

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAGI MAHASISWA  
SEMESTER III PRODI PAI JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS UIN FAS  
BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Mempeoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**Erlizah**

NIM. 1811210234

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU TAHUN 2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erlizah  
NIM : 181120234  
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

“Penggunaan *Gadget* dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.”

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

Bengkulu, 26 Juli 2022

Menyatakan,



Erlizah

NIM.1811210234

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu**" yang disusun oleh : **Erlizah Nim : 1811210234** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Jum'at tanggal 29 Juli 2022 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Ketua

**Dr. Alimni, M.Pd**

NIP. 197504102007102000

Sekretaris

**Khosi'in, M.Pd.Si**

NIP. 198807102019031004

Penguji I

**Wiwinda, M.Ag**

NIP. 197606042001122004

Penguji II

**Hengki Sastrisno M.Pd.I**

NIP. 199001242015031005

Bengkulu, Juli 2022

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Mus Mulyadi, M.Pd**

NIP. 197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat - Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Erlizah

NIM : 1811210234

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i

Nama : Erlizah

NIM : 1811210234

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar bagi mahasiswa Semester III prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, Juni 2022

Pembimbing 1

  
Drs. Sukarno, M.Pd

NIP.196102052000031002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Erlizah

NIM : 1811210234

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya,  
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Erlizah

NIM : 1811210234

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap  
Prestasi Belajar bagi mahasiswa Semester  
III prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas  
Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati  
Sukarno Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah  
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam  
bidang ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan  
terima kasih. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, Juni 2022

Pembimbing II

**Masrifa Hidayani, M.Pd**

**NIP.197506302009012004**

**Nama : Erlizah**

**NIM : 1811210234**

**Prodi : Pendidikan Agama Islam**

## **ABSTRAK**

*Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* atau *android* maupun *tablet*. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, untuk Mengetahui Pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dan untuk Mengetahui prestasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dokumentasi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PAI angkatan 2020 semester III. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana, uji *t* dan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Dari *output* yang diolah melalui *SPSS/16* dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 3,290$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,003 < 0,05$  dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan  $df = N-1-1 = 2,074$ , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima dengan signifikan 5% artinya variabel penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar Mahasiswa semester II Program Studi (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu sebesar 33% dan sisanya yaitu 67% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

**Kata Kunci : Gadget, Prestasi Belajar**

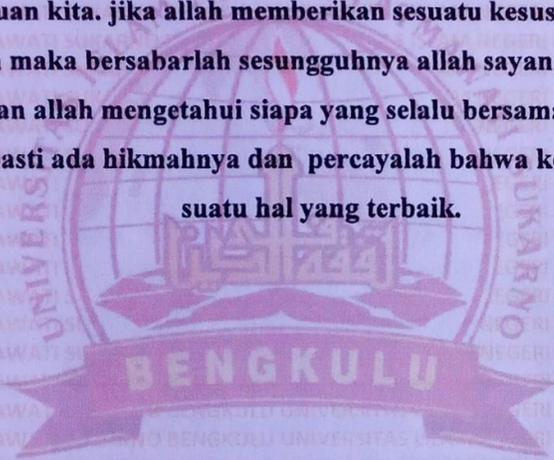
## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”**

(Qs. Al Baqarah 286)

**Penjelasan: Allah tidak akan memberikan ujian yang diluar batas kemampuan kita. Jika Allah memberikan sesuatu kesusahan atau suatu musibah maka bersabarlah sesungguhnya Allah sayang kepada orang bersabar, dan Allah mengetahui siapa yang selalu bersamanya, dibalik suatu masalah pasti ada hikmahnya dan percayalah bahwa ketetapan Allah itu suatu hal yang terbaik.**



## PERSEMBAHAN

**Bismillahirrahmannirohim,**

***Alhamdulillah*, Puji Syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan banyak nikmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam turcurahkan atas nabi besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahilliyah menuju zaman modern saat ini. Dengan rasa syukur yang mandalam, dengan telah diselesaikannya karya Skripsi ini penulis persembahkan kepada :**

- ❖ **Kepada Orang Tua Bapak Abu bakar dan Ibu Masning Tercinta, yang telah memberi dukungan, arahan, Cinta Kasih Sayang serta Do'a yang tiada hentinya.**
- ❖ **Ke Tiga Saudara Kandungku Ayukku Laila Laita tersayang baik, Kakakku Ayin Muhklas tersayang yang baik, dan Ayukku Puput Turiyani tersayang yang baik. Mereka tidak henti-hentinya memberikan semangat dan dukugan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.**
- ❖ **Keluarga Besar dari pihak Bapak Neknang Alm Mahmud dan Nekno Cik saying juga keluarga dari Ibu Alm Neknang alit dan Almarhumah Nekno**

qomariah. Mereka yang telah mendo'akan, membimbing, serta mendukung dalam penyelesaian skripsi.

- ❖ Ketiga kakak iparku, kakak Arif Sumantri yang baik, dan kakak andi yang baik, serta ayuk iparku Risa yang baik. Mereka Selalu mendukung dan memberi semangat, serta mendo'akan dalam penyelesaian skripsi.
- ❖ Adikku Ilma Julianti dan Hikmah yang tersayang. Mereka selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
- ❖ Pembimbingku yang terbaik Pembimbing I Bapak Drs. Sukarno,M.Pd dan Pembimbing II Ibu Masrifa Hidayani, M.Pd. yang memberikan arahan dan bimbingan serta semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Keluarga Kosan Hinda Hapita, Ayuk Siti Hartina, Atisa prianti, dan Dera Buana Mirka. Yang telah menemani perjalanan selama kuliah dan memberikan semangat serta Motivasi dalam penyelesaian skripsi.
- ❖ Sahabat-sahabat ku Pejuang Toga Ida Hamidah, Novesa Antin Solehad, Puri Anggraini, Della Damayanti, Nadhifah Jihan Savira, Puput Oktaviani. Mereka yang telah menemani perjalanan selama

**kuliah, memberikan semangat, motivasi, serta dukungan dalam penyelesaian skripsi.**

- ❖ Temanku M. Fikri Akbariansah Yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi.**
- ❖ Teman-teman PAI H atau Tempoyak Tapai FC Dwinka syahlina, Muhammad Akbar, Fazlin dwi Saputra, Novalino ariandi, Gilang Perdana, Muhammad Dian Prasetyo, Erfin erwandi, Muhammad Haris rivaldi, Muhammad ikhwan, Sulpian, Imam, Lusy Marcella, Nelfitina, Vika sri oktavia, Yuliari, Felizah, Fenti, ayu puspita.**
- ❖ Teman-rteman Seperjuang PAI angkatan 2018**
- ❖ Almamaterku tercinta UIN FAS Bengkulu.**

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullah Wabarokatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penggunaan *Gadget* dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu". Shalawat serta salam selalu peneliti limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, atas jasa beliau kita sebagai umat Islam bisa melihat dunia ini dipenuhi akhlaq yang mulia, rahmat, dan kasih sayang yang selalu tumbuh diantara umatnya. peneliti menyadari bahwa dalam perjalanan studi maupun dalam penyelesaian skripsi ini banyak memperoleh bimbingan dan motivasi dai berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr.KH. Zulkarnain, M.Pd, selaku Rektor UIN FAS Bengkulu yang telah memberi dorongan dan fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan.
2. Dr.Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris dan stafnya yang selalu mendorong atas keberhasilan peneliti.

3. Adi Saputra, M.Pd selaku sekretaris jurusan Tarbiyah dan Pembimbing Akademik yang senantiasa sabar dalam memberi arahan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
4. Hengki Satrisno M.Pd.I selaku Koordinator Prodi PAI yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Sukarno, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu sabar dalam memberi arahan dan bimbingan yang selalu mendorong dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Masrifa Hidayani, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu sabar dalam memberikan arahan dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
7. Para Dosen dan tenaga kependidikan di prodi PAI yang telah banyak memberika ilmu pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa, dan bangsa.
8. Kedua Orang Tua, Bapak Abu Bakar dan Ibu Masning yang selalu Menyayangi, memberi arahan dan banyak memberikan dukungan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini, dan keluarga besar yang selalu mendukung dalam Penyelesaian skripsi ini.
10. Pihak Perpustakaan yang telah membantu dan berdistribusi menyiapkan buku-buku serta jurnal dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Tempat Penelitian yang telah memberi izin dan siap untuk diteliti.
12. Almamater UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mengantarkan hingga terelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu dalam lancarnya penyusunan skripsi ini. Di dunia ini tidak ada yang sempurna, oleh karena itu peneliti memohon maaf apabila dalam skripsi terdapat kesalahan yang tidak peneliti sengaja. Dan peneliti mengharap kritik dan saran dari pembaca, agar peneliti dapat menjadi lebih baik lagi dan skripsi ini bisa lebih sempurna serta lebih bermanfaat bagi pendidikan peneliti khususnya dan pembaca umumnya.

Wassalammualaikum Warohmatullah Wabarokatuh

Bengkulu, Juli 2022  
Peneliti

**Erlizah**  
NIM.1811210234

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING I</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan dan Manfaat penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengertian <i>Gadget</i> .....	14
B. Pengertian Prestasi Belajar .....	35
C. Pengertian Mahasiswa PAI.....	42
D. Kajian Pustaka .....	50
E. Hipotesis .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian.....	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	57
C. Populasi dan Sampel.....	57
D. Teknik Pengumpulan Data .....	59
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	65
F. Teknik Analisis Data .....	74
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Deskripsi Data .....	83
B. Analisis Data .....	96

1. Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> .....	96
2. Variabel Prestasi Belajar .....	99
3. Uji Pra Syarat .....	102
a. Uji Normalitas .....	102
b. Uji Homogenitas .....	105
c. Uji Linearitas.....	106
4. Hasil Uji Hipotesis .....	109
C. Keterbatasan Penelitian.....	114

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	120
B. Saran.....	121

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Kajian Pustaka	50
3.1	Alternative Jawaban dan Skoring Angket	61
3.2	Kisi-kisi Angket	62
3.3	Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y (Hasil Belajar)	68
3.4	Pengukuran Combach's Alpha	71
3.5	Koefisien Realibilitas Instrumen Penggunaan <i>gadget(case Prosessing Sumary)</i>	73
3.6	Koefisien Realibilitas Intrumen Penggunaan <i>gadget (Realibilitas statistic)</i>	74
4.1	Kepemimpinan Jurusan-jurusan FTT	86
4.2	Kepemimpinan FTT Priode 2021-2022	87
4.3	Keadaan Mahasiswa Program Studi PAI	95
4.4	Data Hasil Pengisian Angket Penelitian	97
4.5	Data Nilai Semester III Prodi PAI	100
4.6	Uji Normalitas (One Sample Kolmogorov Semirnov Test)	103
4.7	Uji Homogenitas	105
4.7	Uji Liniaritas (Anova Table)	106
4.8	Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	109
4.9	Model Summary	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Dimana sekarang sudah hadirnya teknologi yang sangat membantu untuk berkomunikasi meskipun dengan jarak jauh, sekarang telah hadir teknologi *gadget*, seperti *ipad*, *tablet*, *smartphone*, *computer* dan *televisi*, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki *gadget* banyak memberikan manfaat dalam hal berinteraksi atau berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata.

Perkembangan teknologi memudahkan pengguna internet untuk memperoleh materi pembelajaran,

berkomunikasi dengan konten, pengajar, dan siswa lainnya; dan untuk mengakses dukungan selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kepercayaan diri, untuk mendapatkan pengetahuan, dan untuk menciptakan pengalaman belajar baru.<sup>1</sup>

Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet itu, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. *Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun *tablet*. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga sering kali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada nilai akademik dan prestasi siswa. Pada *era* sekarang *gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang

---

<sup>1</sup> Amin, A., Alimni, & Lestari, M, ), *Student Perception of Interactions between Student and Lecturers, Learning Motivation and Environment during Pandemic Covid-19*, JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 23, No. 3, (2021) h.248-260.

dapat berdampak buruk pada nilai akademik maupun prestasi mereka. Tidak heran jika *gadget* pada era sekarang banyak disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada era sekarang telah berubah menjadi barang yang menarik terutama pada teknologi *touchscreen* dan juga telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian, terutama pada anak-anak.<sup>2</sup>

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada mahasiswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Akan tetapi, *gadget* memiliki dampak positif yaitu dapat mencari informasi, menambah wawasan, atau dapat mencari bahan pelajaran, serta mempermudah mengerjakan tugas dan dapat mempermudah berkomunikasi walau tidak bertatap muka. Pagaruh *handphone* terhadap

---

<sup>2</sup>Nurmalasari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi That are Easy to Carry Anywhere for," *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 111-15,

prestasi belajar mahasiswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar.<sup>3</sup>

*Handphone* android sangat bermanfaat bagi manusia baik pada kalangan orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak sekalipun, maupun kalangan social menengah atas , dan menengah kebawah. karena *handpone* android dapat dimanfaatkan kedalam hal yang positif seperti kita gunakan untuk mengakses internet dimana internet atau alamat *website* yang di akses menggunakan *handphone android* bertujuan untuk mengetahui hal yang belum kita pahami, bisa memberikan informasi yang terbaru, membantu tugas sekolah, mencari referensi, jurnal, dan lain sebagainya. Dari hal tersebut kita bisa menyimpulkan bahwa manusia tidak bisa jauh dari *handphone android* karena *handphone android* sangat penting bagi kehidupan untuk halnya berkomunikasi dengan keluarga, dengan teman sehingga tali silaturahmi tetap terjaga, bukan hal itu saja *handphone android* juga

---

<sup>3</sup> Ibid. pp.116-118

menjadi kebutuhan sehari-hari apalagi mahasiswa yang mana harus mencari informasi terkini.

Prestasi Belajar adalah suatu hasil akhir yang dicapai dengan jalan yang baik dan mendapatkan nilai yang tertinggi bagi siswa atau mahasiswa yang benar mau belajar atau bisa memahami apa yang diberikan oleh guru, Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia baik itu sifat ataupun tindakan dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan dalam hal berbicara, berkomunikasi, bertingkah laku yang baik, berketerampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*.

Pendidikan adalah upaya untuk memanusiakan manusia agar menjadi manusia seutuhnya. pendidikan tidak hanya teori yang di dapatkan tetapi pendidikan menjadi ajang untuk merubah sifat seseorang, karakter seorang, kualitas seseorang dan masih banyak lagi hal yang baik. Pendidikan merupakan upaya terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi diri. Tujuan utama untuk pendidikan adalah untuk menciptakan generasi yang intelektual dan mampu memadukan antara pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dijadikan sebagai dasar kehidupan social.<sup>4</sup>

Komunikasi didefinisikan sebagai apa yang terjadi jika suatu makna diberikan kepada suatu perilaku, maksudnya disini adalah komunikasi itu berlangsung ketika seseorang berbicara dan ada yang menanggapi, komunikasi dilakukan dengan adanya dua orang atau pun lebih dua

---

<sup>4</sup> Alfauzan Amin, Alimni Alimni, dkk., *The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students*, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 5, Num. 4, (2021), pp. 622-630.

orang, komunikasi untu di era sekarang bisa lewat *handphone* jadi kita msekipun jauh masih bisa berkomunikasi.

Dimasa pandemi ini *gadget* sangat berperan penting karena dengan adanya *gadget* semua orang bisa berkomunikasi dan bersilaturahmi meskipun tidak kontak langsung, dan mahasiswa bisa belajar dengan menggunakan *gadget* diwaktu pandemi, mahasiswa juga dapat berinteraksi dengan mahasiswa laian terutama dengan dosen mata kuliah, dan mahasiswa dapat mencari referensi dari *google book*, serta dapat melakukan proses pembelajaran menggunakan wa group, dengan *classroom*, *google form*, *telegram*, dan *zoom*.

Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 27 juli (2021), yang terdapat di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Prodi PAI Semester 3 Mahasiswa semua sudah menggunakan *gadget* yang berupa *smartphone* maupun *tablet pc*, ataupun *laptop*. Mahasiswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk

Membuka (*Wa, You tube, Ig, dan Google, dan sebagainya.*) untuk mencari informasi lebih luas, atau mencari tugas di internet seperti mencari di *google* atau *wibesite*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis di Prodi PAI (Pendidikan Agama Islam) Semester III melalui *google form* yaitu dengan mengirim pertanyaan kepada mahasiswa-mahasiswi semester III prodi PAI bahwa *gadget* berpengaruh besar dan sangat penting bagi mahasiswa-mahasiswi dalam menggapai prestasi belajar, Dari sekitar 90% mahasiswa belajar menggunakan *gadget* karena dengan adanya pandemi covid 19 proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* dan *offline*. Mahasiswa menghabiskan waktu 3-4 jam untuk belajar sisanya *gadget* dapat digunakan untuk sosial Media, menonton video, mendengarkan musik, dan bermain game. Dengan adanya *gadget* dapat membantu mahasiswa untuk mencari informasi dan dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa,

prestasi akademik mahasiswa rata-rata IP (indeks prestasi) di atas 3,5.

Jadi kesimpulan di atas adalah *gadget* sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar dan dengan adanya *gadget* dapat membantu mencari informasi, mencari referensi, dan berkomunikasi tanpa batas ruang. Pengaruh dampak positif dan negativenya tergantung pemakaian dan kontrol diri personal masing-masing, jika kita dapat mengontrolnya maka kita dapat juga dampak positifnya akan tetapi jika kita tidak dapat mengontrol pemakaiannya maka kita dapat merasakan dampak negative, jadi berpengaruh positif atau tidak tergantung pemakaiannya. Untuk kita sebagai mahasiswa harus meminimalisir pemakaian *gadget* agar tidak berpengaruh pada kesehatan karena dari penulis yang jumpai banyak mahasiswa yang mengalami *insomnia* dikarenakan kekurangan waktu tidur.

Tetapi dengan adanya *gadget* bisa membantu mahasiswa mempermudah mencari informasi di dalam

pembelajaran PAI, adanya informasi yang terkini dapat menambah pengetahuan sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar bagi mahasiswa PAI Semester III, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu dalam proses pembelajaran?

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

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan Penelitian ini yaitu:

- a. Mengetahui Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

Penulisan ini memberikan beberapa manfaat yaitu:

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Secara teoritis

- 1) Bagi ilmu pengetahuan, dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang media sosial dan prestasi belajar khususnya mengenai perkembangan teknologi dan komunikasi.
- 2) Bagi pelaku akademik, penelitian ini dapat diharapkan menjadi bahan referensi bersama dan menjadi masukan bagi pengguna *gadget* khususnya pada dosen dan mahasiswa..

b. Manfaat penelitian secara praktis

1) Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini sangat bermanfaat serta menjadi masukan untuk memperbaiki prestasi belajar serta membuat inovasi Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

2) Dosen

Dapat mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar bagi mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa.

3) Mahasiswa

Mahasiswa dapat merasakan adakah pengaruh Penggunaan *Gadget* Prestasi Belajar bagi

mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan  
Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS  
Bengkulu.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian *Gadget*

Definisi *Gadget* Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Terdapat ciri yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan perkembangan teknonologi yang digunakan sangat cepat. Dalam perkembangannya, istilah *gadget* dinisbatkan kepada *smarthphone*, *computer* khusus, dan *laptop* canggih(*netbook*).<sup>1</sup>

*Gadget* merupakan salah satu alat yang bisa dijadikan media belajar, *gadget* ini juga sudah terpilih

---

<sup>1</sup> Ishomuddin,MA,dkk., *Pembangunan Social dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen*, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2016), hal. 340.

salah satu berkembang teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai media komunikasi *gadget* juga bisa digunakan sebagai sumber informasi atau pengetahuan,penyimpan berbagai *file*, menyimpan berbagai aplikasi, jejaringan *social* dan sebagai alat untuk mengambil dokumentasi. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *gadget*.<sup>1</sup>

*Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah:

---

<sup>1</sup>Harfiyanto ,doni,dkk.2015 .*Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1, Semarang. Semarang:Universitas Negeri Semarang.* hlm.4

a. *Sejarah Smartphone*

*Smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi pada saat itu *smartphone* tidak seanggih sekarang karena pada saat itu *smartphone* memiliki fasilitas atau aplikasi seperti kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatatan, email, dan sebagainya. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, BlackBerry, Motorola, HTC dan masih banyak lagi.<sup>1</sup>

b. *Sejarah singkat Laptop*

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama *laptop*. Pada tahun 1970 telah merancang komputer *portabel*, ia adalah

---

<sup>1</sup> Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, Bila Si Kecil Bermain Gadget, (Bisakimia : 2014), hlm 8

seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *Software* dan bekerja disebuah penerbitan buku di Amerika.

Pada tahun 1981 *laptop* pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama *Osborne*. Dari bentuknya a mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi batre cadangan. Namun kini *laptop* telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam *fitur* pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.<sup>2</sup>

c. Sejarah singkat *tablet PC*

*Elisa Grey* disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut *PC tablet*. Perangkat yang dibuat

---

<sup>2</sup> Ibid.,hlm.9

oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai *PC tablet* tetapi *Teleautograph*. Pada tahun 1945 *Vennear Bush* mengembangkan temuan 4 Derry Iswidharmanjaya & Beranda *Agency*, Bila Si Kecil Bermain *Gadget*, Elisa dengan perangkat yang diberi nama *memex*.

Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylush* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *Gadget* yang disebut *PC Tablet* atau disingkat menjadi *Tablet*.<sup>3</sup>

#### d. Sejarah singkat Vidio *Game*

---

<sup>3</sup> Ibid, hlm.10-11

Penemu *game* adalah *Steven Russel* pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah *Star wars*. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul *game* yang cukup terkenal dikalangan *gamers* saat itu, namanya *Game Pong* dengan menggunakan sistem disket atau *cartridge*. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul *game* yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni *game patman*. Di tahun 1993 tercipta *game* yang juga tidak kalah populernya dengan *patman* yakni *game Mortal Combat*. *Game* ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan.

Lima tahun kemudian munculah *game Doom* dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3D tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas. Lalu di tahun 2000- an seiring perkembangan teknologi

maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi perkembangan mesin *game* atau sering disebut konsol seperti *playtation* atau *X-box*. Tak cukup itu kini game dapat dimainkan di *Gadget* lain seperti *smartfhone*, *tablet*, ataupun *laptop*. Bahkan dengan adanya *game online* maka *game* akan selalu berkembang.<sup>4</sup>

Macam-macam Aplikasi *Gadget* Sebuah *fitur* yang terdapat pada setiap *telepon* gengggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya:

a. Aplikasi Jejaring Sosial

1). *Facebook*

*Facebook* adalah sebuah situs jejaring sosial yang digunakan manusia untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan manusia lain dengan jarak

---

<sup>4</sup> Ibid. hal.12

yang jauh. *Facebook* memiliki berbagai macam aplikasi tambahan *chatting*, *vidiochat*, halaman komunal, dan lain-lain. *Facebook* adalah situs web jaringan social yang diluncurkan pada 4 februari 2004 dan didirikan olehh Mark Zuckerberg.<sup>5</sup>

## 2) *Twitter*

*Twitter* adalah sebuah situs *web* yang dimiiliki dan dioprasikan oleh *twitter.inc* dan merupakan salah satu layanan jejaringan sosial dan microblog daring yang memungkinkan para penggunanya untuk mengirim, menerima, dan membaca pesan berbasis teks yng jumlah karakternya mencapai 140 karakter yang diknal dengan sebutan kicauan(*tweet*). *Twitter* mengalami pertumbuhan

---

<sup>5</sup> Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*, (Guepedia: 2019), hal.36

yang sangat pesat dan dengan cepat meraih popularitas diseluruh dunia.<sup>6</sup>

### 3). *Instagram*

*Instagram* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial yang didalamnya fokus kepada berbagi foto penggunanya. Nama *instagram* terdiri dari dua kata yaitu *insta*” dan *“gram*” *insta* berasal dari kata *instan* , yang dapat diartikan dengan kemudahan dalam mengambil dan melihat foto. *Gram* berasal dari kata *telegram*, yang dapat diartikan dengan mengirim sesuatu (foto) kepada orang lain.

*Instagram* adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter-fiter yang tersedia, dan

---

<sup>6</sup> Ibid. hal 37

membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk Instagram milik sendiri.<sup>7</sup>

#### 4). *WhatsApp*

*WhatsApp* adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan *basic* mirip *BlackBerry Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS karena *whatsapp messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain. Aplikasi *whatsapp messenger* menggunakan koneksi *3G, 4G dan wifi* untuk komunikasi data.

#### 5) *Line*

*Line* adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti *smartphone, tablet dan computer*.

---

<sup>7</sup> Ibid. hal. 41

*Line* difungsikan dengan menggunakan jaringan *internet* sehingga penggunaan *line* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain-lain.<sup>8</sup>

6) *Youtube*

*Youtube* adalah sebuah situs *web* berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan *Paypal* pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video. Kebanyakan konten di *youtube* di unggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah menggunakan material mereka di situs ini sebagai bagian dari program kemitraan *Youtube*.

---

<sup>8</sup> Ibid. hal. 38

### 7) *Snapchat*

*Snapchat* adalah aplikasi untuk berbagi foto yang unik car kerjanya sederhana. Pengguna bisa mengambil foto atau vidio yang dikirimkan melalui snapchat, mengatur berapa sama foto itu bisa dilihat oleh penerima lalu mengirimkannya kepada teman. maksimal waktu yang disetel 10 detik.

### 8) *Path*

*Path* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi gambar dan pesan. Pengguna dari *path* ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga dan teman-teman.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Ibid. hal 39

b. Aplikasi *Browsing*

1). *Google Chrome*

*Google chrome* adalah sebuah peramban *web* sumber terbuka yang dikembangkan oleh *google* dengan menggunakan mesin *rendering Webkit*. Proyek sumber terbukanya sendiri dinamakan *chrome*.

2) *Mozilla Firefox*

*Mozilla Firefox* (aslinya bernama *Phoenix* dan kemudian untuk saat ini dikenal sebagai *Mozilla Firebird*) adalah peramban *web* lintas *platform* gratis yang dikembangkan oleh yayasan *Mozilla* dan ratusan sukarelawan. *Fiefox* dapat dijalankan pada berbagai macam system operasi seperti *Miscrosoft Windows, Linux, Mac OS X, dan FreeBSD*.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Firman M suaraya, *Sekejap Mata Membangun CBT(computer base test) dengan Candy CBT*, (Indramayu: Guepedia 2021). hal 30-31

### 3) *Opera*

*Browser* ini memiliki cara instalasi yg mudah, tidak ada kesulitan saat melakukan *instalasi*. Kemampuan menyimpan *chace* dari *browser* ini cukup baik sehingga jika Anda ingin membuka suatu situs untuk yang kedua kalinya atau bahkan lebih, maka situs tersebut akan terbuka lebih cepat. Banyak fitur yang memudahkan pemakaian, seperti '*speed dial*', Mendukung *Flash*, Ringan, Cepat dalam pemanggilan *cache* dll.<sup>11</sup>

*Gadget* memiliki fungsi yang sangat banyak sekali, ada yang sering digunakan ada juga yang hanya sekedarnya saja dalam menggunakan yang paling sering digunakan diantaranya adalah: meliputi menelpon, mengirim sms, mengakses *internet* dan mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur *camera/video*.

---

<sup>11</sup> Ibid. hal.33

## Bentuk-bentuk Interaksi Sosial Siswa Menggunakan

*Gadget* yaitu sebagai berikut:

### a. Pola Asosiatif Kerjasama.

Kerjasama-kerjasama yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membentuk grup baik di *BBM*, *LINE* ataupun *WA*. Hal yang dilakukan dengan menggunakan gadget adalah saling berbagi informasi, mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, melakukan perjanjian dengan siswa lain untuk berkumpul pada suatu tempat (*nongkrong*) yang telah mereka sepakati bersama. Kaitannya kerjasama dalam berbagi informasi, siswa yang memiliki informasi mengenai ekstrakurikuler ataupun kegiatan osis akan membagikan informasi tersebut ke grup-grup yang sudah dibentuk atau menyebarkan langsung ke siswa yang bersangkutan.

Hal lain adalah berkaitan dengan mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, kerjasama-kerjasama

yang dilakukan oleh siswa adalah dengan membagikan jawaban yang telah dikerjakan ke grup atau forum yang telah dibuat oleh siswa atau kelas, kemudian siswa lain bisa mendapatkan jawaban dari grup tersebut. Kerjasama yang dilakukan dalam pemanfaatan *gadget* pada saat ulangan juga pernah terjadi, akan tetapi selebihnya ada rasa takut dari siswa karena jika guru mendapati hal tersebut maka guru atau pihak sekolah dengan tegas akan mengambil dan menyita *gadget* siswa tersebut.

b. Proses Disosiatif

Konflik atau Pertentangan atau pertikaian adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan. Konflik dalam interaksi sosial siswa menggunakan *gadget* sangat jarang terjadi, yang terjadi hanyalah sebatas salah paham yang

mengakibatkan gesekan antar siswa. Karena dalam berkomunikasi menggunakan bbm atau media sosial lainnya banyak terdapat bahasa informal yang kadang membuat salah paham antara pengirim dan penerima pesan.<sup>12</sup>

Fungsi utama dari kehadiran *gadget* adalah memudahkan segala sesuatu, misalnya dari segi kemudahan berkomunikasi, mendapatkan informasi atau pengetahuan, dan aktivitas lainnya. Adapun fungsi dari *gadget* adalah sebagai berikut:

a. Media Komunikasi

Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat berkomunikasi lewat *smartphone*, *laptop* dan lainnya.

---

<sup>12</sup> Harfiyanto ,doni,dkk.2015 .*Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1, Semarang. Semarang:Universitas Negeri Semarang. hlm.3-4*

b. Akses Informasi

*Gadget* berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di *internet*.

c. Media Hiburan

*Gadget* dapat berfungsi sebagai media hiburan seperti mendengarkan *music* dan dapat membuka vidio.

d. Gaya Hidup

*Gadget* sudah menjadi suatu benda atau alat yang penting bagi kehidupan manusia saat ini. Dan dapat dikatakan mempengaruhi gaya hidup untuk yang mnggunakannya.<sup>13</sup>

Sedangkan dampak dari penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib *gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan

---

<sup>13</sup> Eka anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*, (Serayu Publishing, 2019), 7CDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

sering menggunakan *internet* dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. Handrianto juga mengemukakan dampak positif menggunakan gadget dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk <sup>14</sup>

Penggunaan gadget bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut :

a. Dampak Positif

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media social
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan gadget yang canggih yang

---

<sup>14</sup> Dian Kurniawati, 2020. *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi Siswa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. 2( 1 ): 79-84.

didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.

- 3) Mempermudah para mahasiswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum mahasiswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan mahasiswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
- 4) Mengetahui informasi informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di kampus, mahasiswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di kampus kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.

b. Dampak Negatif

- 1) *Gadget* yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.
- 2) Mahasiswa yang telah menggunakan media sosial *digadget* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif seperti, mempermudah komunikasi jarak jauh, dan memudahkan siswa mengkonsultasikan tugas-tugas dan pelajaran yang belum di mengerti. dan dapat pula berdampak negatif tergantung pada pengguna *gadget* tersebut. Seperti, menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama, jika pengguna *gadget*

sangat ketergantungan bisa menimbulkan sifat malas, dan menjadi lupa waktu.<sup>15</sup>

*Gadget* dapat digunakan sebagai Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>16</sup>

## 2. Pengertian Prestasi Belajar

Secara etimologi, istilah prestasi merupakan kata serapan dan bahasa belanda yaitu dari kata *prestatie*, yang bisa diartikan sebagai hasil usaha, atau suatu hasil yang telah dicapai, baik dilakukan ataupun dikerjakan. Dalam dunia pendidikan terdapat dua jenis prestasi, yaitu prestasi akademik dan prestasi belajar. Prestasi akademik

---

<sup>15</sup> Doni Harfiyanto , ,dkk.2015 .*Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1, Semarang. Semarang:Universitas Negeri Semarang* ,hal. 4-5.

<sup>16</sup>.Ramayulis, *Dasar-dasar kependidikan*,2015, Jakarta , Kalamulia. Hlm 213

maksudnya adalah suatu hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan sekolah yang bersifat kognitif (*cognitive*) dan biasanya ditentukan melalui pengukuran penilaian. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan secara bertahap dari waktu kegiatan yang telah ditentukan, dan diciptakan baik secara individu atau kelompok. Menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip oleh Djamarah, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.<sup>17</sup>

Menurut Purwodarminto, prestasi adalah hasil sesuatu yang telah dicapai.<sup>18</sup> Prestasi berdasarkan para tokoh tersebut, prestasi dapat disimpulkan menjadi suatu kegiatan yang menghasilkan nilai. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan. Yaitu perubahan tingkah laku atau sikap

---

<sup>17</sup> Ibid, hal. 21

<sup>18</sup> WJS. Poerwadarminta. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm 251.

manusia sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan terjadi pada seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang banyak sekali jenis sifatnya.<sup>19</sup> Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya proses belajar mengajar menyebutkan bahwa belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*Learning is definend as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian tersebut, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami,. Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan perilaku.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>. Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kratif dan Inovatif* (jakaerat: AV Publisher, 2009). Hlm 2.

<sup>20</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008) Hlm. 27

Belajar adalah suatu kegiatan atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian seseorang. Dalam konteks dapat mengetahui atau roses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains knvensinl, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman(*experience*) Pengalaman yang terjadi berulang kai melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge*.<sup>21</sup>

Belajar adalah proses melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Apabila kita bicara tentang belajar maka kita belajar tentang bagaimana mengubah tingkah laku seseorang.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offse, 2019). Hal. 9

<sup>22</sup> Alfauzan Amin, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Media Edukasi Indonesia, (Banten: 2021), hal. 48.

Tujuan belajar ada tiga jenis yaitu sebagai berikut:

a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya didalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol dan lebih maksimal dalam memberi materi atau pembelajaran.

b. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang ditunjukkan pada jasmani dan rohani. Keterampilan memang dapat di didik, yaitu dengan banyak melatih dan terus belajar sehingga dapat mempunyai sebuah keterampilan yang baik.

c. Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku peserta didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Dengan dilandasi nilai-nilai

yang baik terhadap peserta didik, maka peserta didik tersebut dapat mengikuti dan seorang guru atau pendidik berhasil sebagai adanya seorang guru atau pendidik yang baik.<sup>23</sup>

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai mahasiswa setelah mengikuti lamanya proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku atau karakter seseorang, keterampilan dan pengetahuan.<sup>24</sup>

Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan

---

<sup>23</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), hal. 26-28.

<sup>24</sup> Dian Kurniawati, 2020. Pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1): 79-84.

dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, mengenai sejumlah materi tertentu.

Tulus Tu'u mendefinisikan prestasi belajar siswa sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar mahasiswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Prestasi belajar mahasiswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar mahasiswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan- ulangan atau ujian yang ditempuhnya.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Maya Ferdiana Rozalia.,2017. *Hubungan Intensi Pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar*. jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. 5(2). 722-731.

Dari definisi diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa, prestasi belajar adalah hasil akhir yang memuaskan dari tiap proses pembelajaran yang berkelanjutan yaitu berupa nilai. Prestasi belajar ini ditunjukkan pada seseorang yang benar-benar belajar mengikuti arahan guru/dosen. Prestasi belajar disini diambil dari nilai akademik yaitu berupa nominal IP.

### **3. Pengertian Mahasiswa PAI**

Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dijenjang lembaga perguruan tinggi, dimana tugas mereka yang paling utama yaitu dituntut untuk memiliki kemandirian dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas akademik yang telah ditetapkan, guna mencapai kompetensi kelulusan yang diharapkan oleh almamaternya. Peserta didik salah satu komponen dalam *system* Pendidikan Islam. Peserta didik secara formal adalah orang yang sedang berada pada fase pertumbuhan

dan perkembangan baik secara fisik maupun psikis, pertumbuhan dan perkembangan merupakan ciri dari seorang peserta didik yang perlu bimbingan dari seseorang pendidik. Menurut Arikunto, peserta didik adalah siapa saja yang terdaftar sebagai objek didik disuatu lembaga pendidikan<sup>26</sup>

Peserta didik merupakan '*raw material*' ( bahan mentah) dalam proses transformasi pendidikan. Karena ia akan dididik sedemikian rupa agar menjadi manusia yang memiliki intelektualitas tinggi dan akhlak yang mulia. Islam menempatkan manusia sebagai makhluk yang sangat mulia dari semua makhluk yang diciptakan Allah Swt. maka dari itu kita sebagai manusia sangat beruntung sebagai makhluk yang sangat istimewa ini diberi akal pikiran yang cerdas dan masih banyak lagi kelebihan kita sebagai manusia.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Muhammad Rifa'i, *Menejemen peserta Didik*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018) hal. 2

<sup>27</sup> Ramayulis., *Metode Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia 2010) hlm 66.

Firman Allah SWT.

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ.....

Artinya : Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat “Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah dimuka bumi”...(QS. Al Baqarah (2): 30)<sup>28</sup>

Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang dilalui peserta didik pada semua lingkungan dan dilakukan sepanjang hayat. Pendidikan dalam arti sempit adalah proses pembelajaran yang dilakukan pada lembaga pendidikan formal (madrasah/sekolah).<sup>29</sup>

Menurut Rechey dalam bukunya, *Planing for Teaching, an Introduction*, menjelaskan bahwa istilah pendidikan berkenaan dengan fungsi yang luas dari pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat ,

---

<sup>28</sup> Al-Qur'an Terjemahan., *Departemen Agama RI*, (Bandung:CV Darus Sunnah,2015)

<sup>29</sup>Ramayulis, Op.Cit.,hal 16-17

terutama untuk memperkenalkan warga masyarakat baru (generasi muda) pada pengenalan terhadap kewajiban dan tanggung jawabnya di tengah masyarakat.<sup>30</sup>

Pendidikan agama secara umum adalah upaya untuk menjadikan manusia mampu untuk mewujudkan tujuan penciptanya. Manusia diciptakan agar mereka mengetahui hakikat Tuhannya, mengesakan, memurnikan ibadah kepada Tuhannya, dan mau menghambakan diri dengan menjalankan seluruh perintah dan menjauhi segala larangannya.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, meyakini, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci al-qur'an dan hadist melalui bimbingan,

---

<sup>30</sup> Hamdani Hamid,dkk, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*,(Bandung: CV.Pustaka Setia,2013), hal.1

pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Menurut Tayar Yusuf pendidikan agama islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan pada generasi muda agarkelak menjadi generasi muslim, bertakwa kepada allah swt., berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan.<sup>31</sup> Pendidikan Islam merupakan usaha sadar serta tersusun dalam melahirkan siswa agar mengetahui, memahami, menghayati, mengimani, berakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits.

Tujuan Pendidikan Agama Islam Pendidkan atau pembelajaran agama di sekolah pada umumnya dan sekolah dasar khusunya adalah sebagai usaha sadar untuk

---

<sup>31</sup> Dahwadin, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Jawa Tengah: cv. Mangku bumi media,2019). Hal. 7

menyiapkan siswa agar memahami (*knowing*), terampil melaksanakan (*doing*), dan mengamalkan (*being*) agama melalui kegiatan pendidikan atau pembelajaran. Berdasarkan definisi pendidikan agama ini, maka tujuan pendidikan agama di sekolah ialah anak memahami, terampil, melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan Islam adalah menjadikan manusia-manusia yang beriman dan berpengetahuan. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk; (a) Menanamkan nilai-nilai tauhid. (b) Pembentukan akhlak berdasarkan Al-qur'an dan sunnah. (c) Mempersiapkan anak memperoleh ilmu pengetahuan tentang makna hidup sesungguhnya. (d) Menyiapkan anak agar memiliki kecakapan dan keterampilan. Majid and Andayani mengemukakan tujuh

fungsi dalam PAI. Ketujuh fungsi itu adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan

Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

b. penanaman nilai

Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

c. penyesuaian mental

Prinsi penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

d. perbaikan

Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahan- kesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari

e. pencegahan

Fungsi pencegahan mengandung maksud berkemampuan menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan diri dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia.

f. Pengajaran

Fungsi pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya.

g. penyaluran Fungsi penyaluran bermaksud menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di

bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.<sup>32</sup>

#### 4. Kajian Pustaka

Penelitian yang mendasari penelitian ini yaitu penelitian berikut:

**Tabel.2.1 Kajian Pustaka**

No	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Anggi susilawati (2020) "Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Ipk Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh." <sup>33</sup>	Pada penelitan ini terdapat perbedaan yaitu pada hasil penelitiannya dan objek penelitiannya yaitu Mahasiswa Pendidikan fiik UIN Ar-Raniry Banda Aceh.	sama-sama menggunakan variabel bebas yaitu Penggunaan <i>gadget</i> dan pendekatan penelitiannya sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif.

<sup>32</sup>Iman Firmansyah, Pendidikan Agama islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 17 No. 2 - 2019

<sup>33</sup> Anggi Susilawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Ipk Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, ( Banda Aceh: 2020)

2.	Jeli Saputra (2021) “Penggunaan Whatsapp Grup Sebagai Media Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 2 SMAN 8 Bengkulu Selatan” <sup>34</sup>	Pada penelitian ini terdapat perbedaannya yaitu pada kajian teori dan objek penelitian di Kelas XI IPS 2 SMAN 8 Bengkulu Selatan	Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media <i>gadget</i> atau android
3.	Gardenia Agusta(2018) “Pengaruh Penggunaan Smarthphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar”	Pada penelitian ini terdapat perbedaan yaitu penelitian ini membahas tentang motivasi belajar dan objek penelitian yang berbeda yaitu mahasiswa program studi pendidikan ekonomi bidang keahlian. Khusus dibidang akuntansi angkatan 2015-2016 Fakultas perguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sanata Dharma.	Sama-sama menggunakan <i>gadget</i> dan metode penelitiannya yaitu kuantitatif sama-sama menggunakan <i>gadget</i> dan metode penelitiannya yaitu penelitian Kuantitatif

---

<sup>34</sup> Jeli Saputra, *Penggunaan Whatsapp Grup Sebagai Media Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 2 SMAN 8 Bengkulu Selatan*, (Bengkulu: 2021).

## 5. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dapat dikatakan sementara, krena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh pengolahan data. yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis merupakan jawaban yang sementara terhadap pertanyaan penelitian.<sup>35</sup>

Dalam penelitian ini, yang menjadi titik perhatian ada dua objek yaitu yang terdiri variabel bebas yaitu Penggunaan gadget dan satu variabel terikat yaitu prestasi belajar. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5% dengan dua alternatif hipotesis Sebagaimana dikemukakan hipotesis sebagai berikut:

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal.99-100

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses mendapatkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat yang dapat digunakan untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin kita ketahui. Menurut pendapat Margono, penelitian kuantitatif dapat dilaksanakan dengan penelitian eskriptif, penelitian hubungan/korelasi, penelitian, kuasai-eskperimental dan penelitian eksperimental.<sup>1</sup>

Menurut Pendapat Creswell, Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja pada angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistic

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal.2

untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk

melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain.<sup>1</sup>

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu sebuah proses penelitian yang menampilkan data berupa angka-angka serta tulisan yang didapat langsung dari lapangan atau wilayah penelitian yang berkaitan dengan tingkat prestasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh media sosial.<sup>2</sup> Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Asmadi Alsa, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*, Pusaka Belajar, (Yogyakarta, 2007), hal. 13.

<sup>2</sup> Alimni, Alfauzan Amin, Meri Lestari. 2021. Intensitas Media Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu. *Jurnal El-Ta'dib*. Vol. 01 No. 02

<sup>3</sup> Sugiyono, *Statiska untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta 2021), hal.

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

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UIN FAS Bengkulu, penelitian ini akan mendeskripsikan dan menganalisis data yang berkaitan tentang penggunaan *gadget* dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

### 2. Waktu

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 22 Februari s/d 08 April 2022.

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

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian untuk ditarik kesimpulannya.<sup>5</sup> Jadi populasi dari penelitian ini yaitu Seluruh Mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu yang berjumlah 163 Mahasiswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalkan karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi harus betul-betul representatif (mewakili).<sup>6</sup> Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling, yaitu suatu teknik dimana semua individu

---

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal.99-100

<sup>6</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2021) hal. 62

dalam populasi secara individu atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik random sampling yaitu ngambil dari 15 % dari populasi yang ada pada mahasiswa semester 3 prodi Pai Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu yang berjumlah 24 Orang Mahasiswa.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### 1. Instrumen pengumpulan data

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

##### a. Angket

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (responden), dan cara menjawabnya juga dengan tertulis. Angket dalam penelitian ini menggunakan *skala likert*, *skala likert* ini digunakan untuk

mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat ukur dari responden. Angket yang dibuat oleh peneliti berupa angket mengenai variable X (penggunaan *gadget*) dan variable Y (prestasi belajar). Prestasi Belajar diambil dari nilai yang ada di Kartu Hasil Studi(KHS) pada mahasiswa semester III Prodi PAI angkatan 2020. Angket yang diberikan peneliti berbentuk pertanyaan tertulis untuk dijawab. Angket yang peneliti bagikan dengan mahasiswa menggunakan skor nilai sebagai berikut:

**Tabel 3.1 *Alternative Jawaban dan Skoring Angket***

No	Jawaban	Kategori	Skor	
			Positif (+)	Negatif (-)
1	SS	Sangat Setuju	5	1
2	S	Setuju	4	2

3	RR	Ragu-Ragu	3	3
4	TS	Tidak Setuju	2	4
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Anget**

	Vaiabel	Indikator	Butir Pengamatan	Butir Soal
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	Mengakses Informasi	1) Dapat menambah wawasan dengan akses internet. 2) Keaktifan mahasiswa Dalam akses materi ajar. 3) Sering kali digunakan untuk hal negative	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Menyiapkan file ajar dosen	1) Penggunaan <i>Gadget</i> dalam proses belajar. 2) Menyimpan file ajar dosen.	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,
		Menambah wawasan	1) Keefektifan <i>Gadget</i> dalam belajar. 2) Akses internet mudah.	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
		Hiburan	1) Menggunakan media <i>social</i> yang berlebihan. 2) Banyak digunakan dalam belajar atau bermain permainan <i>gadget</i> 3) Sebagai sarana komunikasi dengan	

			teman, dosen atau orang lain. 4) Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Keseharian.	
2	Prestasi belajar	Prestasi Akademik atau jumlah nilai-nilai di KHS	Semester III	Tidak menggunakan angket karena mengambil nilai dari kartu studi (KHS) atau menyangkan langsung kepada sampel pada penelitian

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen. Dokumentasi biasa berupa bentuk tulisan, gambar, ataupun bentuk karya monumental terkait dengan penelitian yang dilakukan di UIN FAS

Bengkulu program studi (PAI) akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto dan arsip selama melakukan penelitian. Selain itu dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Uji Coba Instrumen**

#### **a. Uji validitas**

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran tes (tes) dalam melakukan fungsi ukurannya.<sup>7</sup> Instrumen yang valid alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti Instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Untuk menganalisa tingkat validitas item yang akan digunakan dalam penelitian ini penulis terlebih

---

<sup>7</sup> Saifuddin Azwar, Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) h. 173

dahulu melakukan uji coba (*Try Out*) dilakukan terhadap 40 orang responden dengan banyak soal 30 butir soal. Angket yang dibagikan melalui *google from*. diujikan validitas menggunakan teknik korelasi *product moment*. Perhitungan validitas dapat dilakukan dengan rumus *product moment*. Hasil dari perhitungan SPSS 16.0 akan dibandingkan dengan nilai *r tabel* pada signifikansi 5%. Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ table}$  pada taraf signifikansi 5% berarti item soal valid dan sebaliknya bila  $r \text{ hitung} < r \text{ table}$  maka butir soal tersebut tidak valid sekaligus tidak memenuhi persyaratan.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji validitas dengan SPSS 16.0 *for windows*: 20

Langkah 1: Aktifkan program SPSS 16.0 *for windows*

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*, akan muncul kotak *Bivariate Correlation* masukkan “skor jawaban dan skor total” ke *Variables*, pada *Correlation Coeffiens* klik *pearson* dan pada *Test of Significance* klik “*two tailed*” → untuk pengisian statistik klik *options* akan muncul kotak *Statistic* klik “*Means and Standart Deviations*”, klik “*Exclude Casses Pairwise*” → *Klik Continue* → klik *Ok*. Adapun kriteria kevalidan tiap *item* pada *instrumen* dibagi menjadi lima dinyatakan pada tabel berikut:<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hal.180

**Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y  
(Hasil Belajar)**

<b>No. Item</b>	<b>R hitung</b>	<b>R table</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,564	0,312	Valid
2	0,356	0,312	Valid
3	0,632	0,312	Valid
4	0,496	0,312	Valid
5	0,524	0,312	Valid
6	0,506	0,312	Valid
7	0,515	0,312	Valid
8	0,004	0,312	Tidak valid
9	0,500	0,312	Valid
10	0,532	0,312	Valid
11	0,574	0,312	Valid
12	0,125	0,312	Tidak Valid
13	0,550	0,312	Valid
14	0,647	0,312	Valid
15	0,625	0,312	Valid

16	0,413	0,312	Valid
17	0,482	0,312	Valid
18	0,067	0,312	Tidak Valid
19	0,637	0,312	Valid
20	0,475	0,312	Valid
21	0,493	0,312	Valid
22	0,145	0,312	Tidak Valid
23	0,026	0,312	Tidak Valid
24	0,211	0,312	Tidak Valid
25	0,608	0,312	Valid
26	0,240	0,312	Tidak Valid
27	0,159	0,312	Tidak valid
28	0,483	0,312	Valid
29	0,114	0,312	Tidak Valid
30	0,201	0,312	Tidak Valid

#### b. Uji reliabilitas

Pengertian realibilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam

waktu yang berbeda. Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan menunjukkan kemantapan/konsistensi angket hasil pengukuran, apabila digunakan untuk mengukur berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dan dalam kondisi yang sama.<sup>9</sup>

**Tabel 3.4 Pengukuran *Combach's Alpha***

Nilai <i>Combach's Alpha</i>	Tingkat Keadaan
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Segang
0.60-0.799	Kuat
0.80-01.000	Sangat kuat

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 16.0 *for windows*:

---

<sup>9</sup> A. Muri Yusuf, *Metode penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*,(Jakarta: Kencana,2014). hal. 242

Langkah 1: Aktifkan program SPSS 16.0 *for windows*

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*, akan muncul kotak *Reliability analysis* masukkan “semua skor jawaban” ke *items*, pada model pilih *Alpha* → klik *Statistic, Descriptive for* klik *Scale* → klik *Continue* → klik *Ok*.

**Tabel 3.5 Koefinsien Reliabilitas Instrumen Penggunaan Gadget**

*Case Processing Summary*

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

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

**Tabel 3.6 Koefinsien Reliabilitas Instrumen Penggunaan Gadget**

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.693	30

## F. Teknik analisis data

### 1. Uji Pra Syrat

#### a. Uji Normalitas data

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Jadi, uji normalitas bukan dilakukan pada setiap variabel tetapi pada nilai *residualnya*.<sup>10</sup> Didalam penelitian ini penulis Menggunakan rumus *Kolomogorov-Smirnov* untuk menghitung uji normalitas yaitu:

$$KD=1.36\sqrt{\frac{n1+n2}{n1n2}}$$

Keterangan:

---

<sup>10</sup> Nukolaus Duli, Metodlogi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Anaisis Data dengan SPSS., (Yogyakarta: Deepublish 2019).hal 114

$KD$  = Jumlah K- Smirnov

$n_1$  = Jumlah sampel yang diperoleh

$n_2$  = Frekuensi yang observasi

Penarikan kesimpulan dari hasil dari uji Kolomogorov-Smirnov yaitu dengan syarat penerimaan dari hasil penolakan  $H_0$  sebagai berikut:  
 $H_0$  : Distribusi data normal, jika nilai *Asymp* signifikan (2 talied) atau nilai probabilitas  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima.  $H_a$  : Distribusi data normal, jika nilai *Asymp* signifikan (2 talied) atau nilai probabilitas  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak.

Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 for windows dengan Kolmogorov-Smirnov. Berikut langkah-langkah dalam menghitung Uji Normalitas SPSS 16.0 for windows:<sup>1</sup> Langkah 1: Aktifkan program SPSS 16.0  
Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

---

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* → *Non Parametric Test* → *1 Sample KS* → Klik variabel “kelas” dan “nilai” pindahkan/masukkan pada *Test Variable List* → Klik *Ok*.

Langkah 5: Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:

- Nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data mempunyai varian yang tidak normal
- Nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data mempunyai varian yang normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai samatidaknya variansi-variansi dua buah distribusi data atau lebih. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y

bersifat homogeny atau tidak.<sup>11</sup> Untuk menguji sampel sama atau tidak menggunakan *homogeneity of variance*. Untuk menentukan homogenitas digunakan pedoman sebagai berikut:

- 1) Signifikan uji ( $\alpha$ ) = 0,05
- 2) Jika  $\text{sig} > \alpha$ , maka variansi setiap sampel sama (homogen)
- 3) Jika  $\text{sig} < \alpha$ , maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

### c. Uji Linearitas Data

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel harus diuji dengan menggunakan uji F pada taraf signifikan 5% dengan formula sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Ig. Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data.dengn SPSS*, (Surakarta:Tahta Media Group 2021). Hal 14

$F_{reg}$  = Harga F Garis Linear R

$K_{reg}$  = Rata-rata kuadrat regresi

$RK_{res}$  = Rata-rata kuadrat residu

Kreteria dalam diketahui melalui nilai signifikan f, hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dikatakan linear apabila nilai signifikan F lebih besar dari nilai 0,05 sebaliknya hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dikatakan tidak linear apabila nilai signifikan F lebih kecil dari 0,05.<sup>12</sup>

## 2. Uji Hipotesis penelitian

### a. Uji Analisis regresi linear sederhana

Uji Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.<sup>13</sup>

Dengan formula:

$$Y = a + bX$$

---

<sup>12</sup> Op. Cit. hal. 289

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 81

Keterangan:

Y = subyek dalam variabel Y yang dipredisikan

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

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X

X = subyek pada variabel X yang mempunyai nilai tertentu Untuk mempermudah, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 for windows. Berikut langkah-langkah dalam menghitung Uji Hipotesis dengan SPSS 16.0 for windows:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS 16.0

Langkah 2: Buat data pada *Variable View*

Langkah 3: Masukkan data pada *Data View*

Langkah 4: Klik *Analyze* → *Compara means* →

*Independent Sample t test* “nilai” ke test

*variabel, “kelas” ke group → define group*

1: “1”, group 2: “2” → *Continue* → O

b. Uji Koefisien Regresi Sederhana (Uji T)

Uji t ini digunakan untuk menguji signifikan pengaruh. Maka digunakan uji t dengan formula:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t = t_{hitung}$  ( distribusi tabel t pada  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n-2$ )

$r$  = koefisien korelasi

$n$  = jumlah sampel

Hasil hipotesis thitung dibandingkan dengan ttabel dengan kriteria uji sebagai berikut:

1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (berpengaruh).

- 2) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (berpengaruh).
- 3) Jika  $Sig < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- 4) Jika  $Sig < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

c. Uji Koefisien Determasi ( $R_2$ )

Koefisien determasi ( $R_2$ ) merupakan alat untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol atau satu. Nilai  $R_2$ ) yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel amata terbatas, begitu juga sebaliknya.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Sejarah Universitas Islam Negeri Fatmawati**

###### **Sukarno (UIN FAS) Bengkulu**

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu adalah sebuah perguruan tinggi islam yang berada dibengkulu, indonesia. Lokasi yang lengkap UIN FAS Bengkulu yaitu lokasi yang strategis dengan lingkungan yang sangat mendukung, terletak di jalan raden patah, kelurahan, pagar dewa, kec. selebar, kota Bengkulu. UIN FAS Bengkulu merupakan Uiversitas yang cukup baik secara fisik maupun non fisik. Sejak tahun 1975 hingga tahun 1995, IAIN Raden Fatah memiliki lima Fakultas, tiga Fakultas di Palembang, yaitu Fakultas Syariah, Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Ushuluddin, dan dua Fakultas lainnya,

Fakultas Ushuluddin di Curup dan Fakultas Syariah di Bengkulu. Sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam upaya pengembangan kelembagaan perguruan tinggi Islam, maka pada tanggal 30 juni 1997, kedua fakultas tersebut ditingkatkan statusnya menjadi sekolah tinggi agama Islam negeri (STAIN), yaitu STAIN Curup dan STAIN Bengkulu.<sup>1</sup>

STAIN Bengkulu didirikan berdasarkan pada Surat Keputusan Presiden Nomor 11 tahun 1997 tanggal 21 Maret 1997 serta keputusan Menteri Agama RI Nomor: E/125/1997. Sekolah tinggi ini diresmikan oleh Menteri Agama pada saat itu, Dr. H. Tarmizi Taher, tanggal 30 Juni 1997 bersama dengan 32 STAIN lainnya. Kemudian, Pada tahun 2012 Perguruan tinggi ini disahkan menjadi IAIN(Institut Agama Islam Negeri Bengkulu berdasarkan Peraturan Presiden RI Nomor 51, tanggal 25 April 2012. Seiring

---

<sup>1</sup> Ahmad, Drs. H. Adjis, *10 Tahun STAIN Bengkulu mengabdi*.

dengan berjalannya waktu berdasarkan kerja sama civitas akademik kampus dan seluruh pihak di provinsi Bengkulu akhirnya IAIN Bengkulu beralih status menjadi UIN FAS(Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno) Bengkulu berdasarkan Perpres RI No. 45 Tahun 2021 11 mei 2021. Secara fisik gedung Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno(UIN FAS) Bengkulu dan sarana dan prasarana sudah cukup baik. FTT UIN FAS Bengkulu mempunyai 10 buah prodi yakni : Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Pendidikan Bahasa Inggris (PBI), Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Tadris Bahasa Indonesia, Tadris IPA, Tadris IPS, dan Tadris Matematika. Fakultas tarbiyah dan tadris memiliki akreditasi A Adapun kepemimpinan jurusan-jurusan di FTT sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kepemimpinan Jurusan-Jurusan di FTT**

No.	Nama	Jabatan
1	Adi Saputra, M.Pd	Ketua Jurusan Tarbiyah
2	Risnawati, M.Pd	Ketua Jurusan Tadris
3	M.Hidayaturrahman, M.Pd	Ketua jurusan Sains dan Sosial

(Sumber data: Arsip Program Studi (PAI) IAIN Bengkulu Tahun 2020)

**2. Adapun Kepemimpinan FTT Periode 2022 Sebagai Berikut:**

**Tabel 4.2 Kepemimpinan FTT Periode 2021-2022**

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Mus Mulyadi, M.Pd	Dekan
2.	Dr. Edi Ansyah, M.Pd	Wakil Dekan I
3.	Dr. Ali Akbarjono, M.Pd	Wakil Dekan II
4.	Dr. Irwan Satria, M.Pd	Wakil Dekan III
5.	Helvi Mardiatun, S.Pd	Kabag TU
6.	Yuliana, S.Pd.I	Kasubag Umum

---

*(Sumber data: Arsip Program Studi (PAI) IAIN Bengkulu Tahun 2020)*

### **3. Visi dan Misi UIN FAS Bengkulu**

#### **a. Visi**

Terwujudnya UIN FAS Bengkulu sebagai pusat unggulan (centre of excellence) dalam kajian ilmu-ilmu keislaman untuk mewujudkan intelektual muslim yang profesional dan mandiri. UIN FAS Bengkulu sebagai Universitas perguruan tinggi agama Islam perlu didesain sebagai model pendidikan alternatif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan di era global. UIN FAS Bengkulu sebagai pendidikan Islam yang berhadapan dengan era globalisasi perlu berpegang pada paradigma pendidikan yang idealistik, yakni pendidikan yang integralistik, humanistik, pragmatik dan berakar pada budaya kuat. Pendidikan integralistik merupakan pendidikan yang berorientasi pada Rabbaniyah (Ketuhanan), insaniyah (kemanusiaan) dan alamiyah

(alam pada umumnya), sebagai suatu yang integralistik bagi perwujudan kehidupan yang baik dan untuk mewujudkan rahmatan lil ‘alamin, serta pendidikan yang mengangap manusia sebagai sebuah pribadi utuh jasmani-rohani, intelektual, perasaan dan individual-sosial.

**b. Misi**

- 1) Meningkatkan kualitas dan tertib administrasi umum.
- 2) Meningkatkan fasilitas penunjang pelayanan akademik
- 3) Meningkatkan kualitas penyelenggaraan dan pendidikan pengajaran.
- 4) Meningkatkan mutu hasil penelitian dan pengkajian ilmiah.
- 5) Meningkatkan mutu kegiatan pengabdian masyarakat

#### **4. Tujuan**

Berdasarkan visi dan misi tersebut di atas, FTT IAIN Bengkulu merumuskan tujuan sebagai berikut:

- a. Melahirkan sarjana pendidikan yang berwawasan keislaman, memiliki kemampuan akademik paedagogik dan berdedikasi.
- b. Melahirkan sarjana yang bertanggung jawab secara moral, sosial dan keagamaan.
- c. Menghasilkan ide-ide/gagasan dan publikasi (buku, jurnal, dan artikel) dalam bidang kependidikan, keguruan dan keislaman.

#### **5. Visi dan Misi Prodi Pendidikan Agama Islam**

- a. Visi Unggul dalam mengembangkan sumber daya pendidik PAI yang religious berwawasan kebangsaan dan berdaya saing di Asia Tenggara 2037.
- b. Misi Atas dasar visi ini maka disusunlah misi sebagai berikut:

- 1) Menguasai konsep atau teori di bidang Pendidikan Agama Islam (PAI)
- 2) Mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang Pendidikan Dasar dan menengah.
- 3) Mampu melakukan penelitian dalam bidang Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
- 4) Memiliki kemampuan dasar di bidang Pendidikan Agama Islam.
- 5) sebagai penunjang kegiatan keagamaan di masyarakat.
- 6) Mengaplikasikan teori dan konsep Pendidikan Agama Islam tersebut kepada fenomena sosial yang berkembang/realistis.
- 7) Menjadikan Pendidikan Agama Islam sebagai rujukan dalam pengembangan keislaman secara komprehensif.

## **6. Tujuan Prodi Pendidikan Agama Islam**

- a. Menghasilkan tenaga pengajar (guru) yang profesional di bidang ilmu Pendidikan Agama Islam pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dengan sejumlah indikasi:
  - 1) Mereka dapat menghubungkan hasil analisis kritis tentang wawasan pendidikan Islam dan umum: sejarah, filsafat, kebijakan, teori, tokoh, dan pemikiran-nya, metodologi dan institusi.
  - 2) Mengaplikasikan psikologi, teknologi, strategi dan kurikulum dalam pendidikan agama Islam.
  - 3) Menerapkan kajian pendidikan agama Islam dan metodologi pembelajarannya.
  - 4) Menyusun rancangan persiapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
  - 5) Melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- 6) Mendesain, melaksanakan dan melaporkan hasil evaluasi Pendidikan Agama Islam.
- b. Mencetak sarjana pendidikan agama Islam yang memiliki keahlian dalam satu atau bidang ilmu pendidikan Islam, yang tanggap dan mampu menganalisa masalah- masalah dan mengembangkan modelmodel pendidikan Islam, baik berskala local maupun nasional.
  - c. Menghasilkan pemikiran serta karya ilmiah bagi pengembangan Pendidikan Agama Islam dan mengadakan pembaharuan sesuai dengan tuntutan zaman serta mengomunikasikan dalam meningkatkan martabat manusia.
  - d. Menghasilkan sarjana-sarjana pendidikan Islam yang berkeahlian dalam satu atau lebih bidang keguruan.

**7. Keadaan Dosen FTT UIN Fatmawati Sukarno  
Bengkulu**

Dosen memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dosen dituntut untuk menciptakan peserta didik yang memiliki ilmu pengetahuan. Dosen memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada di dalam diri peserta didik sehingga peserta didik dapat berkembang. Disamping itu dosen harus mempunyai kemampuan dan kesiapan yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran dan dapat menciptakan hal-hal baru dalam proses pembelajaran.

#### **8. Keadaan Mahasiswa Semester III Program Studi (PAI)**

Jumlah mahasiswa di UIN FAS Bengkulu program studi (PAI) Semester III pada tahun ajaran 2021 saat ini jumlahnya 163 orang mahasiswa, data tersebut diambil berdasarkan data rekapitulasi mahasiswa program studi (PAI) IAIN Bengkulu, jumlah laki-laki sebanyak 62 orang mahasiswa dan

jumlah perempuan sebanyak 163 orang mahasiswa yang terbagi dari kelas A, B, C, D, E, F,)

**Tabel 4.3 Keadaan Mahasiswa Program Studi  
(PAI)**

NO.	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	A	4	21	25
2	B	13	17	30
3	C	10	20	30
4	D	8	22	30
5	E	4	24	28
6	F	7	23	30
JUMLAH				163

## **B. Analisis Data**

Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu, maka

peneliti mengadakan penelitian terhadap mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu dengan cara menyebarkan angket skala Penggunaan *Gadget* untuk mengetahui Pengaruh *gadget* terhadap prestasi mahasiswa dan mengambil nilai Indeks Prestasi (IP) Mahasiswa Semester III Program Studi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu, yang kemudian disusun dan ditabulasikan oleh peneliti dalam sebuah laporan.

#### **1. Variabel Penggunaan *Gadget***

**Tabel 4. 4 Data Hasil Pengisian Angket Pengaruh  
Penggunaan *Gadget* terhadap Mahasiswa Semester  
III PAI UINFAS Bengkulu**

No.	Nama	Nilai
1.	Citra Atika Yudah	80
2.	Jefri Eriansyah	83
3.	Milda	82
4.	Ria Anita	85
5.	Nur Fadhilah Z.J	80
6.	Ruli Aulia Pagestui	84
7.	Ginta Aprianti	81
8.	Irmayanti	82
9.	Afifah Riska Tiara.M	84
10.	Tahta Priyanka	75
11.	Geri Gempari.W	82
12.	Maulana Aqil .W	79
13.	Ulva Nurilawati	80
14.	Randyka Putra .P	83
15.	Rahmi yatul Arni	80
16.	Ronal Efendi	83
17.	Laina Tusyfa	82
18.	Aziyana Subhani	81

19.	Nurma Jurniarti	80
20.	Cica Kurnia. S	82
21.	Rafikah Khairuni	83
22.	Yuyun Jania.E	80
23.	Heta Kurniati	82
24	Veron Pratama	81
	<b>Jumlah</b>	<b>1954</b>

## 2. Variabel Prestasi Belajar

Berikut ini adalah penelitian nilai variabel prestasi belajar yang diambil berupa nilai Indeks Prestasi semester Semester III Prodi PAI Jurusan tarbiyah UIN FAS Bengkulu.. Untuk lebih terperinci dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 4. 5 Data Nilai Semester III Prodi PAI  
jurusan tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN  
FAS**

No.	Nama	Nilai
-----	------	-------

1.	Citra Atika Yudah	83
2.	Jefri Eriansyah	81
3.	Milda	84
4.	Ria Anita	87
5.	Nur Fadhilah Z.J	86
6.	Ruli Aulia Pagestui	84
7.	Ginta Aprianti	84
8.	Irmayanti	86
9.	Afifah Riska Tiara.M	82
10.	Tahta Priyanka	78
11.	Geri Gempari.W	85
12.	Maulana Aqil .W	83
13.	Ulva Nurilawati	84
14.	Randyka Putra .P	86
15.	Rahmi yatul Arni	82
16.	Ronal Efendi	87
17.	Laina Tusyfa	86
18.	Aziyana Subhani	83
19.	Nurma Jurniarti	85

20.	Cica Kurnia. S	85
21.	Rafikah Khairuni	87
22.	Yuyun Jania.E	85
23.	Heta Kurniati	85
24	Veron Pratama	84

(sumber: data dari Nilai program studi PAI semester III)

### 3. Uji Pra syarat

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen atau keduanya berdistribusi normal dalam artinya mendekati normal atau tidak, dalam hal ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun hasil dari perhitungannya menggunakan SPSS16 dapat terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Uji Normalitas Data**

*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.72834780
Most Extreme Differences	Absolute	.165
	Positive	.105
	Negative	-.165
Kolmogorov-Smirnov Z		.811
Asymp. Sig. (2-tailed)		.527
a. Test distribution is Normal.		

a. Test distribution is Normal

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,527 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang di uji berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data ini untuk menentukan apakah varian dari sampel itu sama atau tidak. Untuk menguji sampel sama atau tidak menggunakan *homogeneity of variance*.

**Tabel 4.5 Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.008	1	46	.929

Berdasarkan data diatas bahwa nilai sig. 0,929 > 0,05. Jadi data tersebut dinyatakan variansi setiap sampel sama (homogen).

c. Uji Linearitas

Uji linearitas untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau signifikan. dalam hal ini

menggunakan Anova Table. Adapun hasil dari perhitungannya menggunakan SPSS16 dapat terlihat pada tabel berikut :

**Tabel.4.6 Uji Linearitas Data**

**ANOVA Table**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Pengguna an gadget (Combined) Groups	61.417	7	8.774	3.417	.020
Linearity	33.795	1	33.795	13.161	.002
Deviation from Linearity	27.622	6	4.604	1.793	.164
Within Groups	41.083	16	2.568		
Total	102.500	23			

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukandengan dua cara yakni melihat nilai signifikansi dan nilai F.

- a) Berdasarkan nilai signifikansi (sig): dari output di atas, diperoleh nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0,164 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel penggunaan *gadget* (x) dengan variabel prestasi belajar(y)
- b) Berdasarkan nilai F: dari *output* di atas, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  adalah  $10,793 < F_{hitung} 2,074$ . Karena nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikansi antara variabel Penggunaan(X) dengan Variabel Prestasi Belajar.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

#### a. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas atau variabel independent terhadap variabel dependent. Adapun hasil dari perhitungannya menggunakan SPSS16 dapat terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

*Coefficients<sup>a</sup>*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	36.399	14.551		2.501	.020
Penggunaan gadget	.588	.179	.574	3.290	.003

a. Dependent Variable:  
Prestasi belajar

**Tabel 4.8***Model Summary*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.574 <sup>a</sup>	.330	.299	1.767

a. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 36.399 + 0,588X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

(1) Konstanta sebesar 36,399 mengandung arti bahwa nilai Konstanta

variabel prestasi belajar sebesar 36,399

(2) Koefisien regresi X sebesar 0,588 X menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Penggunaan

*gadget*. Maka nilai prestasi belajar bertambah 0,588, Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dilakukan arah pengaruh variabel X dan Y adalah Positif.

- (3) Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh Positif variabel X terhadap variabel Y dan juga menunjukkan adanya peningkatan variabel Y yang didasarkan pada perubahan variabel X.

b. Uji Koefisien Regresi Linier Sederhana ( Uji T )

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi pada Penggunaan *gadget* (x) berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa (Y). Dengan hipotesis penelitian:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa Program studi (PAI) semester III

Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN  
FAS Bengkulu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan Penggunaa *Gadget* terhadap hasil belajar mahasiswa Semester III program studi (PAI) Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

Dari *output* yang diolah melalui *SPPS16* dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 3,290$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,003 < 0,05$  dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan  $df = N-1-1 = 2,074$ . maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima dengan signifikan 5% artinya variabel penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar Mahasiswa semester II Program Studi (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu, sebesar 33% dan

sisanya yaitu 67% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

c) Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Berdasarkan pada tabel summary, bahwa nilai R *Square* penggunaan *gadget* sebesar 0,330 atau 33%. Dengan adanya nilai R *Square* tersebut dijelaskan bahwa hasil belajarmahasiswa dengan Penggunaan *gadget* yakni sebesar 33% sementara sisanya 67% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Hasil uji hipotesis digunakan untuk menjawab tujuan dari penelitian untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu. Berikut penjelasannya:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini sudah sangat berkembang sangat cepat sehingga tanpa disadari sudah sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia dan paling populer dikalangan peserta didik adalah Penggunaan *gadget* sebagai salah satu alat komunikasi. Penggunaan *Gadget* ini banyak digunakan dikalangan mahasiswa, dosen, masyarakat dan lainnya, Penggunaan *Gadget* yang paling banyak digunakan yaitu *Smartphonedan Laptop*. Mahasiswa semester III program studi (PAI) jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris sebanyak 24 orang mahasiswa menggunakan *gadget* baik sebagai alat/media pembelajaran maupun media informasi dan komunikasi dimana masa pandemi covid-19 Penggunaan *Gadget* ini digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh antara dosen dan mahasiswa. Pendidikan dan komunikasi adalah dua bidang yang tidak dapat dipisahkan dari segi keluarga dan masyarakat.

Memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam jaringan untuk menunjang proses pembelajaran selama dirumah dalam hal ini dosen melaksanakan kebijakan yang mana pada saat itu mahasiswa semester III ditetapkan pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran daring dimana pembelajaran menggunakan *gadget* ini sangat membantu mahasiswa dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal tanpa adanya tatap muka. Penggunaan *Gadget* ini bukan untuk hal berkomunikasi saja tetapi *gadget* dapat digunakan sebagai alat pembuatan tugas, skripsi, sumber belajar dan penyimpan dokumen penting. Seluruh Mahasiswa menggunakan *Gadget* sebagai media informasi dan komunikasi dan menjadi salah satu media pembelajaran yang paling efektif digunakan saat ini. *Gadget* sering digunakan sebagai media pembelajaran dapat membentuk grup *whatsapp* untuk berkomunikasi saat pembelajaran dalam pemanfaatan aplikasi-aplikasi dalam memudahkan

mencari informasi. ini tujuannya yang diharapkan memang kearah yang lebih baik, di era sekarang ini.

Menurut hasil dari pengisian data kuisisioner(angket) pada mahasiswa menyatakan penggunaan *gadget* bagi mahasiswa semester III angkatan 2020 program studi pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu. Penggunaan *gadget* ini digunakan dalam proses pembelajaran maupun sebagai alat untuk bertukar informasi, membantu untuk berkomunikasi dan menunjang sebagai sarana dalam dunia pendidikan di masa sekarang dan masa yang akan datang. *Gadget* yang sering digunakan mahasiswa yaitu *smartphone*, dan *laptop(computer)*. Aplikasi-aplikasi *smartphone* yang digunakan atau yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan yaitu *whatsaap*, *google*, *google drive*,*youtube*,dll.

Sedangkan aplikasi *laptop* yang sering digunakan yaitu *miscrosoft word*, *google chrome*, dll. *Fitur group whatsapp* dimanfaatkan untuk penyebaran informasi kepada dosen dan mahasiswa maupun mahasiswa dan dosen. Sedangkan bagi mahasiswa dan mahasiswa dilakukan untuk mambagi materi pembelajaran, menyebarkan informasi pengumuman, diskusi dan lainnya. Sedangkan aplikasi *google* dapat memberikan pengetahuan atau informasi, dapat memberikan materi yang kita inginkan, dan dapat membantu mahasiswa-mahasiswa mencari sumber-sumber pustaka yang diinginkan, serta dapat menyimpan file data yang penting. *Laptop* dapat dimanfaatkan sebagai media pembuatan tugas seperti makalah, skripsi atau document penting lainnya, dan dapat membuka media social atau dapat mencari pengetahuan melalui *google*.

Dengan adanya penggunaan *gadget* dapat membantu proses belajarnya mahasiswa, sehingga

mahasiswa dapat meningkatkan prestasinya melalui bantuan *gadget*. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti lamanya proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku atau karakter seseorang, keterampilan dan pengetahuan.<sup>1</sup> Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan prestasi belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Ranah yang dimaksud yaitu ranah cipta(kognitif), dan ranah rasa (efektif). Akan tetapi, Prestasi belajar di dalam penelitian ini dibatasi yaitu prestasi akademik yang dilihat dari jumlah nilai dari hasil studi (KHS).

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu yakni berdasarkan perolehan "*t<sub>hitung</sub>*

---

<sup>2</sup>Dian Kurniawati, Op. Cit., hal.79-84.

3,290 dengan nilai signifikan sebesar  $0,003 < 0,05$  dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan  $df = N-1-1 = 2,07$ . dengan demikian  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,290 > 2,064$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu. Hubungan variabel X dalam mempengaruhi variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Dari hasil hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 33%. Dengan kata lain, Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi belajar mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu sebesar 33% dan 67 % dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas dan dipaparkan jawaban atas rumusan masalah pada bab pembahasan, maka penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan perolehan " $t_{hitung}$  3,290 dengan nilai signifikan sebesar  $0,003 < 0,05$  dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan  $df = N-1-1 = 2,07$ . dengan demikian  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,290 > 2,064$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu sebesar 33 % dan 67% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Dengan Koefisien regresi X sebesar 0,588 X menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Penggunaan *gadget*. Maka nilai prestasi belajar bertambah 0,588, Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dilakukan arah pengaruh variabel X dan Y adalah Positif. Jadi dalam Proses pembelajaran penggunaan *gadget* berpengaruh 33 % terhadap prestasi belajar mahasiswa dan disetiap 1% yang berpengaruh ini dapat bernilai 0,588.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Pihak Kampus

Dari hasil penelitian ini diharapkan pihak kampus lebih mengarahkan, mengajarkan mahasiswa khususnya dan seluruh mahasiswa untuk meningkatkan prestasi belajar baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring menggunakan *Gadget*. Diharapkan pihak kampus lebih memperhatikan kendala pembelajaran secara daring dan tidak mempersulit

pembelajaran, pemberian tugas dan pemberian nilai terhadap mahasiswa. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa harus lebih meningkatkan lagi prestasi belajar dan selalu memahami tentang pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran daring yang sudah dijelaskan oleh dosen, serta dapat mengamalkan hal yang bisa dicontoh dan didapatkan dari pembelajaran.

## 2. Bagi Peneliti

Selanjutnya Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan informasi serta referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan *gadget* dan hasil belajar mahasiswa. Karena pada dasarnya mahasiswa memiliki tingkat pengetahuan dan prestasi belajar yang berbeda dan cara pemanfaatan *gadget* sebagai media informasi maupun pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimni, Lestari, M, Amin, A. 2021. “*Student Perception of Interactions between Student and Lecturers, Learning Motivation and Environment during Pandemic Covid-19*”, JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 23, No. 3, h.248-260.
- Alimni, Amin. Alfauzan, Meri Lestari. 2021. Intensitas Media Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu. *Jurnal El-Ta'dib*. Vol. 01 No. 02
- Alsa. Asmadi, *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*, Pusaka Belajar, (Yogyakarta, 2007), hal. 13
- Amin, Alfauzan, Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam, Media Edukasi Indonesia*, (Banten: 2021).
- Amin.alfauzan, Alimni Alimni, dkk., The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 5, Num. 4, (2021), pp. 622-630.
- Anggraini. Eka, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*, (Serayu Publishing, 2019),  
7CDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Dahwadin, 2019. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jawa Tengah: cv. Mangku bumi media.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rosdakarya, (Bandung:2019), hal.37
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kratif dan Inovatif* (jakaerat: AV Publisher, 2009). Hlm 2.

- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Anaisis Data dengan SPSS.*, Yogyakarta: Deepublish.
- Echols, John. 2016. *Kamus Inggris/Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Firmansyah, Iman Pendidikan Agama islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 17 No. 2 - 2019
- Hamid. Hamdani, dkk, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*,(Bandung: CV.Pustaka Setia,2013), hal.1
- Harfiyanto, doni, dkk.2015 *.Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1, Semarang. Semarang:Universitas Negeri Semarang.*
- Ishomuddin,MA,dkk., *Pembangunan Social dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen*, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2016), hal. 340
- Iswidharmanjaya, Derry. & Agency, Beranda. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia..
- Kurniawati., Dian. 2020. *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi Siswa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Nurmalasari, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi That are Easy to Carry Anywhere for*.Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer vol. 3, no. 2, pp.
- Oemar, Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Poerwadarminta, WJ. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

- Ramayulis. 2010. *Metode Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-dasar kependidikan*. Jakarta:Kalamulia.
- Rifa'i, Muhammad. 2018. *Menejemen peserta Didik*, Medan: CV. Widya Puspita
- Rozalia, Ferdiana, Maya. .,2017. *Hubungan Intensi Pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar*. jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. 5(2). 722-731.
- Saputra, Jeli. 2021. *Penggunaan Whatsapp Grup Sebagai Media Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 2 SMAN 8 Bengkulu Selatan*, Bengkulu.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2006), hal. 26-28.
- Setyawan, Ig. Dodiet Aditya. 2021. *Petunjuk PratikumUji Normalitas dan Homogenitas Data.dengn SPSS*, Surakarta:Tahta Media Group.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitaif dan RND*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, *statiska untuk Penelitian* , (Bandung:Alfabeta 2021
- Susilawati, Anggi. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Ipk Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. Banda Aceh
- Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offse, 2019). Hal. 9

Yusuf, Muri, A. 2014. *Metode penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.

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



Peneliti saat mengantarkan surat izin penelitian



Pengisian lembaran angket uji coba kepada Mahasiswa



Pengisian Angket Penelitian



### SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 429/In.11/F.II/PP.009/10/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Drs. Sukarno, M.Pd  
NIP : 196102052000031002  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIP : 197506302009012004  
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Erlizah  
NIM : 1811210234  
Judul : Analisis Pengaruh Gadget Bagi Mahasiswa IAIN Bengkulu  
Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam Semester 3  
Dalam Meningkatkan Mutu Belajar

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
pada tanggal : Oktober 2021

Pt. Dekan,



Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Erlizah Pembimbing II : Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIM : 1811210234 Judul Skripsi : Penggunaan Gadget dan Pengaruhnya  
Jurusan : Tarbiyah terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester III Prodi  
Prodi : PAI Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas  
Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Selasa, 24-05-2022	Skripsi	Menyerahkan berkas hasil penelitian /skripsi	
2.	Jum'at 27-05-2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cover</li><li>- Surat Pernyataan Keaslian</li><li>- Kata Pengantar</li><li>- Penulisan huruf kapital</li><li>- Daftar Isi</li><li>- Perbaiki penulisan skripsi sesuai dengan buku panduan yang diterbitkan FTI th 2020.</li><li>- Judul diganti (buat Surat Pergantian Judul</li><li>- Abstrak</li><li>- Penomoran Hal 7</li><li>- Bahasa Asing Cetak Miring</li></ul>	

Bengkulu, 27 Mei 2022

Pembimbing I/II



Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIP.197506302009012004



### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Erlizah  
NIM : 1811210234  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : PAI

Pembimbing II : Masrifa Hidayani, M.Pd  
Judul Skripsi : Penggunaan *Gadget* dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester III Prodi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
3.	Selasa, 31 - 05 - 2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hal 20 Arti nyat diketik 1 space dan digandakan fotenore</li><li>- Kajian Pustaka Cukup Ambil kesimpulan dari Penelitian yang jadi rujukan, cukup 3 saja hasil rujukan dan buat menggunakan tabel.</li><li>- BAB III Jelaskan Jenis Penelitian, Jelaskan Pendekatan Penelitian</li><li>- Waktu penelitian sesuai dengan Surat Penelitian</li><li>- Cara penulisan tabel font 10 Jarak 1 space</li><li>- 46 tabel di perbaiki</li><li>- Hal 50 ditambah nama dosen (ditampilan)</li></ul>	



Bengkulu, 31 Mei 2022  
Pembimbing II

Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIP.197506302009012004



### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Erlizah  
NIM : 1811210234  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : PAI

Pembimbing II : Masrifa Hidayani, M.Pd  
Judul Skripsi : Penggunaan Gadget dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester III Prodi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
4.	Kamis, 02-06-2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sumber data harus Jelas</li><li>- Hal 57 keterbatasan Penelitian.</li><li>- Kesimpulan harus menjawab rumusan Masalah.</li><li>- Hal 60 fontnya di ganti.</li><li>- Lampiran / Dokumentasi di lengkapi</li><li>- Surat pernyataan keastlian</li><li>- dokumentasi berupa foto disesuaikan dengan Penelitian</li><li>- Siapkan Nota pembimbing sesuai dengan buku panduan</li><li>- Penyusunan skripsi yang di keluarkan FTT 2020</li></ul>	



Bengkulu, 02 Juni 2022

Pembimbing II

Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIP.197506302009012004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinbengkulu.ac.id

### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Erlizah  
NIM : 1811210234  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : PAI

Pembimbing II : Masrifa Hidayani, M.Pd  
Judul Skripsi : Penggunaan *Gadget* dan Pengaruhnya  
terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester III Prodi  
Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas  
Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
5.	Jumat, 03-06-2022	Skripsi	- sudah diperbaiki sesuai saran dan arahan pembimbing - Ace ke pembimbing I sebelum ujian rumah- kosyah	

Bengkulu, 03 Juni 2022.....  
Pembimbing II



Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIP. 197506302009012004



**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Erlizah  
 NIM : 1811210234  
 Jurusan : Tarbiyah  
 Prodi : PAI

Pembimbing I : Drs. Sukarno, M.Pd  
 Judul Skripsi : Penggunaan Gadget dan Pengaruhnya  
 terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester III Prodi  
 Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas  
 Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
		Laporan Haril	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lemptkan nama data Haril publikasi (instrumen, etnil uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, homogenitas)</li> <li>- Lemptkan blanko Bina bany dari p. 2+1</li> <li>- Revisi gisnasables laporan (daftar isi) → lihat pedoman</li> <li>- Revisi Abstrak → lihat pedoman</li> <li>- Selain ada ptoha-hasan ?</li> <li>- Revisi harus ada subon subjek</li> <li>- Pengetikhan ?</li> </ul>	



Bengkulu, .....  
 Pembimbing I/II

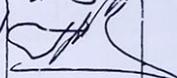
Drs. Sukarno, M.Pd  
 NIP. 196102052000031002



MENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 tpon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: www.uinbengkulu.ac.id

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Erlizah Pembimbing I : Drs. Sukarno, M.Pd  
 NIM : 1811210234 Judul Skripsi : Penggunaan Gadget dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester III Pred PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu  
 Jurusan : Tarbiyah  
 Prodi : PAI

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	1/7/2022	Laporan Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> <li># edit sumber tulisan (kutip pedoman)</li> <li># buat ppt</li> <li># kuasai isi laporan hasil penelitian</li> <li># untuk di per-tanggung jawabkan</li> <li># Usahakan pertemuan hari</li> <li>→ buat jurnal penelitian</li> </ul>	<p>ore/1/7/2022</p> <p>untuk di- Ajukan Sidang</p> 

Bengkulu, .....

Pembimbing I/II

KEMENTERIAN AGAMA  
 Pengerahan  
 Dekan  
 UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
 Dr. Mus. Mulyadi, M.Pd  
 NIP. 197005142000031004



  
 Drs. Sukarno, M.Pd  
 NIP. 196102052000031002

# Uji Validitas

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Add-ons Window Help

Correlations

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14
S1 Pearson Correlation	1													
Sig. (2-tailed)														
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S2 Pearson Correlation	.340	1												
Sig. (2-tailed)	.022													
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S3 Pearson Correlation	.499 <sup>*</sup>	.507 <sup>*</sup>	1											
Sig. (2-tailed)	.001	.001												
N	40	40	43	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S4 Pearson Correlation	.925 <sup>*</sup>	.300	.475 <sup>*</sup>	1										
Sig. (2-tailed)	.000	.080	.002											
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S5 Pearson Correlation	.423 <sup>*</sup>	.351 <sup>*</sup>	.174	.368 <sup>*</sup>	1									
Sig. (2-tailed)	.007	.023	.017	.020										
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S6 Pearson Correlation	.457 <sup>*</sup>	.248	.447 <sup>*</sup>	.374 <sup>*</sup>	.119	1								
Sig. (2-tailed)	.003	.122	.004	.017	.358									
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S7 Pearson Correlation	.702	-.154	.246	.095	.123	.160	1							
Sig. (2-tailed)	.000	.341	.125	.599	.451	.267								
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S8 Pearson Correlation	-.179	-.441 <sup>*</sup>	-.395	-.161	-.041	-.245	-.026	1						
Sig. (2-tailed)	.426	.004	.012	.320	.804	.126	.873							
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S9 Pearson Correlation	.283	.438 <sup>*</sup>	.421 <sup>*</sup>	.249	.451 <sup>*</sup>	.249	-.049	-.746	1					

ability  
Title  
Correlations  
Notes  
Active Dataset  
Scale: ALL VARIABLES  
Case Processing Summary  
Reliability Statistics  
Item-Total Statistics

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Add-ons Window Help

Correlations

	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	TOTAL
S15 Pearson Correlation	1																
Sig. (2-tailed)																	
N	197	255	197	075	371 <sup>*</sup>	.429 <sup>*</sup>	-.007	-.256	-.113	-.207	.212	-.262	-.082	-.088	.088	.059	.564 <sup>*</sup>
S16 Pearson Correlation	.223	1															
Sig. (2-tailed)	.000																
N	223	113	222	846	018	005	886	111	488	199	109	102	515	886	587	722	800
S17 Pearson Correlation	.039	.128	1														
Sig. (2-tailed)	.420	.086															
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S18 Pearson Correlation	.327 <sup>*</sup>	.430	.596	1													
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000														
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S19 Pearson Correlation	.307 <sup>*</sup>	.288	.079	-.222 <sup>*</sup>	1												
Sig. (2-tailed)	.001	.072	.527	.000													
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S20 Pearson Correlation	.150	.220	.042	.058	.361 <sup>*</sup>	1											
Sig. (2-tailed)	.156	.158	.797	.722	.000												
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S21 Pearson Correlation	.298	.223	.220	-.357 <sup>*</sup>	.265	1											
Sig. (2-tailed)	.062	.168	.173	.006	.098												
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S22 Pearson Correlation	.248	.493 <sup>*</sup>	-.014	.347 <sup>*</sup>	.304	.371	1										
Sig. (2-tailed)	.132	.001	.922	.020	.057	.091											
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S23 Pearson Correlation	.321 <sup>*</sup>	.137	.253	-.072	.223	.272	.406 <sup>*</sup>	1									
Sig. (2-tailed)	.044	.399	.115	.660	.166	.090	.009										
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S24 Pearson Correlation	-.054	-.222	.133	.059	-.069	.295	.074	-.013	1								
Sig. (2-tailed)	.739	.168	.413	.711	.40	.40	.40	.40									
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
S25 Pearson Correlation	.396 <sup>*</sup>	.277	.437 <sup>*</sup>	-.199	.441 <sup>*</sup>	.129	.107	-.057	-.270	1							
Sig. (2-tailed)	.011	.003	.005	.219	.004	.427	.513	.729	.091	.005							

ability  
Title  
Correlations  
Notes  
Active Dataset  
Scale: ALL VARIABLES  
Case Processing Summary  
Reliability Statistics  
Item-Total Statistics



reliabilitas

- List
- Conversion
- Title
- Correlations
- Notes
- Active Dataset
- List
- Probability
- Title
- Note 1
- Active Dataset
- Scale ALL VARIABLES
- Title
- Case Processing S...
- Reliability Statistics
- Item Total Statistics
- List
- Probability
- Title
- Note 1
- Active Dataset
- Scale ALL VARIABLES
- Title
- Case Processing S...
- Reliability Statistics
- Item Total Statistics
- List
- Probability
- Title
- Note 1
- Active Dataset
- Scale ALL VARIABLES
- Title
- Case Processing S...

(DataSet0)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	40	100.0
Excluded	0	0
Total	40	100.0

\* Listwise deletion based on all variables in the procedure

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.693	30

Item Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
\$1	110.5000	51.126	.668	.684
\$2	110.0000	55.272	.286	.683
\$3	110.1500	42.541	.581	.695
\$4	110.4750	52.204	.405	.671
\$5	110.2000	52.882	.452	.670
\$6	110.8000	52.267	.410	.649
\$7	110.1250	51.782	.419	

# Uji Normalitas

SPSS Menu: File, Edit, View, Data, Draw, Format, Analyze, Graphs, Utilities, Add-ons, Window, Help

SPSS Tree: Data, Tests, Missing, Active Dataset, One-Sample Kolmogorov-Smirnov

**NP-Par TESTS**  
 /K-S (NORMAL) = YES 1  
 /MISSING ANALYSIS .

**NP-Par Tests**

[DataSet0]

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.22834780
Most Extreme Differences	Absolute	.165
	Positive	.103
	Negative	-.165
Kolmogorov-Smirnov Z		.811
Asymp. Sig. (2-tailed)		.527

a. Test distribution is Normal.

# Uji Homogenitas

SPSS Tree: Data, Tests, Missing, Active Dataset, Test of Homogeneity of Variances, ANOVA

**ONEWAY: HASIL BY EC:AS**  
 /STATISTICS: HOMOGENEITY  
 /MISSING ANALYSIS .

**➔ Oneway**

[DataSet0]

**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.009	1	48	.929

**ANOVA**

Source	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	96.333	1	96.333	22.120	.000
Within Groups	190.333	48	3.965		
Total	286.667	49			

# Uji Linearitas Data

- Title
- Notes
- Active Dataset
- Case Processing Summary
- Report
- ANOVA Table
- Measures of Association

	Prestasi Belajar *		Penggunaan gadget	
	N	Percent	N	Percent
Prestasi Belajar *	24	100.0%	0	.0%
Penggunaan gadget			24	100.0%

### Report

Pu	Mean	N	Std. Deviation
75	78.00	1	
78	83.00	1	
80	84.17	6	1.472
81	83.87	3	.577
82	85.17	6	1.13
93	85.25	4	2.872
84	93.00	1	1.414
85	97.00	1	
Total	84.25	24	2.111

### ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar *	Between Groups (Combined)	61.417	7	8.774	3.417	.020
	Linearity	33.795	1	33.795	13.161	.002
	Deviation from Linearity	27.622	6	4.604	1.793	.164
Within Groups		41.083	16	2.568		
	Total	102.500	23			

### Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Prestasi Belajar *	.574	.330	.774	.599
Penggunaan gadget				

## Hasil Uji Hipotesis

REGRESI LINEAR SEDERHANA.spv [Document1] SPSS Viewer

File Edit View Data Transform Paste Format Analysis Graphs Utilities Add-ons Window Help

Variables Entered/Removed:

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan gadget*		Enter

a. All requested variables entered.  
 b. Dependent Variable: Prestasi belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.574 <sup>a</sup>	.330	.273	1.787

a. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	33.795	1	33.795	10.821	.002 <sup>b</sup>
	Residual	68.705	22	3.123		
	Total	102.500	23			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget  
 b. Dependent Variable: Prestasi belajar

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	36.399	14.551			2.501	.020
	Penggunaan gadget	.583	.179			3.249	.002









No.	NIM	Nama	Prodi	Jenis Kelamin	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI
18	2011210018	HENSI TR. ARNI	Islam	Laki-laki	NON AKTF	ASR	ASR	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF							
19	2011210019	MILLADINA PUTRI	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
20	2011210020	ELIZA THERANA SARI	Islam	Perempuan	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
21	2011210021	BANGKIT NURSUCI SAFITRI	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF							
22	2011210022	FADHILAH CHAIRUNNISA	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
23	2011210023	MIDELA EKA PUTRI	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
24	2011210024	KUSWANDI	Islam	Laki-laki	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
25	2011210025	VERON PRATAMA	Islam	Laki-laki	NON AKTF	ASR	ASR	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF							

No.	NIM	Nama	Prodi	Jenis Kelamin	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI
26	2011210026	OVA KRISTINA	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
27	2011210027	MAULANA AQIL WICAKSONO	Islam	Laki-laki	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
28	2011210028	HUSNUL KHOTIMAH	Islam	Perempuan	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
29	2011210029	HERLINDA BALKIS	Islam	Perempuan	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
30	2011210030	AYUNDA PUJA LESTARI	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
31	2011210031	YOMAN APDI WIJAYA	Islam	Laki-laki	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
32	2011210032	ELVIN DEVIS FUJISTA	Islam	Laki-laki	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	ASR	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF	NON AKTF							
33	2011210033	REHANNIL JANAH	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
34	2011210034	RAIHANAH ATIKAH KHAIR	Islam	Perempuan	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							
35	2011210035	RAHMAN FADILLAH	Islam	Laki-laki	ASR	ASR	NON AKTF	NON AKTF	ASR	ASR	ASR	ASR	ASR							

Identitas Pribadi Dosen

NIP	Nomor Induk Dosen Nasional (NIDN)	Nama Lengkap Dosen	Gelar Akademik		Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir			NIK/No. KTP	Nama Ibu Kandung
			Gelar Depan	Gelar Belakang			Tgl	Bln	Thn		
		Dr. Nova Asylo, M.Pd.	M.Pd.		0	Batusangkar	16	1	1.989		
		Yuni Herlina, M.TPd	M.TPd		0	Bengkulu	26	6	1.974		
		Zahid, ma			1		11	2	2.016		
		Bambang Irawan, M.Pd.	M.Pd.		1	ketapang baru	25	8	2.021		
		Ade Bayu Saputra, M.Pd.	M.Pd.		1	Padang	29	11	1.989		
		Muhammad Asip, M.Pd.	M.Pd.		1	Muara Pandan	19	7	1.993		
		Sipallana, MA.	MA		0	Bengkulu	12	7	1.988		
		Raden Gamal Tamrin Kusuma	M.Pd		1	Bandung	10	7	1.985		
		Rini Wulandari, M.Pd	M.Pd.		0	Bengkulu	2	12	1.990		Mujirah
		Dio Resta Permana, M.Pd.	M.Pd.		1	Curup	23	10	1.993		
		Quratul Edritanti, M.Si.	M.Si.		0	Bengkulu	4	8	1.992		Mariani D
		Samsul Haqi, M.Pd.	M.Pd.	S.Pd.I	1	Kosgoro	17	11	1.993		
		Valsneria Utami, M.Ed	M.Ed		0	Bengkulu	23	3	1.989		Evy Epriya
		Yuli Harianti, M.Pd.	M.Pd.		0	bkl	31	7	1.985		
		Nurhikma, M.Pd.	M.Pd.		0	Padang Tepong	19	9	1.987		
		Prisma Gita Azwar, M.Pd.Si	M.Pd.Si		0	Gisting	29	3	1.992		Erma Efan
		Tri Aangraeni			0		14	4	2.015		
		Odi Yulmasari, M.Pd.	M.Pd.		0	BANTUHAN	6	7	1.991		
		Yuyun Setiawan Putra, M.Pd.	M.Pd.		1	karang agung	20	6	1.992		
		Budi Setiawan, M.Si.	M.Si.		1	Guning Telu	13	7	1.989		Supriyan
		Ahmad Walid, M.Pd	M.Pd		1	Bengkulu	11	5	1.991		
		Hendro Ade Saputra, M.Pd.	M.Pd.		1	Agamakmur	2/	3	1.989		Endang Su
		Sastrianah, M.Pd.I	M.Pd.I		0	Karang caya	10	3	1.983		Neti Susiat
		Dian Oktari, M. Pd.	M.Pd.		0	Bengkulu	30	10	1.990		
		Chintya Pratiwi, M.Pd.Si	M.Pd.Si		0	Arga Makmur	1	5	1.992		
		Pipin Devi Erasanti, M.Pd.	M.Pd.		0	Suka Makmur	20	12	1.991		AMPERAW
		Tiara Oktaviana, M.Pd.	M.Pd.		0	Bengkulu	10	10	1.993		
		Een Syaputra, S.Pd., M.Pd.	S.Pd., M.Pd.		1	Durian Sebatang	14	9	1.992		
		Nidhia Firdha Kurniasih, M.Pd	M.Pd.		0	Ipuh	21	12	1.994		Nurriati





2014068801	WENNY AULIA SARI				0	Manna	14	6	1.988	7011154068800	Ermalni
2014068801	Wenny Aulia Sari, M.Pd.				0	Manna	14	4	2.015		
2014079102	Poni Salbifa, M.Pd.				0	Kota Baru	14	7	1.991	5010854079100	Syamsinar
2014089002	Anita, M.Hurn.				0	Curup	14	8	1.990		Jamilah
2015118402	Dr. Zulkaein, M.Si.			Dr.	1	Tanjung Agung	15	11	1.984		
2017057503	EVA DEVI				0	Sungai Pakning	17	5	1.975	710657057500	
2020038802	Resti Komala Sari, M.Pd.				0	Bengkulu	20	3	1.988	7106600388000	Mazwardi
2021028402	Andriadi, M.A				1	Bengkulu	21	2	1.984		
2022127701	DETTI LISMAYANTI				0	Palembang	22	12	1.977	710362127700	
2023039103	Qomariah Hasanah, M.Si.				0	Bengkulu	23	3	1.991		Ermayati
2026069102	Andri Septbra, S.Pd., MSc				1	Bengkulu	26	6	1.991		
2026119102	Ikke Wulan Dari, M.Pd.I				0	Kalirejo	26	11	1.991		Aswab
2027028501	Vebbi Andre, M.Pd.				1	Bengkulu	27	2	1.985	7110427028500	Yuhelmi
2027106501	ASTIYAH				0	Jakarta	27	10	1.965	7710167106500	
2030088404	Sinta Agusmiati, M.Pd.				0	Jakarta	30	8	1.984		Nuha Arba
2030109001	Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si				1	Talis	30	10	1.990	7050830109000	Suharyadi
2116068001	Ahmad Syarifin M.Ag				1	Bengkulu Selatan	16	6	1.980	3710916068000	Nurtjayah
2130098901	Achmad Ja'fer Sodik, M.Pd.I				1	pekalongan	30	9	1.989		
217108602	Erik Perdana Putra				1	Bengkulu	17	10	1.988		
-	Poppy Antibika Sari, M.Pd.				0	Curup	30	10	1.991		Jumirah
-	Al Ilham, M.Pd.				1	Padang	24	4	1.991		
-	Susi Yana, M.Pd.				0	Lubuk tampang	27	11	1.995		WARASIA
-	M. Uyur, M. Pd.I				1	Kayu Panjang	4	1	1.985		
0	Cecen Andrea, M.Pd.				0	Pasar Palik	28	7	1.995		
207091979031	AHMAD DJAZULI				1	Solok	9	7	1.952	710609075200	
508081986031	BAKHTIAR				1	Lawang / Agam	8	8	1.955	710608085500	
508121979032	HJ. KHAIRUNNISA				0	Lahat	12	8	1.955	710152085500	
109071989022	HJ. NURUL FADHILAH				0	Luuk Tanjung	7	9	1.961	710647096100	
961200003100	SUKARNO				1	Tuban	5	2	1.961	771010501.6100	
207021996031	RIZKA!				1	BENGGULU	2	7	1.962	7030702076200	MARYAM
208231994032	NURNISWAH				0	Ujung Gading	23	10	1.963	7710563086300	
405231996032	RISNAWATI				0	Palembang	23	5	1.974	3711063057400	
504102007102	ALIMNI				0	Terusan Dalam	10	4	1.975	7710150047500	Salinah

		Sarif, M.Ag.	S.Th.I	M. Ag.	1	Kota Padang	7	8	1.987	
		Helii Osvita, M.Pd.		M.Pd.	0	bbb	29	6	1.989	
		Syarifahmah, M.Pd.i		M.Pd.I	0	Bengkulu	26	6	1.987	FATIMAH
		Adi Saputra,S.Sos.I, M.Pd		S.Sos.I, M.Pd	1	Musi Rawas	21	2	1.981	
		Yashof Revola, M.Pd		M.Pd	1	Talang Baru	3	8	1.990	
		Masri sabhi			1	bengkulu	23	12	2.015	
		Marlena Endang Bicitza, M.Pd		M.Pd,Mat	0	Padang Guci	27	3	1.987	
		Ferry Susanto, M.Pd		M.Pd	1	Bengkulu	8	12	1.975	
		0208127301			0					
		0219129201		M.Pd.	0	Tangarrus	19	12	1.992	
		Nalihin Novlisan, M.Pd.		M.Pd.	0		24	1	1.985	Nur-zih
		0224018501		M.TPd	1	Awat Mata	27	8	1.971	Inasrah
		Azwar Rahmat, M.TPd.		M. Ag	0	Sika Rami	30	10	1.989	
		0227087102		Sedang Pendidik	0					
		Asmara Yunani, M.Ag		M.Pd.	0	Lumajang	2	6	1.990	
		0730108901			0	Bengkulu	2	7	1.962	
		Yuli Amaliyah, M.Pd.		M.Pd.	0		30	3	1.981	7710170038100 Liliik Mlaw
		2002059002		M.Pd.	0	Bengkulu	2	6	1.990	
		Dina Putri Juni Astuti, M.Pd.		M.Pd.	1	Lamongan	2	7	1.962	
		2002076201		Drs.	0					
		Dr. H. Rizkan Syahbudin, M.Pd.		M.Pd.	0	Kemang Manis	3	9	1.990	70106430990000 Nayati
		2003038101			0					
		Betti Dian Wahyuni, M.Pd,Mat		M.Pd	1	Muara Tiga	4	5	1.986	7010804058600 Yarna
		2003037301			0					
		Septi Fitriana, M.Pd		M.Pd.I	1	Jepara	5	8	1.987	
		2004058601			0	Bengkulu	6	7	1.992	
		Endang Haryanto, M.Pd		M. Pd. I	1	SIMBUR NAK GAM	7	5	1.980	7710607058000 HJ. MUNIA
		2005088701			1	Taba	7	7	1.972	7021907077200
		Falahun Niam, M.Pd.I		M. Pd. I	1	Inci'amayu	10	7	1.998	
		2006079201			1	Padang Peri	8	7	1.989	
		Irdan Permata Sari, MA		M. Pd. I	1	Jember	8	9	1.991	
		2007058902			0	Musi Banyuasin	8	12	1.991	
		Eskhrul Ulum, M.Pd.I		M. Pd	0	Sleman	9	4	1.983	
		2007077203			1	Tanjung Agung	10	2	1.990	7010021002900 Nayuna
		Dayun Riadi, M.Ag		S.Sos, M.Si	1	Banlung	10	6	1.985	2130910078500 Ema Tama
		2007078804			1	Bengkulu	11	5	1.991	7710211059100 Dra. Zurya
		Khositi, M.Pd.Si			1	Jakarta-	12	6	1.988	2113120688000 NINGDIAH
		Meddyan Heradi, M.Pd.		M.Pd	1	Bogor	12	8	1.983	
		2008078501			0	Bengkulu	12	10	1.991	
		Nur Hariyanto, M.Pd.		M.Sc.	0					
		2008099104			0					
		Indah Masturoh, MA			0					
		2009129102			0					
		Esti Wahyu Kurniawati, M.Pd			0					
		2009048302			1					
		Septi Yunarnan, M.Si.			1					
		20100229001			1					
		RADEN GAMAL TAMRIN			1					
		2010068502			1					
		AHMAD WALID			1					
		2011059101			1					
		Randi, M.Pd			0					
		2012068801			0					
		Nurlla Latpah, M.Pd.Si			0					
		201208198302			0					
		Mela Aziza, M.Sc.			0					
		2012109103			0					
		NADRAH			0					
		2014057002			0					

Ardi Novita Dahyani, M.Pd.	M.Pd.	0	Bengkulu	26	3	1.995	
Muhamad Sobri, M.Pd.	M.Pd	1	Trimukyo, 23 Mei 1	23	5	1.992	
Sri Iktisan	M.Pd	1		16	10	2.015	
Pratiwi Disha Sianggo, M.PwA	M.PwA	0	Sumank (Tanah D	15	9	1.989	Sabarwati
zzzzzz		0		21	1	2.016	
Sri Kengsih, M.Pd.	M. Pd	0	Padang panjang	9	10	1.986	Nurbaiti
Mahlian, m.pd.i		1		15	10	2.015	
Dr.Pd. Syaiful Amri, S. Pd., M	Dr.pd.	1	Kaur Tengah	3	4	1.969	Nudiyah (A
Yosi Yulizah, M.Pd.i	S.Pd.I M.Fd.I	0	Air Kerling	14	7	1.991	Dillanah
Adi Saputra,S.Sos.I, M.Pd	S.Sos.I, M.Fd	1	Musi Rawas	21	2	1.981	
Wahyu Sitawan, M.Fd.	M.Pd.	1	Karang Tengah	6	5	1.991	Shaningsit
Novianto Bhakti Putra Utama,	M.Pd	1	Padang Kelapo	1	11	1.990	Suhada
M. Reza Dwi Saputra, M.Pd.	M. Pd	1	dusun raja	25	10	1.993	Yurlell M
Perdi Rosanda, MA	MA	0	Bengkulu	8	8	1.990	Suryani
Noviantu, M.SI	M.SI	0	Bengkulu	16	11	1.976	
Madva Putri Utami, M.Pd.	M.Pd	0	Bengkulu	9	3	1.992	
Novia Paramita Cempaka, M.F	M.pd.Mat.	0	Manna (Bengkulu S	14	11	1.990	
Lady Isnita Ulilnatah, M.Sc.	M.Sc.	0	Banyumas	6	10	1.989	
Sondang Astuti, M.pd. Mat	M.pd.Mat	0	Palembang	12	1	1.988	monalisa,
Riela Sepriyanti		0		22	10	2.015	
Kurniawan S.pd., M.Pd.	S.Pd., M.Pd.	1	Curup	3	4	1.991	
Muslikhin, S.pd.I, M.Pd.	S.pd.I, M.Pd	1	Ngawi	1	1	1.970	Hj. Rusmir
Alghari Syarif, M.Pd		1	Bukittinggi	1	11	1.988	
Fisni Etarr, M.TPd	M.TPd	0	Bengkulu	13	3	1.987	
Erlan Dwisru, M. Pd	M.Pd	0	semelako	27	12	1.991	
Elwan Stadi, M.Pd.	M.Pd.	1	Bengkulu	3	1	1.992	
Eka Gustini, M.Pd.	M.Pd.	0	Bengkulu	30	8	1.993	
Dian Permatasari, M.Pd.	M.Pd.	0	bandar Lampung	9	1	1.993	
Chairul Ihsan, M.Sc.	M.Sc.	1	Tapak Gedung	22	11	1.993	Padilla
Deivi Octanti, M.Pd.	M.Pd	0	Jairal	10	10	1.996	Egawad
Afri Kurniawansah, M.Pd.	M.Pd.	1	Bengkulu	24	11	1.989	
Serly Nova Angraini, M.TPd	M.TPd	0	Bengkulu	21	11	1.992	
Ahmad Kolrudin, M.Pd.	M.Pd.	1	Pakuan Aji	25	6	1.991	

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
 BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172  
 Website: www.iainbengkulu.ac.id

**SURAT TUGAS**  
 DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 Nomor : 4299/In.11 /F.II/PP.009/10/2021  
 Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Erlizah  
 NIM : 1811210234  
 Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indicator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1.	Dr. Mindani, M.Ag	Kompetensi IAIN	a. Kemampuan membaca alqur'an b. Kemampuan menulis arab c. Hafalan surat-surat pendek (An- Nas s/d Al-A'la)
2	Dr. Nurlaili, M.Pd.I	Kompetensi Jurusan/Prodi	a. Hafalan Ayat Tentang Pendidikan - Ilmu & Kedudukan Orang Yang Berilmu (QS. Fathir :28, Az-Zumar: 9, Al-Mujadilah: 11) Ayat tentang Kewajiban Belajar (Al-Alaq:1-5, Ali-Imran :90-91, At-Taubah: 122, Al-Ankabut: 19-20), Ayat tentang Tujuan Pendidikan (Ali-Imran : 138-139, Al-Fath: 29, Al-Haji:41, Adz-Dzariyat: 56, Huud:61), Ayat tentang Subjek Pendidikan (Ar-Rahman: 1-4, An-Najm: 6-6, An-Nahl: 43-44, Al-Kahfi: 18 ), Ayat tentang Objek Pendidikan (At-Tahrim:6, AsySyu'ara:214, At-Taubah: 122, An-Nisa': 170) Ayat tentang Metode Pengajaran (Al-Maidah:67, An-nahl: 125, Al-A'raf: 176-177, Ibrahim: 24-25) - Hadits-hadits tentang Pendidikan, Perintah Menuntut Ilmu , Etika dalam Menuntut Ilmu (LM:1405) Menyampaikan /Mengajarkan dan Mengamalkan Ilmu Pengetahuan (AN:76-79), Pendidikan Budi Pekerti , Pendidikan dalam Keluarga dan Pendidikan Kewirausahaan b. Kemampuan menterjemahkan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan c. Kemampuan menjelaskan hubungan ayat/hadis dengan pendidikan
3	Drs. Sukarno, M.Pd	Kompetensi Keguruan	a. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional b. Kemampuan memahami Kurikulum, Silabus, RPP dan Desain Pembelajaran c. Kemampuan memahami Metodologi, Media, dan Sistem Evaluasi Pembelajaran.

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
  2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1( satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 ( satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
  3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
  4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS
  5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, Oktober 2021

Plt. Dekan



Tembusan :  
 Yth, Wakil Rektor 1

## SURAT PERNYATAAN

---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlizah

NIM : 1811210234

Program Studi : PAI (Pendidikan Agama Islam)

Judul Skripsi : Penggunaan *Gadget* dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

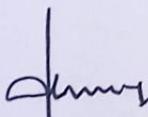
Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID : 1875067199. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 28% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Juli 2022

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi

  
Dr. Edi Ansyah, M.Pd.  
NIP. 197007011999031002

Yang Menyatakan



Erlizah  
NIM.1811210234