

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP IPK MAHASISWA
PENDIDIKAN FISIKA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

**ANGGI SUSILAWATI
NIM. 160204068
Program Studi Pendidikan Fisika**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2020 M/1441 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP IPK MAHASISWA
PENDIDIKAN FISIKA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Fisika

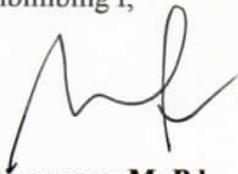
Oleh

ANGGI SUSILAWATI
NIM. 160204068

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Fisika

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Fitriyawany, M. Pd
NIP. 198208192006042002

Pembimbing II,



Sri Nengsih, S.Si., M.Sc
NIP. 198508102014032002

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP IPK MAHASISWA
PENDIDIKAN FISIKA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

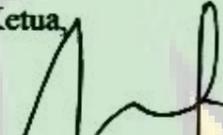
**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Fisika**

Pada Hari/ Tanggal

Rabu, 12 Agustus 2020
22 Dzulhijah 1441 H

Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

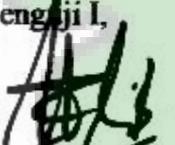
Ketua,


Fitriyawaty, M.Pd
NIP. 198208192006042002

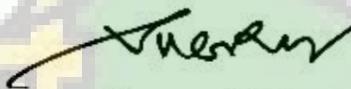
Sekretaris,


Sabaruddin, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2024118703

Penguji I,


Sri Nengsih, S.Si., M.Sc
NIP. 198508102014032002

Penguji II,


Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106261997021003

Mengetahui,

Dean Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggi Susilawati
NIM : 160204068
Prodi : Pendidikan Fisika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika Uin Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang di temukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 12 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Anggi Susilawati

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar sarjana pada pogram studi Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis panjatkan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun skripsi ini berjudul “ **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh** ” .

Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Fitriyawany, M.Pd selaku Penasehat Akademik dan sekaligus pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih turut pula penulis ucapkan kepada ibu Sri Nengsih, S.Si., M.Sc selaku pembimbing II yang telah menyumbangkan pikiran serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Selanjutnya pula kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, wakil dekan Fakultas dan keguruan beserta seluruh stafnya UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Ketua Prodi Pendidikan Fisika ibu Misbahul Jannah, S.Pd.I. M.Pd., Ph.D. beserta seluruh Staf Prodi Pendidikan Fisika.
3. Kepada Ayahanda, ibunda, kakak dan adik saya tercinta serta segenap keluarga besar yang telah memberikan semangat dan kasih sayang yang tiada tara kepada penulis.
4. Kepada teman-teman seperjuangan, khususnya Eka Tiara, Mulia Rahmi, Wahyuni dan seluruh teman-teman prodi Pendidikan Fisika leting 2016 UIN Ar-Raniry. Terimakasih sudah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dari kalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyempurnaan skripsi ini.

Kepada semua yang telah turut membantu penulis mengucapkan syukuran, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.

Banda Aceh, 12 Agustus 2020
Penulis,

Anggi Susilawati

DAFTAR ISI

Daftar Isi	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Batasan Penelitian.....	8
G. Definisi Operational.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Aktivitas Belajar.....	11
B. Penggunaan <i>Gadget</i>	17
C. Prestasi Akademik.....	23
D. Peran <i>Gadget</i> Terhadap Prestasi Belajar.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Variabel Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76



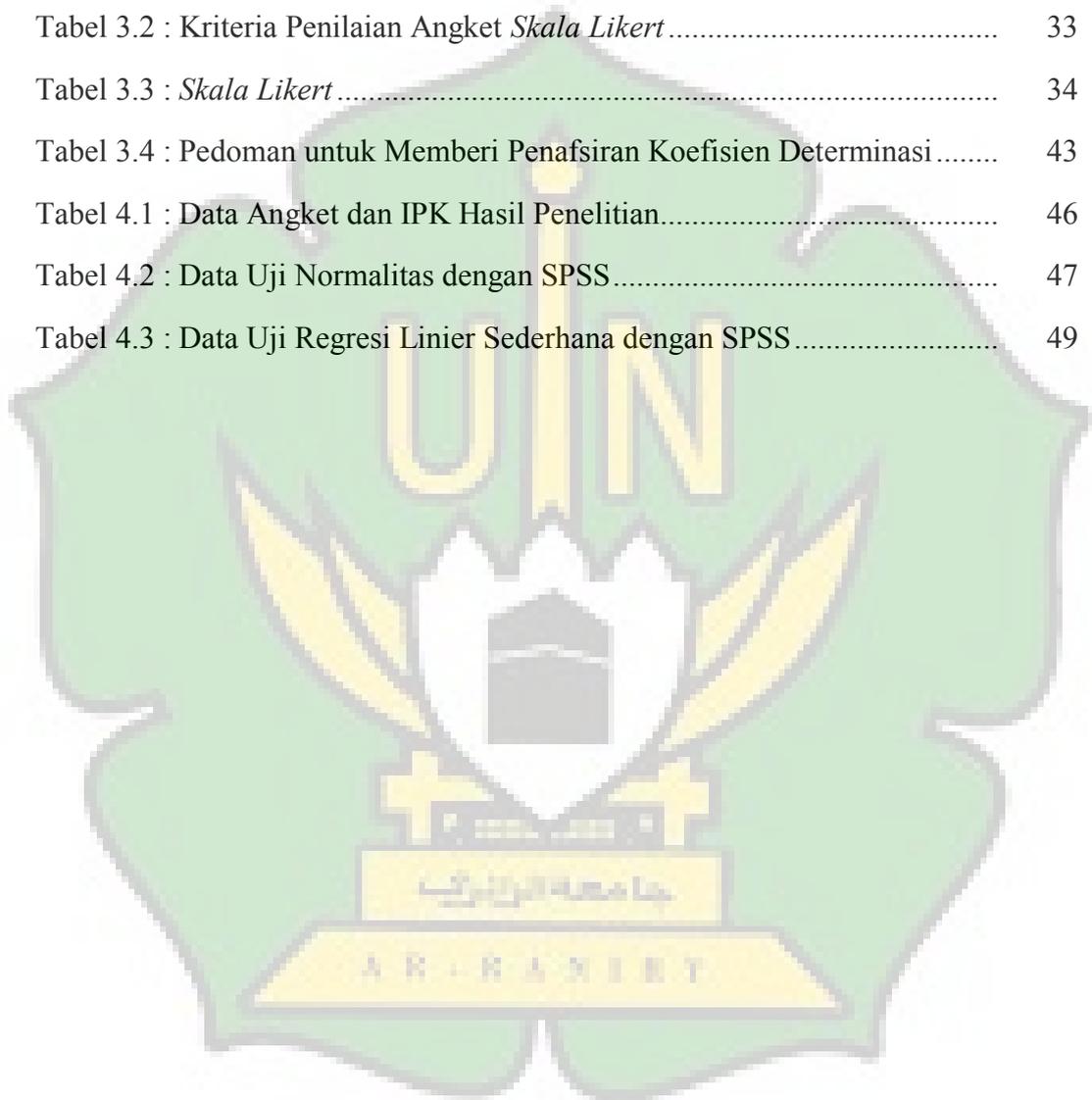
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1: Kurva tentang pengaruh Gadget terhadap IPK dengan nilai $t_{hitung} = 2,244$ dan $t_{tabel} = 2,101$	52



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 : Durasi dan Intensitas penggunaan <i>Gadget</i>	20
Tabel 3.1 : Kisi-kisi Angket.....	32
Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Angket <i>Skala Likert</i>	33
Tabel 3.3 : <i>Skala Likert</i>	34
Tabel 3.4 : Pedoman untuk Memberi Penafsiran Koefisien Determinasi.....	43
Tabel 4.1 : Data Angket dan IPK Hasil Penelitian.....	46
Tabel 4.2 : Data Uji Normalitas dengan SPSS.....	47
Tabel 4.3 : Data Uji Regresi Linier Sederhana dengan SPSS.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi	60
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	61
Lampiran 3	: Kisi-kisi Angket Penelitian dan Kriteria Penilaian	62
Lampiran 4	: Surat Validasi oleh Validator	64
Lampiran 5	: Angket Penelitian	67
Lampiran 6	: Analisis Nilai Angket Penggunaan Gadget terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika Angkatan 2018	71
Lampiran 7	: Nilai IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika Angkatan 2018	72
Lampiran 8	: Nilai-nilai r <i>Product Moment</i>	73
Lampiran 9	: Titik Persentase Distribusi t.....	74
Lampiran 10	: Data Pengisian Angket Menggunakan <i>Google Form</i>	75
Lampiran 11	: Daftar Riwayat Hidup.....	76

ABSTRAK

Nama : Anggi Susilawati
NIM : 160204068
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Fisika
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tanggal Sidang : 12 Agustus 2020
Tebal Skripsi : 76
Pembimbing I : Fitriyawany, M.Pd
Pembimbing II : Sri Nengsih, S.Si., M.Sc
Kata Kunci : *Gadget*, Indeks Prestasi Kumulatif.

Gadget sebagai sebuah alat elektronik dalam berkomunikasi dan mengakses informasi sangat berkembang pesat. Selain manfaat yang diberikan oleh *Gadget* juga diikuti oleh kerugiannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK mahasiswa. Penelitian ini adalah penelitian Deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, sampel diambil dengan menggunakan teknik *Accidental* dengan sampel sebanyak 20 orang responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Uji statistik menggunakan uji regresi dengan menggunakan *R-Square* pada perhitungan koefisien determinasi dengan nilai sebesar 0,219 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK mahasiswa adalah sebesar 21,9%. Maka dapat diprediksikan bahwasanya nilai signifikan untuk ketergantungan yaitu $0,468 > 0,05$ artinya variabel ketergantungan berpengaruh terhadap IPK mahasiswa. Berdasarkan nilai t juga diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar $2,244 > t_{tabel} 2,101$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel trust (X) berpengaruh terhadap variabel partisipasi (Y). sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama bagi setiap bangsa, seperti halnya Indonesia yang mengutamakan pendidikan sebagai tolak ukur kesuksesan hidup seseorang. Dalam hal ini keterampilan dan pengetahuan sangat dibutuhkan bagi kemajuan hidup suatu bangsa. Pendidikan merupakan faktor penting dari proses pembangunan nasional yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu bangsa. Disamping itu, dibutuhkan pula sumber daya yang berkualitas, suatu cara agar mendapatkan sumber daya tersebut tidak cukup hanya memberikan kesempatan belajar tetapi kualitas pengajaran, sarana dan prasarana juga mempengaruhi hasil yang berkualitas. Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari pada kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Bernilai edukatif ini dikarenakan dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan pengembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik. Pada pendidikan tingkat atas, mahasiswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar melalui media yang ada, seperti buku perpustakaan, jurnal, *e-book* dan internet.

Internet memang menjadi hal biasa di era milenial sekarang ini. Internet adalah “seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain pada beberapa alat elektronik yang dapat menerima sinyal jaringan internet”.¹ Pada masa sekarang mahasiswa memanfaatkan alat elektronik berupa *handphone*, *labtop*, *notebook* dan lain sejenisnya untuk mencari jawaban untuk tugas-tugas yang mengakses internet". Pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk, jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas”.² Tak dapat dipungkiri bahwa banyak hal negatif dan positif yang terdapat pada pemanfaatan *Gadget* bagi kalangan remaja, anak-anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *Gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar mencari hiburan. Oleh karenanya *Gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Tak hanya itu “teknologi *Gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna.³

Dampak positif dari penggunaan *Gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi sedangkan dampak negatif yaitu situs-

¹ Corbin J, *Tata Langkah Teorisasi Data*, (Jakarta : Pustaka Belajar, 2003) h.23

² Priatno, p., & Marantika, D. 2017. “Analisa Penerimaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance Model”, “*Jurnal In Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, ISSN : 2252-4893, vol.2.no.3,2007,h.2

³ Kursiwi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta”, “*Skripsi, Jurnal PAUD Teratai*, (Surabaya : Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah), ISSN : 2234-4532, vol.05,no.03,2016,h.182-186

situs yang membahayakan pengguna dibawah umur serta kecanduan *Game*”.⁴ Bagi mahasiswa *Gadget* digunakan sebagai penyelesai tugas, mencari informasi, mencari hiburan dan berwirausaha. Sehingga banyak mahasiswa yang memudahkan segala cara demi tercapainya keinginan. Sebagian besar mahasiswa terdahulu yang belum mengenal teknologi, internet dan alat pintar memanfaatkan waktu mereka untuk belajar dan bekerja, mereka berusaha untuk mencapai keinginan dengan susah payah.⁵ Mahasiswa terdahulu memiliki ketangkasan dalam berfikir dan menyampaikan pemikirannya, sehingga untuk nilai akhir seperti IPK mahasiswa terdahulu sangat sulit mencapai nilai tertinggi tetapi ilmu yang dimiliki pada mahasiswa terdahulu tidak dapat diragukan. Berbeda dengan mahasiswa pada masa kini yang hanya bermodalkan sebuah telepon genggam atau ponsel pintar, mereka hanya tinggal duduk dan bersantai maka semua pekerjaan akan selesai. Sehingga untuk nilai seperti IPK didapatkan dengan mudah tanpa harus belajar begitu giat.

Hasil-hasil belajar merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai dan pengertian-pengertian, sehingga setiap individu pastinya memiliki pola perbuatan dan nilai-nilai yang berbeda-beda.⁶ Dalam dunia perkuliahan, proses pendidikan yang berlangsung juga akan menghasilkan suatu hasil belajar yang ditunjukkan

⁴ Mubashiroh, *Peningkatan Kemampuan Siswa*, (Yogyakarta : Karya Aksara, 2013), h.122

⁵ Kusumastuti Winda. “Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Progran Studi PG-PAUD UMS”, “*Jurnal Pendidikan*, (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta). ISSN : 2398-4892, vol.03,no.01,2018,h.3

⁶ Ety Soesilowati, Tjaturahono budi sanjoto, “Adolescant lifestyle of gadget users in kodus city”. “*Jurnal education social study*, Universitas negeri semarang, ISSN : 2252-4390, vol.7,no.1, 2018, h.52-60

oleh Indeks Prestasi (IP) atau Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).⁷ Kemampuan dan keberhasilan studi mahasiswa tiap semester dinyatakan dalam ukuran Indeks Prestasi (IP) dan keberhasilan secara keseluruhan dinyatakan dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). IPK adalah angka yang menunjukkan prestasi belajar mahasiswa secara kumulatif mulai dari semester pertama sampai dengan semester paling akhir yang telah ditempuhnya.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa pendidikan Fisika yaitu mahasiswa angkatan 2018 semua sudah mempunyai *handphone/Gadget* yang memiliki banyak *fitur* dengan memfasilitasi para penggunaannya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan dimana saja. *Gadget* atau *Handphone* bukan hanya sekedar alat komunikasi, tetapi sudah menjadi *trend* atau gaya hidup di zaman modern seperti sekarang ini. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dan media sosial yang sangat mudah diakses, sehingga sering disalah gunakan oleh mahasiswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mahasiswa. Beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan *Gadget* dibandingkan mengikuti proses belajar, sehingga mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Terkadang mahasiswa lebih memilih bermain *Gadget* yang mereka miliki ketika dosen sedang menjelaskan materi kuliah. Karena asyik dengan *Gadget* mahasiswa lupa akan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa yaitu belajar. Penggunaan *Gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika sering

⁷ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001), h.32

⁸ UIN Ar-Raniry, *Panduan Akademik Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, (Banda Aceh : UIN Ar-Raniry, 2016), h.44

digunakan.⁹ Pada dasarnya mahasiswa angkatan 2018 telah melalui 3 semester perkuliahan yang sesuai dengan penelitian ini yang hanya pada mahasiswa yang baru saja menyelesaikan 3 semester dan pada kenyataannya mahasiswa fisika angkatan 2018 yang sebagian besar telah memiliki *Gadget* dan sehari-hari lebih banyak menggunakan *Gadget* untuk mengerjakan tugas dan belajar dari pada mengandalkan buku sebagai pedoman tetapi memiliki IP diatas 3,00.

Penelitian terdahulu juga pernah membahas tentang topik yang hampir sama dengan penelitian ini seperti, Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala dengan judul penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA N 9 Manado”. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Cross Sectional*, jumlah populasi 41 dan sampel diambil dengan metode *purposive sumpling*, instrument menggunakan koesioner, prosedur pengolahan data melalui tahap *cleaning*, *koding*, *skoring* dan *tabulating*, dan data dianalisis melalui prosedur analisis *univariate* dengan menggunakan *Uji Chi-Square*. Eka Gilang Permata, Harpito, Ismu Kusumanto dan Zulmiriyanto dengan judul penelitian “Analisis Pengaruh Penggunaan Smartphone (*Gadget*) Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Sains dan Teknologi”. Pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi primer dan sekunder. Data primer didapat dari hasil pre-test kuesioner, data sekunder diperoleh dari hasil survey. Pengolahan data dengan rekap data hasil kuesioner dan SPSS, hasil penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas dan uji regresi linear ganda.

⁹ Saroinsong, W. P, “Gadget Usage Inhibited Lnterpersonal Intelligence Of Children Obages 6-7 Years Old”, “*Jurnal Tekpen*, Retrievedfrom[Https://journal.Unesa.Ac.id/Index.Php/Jtp/Article/View/1138](https://journal.Unesa.Ac.id/Index.Php/Jtp/Article/View/1138), h.1-4

Arnold Mononutu, Airmadidi dengan judul penelitian “Analisa Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat”. Menggunakan analisa deskriptif dan juga Wirda Kusumastuti dengan judul penelitian “Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Progran Studi PG-PAUD UMS”. Jenis penelitian kuantitatif, pengumpulan data menggunakan instrument angket, tempat dan waktu dilakukan penelitian di universitas muhammadiyah Surakarta tanggal 2 April 2018, jumlah populasi 74 dan jumlah sampel yang diambil 30 orang, teknik pengumpulan data kuesioner dan dokumentasi, teknik analisa data dengan teknik regresi linear sederhana.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah tempat penelitian saya dilakukan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, penelitian berpusat pada mahasiswa pendidikan Fisika angkatan 2018, bentuk penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan adalah *skala likert*, teknik analisa data menggunakan *korelasi product moment*, uji Determinasi dan uji regresi sederhana.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik dan berkeinginan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap *IPK* Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan, khususnya pembelajaran fisika. Dalam bidang pengetahuan teknologi dan informasi, terkait penggunaan *Gadget* dalam mencari informasi pembelajaran perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi dan referensi di perpustakaan.

b. Bagi Mahasiswa

Menjadikan pertimbangan dalam memutuskan untuk menggunakan *Gadget* dengan mengkaji baik dan buruknya penggunaan *Gadget* pada penelitian ini.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

F. Batasan Penelitian

1. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu penggunaan *Gadget* dan IPK Mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2018.
2. IPK Mahasiswa dibatasi pada angkatan 2018.
3. Mahasiswa yang memiliki *Gadget* dan memiliki nilai IPK diatas 3,00.

G. Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diuraikan definisi operasional yang dikemukakan dalam penelitian sebagai berikut:

a. Pengaruh

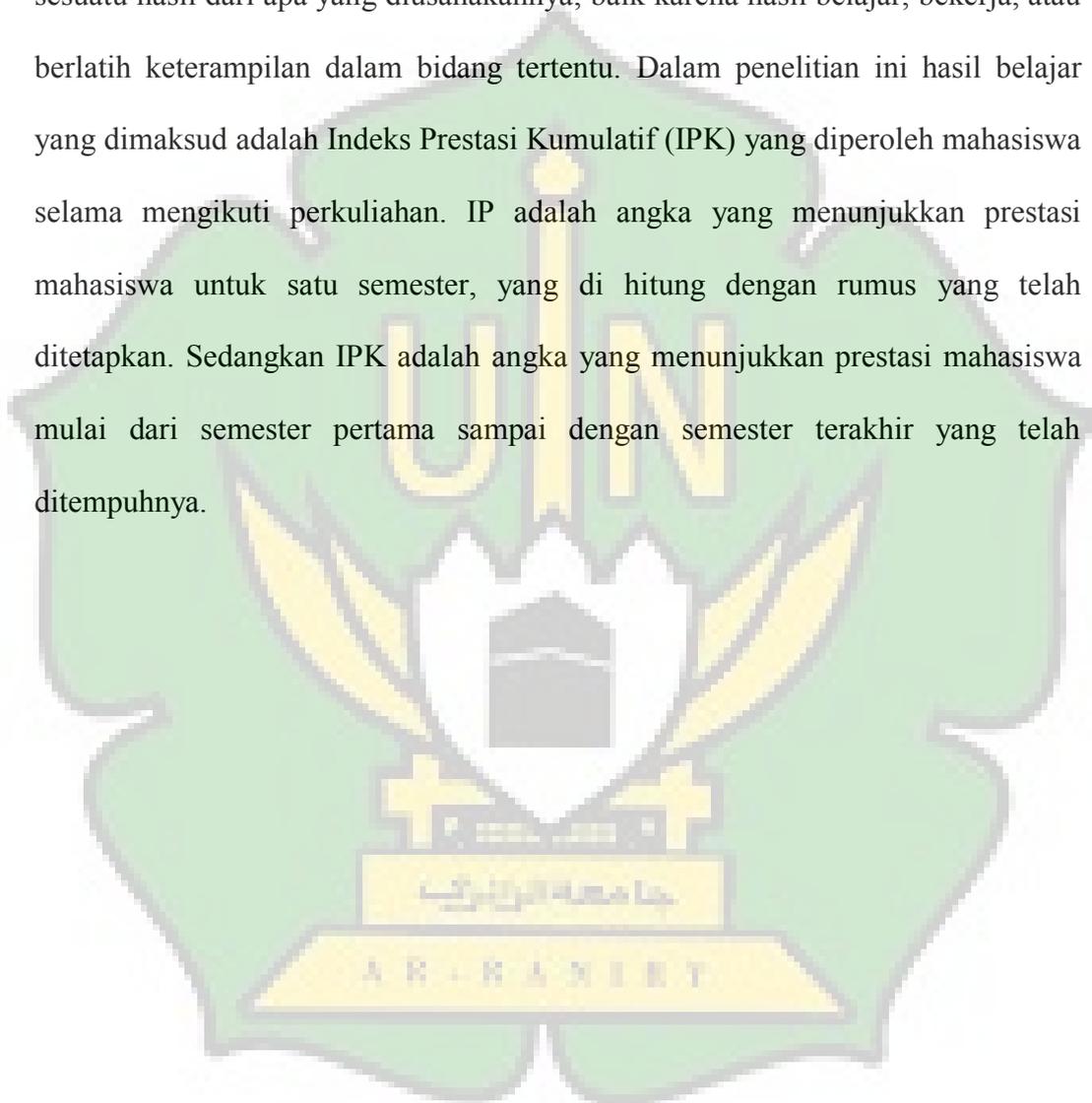
Pengaruh menurut kamus besar Bahasa Indonesia “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Sementara itu, Surakhmad menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya”. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

b. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *Gadget* adalah alat elektronik yang mempunyai banyak fungsi yang sangat membantu manusia dalam mencari informasi dan berkomunikasi. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang dapat dengan mudah dibawa kemana saja dan dapat tersambung dengan internet sehingga memudahkan mendapat informasi secara terkini. *Gadget* digunakan oleh semua kalangan, tak dapat dipungkiri mahasiswa menggunakan *Gadget* sebagai sumber informasi, berdiskusi, mengerjakan tugas dan mencari sumber belajar berupa jurnal, *e-book* dan artikel secara online.

c. Prestasi Akademik

Prestasi diartikan sebagai hasil usaha yang dicapai dari apa yang dikerjakan atau yang diusahakan. Seseorang dianggap berprestasi, jika dia telah meraih sesuatu hasil dari apa yang diusahakannya, baik karena hasil belajar, bekerja, atau berlatih keterampilan dalam bidang tertentu. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. IP adalah angka yang menunjukkan prestasi mahasiswa untuk satu semester, yang di hitung dengan rumus yang telah ditetapkan. Sedangkan IPK adalah angka yang menunjukkan prestasi mahasiswa mulai dari semester pertama sampai dengan semester terakhir yang telah ditempuhnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia belajar merupakan usaha sadar untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar bukanlah suatu tujuan melainkan suatu proses untuk mencapai tujuan, sehingga dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut. Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar tidak hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar itu bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan suatu perubahan kelakuan.¹⁰ Proses belajar pada dasarnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat langsung dengan kasat mata, maksudnya yaitu proses perubahan yang terjadi didalam diri seseorang yang melakukan kegiatan belajar tidak dapat disaksikan). Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Perubahan yang dimaksud dapat berupa perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.

¹⁰ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001), h. 27

2. Teori-Teori Belajar

Untuk mempermudah pemahaman mengenai pengertian belajar, para ahli menerjemahkannya kedalam teori-teori. Ada beberapa teori belajar antara lain:

a. Teori Disiplin Mental

Teori belajar ini berakar dari teori pembelajaran Plato dan Aristoteles, tapi merupakan rintisan lahirnya aliran Behaviorisme. Teori disiplin mental berpatokan pada kegiatan belajar sebagai pengembangan dari kekuatan, kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap individu, melalui pelatihan dan pendisiplinan mental siswa. Aliran ini terdiri dari beberapa aliran yaitu:

- 1) Aliran psikologi daya. Aliran ini menyebutkan bahwa individu mempunyai sejumlah daya, mengenal, mengingat, menanggapi, mengkhayal, berfikir, merasakan, membuat dan lain yang dapat dikembangkan melalui latihan-latihan dan ulangan-ulangan.
- 2) Aliran *herbartisme*, Sebagai pelopor aliran *behaviorisme*, seorang psikolog jerman bernama Herbart mengemukakan *vorstellungen* (makna tanggapan-tanggapan yang tersimpan dalam kesadaran). Menurut teori ini belajar adalah mengusahakan adanya tanggapan-tanggapan sebanyak-banyaknya dan sejelas-jelasnya pada kesadaran individu. Implementasi dari teori ini dapat dilihat melalui pemilihan materi pelajaran yang sederhana, penting tetapi menarik dan diberikan sesering mungkin, serta adanya apersepsi diawal pembelajaran dan refleksi diakhir pembelajaran.

3) Aliran *naturalisme romantic* dari Jean Jacques Rousseau. JJ. Rousseau menyebutkan bahwa anak-anak memiliki potensi-potensi yang terpendam sehingga anak perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi-potensi tersebut.

b. Behaviorisme

Rumpun teori ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Teori-teori dalam rumpun ini bersifat molekular, karena memandang kehidupan individu terdiri dari unsur-unsur tersebut seperti halnya molekul-molekul. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini yaitu:

- 1) Mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil;
- 2) Bersifat mekanistik;
- 3) Menekankan pada peranan lingkungan;
- 4) Mementingkan pembentukan reaksi atau respon; dan
- 5) Menekankan pentingnya latihan.

c. Teori *Cognitive Gestalt-Field*

Teori belajar Gestalt (*Gestalt Theory*) lahir di Jerman pada tahun 1912 dipelopori dan dikembangkan oleh Max Wertheimer (1880-1943) yang meneliti tentang pengamatan dan *problem solving*, dari pengamatannya ia menyimpulkan penggunaan metode menghafal di sekolah, dan menghendaki agar murid belajar dengan pengertian bukan hapalan akademis.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Ciri-ciri belajar merupakan suatu sifat atau kriteria yang dimiliki oleh seseorang peserta didik yang ditandai dengan suatu perubahan tingkah laku yang tampak pada peserta didik tersebut. Peserta didik dikatakan telah belajar apabila ditandai dengan perubahan tingkah laku pada peserta didik tersebut, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Prinsip-prinsip belajar berikut ini dikemukakan oleh para ahli bidang psikologi pendidikan yaitu:

- 1) *Law of effect* yaitu bila hubungan antara stimulus dengan respon terjadi dan diikuti dalam keadaan yang memuaskan, maka hubungan itu diperkuat.
- 2) *Spread of effect* yaitu reaksi emosional yang mengirimkan kepuasan tidak terbatas kepada sumber utama pemberi kepuasan, tetapi kepuasan mendapat pengetahuan baru.
- 3) *Law of exercise* yaitu hubungan antara perangsang dan reaksi diperkuat dengan latihan dan penguasaan, sebaliknya hubungan itu melemahkan jika dipergunakan.
- 4) *Law of readiness* yaitu bila satuan-satuan dalam sistem syaraf telah siap berkonduksi, dan jika hubungan itu berlangsung maka terjadinya hubungan itu akan memuaskan.
- 5) *Law of primacy* yaitu hasil belajar yang diperoleh melalui kesan pertama akan sulit digoyahkan.
- 6) *Law of intensity* yaitu belajar memberi makna yang dalam apabila diupayakan melalui kegiatan yang dinamis.

- 7) *Law of recency* yaitu bahan yang baru dipelajari akan lebih mudah diingat.
- 8) Fenomena kejenuhan.
- 9) *Belongingness* yaitu keterikatan bahan yang dipelajari pada situasi belajar akan mempermudah berubahnya tingkah laku.

Setiap peserta didik akan mengalami tingkat perubahan tingkah laku yang berbeda. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor dari peserta didik itu sendiri ataupun dari lingkungannya.¹¹ Suatu belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Ada beberapa faktor kondisional yang mempengaruhi belajar yaitu:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan
- 2) Latihan dengan jalan *relearning*, *recalling*, dan *reviewing*
- 3) Belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui itu berhasil atau tidak dalam belajarnya
- 5) Faktor asosiasi
- 6) Pengalaman masa lampau
- 7) Faktor kesiapan belajar
- 8) Faktor minat dan usaha
- 9) Faktor-faktor fisiologis
- 10) Faktor intelegensi

¹¹ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001). h.30-32

Suatu peserta didik yang belajar dengan sungguh-sungguh akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan sesuai dengan yang diinginkan. Seseorang yang telah melaksanakan belajar akan terlihat perubahan dalam beberapa aspek tingkah lakunya. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada setiap aspek-aspek yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti serta sikap yang tampak setelah melakukan perbuatan belajar.

Berbeda dengan siswa disekolah, didalam perkuliahan hasil belajar mahasiswa sangat bergantung pada usaha mahasiswa tersebut untuk mendapatkannya, sejauh mana mahasiswa tersebut mau menggali kemampuannya guna memperoleh hasil belajar yang baik. Tidak hanya dalam aspek kognitif saja, hasil belajar mahasiswa juga sangat bergantung pada usaha mahasiswa tersebut yang berkaitan dengan aspek psikomotorik maupun emosi dan sosial. Seperti yang dikatakan oleh Daruyani, dkk bahwa “dalam dunia perkuliahan mahasiswa dituntut untuk berkopetensi untuk memperoleh prestasi akademik, dalam hal ini tolak ukurnya adalah indeks prestasi. Semakin baik penguasaan akademik mahasiswa maka prestasi yang diperoleh juga akan baik pula. Pencapaian prestasi akademik mahasiswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri mahasiswa itu sendiri (faktor *interm*) maupun faktor dari luar diri mahasiswa (faktor *ekstern*)”.

B. Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Labtop, Iped, tablet*, atau *Gadget* adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia.¹²

Gadget diartikan menurut Wing Winarno “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Dalam Bahasa Indonesia, *Gadget* di sebut “acang”. Salah satu hal yang membedakan *Gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari kehari *Gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *Gadget* adalah internet, kamera, *Vidio Call*, telepon, *email*, SMS, *Bluetoot*, *Wifi*, *Game* dan MP3. *Gadget* adalah teknologi maju dimana semua kalangan bias melangkah lebih terdepan dari kemarin.

Gadget dipergunakan untuk memudahkan kehidupan dan diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap penggunaanya. Melalui *Gadget*, komunikasi menjadi lebih efisien dan menghemat biaya, serta yang lebih penting adalah bagaimana pengguna dapat memanfaatkan untuk kegunaan prestasi akademik.

¹² Wijnarko, Jarot, Setiawati, Ester, “Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Prilaku Terhadap Kemampuan Anak Jakarta Selatan”, “*Jurnal Psikologi Keluarga Indonesia Bahagia*, ISSN : 2365-4239, vol.7,no.1,2016,h.3-5

Masyarakat milenial seperti sekarang tidak lepas dari *Gadget*. *Gadget* memang ada positifnya, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar menjadi menyenangkan dan mudah serta meningkatkan logika lewat *Game* interaksi yang edukatif.

Perubahan zaman tidak hanya secara fisik teknologi melainkan juga sosial budaya. Saat ini tidak aneh lagi apabila menjumpai anak kecil yang sudah menggunakan *Gadget*. *Gadget* benda ajaib yang memiliki beragam aplikasi dan program yang menjadi sahabat bagi anak-anak, bahkan seolah dapat mengelabui mereka sehingga duduk berjam-jam untuk memainkan *Gadget* mereka. Namun program atau aplikasi tidak terlepas dari hal negatif seperti konten yang berbau pornografi maupun ajaran yang salah, sehingga anak-anak yang masih dibawah umur dengan mudah mengakses konten tersebut yang mengakibatkan rusaknya pemikiran dan mampu merusak otak secara permanen.¹³

2. Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Menurut pakar teknologi dan informasi dari institut teknologi bandung (ITB), Mahayana dalam Wijanarko dan Setiawati, sekitar 5-10% *Gadget* mania terbiasa menyentuh *Gadget* mereka sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif namusi beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, maka demikian orang yang kecanduan bermain *Gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

¹³ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001), h.45

Gadget dimiliki oleh setiap kalangan, dari yang tua maupun anak kecil. Kesibukan peran orang tua yang tidak berkomunikasi secara langsung dan pemikiran orang tua yang memberikan *Gadget* agar menghibur anak mereka nyatanya berdampak kepada ketidak harmonisan dalam keluarga. Anak yang menjadi tidak bersosialisasi, kurangnya kasih sayang dan kepedulian orang tua membuat anak sulit menyampaikan pendapat mereka dan sulitnya bagi mereka untuk produktif dalam belajar maupun bekerja.¹⁴ Jika seorang sudah sangat kecanduan pada layanan televisi ataupun aplikasi di *Gadget* maka sangat beresiko seseorang mengalami kecanduan elektronik.¹⁵

3. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *Gadget* dapat dipantau dari seberapa seringnya pengguna menggunakan *Gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa dalam seminggu pengguna menggunakan *Gadgeti*. Intensitas penggunaan *Gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu akan mempengaruhi pada kehidupan anak yang cenderung hanya memperdulikan *Gadget* mereka ketimbang dengan bermain diluar rumah.

Menurut Sari dan Mitsalia pemakaian *Gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam

¹⁴Irawan, Jaka, "Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi yang terjadi Pada Remaja", "*Jurnal An-nafs*, (online). ISSN : 2467-4689, vol.08,no.02, 2013,h.2-4, (<http://scholar.google.co.id/scholarjurnal+gadget+irawan+jaka&btnG=diakses>)

¹⁵ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001), h.67

sehari bias berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian *Gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecenderungan dalam pemakaian *Gadget*. Selanjutnya, penggunaan *Gadget* dalam intensitas sedang, jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan.¹⁶

Kemudian penggunaan *Gadget* yang baik adalah dengan katagori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimum 2 kali pemakaian.

Tabel 2.1 Durasi dan Intensitas penggunaan *Gadget*

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

(Sumber: Sari dan Mitsalia, 2016)

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *Gadget* memang harus memiliki batasan dan kecakupan dalam pemakaian *Gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan dalam penggunaa *Gadget*. Adapun bentuk pengketagorian penggunaan *Gadget* itu tinggi, sedang, dan rendah. Untuk kategori pemakain rendah diperkirakan durasi penggunaannya iyalah 5-30 menit dalam kurun waktu 1-2 kali/hari. Sedangkan untuk penggunaan kategori sedang, pengguna memiliki waktu durasi 40-60 menit dalam kurun waktu 2-3 kali/hari, dan kategori tinggi pengguna memakai *Gadget* berdurasi 75-120 menit dalam kurun waktu lebih dari 3 kali/hari. Untuk itu pengguna dapat mengoptimalkan

¹⁶ Yordi Anugrah Pertama, "Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget", *Artikel Pendidikan*, Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dannegatif-dalammenggunakan-gadget/2017 pada tanggal 3 November 2019 pikul 09:30 WIB.

penggunaan *Gadget*, karena pemakaian *Gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan seseorang akan mengalami kecanduan dalam menggunakan *Gadget*.

Dampak penggunaan *Gadget* dapat dibagi mejadi beberapa. *Gadget* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Dampak positif penggunaan *Gadget*

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambaran sesuai imajinasinya yang melatih daya fikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa tulisan, angka, gambar, yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi menyelesaikan permainannya).
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah, (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran akan kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).¹⁷

¹⁷ Handrianto, "Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Dan Remaja", "*Artikel Sains*, Diakses dari http://sainsjournal-fst11.Web.Unair.ac.id/artikel_detail-75305_KESEHATANdampak%20Smart%20phone.html diakses pada 10 November 2019, h.39

b. Beberapa dampak negative dari penggunaan *Gadget*

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar, (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *Gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *Game* tersebut).
- 2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *Gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak akan cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan ketergantungan dengan *Gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena terpapar oleh radiasi yang ada pada *Gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *Gadget* akan cenderung diam, sering menirukan Bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan).

- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *Gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Gadget* merupakan alat untuk berkomunikasi yang memudahkan manusia dalam menyampaikan informasi dan memberikan informasi, tetapi dalam hal itu masing-masing pengguna memiliki cara untuk memanfaatkan *Gadget* tersebut kedalam hal positif maupun hal negatif sehingga penggunaan *Gadget* bias dirasakan baik ataupun buruknya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Prestasi Akademik

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Sedangkan belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru atau dosen. Prestasi belajar ialah hasil atau pencapaian dari kegiatan atau aktivitas belajar.

Prestasi belajar merupakan suatu yang dibutuhkan seseorang untuk mengetahui kemampuan setelah melakukan kegiatan yang bersifat belajar, karena prestasi adalah hasil belajar yang mengandung unsur penilaian, hasil usaha kerja dan ukuran kecakapan yang dicapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

prestasi belajar adalah hasil suatu pencapaian tertentu yang diperoleh dari proses belajar dalam jangka waktu yang ditentukan.¹⁸ Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi akhir belajar siswa. Hasil dari evaluasi dapat menunjukkan siswa lulus, tidak lulus atau tinggi rendahnya nilai yang didapat.¹⁹ Sedangkan menurut Fathurrohman dan Sulistyorini prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang baik penguasaan, pengetahuan, ataupun keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah keberhasilan seseorang dalam belajar yang dibuktikan dengan hasil nilai tes yang berupa angka tertentu.

2. Pengertian Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu sebagai berikut:

a) Faktor dari Dalam

Faktor dari dalam yaitu fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis terdiri dari kondisi fisiologis dan kondisi panca indra.²⁰ Sedangkan faktor psikologis terdiri dari minat, kecenderungan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

¹⁸ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2001), h.68

¹⁹ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta : Media Abadi, 2009), h.23

²⁰ Djamarah, Syaiful bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rineka cipta, 2011), h.176-205

b) Faktor dari Luar

Faktor dari luar yaitu lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan terdiri dari alam dan sosial budaya.²¹ Sedangkan *instrument* terdiri dari kurikulum, program, saran dan fasilitas. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Intern

1) Faktor Jasmani

Faktor jasmani terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor Psikologis

3) Faktor Kelelahan

b. Faktor Ekstern

1) Faktor Keluarga

Faktor ini terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah terdiri dari metode belajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar belajar diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.²²

²¹ Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.12

²² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), h.54-71

3) Faktor Masyarakat

Terdiri dari kegiatan siswa didalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

3. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar (*achievement*) mempunyai beberapa fungsi utama, yaitu sebagai beriku:

- a) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b) Prestasi belajar sebagai lambing pemuasan hasrat ingin tahu. Peran ahli psikologi biasanya menyebutkan hal ini sebagai: “tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d) Prestasi belajar sebagai indikator interm dan eksterm dari suatu institusi pendidikan. Indikator tingkan produktivitas suatu institusi pendidikan.
- e) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

4. Perbedaan Prestasi Belajar dengan Hasil Belajar

Tampa kita sadari dan pahami bahwa sangat banyak orang beranggapan bahwa prestasi dan hasil belajar adalah 2 hal yang sama, namun pada dasarnya prestasi belajar dan hasil belajar adalah 2 hal yang berbeda. Perbedaan prestasi belajar dan hasil belajar adalah sebagai berikut:

a) Hasil Belajar

Menurut Bloom hasil belajar adalah sesuatu yang mencakup faktor kognitif, afektif dan psikomotor.²³ Menurut sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.²⁴ Menurut W. Wingkel hasil belajar adalah prestasi belajar siswa disekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka. Sedangkan menurut Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan secara menyeluruh atau prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa susutu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

b) Prestasi Belajar

Belajar adalah hasil dari usaha seseorang dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bukhari prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau hasil yang telah dicapai. Menurut Muhibbin Syah prestasi belajar adalah taraf keberhasilan murid

²³ Supriono, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Dian Raya, 2009), h.6-7

²⁴ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : remaja rosdakarya, 2004), h.22

dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu.²⁵

Berdasarkan pengertian diatas, bisa diketahui bahwa hasil belajar mempunyai cakupan makna yang lebih luas dari prestasi belajar. Prestasi belajar seringkali dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai yang diketahui setelah dilakukan pengukuran dengan tes. Sedangkan hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai atau skor saja, melainkan mencakup penilaian secara kualitatif (sikap, tingkah laku, katakter, dan lain sebagainya).

D. Peran *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar

Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang teknologi sekarang ini. Pada zaman melenial sekarang tidak ditolak bahwa *Gadget* merupakan alat elektronik yang dapat memudahkan manusia dalam komunikasi. Dari segala jenis bentuk dan fungsi yang berbeda membuat kalangan tua dan muda gemar menggunakannya.²⁶ *Gadget* berperan penting untuk memudahkan dalam segala pekerjaan, tak hanya untuk berkomunikasi, *Gadget* dirancang untuk memberikan informasi, tempat membeli dan menjual secara online, mencari hiburan serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.²⁷ Apabila *Gadget* dimanfaatkan

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h.45

²⁶ Rohmah Oktia Chuna, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkotaan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta", "*Skripsi*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2007).

²⁷ Nurmalasari, Ulandari, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang", "*Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, ISSN : 2527-4864.vol.3,no.2, 2017, h.9-11

dengan baik dan digunakan untuk hal positif, tidak menutup kemungkinan mahasiswa yang menggunakan *Gadget* akan memudahkan untuk belajar, maka hasil belajar ataupun nilai prestasi akademik mereka akan bagus. Tetapi banyak juga mahasiswa yang memanfaatkan *Gadget* untuk sekedar mencari hiburan, bahkan mereka menggunakan *Gadget* 80% untuk sosial media dan 20% mengakses pelajaran. *Gadget* juga berpengaruh negative bagi penggunanya, misalnya dengan adanya konten-konten yang bersifat pornografi, game online, serta penjualan alat-alat yang dilarang, yang mengakibatkan penggunanya kecanduan dan merusak jaringan otak, serta dapat merusak diri sendiri yang menggunakannya.

Jadi, penggunaan *Gadget* memiliki sifat positif dan negatif bagi penggunanya. Sehingga, kita selaku pengguna *Gadget* harus pandai memilih dan memilah mana yang baik serta dapat menguntungkan kita dan mana yang buruk atau dapat merugikan serta merusak diri kita selaku sebagai pemilik dan sekaligus pengguna *Gadget*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian dengan metode Deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran lebih detail mengenai suatu gejala berdasarkan data yang ada, menyajikan data, menganalisis data, dan menginterpretasi data. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan Fisika Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh angkatan 2018 dengan jumlah populasi sebanyak 84 orang. Digunakan angkatan 2018 karena pada penelitian ini hanya berfokus pada mahasiswa yang sudah menyelesaikan tiga semester saja tidak lebih dan tidak kurang, sedangkan angkatan 2019 baru menyelesaikan dua semester, dan leting 2016 telah lebih dari tiga semester.

2. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa pendidikan Fisika angkatan 2018 UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Random Sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan srata yang ada pada populasi itu. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan sebanyak 20 orang dengan kriteria sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Mahasiswa pendidikan Fisika angkatan 2018.
- b. Mahasiswa yang memiliki *Gadged*.
- c. Memiliki IPK diatas 3,00.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan ntuk pengumpulan data yang diinginkan dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi antara lain sebagai berikut:

- a) Instrument primer

Instrument primer dalam Penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui data tentang pengaruh *Gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa UIN Ar-Raniry pendidikan fisika angkatan 2018.

Adapun kisi-kisi angket dan kriteria penelitiannya adalah seperti yang ditunjukkan pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	Butir Pengamatan	Nomor Item
Penggunaan <i>Gadget</i>	Mengakses informasi	1) Dapat menambah wawasan dengan akses internet. 2) Keaktifan mahasiswa dalam mengakses materi ajar. 3) Sering kali digunakan untuk hal negatif.	1, 2, 3, 4, 5,6
	Menyiapkan file ajar dosen	1) Penggunaan <i>Gadget</i> dalam proses belajar. 2) Penyimpanan file ajar dosen.	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,
	Menambah wawasan	1) Keefektifan <i>Gadget</i> dalam belajar. 2) Akses internet mudah.	20, 21, 22, 23
	Hiburan	1) Menggunakan media sosial 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.	
Prestasi Akademik	IPK	Semester 1, 2, 3	Tidak menggunakan angket karena mengambil nilai dari kartu studi (KHS) atau menanyakan langsung kepada sampel pada penelitian.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket *Skala Likert*

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (K)	2
Tidak pernah (TP)	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Instrument dalam penelitian ini adalah angket atau kuisisioner. Bentuk lembar angket dalam penelitian ini adalah *chek-list*. Responden penelitian memiliki jawaban yang telah tersedia dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom. Kisi-kisi pertanyaan dalam angket dibuat berdasarkan distribusi teoritik yang telah disusun sebelumnya kemudian dikembangkan kedalam indikator untuk selanjutnya dijabarkan dalam butir-butir pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti.

b) Instrument Sekunder

Instrument sekunder dalam penelitian ini adalah nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada Mahasiswa Pendidikan Fisika Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh angkatan 2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Metode Angket

Kuisisioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau

hal-hal yang ia ketahui²⁸. Teknik kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner langsung dan tertutup. Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Gadget* mahasiswa fisika angkatan 2018. Angket yang digunakan adalah *skala likert* dengan total no *Item* 23 dan alternatif jawaban sebanyak 4. Penelitian menggunakan angket ini sebagai alat pengumpulan data yang paling utama yang dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam teknik angket menggunakan *skala likert*, masing-masing variabel menyediakan 4 alternatif jawaban. Alasan digunakan 4 alternatif jawaban untuk menghindari jawaban yang cenderung nilai tengah.

Penetapan skor jawaban instrumen menggunakan *skala likert* dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.3 *Skala Likert*

Pilihan Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat setuju/selalu	4	1
Setuju/sering	3	2
Tidak setuju/jarang	2	3
Sangat tidak setuju/tidak pernah	1	4

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Kuisisioner pengaruh penggunaan gadget terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh diadopsi dari penelitian Hidayatika (2015). Kuisisioner ini terdiri dari 23 pertanyaan dengan kriteria selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), tidak pernah (TD). Kuisisioner ini sudah

²⁸ Arikunto, S, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.194

dilakukan uji valid dengan hasil $r > 0,444$ dan uji reliabilitas 0,960 serta uji normalitas nilai signifikasinya $> 0,05$ artinya data berdistribusi normal.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertentu, majalah, dokumen dan peralatan untuk memperoleh data yaitu dengan mencari data IPK mahasiswa fisika angkatan 2018 UIN Ar-Raniry. Metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah gambar-gambar dan data Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa.

E. Variabel Penelitian

Karlinger menyatakan bahwa “variabel adalah karakteristik dari orang, objek, atau kejadian yang berbeda dalam nilai-nilai yang dijumpai pada orang, objek, atau kejadian itu”. Sedangkan menurut Sugiyono variabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat).²⁹ Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan *Gadget*.

²⁹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta : Kencana, 2014), h.228

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas.³⁰ Variabel dependen dalam penelitian ini adalah nilai IPK mahasiswa tarbiyah dan keguruan pendidikan Fisika UIN Ar-raniry Banda Aceh angkatan 2018.

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Rumus validitas angket yang akan digunakan adalah *product moment correlation* sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien validitas skor butiran pertanyaan

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel x dan variabel y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

n = banyaknya responden kriteria validitasnya adalah valid jika " $r_{hitung} > r_{tabel}$ ".

³⁰ Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidika (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2018), h.132

Selain menggunakan rumus diatas kita juga dapat mencari uji validitas dengan menggunakan SPSS dalam sebuah penelitian. Untuk menggunakan SPSS dalam mencari uji validitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Masukkan data mentah ke *excel*
- 2) *Copy* ke SPSS (tanpa responden tidak ON dimasukkan)
- 3) *Variable View* (ganti nama misal S1, S2 dan lainnya)
- 4) Desimal boleh dinolkan atau tidak
- 5) *Analyse* kemudian tekan *correlate* selanjutnya tekan *bivariate* kemudian blok dan pindahkan ke posisi kanan untuk data dari *variable* yang kita ingin cari nilai validasinya.
- 6) Klik (√) untuk *pearson*, *two-tailed* dan *flag*
- 7) Menggunakan df (derajat kebebasan)

$$df = N-2$$

N adalah jumlah Responden

b. Uji Reliabilitas

Realibilitas secara umum dikatakan sebagai adanya konsistensi hasil pengukuran hal yang sama jika dilakukan dalam konteks waktu yang berbeda.³¹

Rumus yang digunakan adalah Korelasi *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{ii} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

³¹ Sugiono, *Metodelogi Penelitian Pendidika (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2018), h.215

Keterangan:

r_{ii} = Reliabilitas

n = Banyaknya jumlah butir pertanyaan yang di uji

$\sum V_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

V_t = Varians skor total

Kriteria Reliabilitasnya adalah : Jika “ r hitung $>$ r tabel”.

Uji reliabilitas tidak hanya dapat di cari dengan rumus diatas, akan tetapi juga bisa mencarinya dengan menggunakan SPSS. Langkah-langkah mencari uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) *Analyse* kemudian tekan *scald* dan selanjutnya reliabilitas
- 2) Pilih yang *valid* kemudian *copy*
- 3) *Statistic*
- 4) *Scal if item deleted*

Catatan:

- 1) Lihat *alpha cronbach*
- 2) Lihat *corrected item total correlation* yang harus lebih besar dari r tabel
- 3) Jika tidak *reliable* hapus caranya dengan menekan *analyse* pilih *scal* jika data dikotomi *split half* dan *gutmad*.

Cara lainnya adalah dengan langkah-langkah:

- 1) *Analyse, correlate, bivariate* dan pindah kekanan tekan OK
- 2) Hapus yang tidak *valid*
- 3) *Analyze* dan masukkan yang *valid*

Untuk dua arah kita bisa tekan *two tile* dan *pearson product* dengan *moment* sebesar 0,05 untu taraf signifikan. Selanjutnya dikatakan *valid*, jika r hitung (r pearsen $>$ r tabel. Cara lain untuk melihad *valid* atau tidak yaitu dengan melihat signifikan *two fail* yaitu dikatakan *valid* jika *two tilenya* $<$ 0,05 (taraf kesalahan yang kita tentukan) yang bias kita lihad di sig (*2-failed*). Cara yang lain adalah dengan melihat tanda bintang di *pearson correlation* dimana ** *valid* ditaraf 1% dan * ditaraf 5%.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

x^2 = Nilai chi-kuadrat

f_o = Nilai observasi atau frekuensi yang diperoleh/diamati

f_e = Nilai expected/harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi)

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi)

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan rentang/jangkauan

Rentang (R) = data terbesar-data terkecil

- 2) Menentukan banyak kelas interval

Banyaknya kelas (K) = $1 + 3,3 \log n$

- 3) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas (P)} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

4) Mencari nilai rata-rata dan standar deviasi

Rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Standar deviasi:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{\sum f_i} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}\right)^2}$$

5) Mencari nilai Z

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{SD}$$

6) Mencari frekuensi yang diharapkan

E_i = luas tiap kelas interval x n (jumlah responden)

7) Menentukan taraf nyata

$$x_{tabel}^2 = x_{(1-\alpha)(dk)}^2 = ?$$

Untuk (dk) = banyaknya kelas - 3

Uji normalitas juga dapat di cari dengan menggunakan SPSS. Untuk mencari uji normalitas dengan menggunakan SPSS kita dapat mencarinya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Masuk ke SPSS, kemudian kita sudah harus mempunyai data sebelumnya
- 2) Variabel *view*
- 3) Tulis nama

4) *Nalalyze, descriptive statistic, explore, plots*, kemudian pindah data ke kanan, *factor levels together, stem-and lead*, kemudian tekan *normality* dan tekan OK.

Catatan:

Kolmogoroew-sminau jika sampel > 50

Shapiro-mik jika sampel < 50

2. Metode Analisis Data

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis regresi adalah teknik analisis untuk mengetahui bagaimana variabel kriteria (Y) dapat diprediksi melalui variabel prediktor (X). Analisis regresi dapat dilakukan bila hubungan antara dua variabel memiliki hubungan kausal dan fungsional. Hubungan kausal dan fungsional merupakan sebab-akibat.

Analisa regresi untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Bila skor variabel bebas diketahui maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya. Analisis regresi juga dapat dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel terikat dengan variabel bebasnya. Analisis linear sederhana terdiri dari satu variabel bebas (*Prediction*) dan satu variabel terikat (respon).³²

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h.188

Persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = nilai yang diprediksi

a = kosenta atau bila harga $X = 0$, (Harga Y bila $X = 0$ (harga konstan))

b = koefisien regresi (Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen)

X = nilai variabel independen (untuk Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu).

Menurut Sugiyono harga a dan b dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

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

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

Untuk mencari nilai pada uji regresi linier sederhana juga dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS. Langkah-langkah mencari uji regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS
- 2) Masukkan data penelitian
- 3) Kemudian buka *variable view* untuk memberi nama pada data
- 4) *Analyse*
- 5) *Regression*
- 6) *Linear*
- 7) Pindahkan data X atau trust ke independen dan Y (partisipasi) ke dependen
- 8) Kemudian klik OK

b. Perhitungan Koefisien Determinasi

Perhitungan Koefisien Determinasi digunakan untuk menentukan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan koefisien determinasi agar diketahui seberapa besar kontribusi atau sumbangan atau pengaruh variabel independen dan dependen.³³ Menurut Sugiyono rumus untuk mencari koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$R = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap rendahnya nilai R, digunakan kriteria yang dikemukakan oleh Guilford sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pedoman untuk Memberikan Penafsiran Koefisien Determinasi

Besarnya Nilai R	Interpretasi
>81%	Sangat Tinggi
50% - 81%	Tinggi/Kuat
17% - 49%	Cukup Berarti
5% - 16%	Rendah Tapi Pasti
<4	Rendah Sekali

(Sumber: Rahmat, 1997)

Dengan menggunakan SPSS koefisien determinasi dapat kita lihat langsung dengan uji regresi linier sederhana.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h.226

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Dalam pengujian ini, keputusan yang dibuat mengandung ketidakpastian, artinya keputusan bisa benar atau salah. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji-t pada Analisis regresi.

Adapun rumus uji t adalah:

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{b}{Sb} \text{ atau } t_{\text{Hitung}} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

b = Koefisien Regresi

Sb = Standar Error

r = Koefisien Korelasi Sederhana

n = Jumlah Data atau Kasus

untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan derajat kebebasan $dk = n - 2$. Untuk taraf signifikansi = α maka:

jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_a ditolak.

jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, maka H_a diterima.

Sedangkan dengan SPSS Uji t dapat kita lihat secara langsung dari Uji t dalam analisis regresi secara bersamaan..

$H_0 : t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ yang memiliki arti bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Ha : $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh .



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang disebarakan secara online dengan menggunakan *Google Form* kepada responden yaitu mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2018 yang memiliki *Gadget* dengan item pertanyaan yang digunakan adalah 23. Kuisisioner pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh diadopsi dari penelitian Hidayatika (2015). Memiliki kriteria dengan alternative jawaban selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), tidak pernah (TD). Kuisisioner ini sudah dilakukan uji valid dengan hasil $r > 0,444$ dan uji reliabilitas 0,960 serta uji normalitas nilai $signya > 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Dan kuisisioner ini juga sudah divalitkan kembali oleh 3 dosen ahli sebagai validator yang berasal dari PTI, Psikolog dan pendidikan. Adapun tabel angket dengan urutan skor tertinggi hingga terendan dan IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2018 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Angket dan IPK Hasil Penelitian

No	Nama	Skor Angket (X)	IPK (Y)
1	SE	70	3,65
2	RS	70	3,67
3	FS	70	3,67
4	SN	69	3,68
5	HM	68	3,57

Lanjutan tabel Data Angket dan IPK Hasil Penelitian

No	Nama	Skor Angket (X)	IPK (Y)
6	NF	68	3,80
7	SA	67	3,72
8	DB	67	3,72
9	NN	66	3,86
10	BT	65	3,66
11	ZF	64	3,59
12	RM	64	3,59
13	CR	63	3,55
14	FN	62	3,67
15	RM	58	3,63
16	AM	58	3,56
17	DN	58	3,56
18	NS	52	3,55
19	NA	52	3,56
20	TS	52	3,68

Data hasil penelitian diatas terlebih dahulu harus di uji apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak. Pengujian tersebut dapat dilakukan secara manual dengan persamaan seperti dibawah ini, atau dengan menggunakan SPSS.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Sedangkan dengan menggunakan SPSS dapat peroleh hasil pengolahan data seperti tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Data Uji Normalitas dengan SPSS

Tests of Normality

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Gadget</i>	0.144	20	0.200*	0.921	20	0.102
<i>IPK</i>	0.169	20	0.137	0.950	20	0.374

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

a. *Lilliefors Significance Correction*

Seperti dapat dilihat bahwa dari hasil tabel diatas ada dua teknik yang dapat digunakan untuk uji normalitas yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Untuk *Kolmogorov-Smirnov* digunakan apabila sampel dalam penelitian > 100 dan *Shapiro-Wilk* digunakan apabila sampel dalam penelitian < 100 . Dalam penelitian ini menggunakan sampel dengan jumlah 20 orang mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2018 yang jumlahnya < 100 , maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas yang dapat digunakan adalah *Shapiro-Wilk*. Dari uji normalitas pada tabel *Shapiro-Wilk* dapat dilihat bahwa taraf signifikannya sebesar 0,1 dan 0,3 yang berarti lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa kelompok data baik pengaruh *Gadget* dan nilai IPK terdistribusi dengan normal. Karena syarat dari data tersebut terdistribusi dengan normal atau tidak dilihat dari nilai signifikan dengan nilai probabilitasnya. jika nilai signifikan $< 0,05 = \text{valid}$, dan jika nilai signifikan $> 0,05 = \text{tidak valid}$.

a. Uji Regresi Linier Sederhana Dan Koefisien Determinasi

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Maka perhitungan uji regresi pada tabel diatas dengan menggunakan rumus a dan b atau dengan menggunakan SPSS atau secara manual. Secara manual dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$Y' = a + bX$$

Dengan harga a dan b dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

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

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

dan koefisien determinasi dapat dicari dengan rumus:

$$R = (r)^2 \times 100\%$$

Namun dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai regresi dan koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Uji Regresi Linier Sederhana dengan SPSS

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Gadget ^b	.	Enter

a. *Dependent Variable: IPK*

b. *All requested variables entered.*

Output pertama tersebut pada tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel *Gadget* sebagai variabel independen dan *IPK* sebagai variabel dependen dan metode yang digunakan adalah metode *enter*.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.468 ^a	0.219	0.175	0.07729

a. *Predictors: (Constant), Gadget*

Output bagian kedua dari tabel diatas adalah uji regresi sederhana menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (*R*) yaitu sebesar 0,468. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,219 yang mengandung

pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*trust*) terhadap variabel terikat (partisipasi) adalah sebesar 21,9%.

Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	T	Sig.
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	<i>(Constant)</i>	3.238	0.183		17.705	0.000
	<i>Gadget</i>	0.006	0.003	0.468	2.244	0.038

a. *Dependent Variable: IPK*

Tabel diatas adalah tabel koefisien, dimana diketahui nilai *constsnd* (a) sebesar 3,238, sedangkan nilai *trust* (b/koefisien regresi) sebesar 0,006. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3,238 + 0,006X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- 1) Konstanta sebesar 3,238, Mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 3,238, ini adalah nilai konstan atau disebut dengan nilai a.
- 2) Koefisien regresi X sebesar 0,006 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *trust*, maka nilai partisipasi bertambah sebesar 0,006. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Positif yang dimaksud dalam tulisan diatas adalah angka dari nilai variabel tersebut bernilai positif yaitu 0,006.

Nilai positif diatas dapat diartikan bahwa nilai $a > 0$ maka $b > 0$, dan sebaliknya jika nilainya negatif maka dapat diartikan bahwa $a < 0$ maka $b < 0$. Maka dari nilai positif yang didapatkan pada data dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Gadget* terhadap IPK dapat berpengaruh positif, dan tingkat positifnya dapat semakin mempengaruhi nilai IPK yang semakin bagus. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai a sebesar 3,238 dan b 0,006 yang mengandung arti bahwa untuk setiap nilai a sebesar 3,238 maka nilai b bertambah sebesar 0,006.

b. Menghitung Nilai t dan Menjawab Hipotesis

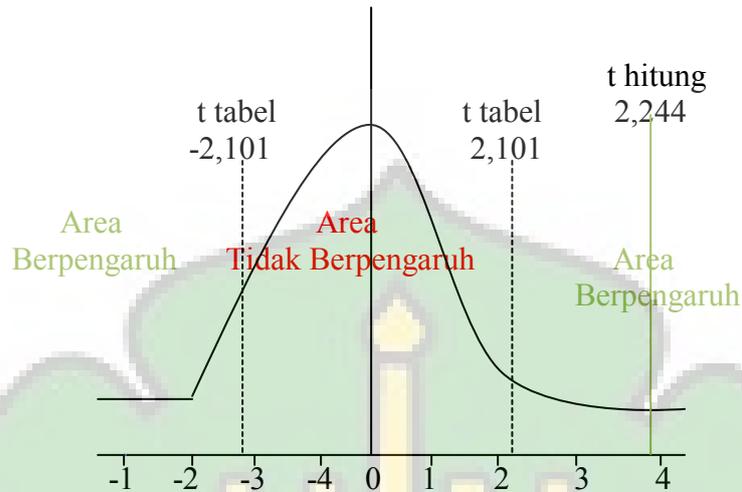
Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana untuk menjawab hipotesis dengan melihat nilai t antara t hitung dan t tabel dimana:

- 1) Berdasarkan nilai signifikansi : dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel trust (X) berpengaruh terhadap variabel partisipasi (Y).
- 2) Berdasarkan nilai t : diketahui nilai t_{hitung} sebesar $2,244 > t_{tabel}$ 2,101. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel trust (X) berpengaruh terhadap variabel partisipasi (Y).

Untuk dapat mencari nilai t_{tabel} diatas dapat diperoleh dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t_{tabel} &= (\alpha/2 : n-k-1) \\
 &= (0,05/2 : 20-1-1) \\
 &= 0,025 : 18 \text{ (dilihat pada distribusi nilai } t_{tabel}\text{)} \\
 &= 2,101
 \end{aligned}$$

Kurva Uji Regresi Linier Sederhana



Gambar 4.1 Kurva tentang pengaruh Gadget terhadap IPK

dengan nilai $t_{hitung} = 2,244$ dan $t_{tabel} = 2,101$

Dari kurva diatas dapat dilihat bahwasanya nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan $t_{hitung} = 2,244$ dan $t_{tabel} = 2,101$ sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

c. Uji t

Angka t pada tabel diatas menunjukkan bahwa variabel X yaitu pengaruh *Gadget* terhadap variabel Y IPK mahasiswa mempunyai nilai t_{hitung} sebesar 2,244 yang akan dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 2,101. Dengan nilai $2,244 > 2,101$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data penggunaan gadget terhadap IPK mahasiswa pendidikan Fisika pada angkatan 2018 data yang di peroleh terdistribusi dengan normal dimana taraf signifikansi sebesar 0,1 dan 0,3 yang $>0,05$ sehingga nilai tersebut dapat menggambarkan bahwa data terdistribusi dengan normal. Untuk hubungan antara penggunaan *Gadget* terhadap nilai IPK dapat dilihat nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel data sebesar 0,038 sehingga nilai signifikansi tersebut $<0,05$ sehingga dapat dilihat bahwasanya terdapat hubungan antara penggunaan Gadget terhadap nilai IPK mahasiswa. Untuk melihat seberapa besar hubungan pengaruh *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh secara statistik digunakan uji Koefisien Determinasi.

Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t test dari uji koefisien determinasi diperoleh persentase sebesar 21,9% hal ini menunjukkan pengaruh yang cukup berarti antara *Gadget* dan IPK. Sedangkan yang 78,1% ada faktor lain yang mempengaruhi IPK mahasiswa. Faktor-faktor tersebut seperti, motivasi belajar, minat, bakat, sikap dan lain sebagainya. Untuk data yang dihitung dengan uji Regresi Linier Sederhana diperoleh nilai $r = 0,468$. Hal ini menyatakan adanya pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK mahasiswa pada tingkat sedang. Sehingga penggunaan *Gadget* secara positif akan dapat mempengaruhi nilai IPK mahasiswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian terdahulu, Kusumastuti Winda (2018), menyatakan *Gadget* berpengaruh positif terhadap mahasiswa PG-Paud UMS yang mana *Gadget* memberikan manfaat bagi

mahasiswa dan dosen. Dosen dalam waktu luang dapat menggunakan *Gadget* untuk menyelesaikan pekerjaan dan tugasnya dengan menggunakan gadget.

Sedangkan mahasiswa dapat mencari informasi dan menyelesaikan tugas dengan *Gadget*, serta berdiskusi dengan mahasiswa lain juga dengan menggunakan *Gadget*. Sedangkan menggunakan *Gadget* dengan negative dapat berdampak turunnya nilai IPK. Hal ini juga didukung dengan penelitian terdahulu, Eka Gilang Permata, Harpito, Ismu Kusumanto dan Zulmiriyanto (2018). Menyatakan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan *Smartphone (Gadget)* Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa. Hal ini sesuai dengan penggunaan *Gadget* yang digunakan oleh mahasiswa. Dengan *Gadget* mahasiswa dapat memperoleh informasi yang sangat luas tentang pembelajaran yang ingin mahasiswa ketahui sehingga dengan hal tersebut dapat membantu mahasiswa dalam belajar dan dapat mempengaruhi nilai prestasi akademik seorang mahasiswa.

Pernyataan tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Barakati (2013), yang menyatakan bahwa menurut persepsi sebagian mahasiswa, *Gadget* memiliki dampak portabilitas yaitu praktis, dan dapat digunakan untuk belajar dimana saja dan kapan saja. Menurut mahasiswa *Gadget* juga memiliki dampak kolaborasi yaitu bias berbagi informasi dengan menggunakan media sosial. Hal ini terkadang dilakukan mahasiswa dalam berbagi informasi dengan lebih mudah. Menurut persepsi mahasiswa, *Gadget* memiliki dampak motivasi. Menurut sebagian besar mahasiswa, *Gadget* bias memotivasi mahasiswa untuk belajarkarna pengaruh dari dampak probabilitas. Mahasiswa termotivasi

karena belajar dengan *Gadget* dapat lebih mudah, cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Banyak manfaat yang biasa dimanfaatkan seorang mahasiswa dari penggunaan *Gadget*. Dengan adanya *Gadget* mahasiswa dapat dengan mudah dan cepat untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan, hal ini terjadi fasilitas dari *Gadget* yang beraneka ragam.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = n - 2 = 18$ dapat disimpulkan bahwasanya hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 2,244$ dan $t_{tabel} = 2,101$ yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan t_{hitung} sebesar $2,244 > t_{tabel} 2,101$ dapat dinyatakan adanya pengaruh secara positif penggunaan *Gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN ar-Raniry Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, diharapkan mahasiswa dapat menggunakan gadget sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan informasi dalam perkuliahan. Maka dengan dampak positif dari gadget terhadap perkuliahan diharapkan dapat menaikkan nilai IPK serta meningkatkan wawasan dan juga pengetahuan pembelajaran selama perkuliahan bagi mahasiswa. Selanjutnya kajian ini sebaiknya diperluas untuk tidak hanya berpatokan pada mahasiswa yang memiliki IPK 3,5 ke atas, namun bisa juga dengan IPK yang bervariasi. Serta dapat mengkaji faktor lain yang dapat mempengaruhi IPK mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal, (2013), *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- A, Strauss dan Corbin J, (2003), *Tata Langkah Teorisi Data*, Jakarta : Pustaka Belajar.
- Arikunto, S, (2010), *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid, (2011), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful bahri, (2011), *Psikologi belajar*, Jakarta : PT Rineka cipta.
- Etty Soesilowati, Tjaturahono budi sanjoto, (2018) “Adolescent lifestyle of gadget users in kodus city”. “*Jurnal education social study*, Universitas negeri semarang, ISSN : 2252-4390, Vol.7,No.1
- Fakultas Tarbiah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry, (2016), *Panduan Akademik Tahun 2016-2017*, Banda Aceh : UIN Ar-Raniry.
- Hamalik, Oemar, (2001), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Handrianto, (2019), “Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Dan Remaja”, “*Artikel Pendidikan*, Akses dari, http://sainsjournal-fst11.Web.Unair.ac.id/artikel_detail75305KESEHATAN_dampak%20Smart%20phone.html diakses pada 10 November 2019.
- Hidayat, Anwar, Diakses dari, <http://www.statistikian.Com/2013/01/transformati-data.html/amp>, diposting oleh Anwar Hidayat pada Januari.
- Irawan, Jaka, (2013), “Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi yang terjadi Pada Remaja”, “*Jurnal An-nafs, (online)*. ISSN : 2467-4689, Vol.08,No.02, Diakses dari, (http://scholar.google.co.id/scholar_jurnal+gadget+irawan+jaka&btnG=diakses).
- Kusumastuti Winda, (2018), “Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Progran Studi PG-PAUD UMS”, “*Jurnal Pendidikan*, (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta). ISSN : 2398-4892, Vol.03,No.01
- Kursiwi, (2016), “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiah Dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Jakarta”, “*Skripsi, Jurnal PAUD Teratai*, (Surabaya : Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah), ISSN : 2234-4532,
Vol.05,No.03

Mubashiroh, (2013), *Peningkatan Kemampuan Siswa*, Yogyakarta : Karya
Aksara.

Muri Yusuf, (2014), *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, & penelitian gabungan*,
Jakarta : KENCANA.

Muhibbin Syah, (2008), *Psikologi Belajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Nurmalasari, Ulandari, (2017), “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat
Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang”, “*Jurnal Ilmu
Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, ISSN : 2527-4864. Vol.3,No.2

Nanang Martono, (2010), *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Analisi isi dan analisis data
sekunder*, Jakarta : Rajawali Pers.

Priatno, p., & Marantika, D, (2007), “Analisa Penerimaan Teknologi Informasi
Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance
Model”, “*Jurnal In Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, ISSN :
2252-4893,Vol.2, No.4

Rohmah Oktia Chuna, (2013), “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan
Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian
Administrasi Perkotaan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”, “*Skripsi*.
(Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta)

Saroinsong, W. P, (2016), “Gadget Usage Inhibited Lnterpersonal Intelligence Of
Children Obages 6-7 Years Old”, “*Jurnal Tekpen*, ISSN : 2468-4876,
Vol.4,No.1,Retrievedfrom<https://journal.Unesa.Ac.id/Index.Php/Jtp/Article/View/1138>

Slameto, (2003), *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta :
PT Rineka Cipta.

Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, bandung :
Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*,
Jakarta : rineka cipta.

Supriono, (2009), *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Dian Raya.

Sudjana, (2004), *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Remaja
rosdakarya.

UIN Ar-Raniry, (2016), *Panduan Akademik Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, Banda Aceh : UIN Ar-Raniry.

Wijanarko, Jarot, Setiawati, Ester, (2016) “Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Prilaku Terhadap Kemampuan Anak Jakarta Selatan”, *Jurnal Psikologi Keluarga Indonesia Bahagia*, ISSN : 2365-4239, Vol.7,No.1

Winkel, (2009), *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta : Media Abadi.

Yordi Anugrah Pertama, (2015), “Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget”, *Artikel Pendidikan*, Diakses www.jendela.berita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/2017 pada tanggal 3 November 2019 pukul 09:30 WIB



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor: B-5064/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2020

TENTANG :

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Meteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Intansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Fisika Tanggal 14 Februari 2020.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :

- PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- 1, Fitriyawany. M.Pd sebagai Pembimbing Pertama
- 2, Sri Nengsih, M. Sc sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi :

Nama : Anggi Susilawati

NIM : 160204068

Prodi : Pendidikan Fisika

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua diatas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai Akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 12 Mei 2020

A.n. Rektor
Dekan.



Muslim Razali

Lampiran 2

Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111
Telpon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020
E-mail: ftk.uin@ar-raniry.ac.id Laman: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5660/Un.08/FTK/TL.00/06/2020

Banda Aceh, 18 June 2020

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : ANGGI SUSILAWATI
N I M : 160204068
Prodi / Jurusan : Pendidikan Fisika
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
A l a m a t : Jl. Laksamana Malahayati Khaju Baitussalam

Untuk mengumpulkan data pada:

Mahasiswa Pendidikan Fisika

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan I,
M. Chalis

Kode: eva-4073

Lampiran 3

Kisi-Kisi Angket Penelitian dan Kriteria Penilaian

Penyusunan kisi-kisi angket dimulai dengan penyusunan instrument penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui data tentang pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

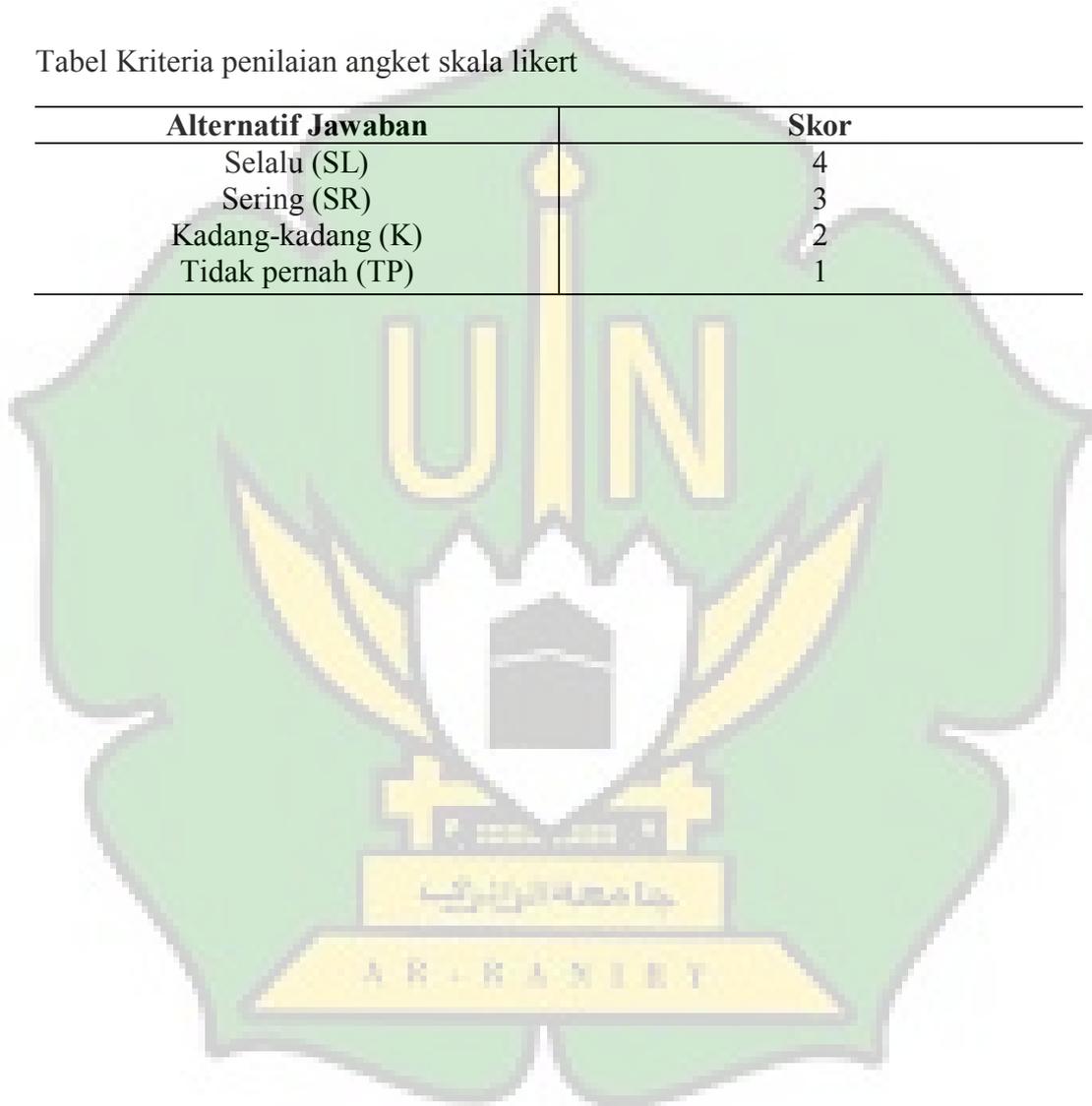
Variabel	Indikator	Butir Pengamatan	Nomor Item
Penggunaan <i>Gadget</i>	Mengakses informasi	1) Dapat menambah wawasan dengan akses internet. 2) Keaktifan mahasiswa dalam mengakses materi ajar. 3) Sering kali digunakan untuk hal negatif.	1, 2, 3, 4, 5,6
	Menyiapkan file ajar dosen	1) Penggunaan <i>Gadget</i> dalam proses belajar. 2) Penyimpanan file ajar dosen.	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,
	Menambah wawasan	1) Keefektifan <i>Gadget</i> dalam belajar. 2) Akses internet mudah.	20, 21, 22, 23
	Hiburan	1) Menggunakan media sosial 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.	
Prestasi Akademik	IPK	Semester 1, 2, 3, 4, 5	Tidak menggunakan angket karena mengambil nilai dari kartu studi (KHS) atau

			menanyakan langsung kepada sampel pada penelitian.
--	--	--	--

(sumber: Kusumastuti, 2018)

Tabel Kriteria penilaian angket skala likert

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (K)	2
Tidak pernah (TP)	1



Lampiran 4

Surat Validasi oleh Validator



SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Usfur Ridha S.Psi, M.Psi

Jabatan: Sebagai Dosen Psikologi

Telah menerima instrument penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap
IPK Mahasiswa Tarbiyah Dan Keguruan Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh” yang
disusun oleh:

Nama : Anggi Susilawati

NIM : 160204068

Jurusan : Pendidikan Fisika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 18 Juni 2020

Validator



Usfur Ridha S.Psi, M.Psi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Samsul Bahri S.Pd., M. Pd

Jabatan: Sebagai Dosen Pendidikan

Telah menerima instrument penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Tarbiyah Dan Keguruan Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh” yang disusun oleh:

Nama : Anggi Susilawati

NIM : 160204068

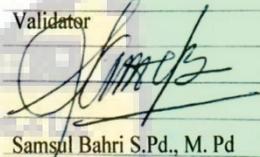
Jurusan : Pendidikan Fisika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 9 Juni 2020

Validator


Samsul Bahri S.Pd., M. Pd

Lampiran 5

Angket Penelitian

Judul:

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh

A. Identitas Mahasiswa

Nama :

NIM :

IPK Semester 1 :

IPK Semester 2 :

IPK Semester 3 :

B. Petunjuk Pengisian

Dibawah ini telah disediakan beberapa pertanyaan dengan alternatif jawaban. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda secara jujur dan berikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

C. Keterangan

Gadget adalah perangkat elektronik yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana yang memiliki fungsi khusus. Gadget dalam angket ini lebih difokuskan pada *Handphone* atau *Smartphone* dan *Notebook* atau *Laptop*.

Selalu (SL), sering (SR), Kadang-kadang (KD), Tidak pernah (TP).

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP	Tanggapan responden untuk setiap item pertanyaan
1	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk mencari bahan pembelajaran diinternet					
2	Saya mencari pengetahuan baru dengan menggunakan <i>Gadget</i>					
3	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk keperluan kuliah saja					
4	Saya lebih banyak membuka akun media sosial dari pada mencari bahan belajar					
5	Saya sering mencari bahan belajar dari buku dari pada mencari diinternet					
6	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen					

7	Saya mengisi KRS dan melihat hasil ujian saya melalui <i>Gadget</i>					
8	Saya mengerjakan tugas kelompok menggunakan <i>Gadget</i>					
9	Saya menyimpan bahan ajar dosen di <i>Gadget</i>					
10	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk menambah pengetahuan yang terkait dengan Pendidikan saya					
11	Saya lebih tertarik menceritakan pengalaman yang saya alami di media sosial dari pada bercerita kepada orang lain/teman					
12	Kesehatan mata saya terganggu apabila terlalu sering menatap layar <i>Gadget</i>					
13	Saya bermain <i>Gadget</i> sampai larut malam sehingga susah bangun untuk kuliah pagi					
14	sejak saya menggunakan gadget untuk belajar IPK saya naik dengan signifikan					
15	IPK saya terus turun karena saya sibuk dengan <i>Gadget</i> saat kuliah					

16	Saya menggunakan <i>Gadget</i> setiap waktu					
17	Saya merasa kesal pada saat orang mengganggu saya bermain <i>Gadget</i>					
18	saya menggunakan <i>Gadget</i> bahkan saat dosen sedang mengajar di depan kelas					
19	Saya mudah sekali tiba-tiba marah atau senang sendiri ketika asyik bermain <i>Gadget</i>					
20	Saya mengikuti setiap perkembangan pembelajaran terbaru dimedia sosial					
21	Saya merasa <i>Gadget</i> penting dalam pembelajaran					
22	Saya merasa gelisah ketika paket internet habis, untuk dapat mengakses bahan belajar					
23	Setiap malam sebelum tidur saya menggunakan <i>Gadget</i>					

Lampiran 6

Analisis Nilai Angket Penggunaan *Gadget* Mahasiswa Pendidikan Fisika Angkatan 2018

No	NIM	Nama	No Item Pertanyaan																							X
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	180204093	Seleha Elvianti	3	4	3	4	4	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	70
2	180204048	Rini Safitri	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	4	3	70
3	180204098	Fathin Salsabila	3	4	3	4	2	4	4	2	2	4	2	1	4	3	4	2	3	3	3	3	2	4	4	70
4	180204022	Siti Nazarina	3	4	2	4	2	4	4	2	2	4	2	1	4	3	4	2	3	3	3	3	2	4	4	69
5	180204007	Hiya Mona Shahally	3	4	1	4	3	4	4	3	4	4	2	1	4	2	4	3	1	2	2	2	3	4	4	68
6	180204070	Nurul Fitriani	3	4	2	2	2	3	4	3	4	4	2	1	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	68
7	180204071	Siti Akmalia	4	3	3	2	1	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	2	3	67
8	180204041	Dinda Burhani	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	67
9	180204004	Nada Navisya	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	66
10	180204039	Bella Tarisahfira	3	3	3	3	3	3	4	2	1	1	1	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	65
11	180204011	Zulia Findayani	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	64
12	180204030	Ridha Maulana	3	3	3	3	3	3	4	2	1	1	1	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	64
13	180204019	Cut Rahma Julia	4	3	3	2	2	2	4	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	63
14	180204023	Fitria Nurul Asma	3	4	3	2	2	2	4	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	62
15	180204013	Rahma Maulani	2	2	2	3	4	1	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	58
16	180204036	Aryah Mawaddah	3	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	4	58
17	180204087	Dinda Nurlisa	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	4	2	3	1	2	2	2	3	3	58
18	180204008	Namira Sirfiana	3	3	2	2	4	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	52
19	180204072	Nisrina Achpan Adam	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	2	2	3	52
20	180204049	Tasya Salsabila	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	52

Lampiran 7

Nilai IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika Angkatan 2018

No	NIM	Nama	IPK Semester		
			1	2	3
1	180204093	Seleha Elvianti	3,27	3,52	3,65
2	180204048	Rini Safitri	3,57	3,60	3,67
3	180204098	Fathin Salsabila	3,81	3,33	3,67
4	180204022	Siti Nazarina	3,80	3,81	3,68
5	180204007	Hiya Mona Shahally	3,48	3,52	3,57
6	180204070	Nurul Fitriani	3,04	3,28	3,80
7	180204071	Siti Akmalia	3,05	3,19	3,72
8	180204041	Dinda Burhani	3,52	3,56	3,72
9	180204004	Nada Navisya	3,48	4,00	3,86
10	180204039	Bella Tarisahfira	3,48	3,52	3,66
11	180204011	Zulia Findayani	3,09	3,40	3,59
12	180204030	Ridha Maulana	3,10	3,25	3,59
13	180204019	Cut Rahma Julia	3,19	3,48	3,55
14	180204023	Fitria Nurul Asma	3,57	3,69	3,67
15	180204013	Rahma Maulani	3,38	3,45	3,63
16	180204036	Aryah Mawaddah	3,52	3,64	3,56
17	180204087	Dinda Nurlisa	3,09	3,40	3,56
18	180204008	Namira Sirfiana	3,01	3,44	3,55
19	180204072	Nisrina Achpan Adam	3,21	3,35	3,56
20	180204049	Tasya Salsabila	3,32	3,35	3,68

Lampiran 8

Nilai-Nilai r Product Moment

TABEL III
NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

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

Lampiran 9

Titik Persentase Distribusi t

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

