa	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	53
26	Rini	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	54
27	Nur Afni	1	2	2	3	2	1	3	4	3	2	3	3	1	3	4	4	3	3	4	4	55
28	Nurul Husnaeni	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	51
29	Fitri	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	49
30	Nurmadina	1	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	46
31	Nursida	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	48
32	Muh Alif	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	2	3	3	3	3	1	3	2	50
33	Rahmat	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58
34	Wahyu Pratama	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	58
35	Hasdar	1	3	1	2	2	1	1	4	3	4	4	4	2	1	3	3	4	2	3	4	52
36	Muh Tamar	1	4	2	1	3	3	3	3	1	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	1	53
37	Muhammad Rayhan RamadhaNn	1	4	2	1	1	2	2	4	1	4	3	3	1	1	2	4	1	3	2	4	46
38	Fitra	1	3	1	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	1	3	3	4	1	3	58
39	Nurul Fatiha	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	57
40	Tinah	1	3	1	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	57
41	Adel	1	4	2	2	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	56
42	Elisriani	1	4	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	4	4	3	3	4	4	61

43	Rianti	1	3	2	1	2	1	1	4	1	4	1	4	2	1	4	4	2	1	4	4	47
44	Darliani	1	3	2	2	2	1	3	4	3	4	1	4	2	2	4	4	3	3	2	2	52
45	Muammar	1	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	4	1	54
46	Riska	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	56

Lampiran 1.3

Total Skor Angket Minat Belajar

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
M. Fadlan	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	58
Randi	3	2	2	3	1	2	3	4	3	2	1	2	2	3	4	4	2	2	3	2	50
Riski Aripki	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	54
Nur Saida	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	64
Cica	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	55
Anita	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	56
Zulkifli	3	3	2	3	2	2	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	56
Arga	3	2	2	3	1	1	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	45
Santri	4	1	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	69
Futri	4	2	4	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	1	1	3	4	2	4	2	57
Fika	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	69
Nilda	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	1	67
St Nur Khalisa	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	70
Ecil	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	62
Muhammad Wahyu	4	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	56
Sapamarwana	3	4	3	1	2	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	56
Aril	3	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2	57
St. Meutia	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	4	4	59
Elsa	4	3	2	2	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	67
Mifta Rahmidani	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	69

Damayanti	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
Usman	4	2	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	55
Muliana	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	71
Andini Fajriani	4	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
Nur Anisa	4	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	62
Rini	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	66
Nur Afni	4	2	4	3	3	1	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	1	2	61
Nurul Husnaeni	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	54
Fitri	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	58
Nurmadina	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	50
Nursida	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	52
muh alif	3	2	3	2	2	2	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	55
Rahmat	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Wahyu Pratama	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	64
Hasdar	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	1	4	4	57
Muh Tamar	4	2	2	3	3	1	3	1	1	3	1	3	2	3	4	3	2	2	4	3	50
Muhammad Rayhan Ramadhan	3	3	2	2	3	3	4	4	1	3	2	3	2	4	3	4	4	3	4	4	61
Fitra	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	69
Nurul Am Fatiha	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	62
Tinah	4	3	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	64
Adel	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	63

Lampiran 1.4 Uji Coba Instrumen

Correlation

[illegible]

[illegible]

P15	Pearson Correlation	.137	-.072	-.028	.092	.001	.067	-.005	1.000**	.137	.252	-.153	.284*	-.224	-.389*	1	.252	.236	.071	.431*	.255	.408**
	Sig. (2-tailed)	.314	.600	.840	.499	.991	.623	.972	.000	.314	.061	.261	.034	.097	.003		.061	.080	.601	.001	.058	.002
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P16	Pearson Correlation	.045	.363*	.166	.256	.165	.000	-.126	.252	.045	1.000**	-.297*	.305*	-.267*	-.174	.252	1	-.082	.028	.117	.267*	.378**
	Sig. (2-tailed)	.743	.006	.223	.056	.224	1.000	.354	.061	.743	.000	.026	.022	.047	.199	.061		.547	.839	.391	.047	.004
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P17	Pearson Correlation	.164	.108	.389*	.437*	.378*	.201	.148	.236	.164	-.082	-.136	-.284*	.057	-.080	.236	-.082	1	.216	-.096	.302*	.410**
	Sig. (2-tailed)	.228	.429	.003	.001	.004	.137	.276	.080	.228	.547	.316	.034	.676	.559	.080	.547		.110	.482	.024	.002
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P18	Pearson Correlation	.425**	.291*	.188	.232	.158	.986*	.246	.071	.425*	.028	.061	-.055	-.113	-.029	.071	.028	.216	1	.023	.332*	.586**
	Sig. (2-tailed)	.001	.029	.165	.085	.246	.000	.068	.601	.001	.839	.657	.689	.406	.829	.601	.839	.110		.867	.013	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P19	Pearson Correlation	.207	-.068	-.142	.007	-.146	.048	.181	.431*	.207	.117	.197	.102	-.292*	-.234	.431*	.117	-.096	.023	1	.216	.313*
	Sig. (2-tailed)	.127	.618	.298	.957	.282	.724	.182	.001	.127	.391	.145	.454	.029	.082	.001	.391	.482	.867		.110	.019
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P20	Pearson Correlation	.280*	.512*	.252	.383*	.240	.343*	.238	.255	.280*	.267*	-.125	.129	-.197	-.237	.255	.267*	.302*	.332*	.216	1	.608**

	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.061	.004	.075	.010	.077	.058	.036	.047	.358	.345	.146	.078	.058	.047	.024	.013	.110		.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P21	Pearson	.699**	.492*	.547*	.653*	.537*	.581*	.476*	.408*	.699*	.378*	.094	-.082	-.208	-.151	.408*	.378*	.410*	.586*	.313*	.608**	1
	Correlation		*	*	*	*	*	*	*	*	*					*	*	*	*			
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.004	.493	.546	.125	.267	.002	.004	.002	.000	.019	.000	
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total
P01	Pearson Correlation	1	.955* *	.925* *	.056	.306*	.127	.045	.281*	.707* *	.787* *	.786* *	.773* *	.806**	.303*	.138	.303*	.784* *	.782* *	.085	.111	.828**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.684	.022	.351	.740	.036	.000	.000	.000	.000	.000	.023	.310	.023	.000	.000	.532	.417	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P02	Pearson Correlation	.955**	1	.936* *	.054	.318*	.162	.068	.317*	.643* *	.746* *	.749* *	.713* *	.768**	.286*	.121	.316*	.752* *	.725* *	.067	.095	.807**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.693	.017	.232	.620	.017	.000	.000	.000	.000	.000	.033	.375	.018	.000	.000	.622	.485	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P03	Pearson Correlation	.925**	.936* *	1	.116	.255	.157	.009	.254	.610* *	.742* *	.668* *	.652* *	.694**	.256	.145	.256	.683* *	.667* *	.121	.119	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.393	.058	.249	.945	.059	.000	.000	.000	.000	.000	.057	.288	.057	.000	.000	.374	.384	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P04	Pearson Correlation	.056	.054	.116	1	-.063	.197	-.071	-.197	.104	.029	.104	.114	.097	-.117	.048	-.117	.126	.115	.050	.073	.144
	Sig. (2-tailed)	.684	.693	.393		.644	.145	.604	.145	.445	.832	.448	.403	.478	.389	.728	.389	.356	.397	.713	.592	.289
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P05	Pearson Correlation	.306* *	.318* *	.255	-.063	1	.147	.071	.932* *	.236	.338* *	.408* *	.341* *	.376**	.091	.248	.986* *	.409* *	.384* *	.232	.276* *	.597**
	Sig. (2-tailed)	.022	.017	.058	.644		.281	.604	.000	.081	.011	.002	.010	.004	.507	.066	.000	.002	.003	.086	.039	.000

	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	
P06	Pearson	.127	.162	.157	.197	.147	1	-.070	.096	.107	.095	.136	.198	.151	-.140	-.063	.123	.160	.237	-.119	-.032	.238
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.351	.232	.249	.145	.281		.606	.482	.434	.486	.317	.144	.266	.302	.643	.365	.240	.078	.382	.814	.077
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P07	Pearson	.045	.068	.009	-.071	.071	-.070	1	.059	.020	.057	.053	-.004	.070	.022	-.220	.052	.029	-.009	-.172	-.176	.080
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.740	.620	.945	.604	.604	.606		.667	.882	.678	.699	.975	.610	.874	.104	.703	.833	.949	.205	.194	.558
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P08	Pearson	.281*	.317*	.254	-.197	.932*	.096	.059	1	.166	.316*	.354*	.270*	.325*	.071	.246	.948*	.360*	.314*	.231	.248	.539**
	Correlation					*						*					*	*				
	Sig. (2-tailed)	.036	.017	.059	.145	.000	.482	.667		.221	.018	.007	.044	.015	.604	.068	.000	.006	.019	.086	.065	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P09	Pearson	.707**	.643*	.610*	.104	.236	.107	.020	.166	1	.682*	.805*	.802*	.818**	.287*	.191	.232	.762*	.752*	.147	.189	.758**
	Correlation		*	*							*	*	*					*	*			
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.445	.081	.434	.882	.221		.000	.000	.000	.000	.032	.159	.085	.000	.000	.279	.163	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P10	Pearson	.787**	.746*	.742*	.029	.338*	.095	.057	.316*	.682*	1	.857*	.771*	.876**	.365*	.162	.333*	.849*	.809*	.171	.131	.829**
	Correlation		*	*						*		*	*		*			*	*			
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.832	.011	.486	.678	.018	.000		.000	.000	.000	.006	.234	.012	.000	.000	.208	.336	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P11	Pearson	.786**	.749*	.668*	.104	.408*	.136	.053	.354*	.805*	.857*	1	.894*	.982**	.363*	.308*	.399*	.946*	.896*	.254	.302*	.914**
	Correlation		*	*		*			*	*	*		*	*	*		*	*	*			

P17	Pearson Correlation	.784**	.752*	.683*	.126	.409*	.160	.029	.360*	.762*	.849*	.946*	.907*	.965**	.400*	.255	.400*	1	.940*	.205	.249	.912**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.356	.002	.240	.833	.006	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.058	.002		.000	.130	.064	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P18	Pearson Correlation	.782**	.725*	.667*	.115	.384*	.237	-.009	.314*	.752*	.809*	.896*	.971*	.912**	.345*	.270*	.374*	.940*	1	.198	.264*	.893**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.397	.003	.078	.949	.019	.000	.000	.000	.000	.000	.009	.044	.004	.000		.144	.049	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P19	Pearson Correlation	.085	.067	.121	.050	.232	-.119	-.172	.231	.147	.171	.254	.215	.199	.291*	.974*	.262	.205	.198	1	.963*	.382**
	Sig. (2-tailed)	.532	.622	.374	.713	.086	.382	.205	.086	.279	.208	.059	.111	.141	.030	.000	.051	.130	.144		.000	.004
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P20	Pearson Correlation	.111	.095	.119	.073	.276*	-.032	-.176	.248	.189	.131	.302*	.280*	.247	.248	.988*	.302*	.249	.264*	.963*	1	.422**
	Sig. (2-tailed)	.417	.485	.384	.592	.039	.814	.194	.065	.163	.336	.024	.036	.066	.065	.000	.024	.064	.049	.000		.001
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56
P21	Pearson Correlation	.828**	.807*	.762*	.144	.597*	.238	.080	.539*	.758*	.829*	.914*	.881*	.914**	.417*	.422*	.593*	.912*	.893*	.382*	.422*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.289	.000	.077	.558	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.001	.000	.000	.000	.004	.001	
	N	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget)

Pernyataan	r_{hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0.699	0.214	Valid
2	0.492	0.214	Valid
3	0.547	0.214	Valid
4	0.653	0.214	Valid
5	0.537	0.214	Valid
6	0.581	0.222	Valid
7	0.476	0.214	Valid
8	0.408	0.214	Valid
9	0.699	0.214	Valid
10	0.378	0.214	Valid
11	0.094	0.214	Tidak Valid
12	-0.082	0.214	Tidak Valid
13	-0.208	0.214	Tidak Valid
14	-0.151	0.214	Tidak Valid
15	0.408	0.214	Valid
16	0.378	0.214	Valid
17	0.410	0.214	Valid
18	0.586	0.214	Valid
19	0.313	0.214	Valid
20	0.608	0.214	Valid

Variabel Y (Minat Belajar)

Pernyataan	r_{hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	0,828	0.214	Valid
2	0,807	0.214	Valid
3	0,762	0.214	Valid
4	0,144	0.214	Tidak Valid
5	0,597	0.214	Valid
6	0,238	0.214	Valid
7	0,080	0.214	Tidak Valid
8	0,539	0.214	Valid
9	0,758	0.214	Valid
10	0,829	0.214	Valid
11	0,914	0.214	Valid
12	0,881	0.214	Valid
13	0,914	0.214	Valid
14	0,417	0.214	Valid
15	0,422	0.214	Valid
16	0,593	0.214	Valid
17	0,912	0.214	Valid

18	0,893	0.214	Valid
19	0,382	0.214	Valid
20	0,422	0.214	Valid

Uji Reliabilitas Angket Intensitas Penggunaan Gadget

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.701	20

Uji Reliabilitas Minat Belajar

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.761	20

Lampiran 1.5

Analisis Deskriptif Data Intensitas Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gadget	46	38	61	52.85	4.570
Minat Belajar	46	45	71	59.70	6.328
Valid N (listwise)	46				

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Intensitas Penggunaan Gadget	0.122	46	0.084	0.955	46	0.074
Minat Belajar	0.084	46	.200 [*]	0.972	46	0.317
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Intensitas Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	789.549	15	52.637	1.560	0.146
		Linearity	682.379	1	682.379	20.225	0.000
		Deviation from Linearity	107.169	14	7.655	0.227	0.997
	Within Groups		1012.190	30	33.740		
	Total		1801.739	45			

Uji Regresi Sederhana

Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.618 ^a	.382	.368	5.089
a. Predictors: (Constant), gadget				

Coefficients

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	14.284	8.841		1.616	.113
gadget	.860	.167	.618	5.155	.000

a. Dependent Variable: minat belajar

T-Tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran 1.5**Dokumentasi**



**PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jln. Manunggal No.11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
Website: dpmptsp.polmankab.go.id Email: dpmptsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR: 500.16.7.2 /0784/IPL/DPMTSP/VIII/2025

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
3. Memperhatikan:
a. Surat permohonan sdr. RISK A
b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor: B-0784/Kesbangpol/B.1/410.7/VIII/2025, Tgl. 06-08-2025

MEMBERIKAN IZIN

Kepada: Nama : RISK A
NIM/NIDN/NIP/INP : 10156121144
Asal Perguruan Tinggi : STAIN MAJENE
Fakultas : -
Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : BANUA ADOLANG KEC. PAMBOANG
KAB. MAJENE

Untuk melakukan penelitian di UPTD SMA Negeri 1 Alu Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Agustus s/d September 2025 dengan Proposal berjudul "PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII DI UPTD SMA NEGERI 1 ALU"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,
Pada tanggal 7 Agustus 2025
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu,



I NENGAH TRI SUMADANA, AP, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP 197605221994121001

Tembusan:
1. Unsur forkopin di tempat

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI BARAT
DINAS PENDIDIKAN & KEBUDAYAAN
UPTD SMA NEGERI 1 ALU
 Jl. Pendidikan Desa Mombi Kec. Alu Kab. Polewali Mandar K.P 9;
 e-mail : alu_sma1@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR B/000/65/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Alu, Kecamatan Alu, Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: RISK A
NIM	: 10156121144
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam

Benar Mahasiswa yang tersebut namanya diatas, telah selesai melaksanakan Penelitian pada UPTD SMAN 1 ALU pada Tanggal 12 Agustus s/d 12 September 2025

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Alu, 8 Desember 2025
 Kepala Sekolah,



Gisman, S. Pd., M. Pd.
 Pembina Tk.1, IV/b
 NIP. 196812091998021001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Riska, lahir di Dusun Coci, Desa Banua Adolang, pada tanggal 02 April 2003, anak pertama dari 2 bersaudara, anak dari pasangan bapak Samsul dan Ibu Kurnia, penulis pertama kali menempuh Pendidikan di SDN 35 Coci, selama 6 tahun lamanya dan lulus pada tahun 2015, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat SMP yaitu di SMP Negeri 4 Tinambung, selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2018, pada tahun tersebut penulis kembali melanjutkan pendidikan pada tingkat SMK di SMK Negeri Limboro, selama 3 tahun, dan lulus pada tahun 2021. Setelah itu, penulis meneruskan pendidikan di STAIN Majene dan mengambil Jurusan Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, serta usaha yang disertai dengan doa dan restu dari kedua orang tua, penulis dapat menjalani aktivitas akademik di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene (STAIN Majene). Alhamdulillah, penulis berhasil menyelesaikan studi dengan menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XII di UPTD SMA Negeri 1 Alu.