PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MTsN 1 ACEH TIMUR

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MELIA NANDA WULANDARI
NIM. 140 213 067
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MTsN 1 ACEH TIMUR

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

Oleh

MELIA NANDA WULANDARI
NIM. 140 213 067
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Diajukan Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Saifullah, M.Ag	**Faisal Anwar, M.Ed**
Nip. 197204062001121001	**NIDN. 1316068401**

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI

BELAJAR SISWA DI MTsN 1 ACEH TIMUR

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal : Jum'at, 29 Januari 2021 M
16 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Saifullah, M. Ag
NIP. 197204062001121001

Sekretaris,

Irman Siswanto, S. Pd. I

Penguji I,

Faisal Anwar, M. Ed
NIDN. 01316068401

Penguji II,

Muslima. S. Ag., M. Ed
NIP. 197202122014112001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Melia Nanda Wulandari
NIM	: 140213067
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan / Bimbingan dan Konseling
Judul	: Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
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 data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 11 Desember 2020

Yang Menyatakan,

Melia Nanda Wulandari

ABSTRAK

Nama : Melia Nanda Wulandari
NIM : 140213067
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Bimbingan dan Konseling

Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur
Tabel Skripsi : 89 Halaman
PembimbingI : Dr.Saifullah, M.Ed
Pembimbing II : Faisal Anwar. M.Ed

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Prestasi Belajar

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur".Setiap orang guru bimbingan dan konseling membenarkan bahwa siswa sangat berpengruh dengan penggunaan *gadget*. Aktifitas yang dominan pesrta didik lakukan adalah mengantuk di kelas dikarenakan kurangnya tidur akibat menggunakan *gadget* semalaman (bermain *game*). penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MTsN 1 Aceh Timur. Penelitian ini bersifat *kuantitatif*. Teknik pengumpulan data yang meliputi; skala dan dokumentasi. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 1 Aceh Timur yang berjumlah 37 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Variabel penggunaan gadget nilai t hitung pada (X1) sebesar 2,248 nilai t tabel pada tingkat keyakinan sebesar 95% menunjukkan angka sebesar 2,0301. Karena nilai t hitung < t tabel maka H_a di terima dan H_0 di tolak yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wata'ala* atas segala rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memberikan kesehatan, umur panjang serta kemudahan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Besar Muhammad Rasulullah *Sallallahu 'alaihi wasalam* yang telah bersusah payah mengembangkan agama Islam dari alam kebodohan menuju alam yang berilmu pengetahuan. Dalam rangka menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Jurusan Bimbingan Konseling, sebagai mahasiswa berkewajiban untuk menyelesaikan skripsi dalam memenuhi beban studi di Fakultas TarbiyahdanKeguruansebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) dalam bidang BimbinganK onseling. Adapun pedoman penulisan skripsi ini berpedoman kepada buku panduan penulisan skripsi Fakultas TarbiyahdanKeguruanUIN Ar-Raniry.

Alhamdulillah berkat Allah *Subhanahu wata'ala*, proses penulisan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur" dapat berjalan dengan lancar dan baik. Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta motivasi dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan ribuan terimakasih serta penghargaan yang tak terhingga nilainya kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Tantawi dan Ibunda Zaitun dimana beliau telah melahirkan,

membesarkan serta mendidik, penulis tidak bisa membalas apa yang telah diberikan, hanya Allah lah yang membalas segala kebaikannya. Juga kepada saudara-saudara, serta seluruh keluarga besar tercinta yang senantiasa memberikan dorongan yang tak ternilai bagi penulis. Tidak lupa pula ucapan terimakasih saya kepada sahabat terkasih dan tersayang Yeni Afriani, Isra Indriani, Mukrawati dan terspesial kepada calon suami terkasih abang Aulya Irrahman yang sangat banyak membantu dalam segala hal.

Dalam melaksanakan penulisan tugas akhir dan penelitian ini, penulis telah banyak memperoleh bimbingan dan arahan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak, terutama dari para pembimbing. Untuk itu, penulis menyampaikan ribuan rasa terima kasih yang tulus kepada Bapak Dr. Saifullah, M.Ag. Sebagai pembimbing utama dan Faisal Anwar, M.Ed. Sebagai pembimbing kedua, yang di sela kesibukan mereka masih menyempatkan diri untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi yang sangat berharga dari awal hingga akhir proses penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag beserta stafnya, ketua jurusan Dr. Chairan M. Nur, M.Ag. dan para stafnya, yang telah memberikan nasehat dan bantuan dalam pengurusan dokumen pelengkap yang berhubungan dengan skripsi ini. Juga terimakasih banyak penulis ucapkan kepada seluruh dosen dan karyawan yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah banyak memberikan bantuan ilmu pengetahuan yang baik untuk bekal masa depan yang akan datang.

Ucapan terimakasih juga kepada sahabat-sahabat saya yang telah membantu penulis skripsi ini. Dan anak BK leting 2014 unit 03 dan kepada seluruh teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Serta kepada semua mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terutama jurusan Bimbingan dan Konseling leting 2014.

Meskipun begitu banyak yang membantu dalam penyelesaian skripsi, namun penulis sangat menyadari bahwa akan kurangnya dan keterbatasan ilmu yang penulis miliki, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik itu dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, 11 Desember 2020

Penulis,

Melia Nanda Wulandari

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**

BABI PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Hipotesis Penelitian 7
E. Manfaat Penelitian 8
F. Definisi Operasional 9
G. Kajian yang Relavan 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA **11**
A. Penggunaan *Gadget* 11
1. Definisi *Gadget* 11
2. Aplikasi Penggunaan *Gadget* 13
3. Intensitas Penggunaan *Gadget* 14
4. Sejarah *Gadget* 18
5. Macam-macam Aplikasi *Gadget* 18
B. Prestasi Belajar 19
1. Pengertian Belajar 19
2. Ciri-ciri Belajar 23
3. Prinsip-prinsip Belajar 24
4. Prestasi Belajar 28
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar 29
6. Macam-macam Prestasi Belajar Siswa 30
7. Peran *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Siswa 31

BAB III METODE PENELITIAN **33**
A. Rancangan Penelitian 33
B. Populasi dan Sampel Penelitian 35
C. Instrumen Pengumpulan Data 37
D. Teknik Pengumpulan Data 44
E. TeknikAnalisis Data 46
F. Pedoman Penulisan 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **49**
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 49
B. Hasil Penelitian 50
C. Pembahasan 60

BAB VPENUTUP **63**
A. Kesimpulan 63
B. Saran 63
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Durasi dan intensitas penggunaan *Gadget* 14

Tabel 3.1 Jumlah siswa MTsN 1 Aceh Tmur 36

Tabel 3.2 Item Pernyataan Skala penggunaan gadget di Uji Coba 41

Tabel 3.3 Item pernyataan Skala Prestasi Belajar siswa di uji coba 42

Tabel 3.4 Interval Koefisien derajat Realibilitas 43

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas 43

Tabel 3.6 Penilaian Instrumen 46

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana Pengajaran untuk Belajar di MTsN 1 Aceh Timur 49

Tabel 4.2 Jumlah guru MTsN 1 Aceh Timur 50

Tabel 4.3 Tanggapan Responden Mengenai Penggunaan gadget 50

Tabel 4.4 Tanggapan Responden Mengenai Prestasi Belajar 51

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas 54

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas 56

Tabel 4.7 Multikolinieritas 57

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Regresi 59

Tabel 4.9 Koefisien Determinasi 59

Tabel 4.10 Hasil Pengujian Uji-t 60

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Uji Normalitas..... 57

Gambar 4.2 Heteroskedastisitas..... 58

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrument penelitian

3. Surat keputusan pembimbing

4. Surat izin penelitian

5. Surat izin telah melakukan penelitian

7. Foto penelitian

8. Daftar riwayat hidup penulis

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan ilmu yang berhubungan dengan alat atau mesin yang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan yang terdapat di dunia. Penggunaan teknologi diawali dengan adanya pengubahan sumber daya alam menjadi berbagai macam alat-alat sederhana. Adanya teknologi akan memudahkan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Kata teknologi berasal dari bahasa yunani, *techne* yang berarti "keahlian" dan *logia* yang berarti "Pengetahuan". Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktifitas manusia. Seperti mesin, perkakas atau Perangkat keras.[1] Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, yang ditandai dengan munculnya berbagai macam alat-alat elektronik salah satunya adalah *gadget.*

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Namun *gadget* sering kali disalahguakan oleh peserta didik yang berdampak dalam pendidikan seseorang. Kehadiran *gadget* dapat menimbulkan pengaruh positif dan negatif bagi peserta didik. Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh positif jika peserta didik mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget*, misalnya *gadget* di manfaatkan untuk mencari informasi

[1] Rusman dkk, pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (Jakarta : Grfindo persada, 2012), h. 78

dan ilmu pengetahun yang berguna untuk proses belajar peserta didik, memudahnya peserta didik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi, dan dapat menambah wawasan peserta didik.

Penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan pengaruh negatif jika peserta didik tidak mampu menempatkan dengan baik misalnya akan terganggunya kondisi kesehatan akibat radiasi yang di timbulkan *gadget*, dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan, lalai, malas dan prestasi menurun serta mengakibatkan pemborosan.

Salah satu pengaruh negatif yang berdampak pada penggunaan *gadget* yaitu dapat menyebabkan kecanduan misalnya kecanduan *game online*. *Game online* tidak hanya memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan.[2] Tantangan dalam *game* ini yang menjadi salah satu pemikat untuk pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan.

Menurut Lee mengemukakan bahwa terdapat 4 komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game, antara lain pertama *excessive use* (penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain game online menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu, kedua *withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan

[2] Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H "Hubungan kecanduan game online terhadap identitas diri remaja." Jurnal keperawatan jiwa 4, No.1 (Mei 2016) : 50

karena penggunaan game online di kurangi atau tidak di lanjutkan, ketiga *tolerance* (toleransi) merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang di peroleh tidak akan menurun apabila di gunakan secara terus menerus dan dalam jumlah waktu yang sama, dan keempat yaitu *negatif repercussion* (reaksi negatif) dimana kompenen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.[3]

Kasus kecanduan *game* yang di alami oleh Wawan juga bisa menjadi salah satu contoh pengaruh negatif dari penggunaan gadget. Pria yang berasal dari Bekasi ini, bernama lengkap Iwan Setiawan atau sering di panggil iwan *game* saat ini sedang menjalani terapi di yayasan Jamrud Biru dijalan Asem Sari II, Mustika Jaya, Kota Beksi. Pendiri yayasan, Hartono menyebutkan bahwa Wawan termasuk ke dalam kecanduan parah. Wawan nyaris tidak dapat di ajak berkomunikasi, matanya hanya fokus pada jari tangan nya yang bergerak, pandangannya kosong dan juga mengalami gangguan jiwa.

Kasus kecanduan *game* diatas dapat menjadi salah satu contoh bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat peserta didik lupa akan kewajibannya di sekolah yaitu belajar. Mereka lebih memilih memainkan *gadget* dari pada belajar yang membuat peserta didik lalai dan malas dalam belajar sehingga mengakibatkan menurunnya semangat belajar dan menurunnya prestasi

[3] Eun Jin Leee *" A case study of internet game Addiction"* Journal of addiction nursing 22, No.1 (2011) : 208

belajar. Dalam hal ini gadget sangat berpengaruh di dalam proses pembelajaran peserta didik, maka dari itu perlunya pengawasan dari orang tua atau guru agar peserta didik tidak salah dalam menggunakan *gadget* yang dapat mempengaruhi prestsi belajar peserta didik.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut Rahayu prestasi belajar merupakan perwujudan keberhasilan belajar peserta didik yang menunjukkan keuletan dan kesungguhannya dalam belajar.[4] Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan.

Selaras dengan pendapat-pendapat di atas, Thursan Hakim mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dll. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

[4] Diki Retno Yuliani "Hubungan interaksi sosial dengan prestasi". 04 Agustus 2009. Di akses pada tanggal 10 April. H.7

Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli Cronbanch belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami itu si pelajar mempergunakan panca inderanya.[5]

Dari peryantaan diatas dapat diartikan prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Prestasi belajar adalah adalah hasil usaha seseorang terhadap sesuatu yang diusahakannya misalnya pekerjaan atau belajar. Atau Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan melalui mata (Kamus Besar bahasa Indonesia). Berdasarkan penjelasan diatas prestasi tidak mungkin didapatkan oleh seseorang yang tidak melakukan usaha. Usaha yang dilakukan harus dalam bentuk upaya yang sungguh-sungguh. Hasil atau prestasi yang didapatkan akan sebanding dengan upaya yang dilakukan. Sehingga prestasi adalah bukti otentik dan representatif terhadap apa yang telah diupayakan.

---

[5] Suryabrata, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 230.

Apabila seorang berusaha serta memiliki minat dan tekat yang kuat dalam belajar tentunya prestasi yang diperoleh tercapai, serta mendapatkan penghargaan khusus, baik diri sendiri maupun orang lain yang juga ikut bahagia terhadap prestasinya. Prestasi bisa diukur dengan melihat kemampuan serta kesanggupan seseorang, dibidang prestasi masing-masing yang telah diperoleh selama proses pembelajaran dan hasil belajar. Keberhasilan pembelajaran dalam pencapaian prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor baik faktor dari dalam diri (faktor internal) maupun faktor dari luar diri (faktor eksternal) siswa, dimana keseluruhan dari faktor tersebut saling melengkapi satu sama lain. Salah satunya faktor eksternal yang mempengaruhi faktor pencapaian prestasi belajar peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari internal dan eksternal. Faktor internal mencakup keadaan fisiologis dan psikologis, sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan yang meliputi faktor sosial maupun non sosial, Gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 20 Agustus 2020 di MTsN 1 Aceh Timur, guru bimbingan dan konseling membenarkan bahwa siswa sangat berpengruh dengan penggunaan *gadget*. Aktifitas yang dominan pesrta didik lakukan adalah mengantuk di kelas dikarenakan kurangnya tidur akibat menggunakan *gadget* semalaman (bermain *game*).

Penelitian ini berharap dapat memperoleh pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar yang lebih signifikan. Berdasarkan uraian di atas maka penulis terdorong untuk mencoba mengkaji permasalahan tersebut dalam pembuatan

skripsi yang berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar siswa di MTsN 1 Aceh Timur?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MTsN 1 Aceh Timur.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.[6] Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan juga dapat menuntun atau mengarahakan penyelidikan selanjutnya.[7] Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadapan rumusan masalah penelitian belum jawaban yang empirik.[8] Jadi hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan peneliti sampai data terkumpul dan terbukti kebenarannya. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian merujuk pada teori Thibaut dan Kelley bahwa ada terdapat pengaruh penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa MTsN 1 Aceh Timur.

---

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta 2014), Cet. ke-20, h. 159.

[7] Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Thesis*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo, 2007), h.104

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif.....*,h.64.

Dari asumsi tersebut maka penulis hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa MTsN 1 Kabupaten Aceh Timur

H_a : Adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MTsN 1 Aceh Timur.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian inidiharapkan memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan yang dapat di tinjau dari dua segi, yaitu segi teoritis dan segi praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan dapat menjadi bahan kajian penelitian relevan yang bersifat memperluas sebagai perlengkapan kajian pustaka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan bagi upaya peningkatan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru, penelitian ini memberi manfaat yang berarti bagi pembimbing berupa rekomendasi rencana bimbingan pribadi untuk Pemecahan Masalah *gadget* terhadap prestasi belajar siswa di MTsN 1 Aceh Timur.

c. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan agar dapat membantu siswa dalam penggunaan *gadget* terhadap dirinya sendiri.

F. Definisi Oprasional

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian ini, penulis perlu memberikan beberapa penjelasan yang terdapat dalam judul. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

Istilah – istilah tersebut adalah:

1. *Gadget*

a. Menurut Muhammad Risal, *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektonik kecil yang memiliki fugsi khusus. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adlah adanya unsur kebaruan pada *gadget* , artiya dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. Berdasarkan definisi-definisi diatas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan melalui mata (Kamus Besar bahasa Indonesia). Menurut Rahayu prestasi belajar merupakan perwujudan keberhasilan belajar peserta didik yang menunjukkan keuletan dan kesungguhannya dalam belajar.[9] Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa, setelah siswa

[9] DIKI RETNO YULIANI : *Hubungan interaksi sosia dengan pestasi.*04 agustus 2009. Diakses pada tanggal 10 April.hal 7

mendapat suatu pembelajaran atau contoh, maka ia akan meniru perilaku atas hasil pembelajaran yang didapatnya.[10]

Individu sering mengabaikan tentang perkembangan hasil belajar selama dalam belajarnya. Penelitian menunjukkan, bahwa pengenalan seseorang terhadap hasil atau kemajuan belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai, seseorang akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajarnya selanjutnya.[11]

Menurut Slameto agar peserta didik dapat belajar, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri peserta didik, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang buruk kepribadian dan perilakunya pasti mempengaruhi dan menubah diri peserta didik tersebut, maka perlu diusahakan agar peserta didik memiliki teman bergaul yang baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua di rumah dan pendidik di sekolah harus bijaksana.

hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa, setelah siswa mendapat suatu pembelajaran atau contoh, maka ia akan meniru perilaku atas hasil pembelajaran yang didapatnya.[12]

Berdasarkan penjelasan di atas penulis mengartikan prestasi belajar adalah suatu hasil dari perilaku belajar yang diperoleh setelah ia menempuh selama proses belajar berlangsung. Belajar yang sungguh-sungguh dapat

[10] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 64.
[11] Departemen Pendidikan nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,..., h. 1101.
[12] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 64.

meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Belajar bukan hanya dilihat dari teori saja namun dari pengamalan yang menjadikan sebagai guru pertama. Prestasi belajar peserta didik diraih dari nilai hasil selama proses pembelajaran yang menunjukkan bagus atau tidak.

G. Kajian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relavan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Susilawati yang berjudul "Pengaruh Pengunaan Gadget TErhadap Ipk Mahasiswa Pendidikan Fisika Uin Ar-raniry Banda Aceh" hasil penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional.Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada sama-sama mencari pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa dan juga melibatkan siswa saat diteliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan Gadget

1. Definisi *Gadget*

Gadget adalah suatu perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, di antaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *nootebook* dan internet).[13] *Gadget* diartikan menurut Wing Winarno adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu 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 praktisfitur-fitur umum pada *gadget* adalah internet, kamera, *video call*, telpon, *email*, sms, Bluetooth, *wifi*, *game* dam *mp3*. *Gadget* merupakan teknologi yang mendunia dimana semua kalangan dapat mengaplikasikan dengan mudah.

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.

[13] Widiawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak, (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), h. 106 .

Laptop, *iped*, tablet atau *gadge*t adalah alat teknologi yang berisi aneka mengenai semua hal yang ada didunia.[14]

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang dapat membantu hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

2. Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Menurut pakar tenologi dan informasi dari institut teknologi bandung (ITB) Mahayana dalam winajarko 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.

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 mnjadi anak tidak bersosialisasi, kurangnya kasih sayang dan keperdulian orang tua membuat anak sulit menyampaikan pendapat mereka dan sulitnya bagi mereka berfikir produktif dalam belajar maupun bekerja. Jika seseorang sudah sangat kecanduan pada layanan televisi ataupun aplikasi di *gadget* maka sangat beresiko seseorang mengalami kecanduan elektronik.

---

[14] Wijanarko, Jarot, SEtiawati, Ester, ”Ayah Baik-Ibu Baik Perenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Prilaku Terhadap Kemampuan Anak Antar Jakarta Selatan”, “Jurnal Phisikologi Keluarga Indonesia Bahagia, ISSN : 2365-4239, vol. 7, no.1.2016, h. 3-5.

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 *Gadget* intesitas penggunaan *Gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu akan mempengaruhi 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 sehari bisa 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, jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intesitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan.

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

Tabel 2.1 Durasi Dan Intensitas Penggunaan *Gadget*

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

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan dan kecakupan dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Adapun bentuk pengkategorian penggunaan *gadget* itu tinggi, sedang, dan rendah. Untuk pemakaian kategori rendah diperkirakan durasi penggunaannya ialah 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 kurum waktu lebih dari 3 kali/hari. Untuk itu pengguna dapat mengoptimalkan penggunaan *gadget,* karena pemakaian *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan seseorang akan mengalami kecanduan dalam menggunakan *gadget.*

Dampak penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi beberapa. *Gadget* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak tersebut Antara lain adalah sebagai berikut

a. Dampak positif penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh positif jik peserta didik mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget*.misalnya

1) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarkan sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2) Melatih kecerdasan, (dalamhal ini anak terbiasa dalam tulisan, angka ,gambar yang membantu melatih proses belajar).

3) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan 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 sesuatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran akan kebutuhan belajar dengan sendirinya tanapa perlu dipaksa).[15]

b. Dampak negatif penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* juga akan memberikan pengaruh negatif jika peserta didik tidak bisa menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* misalnya,

1) Penurunan konsentrasi saat belajar, (pada saat belajar anak menjadi tidak focus 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 saat anak membuka video 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 sekitar, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya).

[15] Handrianto, "Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Dan Remaja", Artikel Sains, Diakses dari http://sainsjournal-fst 11 Web.Unair.ac.id/artikel_detail_75305 KESEHATANdampak%smart%20phone.html diakses pada 10 Oktober 2020 h.39

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 mengganggu kesehatan karena terpapar oleh radiasi yang ada pada *Gadget* dan juga dapat merusak 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 prilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola prilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negativ dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi yang memudahkan manusia dalam menyampaikan informasi. Dalam hal ini *gadget* akan berdampak positif jika pengguna memanfaatkan kedalam hal baik dan akan berdampak negative jika penguna memanfaatkan ke dalam hal buruk.

4. Sejarah *gadget*

Kata *gadget* banyak muncul dalam buku yang di tulis oleh Vivian Drake yang berjudul "*Above the battle*" yang di terbitkan pada tahun 1918. Dalam buku itu tertulis sebuah kutipan yaitu "*Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary*". Pada saat ini istilah *gadget* berkonotasi sebuah kekompakan dan mobilitas.[16]

Gadget pertama kali di temukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yaitu sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Gadget* pertama kali hanya di lengkapi fasilitas kalender, buku telefon, jam dunia, bagian pencatat, email dan untuk mengirim faks juga permainan. Berbeda dengan saat ini, *gadget* saat ini sudah lebih berkembang dengan menampilkan berbagai fitur menarik, seperti *whatsapp*, *instagram, youtube, email*, dan berbagai macam fitur-fitur lainnya.[17]

5. Macam – Macam Aplikasi *Gadget*

Terdapat berbagai macam fitur di dalam *gadget* yang dapat mempermudah pengguna nya, antara lain sebagai berikut :

a. Facebook

Salah satu kelebiha *Facebook* dibandingkan jejaring sosial lainnya adalah kemampuannya untuk tetap terhubung serta mencari teman yang "hilang" atau

[16] Paulus Tan, feren dkk, Makalah psikologi Sosial "pengaruh gadget dalam perkembangan interaksi sosial anak usia dini" (Fakultas ilmu Sosial dan Humaniora UniversitasBunda Mulia, 2016), h. 7

[17] Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, Bila si Kecil Bermain Gadget, (Bisakimia : 2014), h. 8-9

sudah lama tidak bertemu. Selain profil, foto, dan teman, di *facebook* juga tersedia fitur pesan instan, *blogging* (catatan), agenda atau *event*, grub, serta unggah foto maupun vidio.Pada Januari 2011,total pengguna *Facebook* telah melebihi angka 600juta. Menurut situs *CheckFacebook*.com, Indonesia menduduki peringkat kedua dibawah Amerika Serikat sebagai negara yang penduduknya paling banyak menggunakan Facebook.[18]

b. Twiter

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). *Twiter* adalah media sosial yang masuk dalam ranah *microblogging* atau ngeblok singkat. *Update* status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang.

c. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari *instagram* adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukakan (suparno) Dikatakan oleh Slameto belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan

[18] Ibnu Aziz, 99 *Situs Internet untuk anak-anak,* (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012), hlm. 92

lingkungannya. Sehubungan dengan hal tersebut Biggs dalam Syah mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu rumusan kuantitatif, rumusan institusional dan rumusan kualitatif. Akan tetapi menurut Suryabrata dalam mendefinisikan belajar, terdapat beberapa hal pokok, yaitu belajar membawa perubahan (*behavioral changes*), dalam perubahan tersebut pada dasarnya mendapatkan kecakapan baru, dan perubahan tersebut terjadi karena usaha.[19]

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar yang berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumahnya.[20]

M.Ngalim Purwanto mendefinisikan bahwa " belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah yang lebih baik, tetepi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah yang lebih buruk".[21] Jadi belajar dapat disimpulkan bahwa merupakan suatu proses perubahan yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa, yang kurang memahami menjadi lebih mamahami, serta hal yang tidak biasa menjadi terbiasa.

Muhibbin Syah memberikan pengertian "belajar merupakan tahapan perubahan selama tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dari

---

[19] Sumadi Suryabrata, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: RAJAWALI PERS, 2011), h. 230

[20] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*,..., h. 63.

[21] M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2004), Cet. ke-20, h. 85.

pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif". Jadi belajar adalah proses perubahan yang menjadi pribadi yang lebih matang dalam berbagai hal misalnya mengambil keputusan sendiri.

Sedangkan menurut Morgan, dalam *Intruction to Psychologi* mengemukakan bahwa: belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.[22] Jadi belajar adalah suatu perubahan pada tingkah laku yang menetap sebagai suatu hasil yang baik, dari latihan maupun pengalaman.

Keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan pengetahuan, kecakapan, tingkah laku yang baru secara keseluruhan baik yang diamati maupun yang tidak diamati, secara langsung sebagai hasil pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan dan berusaha mengatasi apabila ada masalah yang muncul.

Pengalaman langsung meliputi pengalaman yang menjadi tujuan yang ingin mencari serta menjadi tujuan peserta didik, seperti proses belajar. Pengalaman belajar siswa dari berbagai mata pelajaran yang dapat dirasakan, dilakukan serta melalui masa-masa tersebut hingga mencapai tujuan siswa. Pengalaman belajar siswa yang bersumber kebutuhan dasar yang sesuai diinginkan dengan kematangan siswa itu sendiri.

[22] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* ,..., h. 85.

Menurut Saiful Bahri Djamarah ciri-ciri belajar, Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan yang dimaksudkan ke dalam ciri-ciri belajar :[23]

a. Perubahan yang terjadi secara sadar
b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
e. Peruabahan dalam belajar bertujuan atau terarah
f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Berdasarkan penjelasan di atas, ciri-ciri belajar penulis dapat menyimpulkan bahwa apabila seorang siswa sudah mengetahui mengenai perkembangan status, maka dengan sendirinya motivasi terdorong untuk bertindak serta berbuat. Siswa akan mulai menerima apabila hasil balajarnya memperoleh kepuasan pada suatu kebutuhan yang dianggap bermanfaat bagi siswa. Setiap dalam proses belajar tentu memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai dapat berupa berbeda-beda dengan siswa, siswa yang satu dengan yang lainnya. Hasil belajar yang dapat dililhat dari pengalaman proses balajar dapat berupa sikap, pengetahuan, serta perilaku.

Seorang individu belajar akan menyadarinya dengan terjadinya perubahan pada diri sendiri. Dari hasil belajar yang telah dicapai akan berlanjut secara terus menerus dan tidak terjadinya perubahan setelah berikutnya. Perubahan akan selalu bertambah dari hasil yang lebih baik lagi dari yang sebelumnya. Perubahan

[23] Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*..., h. 15-16

yang terjadi pada seseorang setelah belajar hanya terjadi beberapa saat yang bersifat sementara. Perubahan terjadi karena proses belajar akan menetap apabila individu mengalami kemajuan. Dengan belajar individu akan terarah dan bertujuan untuk mencapai hasil yang baik. Sedangkan perubahan tingkah laku terjadi karena perubahan keseluruhan pada tingkah laku tersebut.

Dari pembahasan di atas penulis dapat menyimpulkan belajar adalah suatu dorongan yang menimbulkan suatu perilaku pada individu. Dalam belajar sangat memerlukan motivasi untuk menimbulkan seseorang untuk belajar. Seseorang termotivasi dalam belajar karena adanya faktor dorongan tersebut. Dorongan atau motivasi tersebut hanya karena dengan melihat individu yang berprestasi, faktor ekonomi, lingkungan serta pengalaman sehingga individu tersebut tidak kalah dalam belajar yang lebih giat.

2. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Saiful Bahri Djamarah ciri-ciri belajar, Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan yang dimaksudkan ke dalam ciri-ciri belajar :[24]

g. Perubahan yang terjadi secara sadar
h. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
i. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
j. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
k. Peruabahan dalam belajar bertujuan atau terarah
l. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Berdasarkan penjelasan di atas, ciri-ciri belajar penulis dapat menyimpulkan bahwa apabila seorang siswa sudah mengetahui mengenai

[24] Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 15-16

perkembangan status, maka dengan sendirinya siswa akan terdorong untuk bertindak serta berbuat. Siswa akan mulai menerima apabila hasil balajarnya memperoleh kepuasan pada suatu kebutuhan yang dianggap bermanfaat bagi siswa. Setiap dalam proses belajar tentu memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai dapat berupa berbeda-beda dengan siswa, siswa yang satu dengan yang lainnya. Hasil belajar yang dapat dililhat dari pengalaman proses balajar dapat berupa sikap, pengetahuan, serta perilaku.

Seorang individu belajar akan menyadarinya dengan terjadinya perubahan pada diri sendiri. Dari hasil belajar yang telah dicapai akan berlanjut secara terus menerus dan tidak terjadinya perubahan setelah berikutnya. Perubahan akan selalu bertambah dari hasil yang lebih baik lagi dari yang sebelumnya. Perubahan yang terjadi pada seseorang setelah belajar hanya terjadi beberapa saat yang bersifat sementara. Perubahan terjadi karena proses belajar akan menetap apabila individu mengalami kemajuan. Dengan belajar individu akan terarah dan bertujuan untuk mencapai hasil yang baik. Sedangkan perubahan tingkah laku terjadi karena perubahan keseluruhan pada tingkah laku tersebut.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip 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 tidak mengerti menjadi mengerti. Prinsip-prinsip belajar berikut ini dikemukakan oleh para ahli bidang psikologi pendidikan yaitu:

1. *Law of effect* yaitu bila hubungan antar stimulus dengan respon terjadi dan diikuti dalam keadaa yang memuaskan maka hubungan itu diperkuat.
2. *spreard 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 perangsan dan reaksi diperkuat dengan latihan dan penguasaan, sebaliknya hubungan itu melemahkan jika dipergunakan.
4. *Law of readiness* yaitu bila satuan satuan dalam system saraf 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 intencity* 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 factor, baik itu factor dari peserta didik itu sendiri ataupun dari lingkungannya.[25] Suatu belajar yang efektif

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

sangat dipengaruhi oleh factor-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

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 social, jasmani, etis atau budi pekerti serta sikap yang tampak setelah melakukan perbuatan belajar.

Menurut William Burton menyimpulkan uraiannya yang cukup

panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :[26]

a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu.
c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu di kalangan murid-murid.
g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuiakan dengan kematangan murid.
h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
k. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nila-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan.
m. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
n. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
o. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
p. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan pembahasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa, belajar itu meliputi berbagai pengalaman. Pengalaman langsung yaitu pengalaman yang dialami oleh siswa itu sendiri dan pengalaman tidak langsung yaitu pengalaman yang tidak dialami oleh siswa itu sendiri melainkan dialami oleh orang lain dan dapat dipahami oleh siswa tersebut.

[26] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), h. 31.

Pengalaman langsung meliputi pengalaman yang menjadi tujuan yang ingin mencari serta menjadi tujuan siswa, seperti proses belajar. Pengalaman belajar siswa dari berbagai mata pelajaran yang dapat dirasakan, dilakukan serta melalui masa-masa tersebut hingga mencapai tujuan siswa. Pengalaman belajar siswa yang bersumber kebutuhan dasar yang sesuai diinginkan dengan kematangan siswa itu sendiri.

4. Prestasi Belajar

Prestasi adalah adalah hasil usaha seseorang terhadap sesuatu yang diusahakannya misalnya pekerjaan atau belajar. Sedangkan pengertian belajar menurut para ahli Cronbanch belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami itu si pelajar mempergunakan panca inderanya.[27]

Morgan, mengemukakan : belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Prestasi belajar adalah hasil usaha belajar atau bekerja yang menunjukkan kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai.[28]

Menurut Anton M. Moeliono, dkk. (dalam T. Bakti Anggoro), prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai berupa penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.

---

[27] Suryabrata, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 230.
[28] Suryabrata, *Psikologi pendidikan*,...,h. 230.

Prestasi belajar adalah penilaian yang berupa hasil belajar dengan tujuan melihat kemajuan peserta didik atas penguasaan materi selama ia belajar. Prestasi belajar dapat di lihat di akhir semester dengan cara di ujiankan. Setiap kata yang menyangkut dengan belajar tidak dapat dipisahkan dengan prestasi karena keduanya saling berhubungan.

Dari pembahasan di atas penulis menyimpulkan bahwa, prestasi adalah hasil usaha seseorang terhadap perilaku belajarnya yang diraih selama proses belajar berlangsung. Sedangkan belajar adalah perubahan perilaku individu yang sebelumnya dari tidak tahu menjadi lebih tahu.

5. Faktor Yang Mempengaruhi Pretasi Belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Perlu diadakan evaluasi atau tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik sehingga dapat dilihat apakah siswa mampu menerima pelajaran dengan baik atau tidak. Evaluasi dapat mengetahui tingkat prestasi siswa.

Sedangkan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Abu Ahmadi, dkk.[29]

Faktor internal adalah:

a. Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang temasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.

[29] Jurnal, org. Diakses Pada tanggal 29 Mei 2019. Dari situs: eprints.uny.ac.id

b. Faktor psikologis yang baik yang bersidat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:

Faktor intelektif meliputi:

1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
3) Faktor kematangan fisik dan psikis.

Faktor eksternal, ialah :

1) faktor sosial yang terdiri atas :
   a) Lingkungan keluarga
   b) Lingkungan sekolah
   c) Lingkungan masyarakat
   d) Lingkungan kelompok

6. Macam-Macam Prestasi Belajar Siswa

Pemaknaan menyeluruh prestasi belajar bukan hanya merupakan hasil intelektual saja, melainkan harus meliputi tiga aspek yang dimiliki siswa yaitu aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik

Menurut Bloom dkk yang dikutip oleh Oemar Hamalik, mengkategorikan prestasi belajar kedalam tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, meliputi kemampuan pengetahuan, pemahaman, penrapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Efektif, meliputi prilaku penerimaan, sambutan, penilaian, organisasi dan karakterisasi.

3. Ranah psikomotorik meliputi kemampuan motori brupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.[30]

7. Peran Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula teknologi sekarang ini. Pada zaman milenial sekarang tidak ditolak bahwa *gadget* merupakan alat elektronik yang dapat memudahkan manusia dala komunikasi. Dari segaa jenis bentuk dan fungsi yang berbeda membuat kalangan tua dan muda gemar menggunakannya.[31] *Gadget* berperan penting untuk memudahkan dalam segala pekerjaan, tak hanya untuk berkomunikasi, *gadget* juga dirancang untuk memberikan informasi, tempat membeli dan menjual secara *online*, mencari hiburan serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.[32] Apabila *gadget* dimanfaatkan dengn hal baik dan digunakan untuk hal positif, tidak menutup kemungkinan peserta didik yang menggunakan *gadget* akan mudah untuk belajar, maka hasil belaar ataupun nilai prestasi akademik mereka akan bagus. Tetapi banyak juga terdapat peserta didik yang memanfaakan *gadget* untuk sekedarmencari hiburan, bahkan mereka menggunakan gadget 80% untuk sosial media dan 20% untuk mengakses pelajaran. *Gadget* juga berpengaruh negative bagi penggunanya, misalnya dengan adanya konten-konten yang bersifat

---

[30] Oemar Hamalik, *Psikologi belajar dan Mengajar,* Bandung sinar Baru Algensindo, 2009, h.78.

[31] Rohma Octia Chuna, "Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkotaan SMK Muhammadiah 2 Yogyakarta", " Skripsi, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2007).

[32] Nurmalasari, Ulandari, "Pengaruh Penggunaan Gadget GTerhadap 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

pornografi, *game online*, serta penjualan alat-alat yang dilarang , yang mengakibatkan pengguanya kecanduan dan merusak jaringan otak serta dpat merusak diri sendiri yng menggunakannya.

Dapat disimpulkan bahwa penguunaan *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 atau merusak diri kita selaku sebagai pemilik dan sekaligus pengguna *gadget.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian juga dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.[33]

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang juga di namakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini di sebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positifisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientic karena telah memenuhi kaidah-kraidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat di temukan dan di kembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.[34]

---

[33] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D),* (Bandung: Alfabet, 2013). h. 3 dan 6

[34] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan D&D, (Bandung: Alfabeta,Cv, 2014). h. 31

Rancangan penelitian yang digunakan adalah korelasi kuantitatif. Dikemukakan oleh Narbuko, penelitian korelasi adalah penelitian yang menyelidiki sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi. Menurut pendekatan waktu, rancangan penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*, dengan metode pengambilan data kuesioner dan dokumentasi. Notoatmodjo menjelaskan bahwa dalam rancangan penelitian *cross sectional*, variabel sebab (resiko) dan akibat (kasus) yang terjadi pada obyek penelitian diukur atau dikumpulkan secara simu ltan (dalam waktu yang bersamaan).[35]

Dalam penelitian ini alat ukur yang akan peneliti berikan berupa angket yang berskala Guttman. Skala *Guttman* dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Jawaban dari angket tersebut dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol, yang dibuat dalam bentuk pilihan dengan diberikan tanda *cheklist* atau tanda centang.[36]

Untuk melihat dan menguji hubungan variabel X (Hubungan interaksi sosial) terhadap Y (Prestasi belajar peserta didik) menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana merupakan regresi yang memiliki satu variabel dependen dan satu variabel independent. Regresi bertujuan

[35] Bambang prasetyo dan lina miftahul jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 42.

untuk menguji hubungan antara variabel satu dengan variabel lain.[37]Alasan dipilihnya jenis penelitian ini yaitu karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa di MTsN 1 Aceh Timur. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (X) yaitu hubungan pengaruh gadget dan variabel terikat (Y) yaitu prestasi belajar peserta didik.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dengan secara teoritis menjadi target penelitian. Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah topik penelitian yang memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.[38]

Salah satu hal yang penting dalam suatu penelitian bertujuan mengambil kesimpulan tentang subjek tersebut secara keseluruhan. Subjek yang akan di ambil dalam penelitian biasanya disebut populasi dan sampel.[39] Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pederta didik kelas VIII MTsN 1 Aceh Tmur yang berjumlah 252 peserta didik.

---

[37] Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2015), hlm.144.

[38] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 53.

[39] Sukardi, *Metodelogi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya,* (Jakarta: Bumi Aksara,2004), h.55

Tabel 3.2 Jumlah siswa MTsS Darul Hikmah

Jumlah Peserta Didik Tahun Ajaran 2020	Laki-Laki	Perempuan
252	131 Orang	121 Orang

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.[40] Tekhnik pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *random sampling* dimana didalamnya setiap individu dalam populasi memiliki kemungkinan yang sama untuk dipilih (sering juga dikenal dengan istilah *systematic sample atau probalistic sample*).[41] Didalam penelitian ini sampel dipilih secara acak.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang akan di ambil sebanyak 15%, yang menjadi sampel dari penelitian ini berjumlah 37 peserta didik, dan untuk mewakili sampel setiap kelasnya yang di ambil secara acak perkelasnya sehingga terdapat beberapa peserta didik yang akan mewakili seluruh populasi yang akan menjadi sampel dalam penelitian. *Simple random sampling* dikatakan (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.[42]

[40]Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, 2008), Hal. 62.

[41] John W. Creswell, *Research Design..,* h. 211

Berdasarkan pengertian para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian teknik *random sampling* adalah suatu teknik pengambilann sampel secara acak, dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan untuk terpilih menjadi sampel. Peneliti menggunakan *random sampling* dengan cara pengambilan sampel secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara acak tanpa menentukan karakteristik peserta didik yang akan dijadikan sampel.

Menurut suharsimi arikunto, apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik di ambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil antara 10% sampai dengan 15% atau 20% sampai dengan 25% atau lebih, tergantung dari kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga dan dana.[43]

C. Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto, mendefinisikan bahwa "instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan di permudah olehnya".[44] Dari teori di atas dapat penulis simpulkan bahwa instrument pengumpul data adalah alat bantu yang di gunakan dalam sebuah research untuk

---

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*, dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2013), Cet. Ke-18, h.120.

[43] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Sesuatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 58

[44] Suharsimi Arikunto, *Management Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta. 2002),h. 134

mengumpulkan segala bentuk informasi yang diolah secara kuantitif dan disusun secara sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitin ini adalah :

1. Skala

Skala pengukuran adalah "seperangkat aturan yang diperlukan untuk mengkuantitatifkan data dari pengukuran suatu variable".[45] Skala atau pengukuran kesepakatan yang di gunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan menghasilkan data kuanti. Skala digunakan untuk mengklasifikasi variabel yang akan di ukur supaya tidak terjadi kesalahan dalam menganalisis data dalam menentukan penelitian selanjutnya. Skala yang peniliti gunakan adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapatan persepsi seseorang. Skala likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan tersebut didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Dalam bentuk skala likert dinilai subjek dengan sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Yang akan diukur oleh skala likert adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur.

2. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dari responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, penelitian kemungkinan memperoleh

[45]Gina_Andinia,Academi.Eduthttp://Www.Academia.Edu/8415184/SkalaPengukuran_Dan_Instrumen_Penelitian Diakses Pada Tanggal 30 Desember 2017

informasi dari berbagai macam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya.[46] Dokumentasi yang di gunakan berupa dokumen yang tertulis, berdasarkan yang di peroleh data yaitu dari hasil obsrvasi peserta didik, guna untuk mengetahui bagaimana prestasi peserta didik masing-masing.

Sebelum digunakan sebagai instrument penelitian, alangkah baiknya peneleliti melakukan uji validitas dan reabilitas agar data yang didapatkan berdasarkan yang dibutuhkan.

1) Validitas Instrument

Validitas instrument merupakan tingkat ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur (instrument penelitian) dalam melakukan fungsi ukurnya. Menentukan validitas, haruslah disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, karena suatu alat ukur biasanya hanya merupakan ukuran yang valid untuk satu tujuan yang spesifik. Instrument yang valid bearti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid bearti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Dengan menggunkan instrument yang valid dan reliable dalam pengumpulan data maka hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable. Jadi instrument yang valid dan reliable merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliable.[47]

[46] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 81.

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian ...,* H. 121-122

Menurut sugiyono, pengujian konstruksi dilakukan dengan cara mengolerasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Bila korelasi setiap faktor tersebut merupakan konstruksi yang kuat.[48]jadi dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari faktor, jika 0,5 keatas lebih besar skornnya maka dapar dinyatakan valid. Namun sebaliknya, bila skor faktor yang diperoleh 0,5 kebawah lebih kecil maka dinyatakan pernyataan skala interaksi sosial gugur atau tidak valid. Untuk melihat valid atau tidaknya sebuah data, maka peneliti menggunakan jumlah responden sebanyak 37 siswa.

Mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total item. Untuk mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total item dapat dicari koefesien korelasi dengan menggunakan perhitungan yang dilakukan dengan program SPSS (*Statistical Package for Social Science)* seri 22. Adapun rumus korelasi manual yang dapat digunakan adalah dengan rumus korelasi *product moment.*[49]

Adapun rumusnya adalah 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_{hitung} =koefesien korelasi
N = Jumlah respondensx2w
Σx = Jumlah skor item
Σy = Jumlah skor total (seluruh item)[50]

[48] Sugiyno, *Metode Penelitian...,* H.126
[49]*Suharsimi Arikunto*, *Prosedur Penelitian ..., h. 213.*
[50]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (2013)....hlm, 211-213.

Suatu, hasil dari perhitungan validitas tersebut dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r hitung ≥ r tabel (uji dua sisi dengan signifikan 0.05) maka instrumen tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total, dan ini berarti instrument tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun table hasil validitas telah diuji coba sebagai berikut.

a. Validitas Penggunan Gadget

Pengujian validitas data dalam penelitian ini dilakukan secara statistik, yaitu dengan uji SPSS. Berdasarkan *out put computer* (lampiran SPSS) seluruh pernyataan dinyatakan valid karena memiliki tingkat signifikan di bawah 5 %. Sedangkan jika dilakukan secara manual maka nilai korelasi yang diperoleh masing-masing pernyataan harus dibandingkan dengan nilai kritis korelas product moment dimana hasilnya menunjukkan bahwa semua pernyataan mempunyai nilai korelasi diatas nilai kritis 5% yaitu di atas 0,325 (lihat tabel nilai kritis korelasi r product moment untuk n=37 sehingga pernyataan-pernyataan tersebut adalah signifikan dan memiliki validitas konstrak atau dalam bahasa statistic terdapat konsistensi internal *(internal consistence)* yang berarti pernyataan-pernyataan tersebut mengukur aspek yang sama. Ini berarti bahwa data yang diperoleh valid dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Item Pernyataan Skala penggunaan gadget di Uji Coba

No	Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsS Darul Hikmah Kajhu		Nilai i r_{tabel} (n=37)	Keterangan
	Item	(r_{hitung})		
1	X1	0,588	0,325	Valid
2	X2	0,539	0,325	Valid
3	X3	0,506	0,325	Valid
4	X4	0,432	0,325	Valid

5	X5	0,519	0,325	Valid
6	X6	0,336	0,325	Valid
7	X7	0,279	0,325	Tidak valid
8	X8	0,460	0,325	Valid
9	X9	0,582	0,325	Valid
10	X10	0,344	0,325	Valid
11	X11	0,588	0,325	Valid
12	X12	0,539	0,325	Valid
13	X13	0,506	0,325	Valid
14	X14	0,432	0,325	Valid
15	X15	0,539	0,325	Valid
16	X16	0,336	0,325	Valid
17	X17	0,572	0,325	Valid
18	X18	0,446	0,325	Valid
19	X19	0,453	0,325	Valid
20	X20	0,443	0,325	Valid
21	X21	0,177	0,325	Tidak valid
22	X22	0,208	0,325	Tidak valid
23	X23	0,328	0,325	Valid
24	X24	0,395	0,325	Valid
25	X25	0,192	0,325	Tidak valid
26	X26	0,481	0,325	Valid
27	X27	0,276	0,325	Tidak valid
28	X28	0,586	0,325	Valid
29	X29	0,380	0,325	Valid
30	X30	0,038	0,325	Tidak valid
31	X31	0,143	0,325	Tidak valid
32	X32	0,007	0,325	Tidak valid
33	X33	0,030	0,325	Tidak valid
34	X34	0,395	0,325	Valid
35	X35	0,192	0,325	Tidak valid
36	X36	0,481	0,325	Valid
37	X37	0,503	0,325	Valid

Sumber: *Ouput Spss Seri 22*

Berdasarkan table diatas dapat kita lihat bahwasanya dari 37 butir pernyataan setelah diuji validitasnya adalah sebanyak 10 butir item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan untuk penelitian yang disebarkan dalam bentuk angket adalah item yang valid, sedangkan yang tidak valid di angap gugur dan tidak boleh dijadikan penelitian.

b. Validitas Prestasi Belajar

Tabel 3.4 item pernyataan Skala Prestasi Belajar siswa di uji coba

No	Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsS Darul Hikmah Kajhu		Nilai i r_{tabel} (n=37)	Keterangan
	Item	(r_{hitung})		
1	Y1	0,300	0,325	Tidak valid
2	Y2	0,380	0,325	Valid
3	Y3	0,586	0,325	Valid
4	Y4	0,409	0,325	Valid
5	Y5	0,389	0,325	Valid
6	Y6	0,519	0,325	Valid
7	Y7	0,665	0,325	Valid
8	Y8	0,435	0,325	Valid
9	Y9	0,283	0,325	Tidak valid
10	Y10	0,747	0,325	Valid
11	Y11	0,494	0,325	Valid
12	Y12	0,576	0,325	Valid
13	Y13	0,505	0,325	Valid
14	Y14	0,344	0,325	Valid
15	Y15	0,397	0,325	Valid
16	Y16	0,216	0,325	Tidak valid
17	Y17	0,257	0,325	Tidak valid
18	Y18	0,665	0,325	Valid
19	Y19	0,435	0,325	Valid
20	Y20	0,283	0,325	Tidak valid
21	Y21	0,747	0,325	Valid
22	Y22	0,494	0,325	Valid
23	Y23	0,520	0,325	Valid
24	Y24	0,117	0,325	Tidak valid
25	Y25	0,082	0,325	Tidak valid
26	Y26	0,096	0,325	Tidak valid
27	Y27	0,162	0,325	Tidak valid
28	Y28	0,237	0,325	Tidak valid
29	Y29	0,183	0,325	Tidak valid
30	Y30	0,042	0,325	Tidak valid

Sumber: *Ouput Spss Seri 22*

Berdasarkan table diatas dapat kita lihat bahwasanya dari 30 butir pernyataan setelah diuji validitasnya adalah sebanyak 12 butir item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan untuk penelitian yang disebarkan dalam bentuk

angket adalah item yang valid, sedangkan yang tidak valid di anggap gugur dan tidak boleh dijadikan penelitian.

2) Realibilitas Instrumen

Adapun soal instrument hal yang dapat di percaya, indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukuran didalam pengukuran gejala yang sama. Realibitas juga merupakan karakteristik skor, bukan tentang tes ataupun bentuk tes.

Pengujian reliabilitas instrument dapat dilakukan secara eksternal maupun internal, secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-restest (stability), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrument dapat di uji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu.[51] Uji realibitas yang penulis gunakan dalam pnelitian in berupa uji *cronbach's Alpha,* dimana realibitas dinyatakan dalam koofesien dengan angka 0 sampai 1,00 semakin tinggi, sebaliknya apabila koofesien dengan angka yang mendekati 0 dinyatakan rendah.

Tabel 3.5 Interval Koefisien derajat Realibilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

[51] Sugiyono, *Metode Penelitian* …, h. 130

Untuk menilai kehandalan kuesioner yang digunakan, maka dalam penelitian ini menggunakan uji reliabilitas berdasarkan *Cronbach Alpha* yang lazim digunakan untuk penelitian. Analisis ini digunakan agar koefisien minimum dapat diterima di atas, 0,60.

Uji reliabilitas memperlihatkan bahwa secara keseluruhan tingkat kehandalan telah memenuhi persyaratan (Malhotra 2008: 235). Untuk lebih jelasnya besarnya nilai *alpha* pada masing-masing variabel diperlihatkan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Nilai Alpha	Cronbach Alpha	Keterangan
1	Penggunaan Gadget (X)	0,827	0,60	Handal
2	Prestasi Belajar (Y)	0,724	0,60	Handal

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *Corbach alpha* masing-masing variabel yaitu pengaruh gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur menunjukkan nilai *Cornbach alpha* di atas 0,60. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kuesioner yangdigunakan dalam penelitian ini dinyatakan handal. Dengan kata lain kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti dinilai sudah menunjukkan ketepatan, keakuratan atau konsistensi alat dalam mengungkapkan gejala yang berhubungan dengan variabel terkait.

D. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data (*data-collection, data gathering*) merupakan bagian integral dari satu rangangan penelitian ini berhubungan pemilihan strategi untuk

dapat melakukan kontak dengan subjek. Penelitian sebagai upaya mencari dan memahami data atau informasi yang dibutuhkan tidak selalu menggunakan satu teknik saja dalam pengumpulan data melalui penelitian lapangan.[52]Data merupakan bahan penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis dan mencapai tujuan penelitian.[53]

1. Angket yang berbasis Skala likert

Angket merupakan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh mahasiswa secara tertulis. Skala ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam hal ini angket dibagikan kepada peserta didik tidak semua siswa menjadi sampel hanya sebahagian dari peserta didik MTsS Darul Hikmah, dan yang menjadi sampel peneliti mengambil secara acak. Angket yang dibuat dalam penelitian ini untuk dapat mengukur interaksi dan prestasi siswa, sehingga responden diminta memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan mengenai siswa tersebut, maka skala yang peneliti berika bertujuan untuk melihat hubungan interaksi sosial dengan prestasi belajar siswa.

Siswa dapat mengisi skala yang telah dibagikan masing-masing dengan cra memberikan chek list. Skala likert diklarifikasi kepada empat pilihan, yaitu sangat setuju, setuju,tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pertama-tama, ditentukan beberapa alternatif kategori respon atau seri item respon yang mengekdpresikan

---

[52]Ulber Silalahi, *Metode penelitian Sosial*, (Bandung : Refika Aditarma, 2009), Cet. Ke-1, h. 279.

[53]Ulber Silalahi, *Metode penelitian Sosial*, …, h. 260.

luas jangkauan sikap dari ekstern positif ke ekstern negatif untuk direspon olh responden. Tiap respon dihubungkan dengan nilai skor atau nilai skala untuk masing-masing pernyataan.[54] Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.[55]

Pengunaan skala likert dapat mempermudah peneliti untuk melakukan suatu penelitian mengenai responden untuk mengungkapkan masalah yang dihadapinya.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya:[56]

1. Setuju/selalu/sangat positif diberi skor : 4
2. Setuju/sering/positif diberi skor : 3
3. Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor : 2
4. Sangat tidak setuju/ tidak pernah diberi skor : 1

Tabel 3.7 Penilaian Instrumen

Pernyataan	Kategori jawaban dan Skor			
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Favorable	4	3	2	1
unfavorable	1	2	3	4

[54] Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial,* Cet. Ke 1 (Bandung : Refika Aditarma 2009), h. 229

[55] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* Cet. Ke-18 (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 93.

[56] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* Cet. Ke-18 ..., h. 93.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan dokumentasi, guna untuk menjadikan sebuah bukti yang akurat yang bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan.. Dokumentasi ini berupa foto pembagian angket kepada responden serta data yang tertulis.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (dugaan sementara). Sebagai usaha untuk menberikan bantuan pada tema dan hipotesis. Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagi. Serta meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan upaya mencari makna.[57]

Pada analisa data, peneliti harus mengerti terlebih dahulu tentang konsep dasar analisa data. Analisis data pada pengujian hipotesis daam penelitian menggunakan teknik regresi untuk memprediksi seberapa kuat hubungan variable X dan variabel Y peneliti menggunakan rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$\tilde{Y} = a+bX$$

Keterangan :

$\tilde{Y}$ = variabel kriterium

---

[57] Nunung Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Kake Surgiono, 1998), h. 104.

x = variabel prediktor

b = koofisien predictor (slop garis regresi)

a = bilangan konstanta (intercept garis regresi)

untuk melihat seberapa tinggi hubungan interaksi sosial yang terjadi di MTsS Darul Hikmah, Kajhu menggunakan teknik uji mean. Dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma xi}{n} \qquad SD = x = \frac{\sqrt{\Sigma(Xi - M}}{N}$$

Keterangan :

M = Mean F = Frekuensi

X = nilai masing- masing respoden N = jumlah responden

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah menguji data secara acak stastistik dimana tujuannya adalah untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak.

Setelah seluruh data yang di perlukan terkumpul, maka selanjutnya jawaban responden tersebut di sajikan dalam bentuk tabel tunggal melalui perhitungan distribusi frekuensi dan persentase. Setelah semua data terkumpul, maka untuk mendeskripsikan data penelitian tersebut dapat disajikan dalama bentuk table melalui perhitungan SPSS. Untuk mnghitung jawaban yang diberikan respoden peneliti menganalisis aplikasi SPSS seri 22.

Dalam penelitian perkenmbangan prestasi belajar siswa, maka peneliti menggunakan SPSS seri 20 tujuannya untuk menganalisis hasil angket siswa. Tekhnik analisis data menurut Ardhana ialah proses mengatur urutana data,

mengorganisasikan kedaam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Data yang telah dikumpul dapat diatur secara sistematis berstruktur yaitu dengan cara meringkas dan memilih data yang valid, mencari data sesuia dengan urutan pola atau nilai yang ada.[58] Setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya data tersebut dapat diolah dengan menggunakan bantuan SPSS seri 22.

F. Pedoman Penulisan

Panduan tata penul isan dalam skripsi ini, penulis berpedoman berdasarkan buku panduan akademik dan penulisan skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, terbitan Tahun 2016.[59]

[58] Mira Sartika, " Pengaruh *Bullying* Terhadap Perkembangan Kemampuan Sosial Siswa Di SMA Negeri 11 Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah,* Jan 2019, h. 13.

[59] Mujiburrahman, dkk. *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi*, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016), h. 111-205.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTsN 1 Aceh Timur

Penelitian ini di lakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Aceh Timur pada kelas VIII-7 semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 pada materi pengaruh GADGET terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan angket. Madrasah ini didirikan pada tahun 1969 yg terletak di jalan B.Aceh-Medan Km.342 Desa Peulalu.

2. Sarana dan prasarana

Sarana pendidikan merupakan penunjang bagi proses belajar mengajar ditiap lembaga pendidikan. Lengkap tidaknya fasilitas belajar mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Sarana dan prasarana adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran disekolah. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat kita lihat pada tabel berikut keadaan sarana dan prasarana yang dimiliki di MTsN 1 Aceh Timur.

Tabel 4.1
Keadaan Sarana dan Prasarana Pengajaran untuk Belajar di MTsN 1 Aceh Timur

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Sangat Baik
2	Ruang Guru	2	Sangat Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4	Ruang kurikulum	1	Baik
5	Ruang Kesiswaan	1	Baik
6	Ruang Bimbingan dan Konseling	-	-
7	Ruang Kelas	24	Baik
8	Ruang Perpustakaan	1	Baik
9	Laboratorium komputer	1	Sangat Baik

10	Ruang UKS	1	Baik
11	Mushalla	1	Sangat Baik
12	Toilet	7	Baik

Sumber: Dokumen Sekolah dan Hasil Pengamatan Pada MTsN 1 Aceh Timur

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwasannya fasilitas yang terdapat di MTsN 1 Aceh Timur bisa dikatakatan memadai dengan keadaan yang cukup baik sehingga sangat mendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar yang efektif serta lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar.

3. Guru dan Siswa

Table 4.2
Jumlah guru MTsN 1 Aceh Timur

No	Daftar Guru	Jumlah
1.	Guru Tetap	31
2.	Guru Tidak Tetap	32
3.	Guru Kontrak	0
4.	Pegawai Tetap	4
5.	Pegawai Tidak Tetap	4
6.	Guru Honor	1
Jumlah		72

Sumber: Dokumen Sekolah dan Hasil Pengamatan Pada MTsN 1 Aceh Timur

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah guru keseluruhan ada 72 orang, guru tetap terdiri dari 31 orang, guru tidak tetap terdiri dari 32 orang, guru tetap terdiri dari 4 orang, guru tidak tetap terdiri dari 4 orang dan guru honor terdiri dari 1 orang. Dengan jumlah guru 72 orang.

B. Hasil Penelitian

1. Indeks Tanggapan Responden mengenai Penggunaan Gadget (X)

Adapun indeks tanggapan respon mengenai penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Tanggapan Responden Mengenai Penggunaan gadget

No	Variabel	Sangat Setuju		Setuju		Kurang Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju		Mean
		Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	
1	Saya mmpunyai *gadget*	5	13.5	27	73.0	5	13.5	-	-	-	-	4.0000
2	Saya membawa *gadget* setiap hari	8	21.6	26	70.3	1	2.7	2	5.4			4.0811
3	Saya membawa *gadget* kemana saja	8	21.6	20	54.1	9	24.3	-	-	-	-	3.9730
4	Saya mengoperasikan *gadget* setiap hari	10	27.0	27	73.0	-	-	-	-	-	-	4.2703
5	Saya menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas	13	35.1	22	59.5	1	2.7	1	2.7	-	-	4.2703
6	Pada saat jam kosong saya selalu mengoperasikan *gadget*	3	8.1	31	83.8	3	8.1	-	-	-	-	4.0000
7	Saya menggunakan *gadget* untuk merekam gambar (Video)	7	18.9	26	70.3	3	8.1	1	2.7	-	-	4.0541
8	*Gadget* sangat bermanfaat bagi kehidupan saya	4	10.8	27	73.0	6	16.2	-	-	-	-	3.9459
9	Saya menggunakan *gadget* untuk mengambl gambar (foto)	9	24.3	20	54.1	7	18.9	1	2.7	-	-	4.0000
10	Saya menggunakan *gadget* untuk merekam suara	19	51.4	13	35.1	5	13.5	-	-	-	-	4.3784
11	Saya menggunakan *gadget* untuk mengakses sosial media	5	13.5	27	73.0	5	13.5	-	-	-	-	4.0000
12	*Gadget* menambah pengetahuan saya terutama tentang pengetahuan teknologi	8	21.6	26	70.3	1	2.7	2	5.4	-	-	4.0811
13	Saya menggunakan *gadget* untuk mengartikan bahasa dengan kamus	8	21.6	20	54.1	9	24.3	-	-	-	-	3.9730
14	Saya menggunakan *gadget* untuk menelpon seseorang	10	27.0	27	73.0	-	-	-	-	-	-	4.2703
15	Saya menggunakan *gadget* untuk mengirim pesan kepada seseorang	13	35.1	22	59.5	2	5.4	-	-	-	-	4.2973
16	Mata saya menjadi rabun karena sering bermain *gadget*	3	8.1	31	83.8	3	8.1	-	-	-	-	4.0000
17	Saya menggunakan *gadget*	8	21.6	26	70.3	3	8.1	-	-	-	-	4.1351

	untuk mengerjai teman											
18	Saya tidak bisa hidup tanpa *gadget*	4	10.8	25	67.6	7	18.9	1	2.7	-	-	3.8649
19	Saya selalu bermain *gadget* saat sebelum tidur	13	35.1	22	59.5	2	5.4	-	-	-	-	4.2973
20	Saya tidak ada waktu bersama keluarga	9	24.3	21	56.8	7	18.9	-	-	-	-	4.0541
21	Saya menggunakan *gadget* untuk bermain *game*	5	13.5	24	64.9	8	21.6	-	-	-	-	3.9189
22	Saya sulit mengingat pelajaran karena sellau teringat pada *gadget*	13	35.1	21	56.8	3	8.1	-	-	-	-	4.2703
23	Saya menggunakan *gadget* untuk mencari bahan pelajaran di internet	8	21.6	26	70.3	3	8.1	-	-	-	-	4.1351
24	Saya merasa gelisah saat kuota internet habis	15	40.5	17	45.9	4	10.8	1	2.7	-	-	4.2432
25	Saya lebih sering memcari bahan pelajaran dibuku daripada di internet	13	35.1	21	56.8	3	8.1	-	-	-	-	4.2703
26	Saya bermain *gadget* sampai tengah malam	11	29.7	26	70.3	-	-	-	-	-	-	4.2973
27	Saya menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru	5	13.5	24	64.9	8	21.6	-	-	-	-	3.9189
28	Saya menggunakan *gadget* untuk beljar agar nilai saya meningkat	16	43.2	14	37.8	6	16.2	1	2.7	-	-	3.2162
29	Saya kurang mudah dan mengerti dalam memahami pelajaran berlansung karena saya teringat game di *gadget*	13	35.1	15	40.5	8	21.6	1	2.7	-	-	3.0811
30	Saya menggunakan *gadget* walaupun sedang disekolah hingga nilai saya menurun	1	2.7	13	35.1	17	45.9	6	16.2	-	-	3.2432
31	Saya menggunakan *gadget* untuk menambah pengetahuan yang terkait dengan pendidikan saya	1	2.7	13	35.1	22	59.5	1	2.7	-	-	3.3514
32	Saya mengerjakan tugas kelompok menggunakan *gadget*	2	5.4	13	35.1	16	43.2	6	16.2	-	-	3.2973
33	Saya menyimpan bahan pelajaran di *gadget*	12	32.4	20	54.1	5	13.5	-	-	-	-	3.1892
34	Saya merasa kesal apabila ada orang mengganggu saya bermain *gadget*	15	40.5	17	45.9	4	10.8	1	2.7	-	-	4.2432
35	Saya mengunakan *gadget* dikelas bahkan saat guru sedang mengajar didepan kelas	13	35.1	21	56.8	3	8.1	-	-	-	-	4.2703
36	Saya sering kesal dan senang	11	29.7	26	70.3	-	-	-	-	-	-	4.2973

	sendiri saat bermain *gadget*											
37	Saya menggunakan *gadget* untuk mencari bahan pelajaran di internet	16	43.2	14	37.8	7	18.9	-	-	-	-	3.2432
Rata-rata												**3,9576**

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai tanggapan responden mengenai penggunaan gadget adalah dengan nilai rata-rata 3,9576.

2. Indeks Tanggapan Responden Mengenai Prestasi Belajar

Adapun indeks tanggapan respon mengenai Prestasi Belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Tanggapan Responden Mengenai Prestasi Belajar

No	Variabel	Sangat Setuju		Setuju		Kurang Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju		Mean
		Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	
1	Saya berfikir lama dalam merespon apa yang guru jelaskan	4	10.8	31	83.8	2	5.4	-	-	-	-	4.0541
2	Saya dapat menangapi dengan baik apa yang guru sampaikan	7	18.9	27	73.0	2	5.4	1	2.7	-	-	4.0811
3	Saya suka marah bila teman menanggapi atau mencampuri urusan saya	8	21.6	19	51.4	10	27.0	-	-	-	-	3.9459
4	Saya lebih tertarik menceritakan pengalaman yang saya alami dimedia social dari pada bercerita kepada orang lain/ teman	9	24.3	28	75.7	-	-	-	-	-	-	4.2432
5	Saya mudah mengingat pelajaran	13	35.1	21	56.8	3	8.1	-	-	-	-	4.2703
6	Saya suka bila teman memberi pendapat tentang masalah saya	5	13.5	26	70.3	6	16.2	-	-	-	-	3.9730
7	Saya sering mendapakan juara kelas	19	51.4	16	43.2	2	5.4	-	-	-	-	4.4595
8	Saya lebih banyak membuka akun social media dari pada mencari bahan pelajaran	22	59.5	14	37.8	1	2.7	-	-	-	-	4.5676
9	Saya menerima respon dengan cepat	14	37.8	21	56.8	2	5.4	-	-	-	-	4.3243
10	Saya tidak peduli terhadap materi yang diberikan oleh guru	8	21.6	25	67.6	4	10.8	-	-	-	-	4.1081

11	Saya bisa menilai prilaku yang baik dan tidak baik sehingga susah bangun pagi utnuk sekolah	30	81.1	7	18.9	-	-	-	-	-	-	3.8108
12	Saya bisa langsug mempraktekkan materi yang sudah dijelaskan oleh guru	13	35.1	22	59.5	2	5.4	-	-	-	-	4.2973
13	Sejak menggunakan gadget untuk belajar, niai saya meningkat	14	37.8	20	54.1	3	8.1	-	-	-	-	4.2973
14	Saya dapat mengatur dengan baik jadwal belajar dengan bermain	9	24.3	26	70.3	2	5.4	-	-	-	-	4.1892
15	Saya bisa menjelaskan kembali kepada teman apa yang dijelaskan oleh guru	13	35.1	23	62.2	1	2.7	-	-	-	-	4.3243
16	Saya membelajari materi yang sudah diberikan	3	8.1	17	45.9	14	37.8	3	8.1	-	-	3.5405
17	Saya dapat mengerjakan tugas yang sudah dipelajari	3	8.1	11	29.7	18	48.6	5	13.5	-	-	3.3243
18	Bila guru bertanya saya tidak bisa menemukan jalan penyelesaian	19	51.4	16	43.2	2	5.4	-	-	-	-	4.4595
19	Saya tinggal dilingkungan yang nyaman	22	59.5	14	37.8	1	2.7	-	-	-	-	4.5676
20	Saya mengerjakan tugas sesuai prosedur yang sudah ada	14	37.8	21	56.8	2	5.4	-	-	-	-	4.3243
21	Saya sering malas belajar	8	21.6	25	67.6	4	10.8	-	-	-	-	4.1081
22	Saya tidak suka berekolah	30	81.1	7	18.9	-	-	-	-	-	-	3.8108
23	Saya bersemangat dalam tugas kelompok	11	29.7	6	16.2	13	35.1	7	18.9	-	-	3.5676
24	Saya malas mengerjakan tugas kelompok	4	10.8	12	32.4	15	40.5	6	16.2	-	-	3.3784
25	Saya senang menggangu teman saat sedang belajar	4	10.8	16	43.2	13	35.1	4	10.8	-	-	3.5405
26	Saya dapat mengerjakan sesuatu dengan teratur	6	16.2	5	13.5	16	43.2	10	27.0	-	-	3.1892
27	Saya mengikuti setiap perkembangan pembelajaran terbaru disosial media	2	5.4	15	40.5	18	48.6	2	5.4	-	-	3.4595
28	Saya tidak sanggup mematuhi peraturan sekolah	6	16.2	16	43.2	12	32.4	3	8.1	-	-	3.6757
29	Saya merasa gelisah saat akan mengikuti ujian	6	16.2	11	29.7	18	48.6	2	5.4	-	-	3.5676
30	Saya berfikir lama dalam merespon apa yang guru jelaskan	8	21.6	9	24.3	18	48.6	2	5.4	-	-	3.6216
Rata-rata												**3.9694**

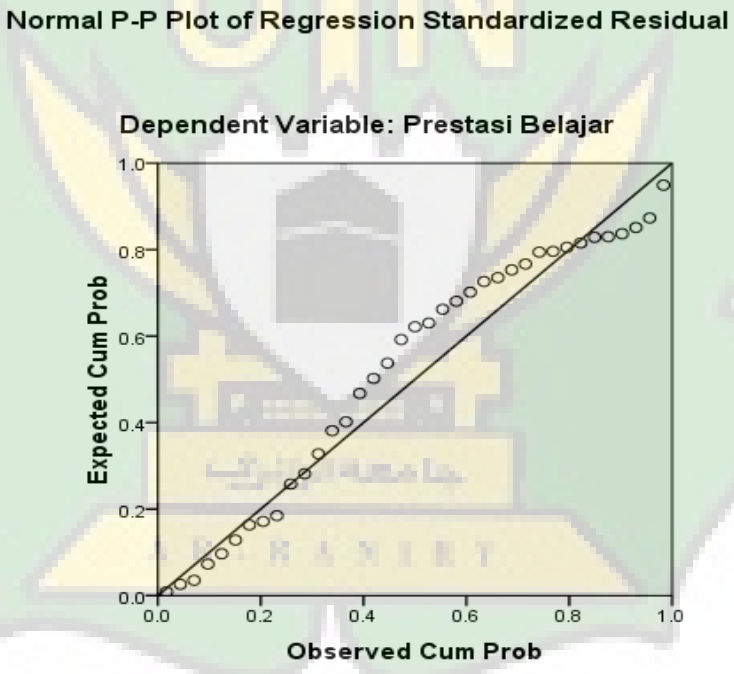
Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai tanggapan responden mengenai prestasi belajar adalah dengan rata-rata sebesar 3,9694.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Model regresi yang baik dalam model regresi yang berdistribusi normal. Analisis data mensyaratkan data berdistribusi normal untuk menghindari bias dalam analisis data. Data *outlier* (tidak normal) harus di buang karena menimbulkan bias dalam interpretasi dan mempengaruhi data lainnya. Untuk hasil uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1 Uji Normalitas

Grafik normal pola menunjukkan penyebaran titik di sekitar garis diagonal, dan mengikuti arah garis diagonal mengindikasikan model regresi memenuhi asumsi normalitas.

b. Multikolinieritas

Uji multikolinieritas merupakan uji yang ditunjukkan untuk menguji apakah variable model regresi ditemukan adanya korelasi antar variable bebas, model uji regresi yang baik selayaknya tidak terjadi multikolinieritas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7 Multikolinieritas

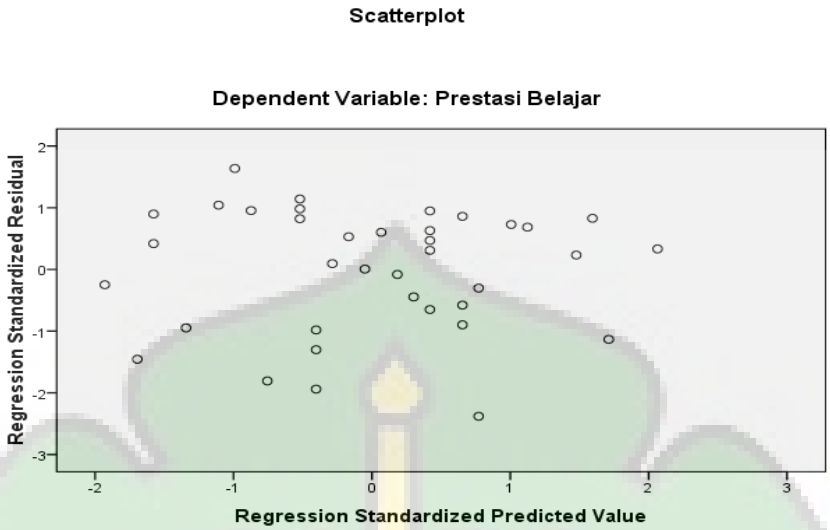
Nama Variabel	Beta	Sig.	VIF
Constanta	2.625	0.000	
Penggunaan gadget	0.340	0.031	1,000

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan nilai VIF bila nilai sebesar 1,000 yang berarti < 10 dengan demikian dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas. Jika VIF di atas 10 berarti terjadi Multikolonieritas. Dalam penelitian ini VIF keseluruhan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur di bawah 10, jadi model uji regresi layak dan tidak terjadi multikolonelitas.

c. Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menunjukkan bahwa varians variabel tidak sama untuk semua pengamatan. Jika varins dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka desebut homoskedisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas karena data *cross section* memiliki data yang mewakili berbagai ukuran (kecil, sedang dan besar). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Heteroskedastisitas

Dengan meliha atas maupun di bawah angka 0 dari sumbu Y dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi ini.

4. Hasil Analisis Linear Berganda

Untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 4.8
Hasil Pengujian Regresi

Nama Variabel	Beta	Standar Error	t_{hitung}	t_{tabel} (n-k-1)	Sig.	Collinearitas	
						Tolerance	VIF
Constanta	2.625	0.599	4.382	2,0301	0.000		
Penggunaan gadget	0.340	0.151	2.248	2,0301	0.031	1.000	1.000

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS, yang menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur maka dapat diperlihatkan pada hasil persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

Y= 2.625+ 0.340X+e

Jika dianalisis angka-angka yang ada pada regresi linear berganda tersebut, maka dapat diuraikan sebagai berikut: Apabila variable X_1 (penggunaan gadget) mengalami kenaikan 1 skor akan menyebabkan kenaikan terhadap variable Y (prestasi belajar) sebesar 0,340 atau 34,0 %. pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Koefisien Determinasi

Model Summary[b]				
Model	**R**	**R Square**	**Adjusted R Square**	**Std. Error of the Estimate**
1	0.355[a]	0.126	0.101	0.20861
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadged				
b. Dependent Variable: Prestasi Belajar				

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Koefisien korelasi (R) = 0.355 yang menunjukkan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur, adalah kuat sebesar 39,3%.

Koefisien *Determinan* (Adjusted R^2) menunjukkan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur, pada koefisien determinan 0.101 atau 10,1% dan sisanya sebesar 89,9% dipengaruhi variabel lain diluar model ini.

5. Pengujian Hipotesis Uji-t

Tabel 4.10
Hasil Pengujian Uji-t

Nama Variabel	Beta	Standar Error	t_{hitung}	t_{tabel} (n-k-1)	Sig.
Constanta	2.625	0.599	4.382	2,0301	0.000
Penggunaan gadget	0.340	0.151	2.248	2,0301	0.031

Sumber: Data Primer, 2020 (diolah)

Untuk menguji signifikasi (nyata atau tidak nyata) pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur, digunakan uji parsial dilakukan pada saat menguji pengaruh variabel penggunaan gadget yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai t hitung pada (X) sebesar 2,248 nilai t tabel pada tingkat keyakinan sebesar 95% menunjukkan angka sebesar 2,301. Karena nilai t hitung < t tabel maka H_a di terima dan H_0 di tolak yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur.

C. Pembahasan

Variabel penggunaan gadget nilai t hitung pada (X) sebesar 2,248 nilai t tabel pada tingkat keyakinan sebesar 95% menunjukkan angka sebesar 2,0301. Karena nilai t hitung < t tabel maka H_a di terima dan H_0 di tolak yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur.

Penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi siswa. Jika siswa menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang pelajar yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untk mencari informasi mengenai edukasi maka akan dapat menunjang tingkat prestasi siswa yang memberikan pengaruh yang positif. Jika siswa menggunakan gadget secara berlebihan dan menjadi ketergantungan maka akan membuat siswa malas untuk belajar, semangat belajar berkurang, konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada siswa dalam penggunaan gadget. Hal ini sejalan dengan Priatno & Marantika (2017) yangmenyatakan bahwa memanfaatkan

teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak menyebabkan proses belajarnya tidak bisa berjalan dengan sempurna, karena dengan adanya teknologi semua akan menjadi lebih mudah untuk di akses sehingga otak anak tidak bisa terasah dengan baik. Anak menjadi malas belajar hingga menyebabkan prestasi belajarnya menurun.

Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupaperubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017). Sedangkan dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib (2013) Gadget dapat digunakan sebagai media belajar,jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget,siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai.

Handrianto (2013) juga mengemukakan dampak positif menggunakan gadget dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahuuntuk menyelesaikan masalah. Akan tetapi, gadget selain memberikan manfaat, gadget juga memberikan dampak negatif bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya. Menurut pendapat Hasanah &

Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya. Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, siswa dibanding harus belajar ia lebih memilih mengandalkan gadget(Harfiyanto dkk, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh nurmalasari dan devi wulandari (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap prestasisiswa, mengetahui tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan gadget, dan mengetahui penyebab dari penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan Crossectional, sampel diambildengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 30 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Uji statistic menggunakan R-Square pada perhitungan koefisien determinai dengan nilai 0.055ini didapat dari x2 yaitu ketergantungan terhadap nilai atau tingkat prestasi siswa dengan presentase sebesar 5,5% maka dapat diprediksikan bahwa nilai signifikan untuk ketergantungan yaitu 0,213 > 0,05 artinya variabel ketergantungan berpengaruh terhadap nilai prestasi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka dapat diambil bahwa: Variabel penggunaan gadget nilai t hitung pada (X1) sebesar 2,248 nilai t tabel pada tingkat keyakinan sebesar 95% menunjukkan angka sebesar 2,0301. Karena nilai t hitung < t tabel maka H_a di terima dan H_0 di tolak yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar peserta didik di MTsN 1 Aceh Timur.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis ingin memberikan beberapa masukan antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada orang tua dan guru untuk mengawasi dan membatasi waktu yang tepat pada penggunaan gadget.
2. Diharapkan kepada Orang tua dan guru dapat memberikan gadget kepada siswa sesuai kebutuhan siswa misalnya saat siswa mengalami kesulitan saat belajar atau kurang paham terhadap materi yang dipelajari maka siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi.

Regression

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.355[a]	.126	.101	.20861	1.578

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadged

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.220	1	.220	5.055	.031[a]
	Residual	1.523	35	.044		
	Total	1.743	36			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadged

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.625	.599		4.382	.000		
	Penggunaan Gadged	.340	.151	.355	2.248	.031	1.000	1.000

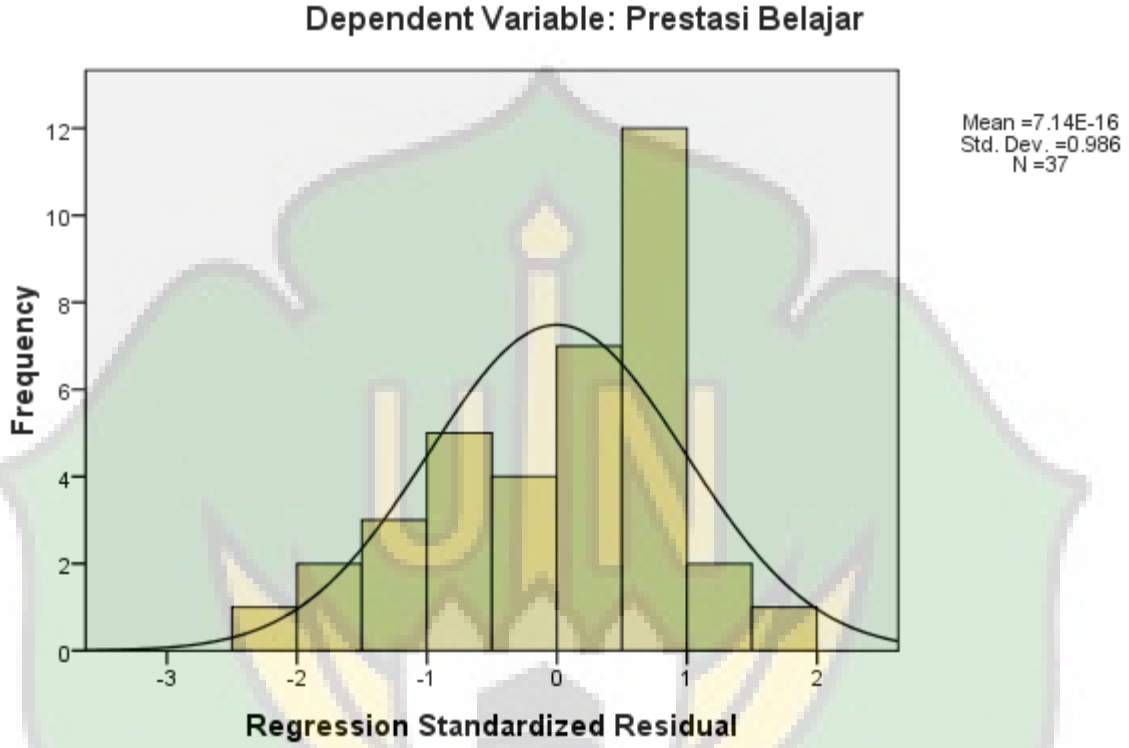
a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Residuals Statistics[a]

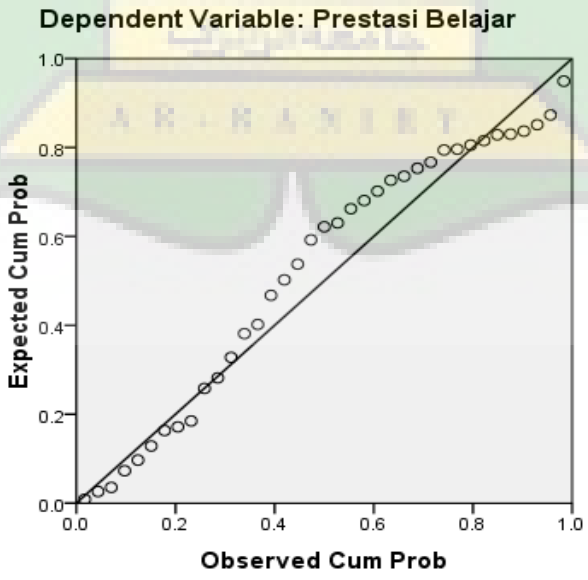
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	3.8185	4.1307	3.9694	.07817	37
Residual	-.49634	.34139	.00000	.20569	37
Std. Predicted Value	-1.930	2.064	.000	1.000	37
Std. Residual	-2.379	1.637	.000	.986	37

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Histogram

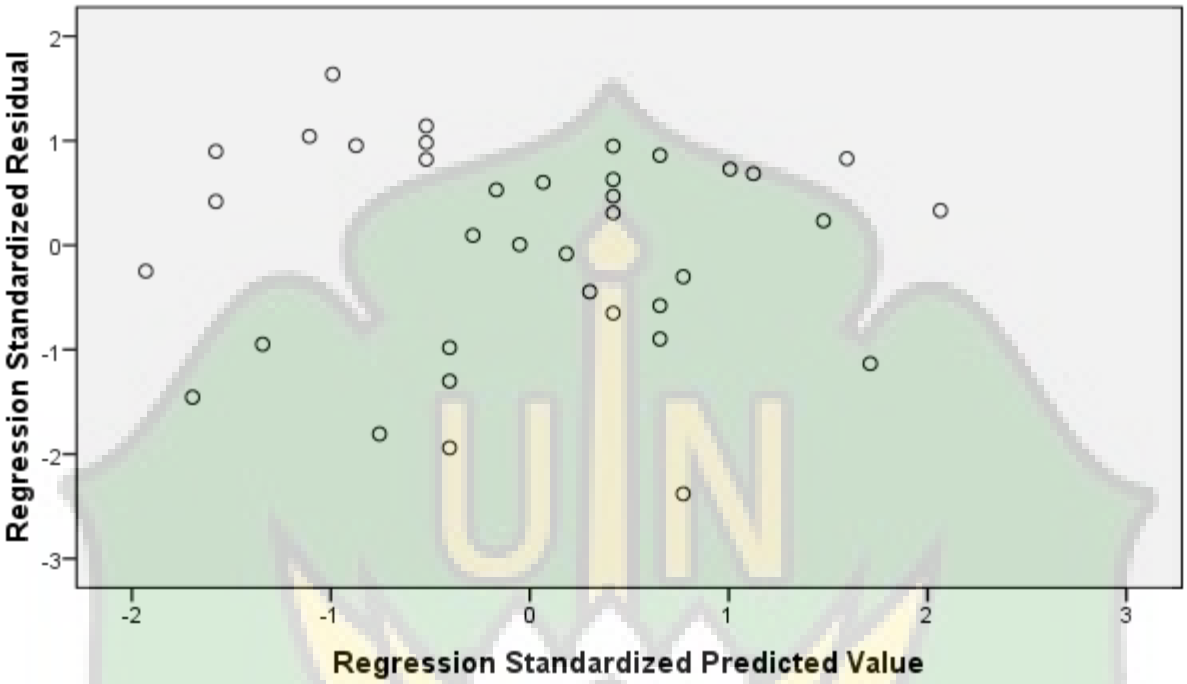


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Scatterplot

Dependent Variable: Prestasi Belajar



1	Penggunaan Gadged [a]	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.724	.816	31

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y1	4.0541	.40455	37
Y2	4.0811	.59528	37
Y3	3.9459	.70498	37
Y4	4.2432	.43496	37
Y5	4.2703	.60776	37
Y6	3.9730	.55209	37
Y7	4.4595	.60528	37
Y8	4.5676	.55480	37
Y9	4.3243	.57995	37
10	4.1081	.56685	37
Y11	3.8108	.39706	37
Y12	4.2973	.57081	37
Y13	4.2973	.61756	37
Y14	4.1892	.51843	37
Y15	4.3243	.52989	37
Y16	3.5405	.76720	37
Y17	3.3243	.81833	37
Y18	4.4595	.60528	37
Y19	4.5676	.55480	37
Y20	4.3243	.57995	37
Y21	4.1081	.56685	37
Y22	3.8108	.39706	37
Y23	3.5676	1.11904	37
Y24	3.3784	.89292	37
Y25	3.5405	.83648	37
Y26	3.1892	1.02301	37
Y27	3.4595	.69100	37
Y28	3.6757	.85160	37
Y29	3.5676	.83468	37
Y30	3.6216	.89292	37
Total	3.9694	.22004	37

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.969	3.189	4.568	1.378	1.432	.155	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	118.9964	45.038	.245	.719
Y2	118.9694	43.798	.302	.714
Y3	119.1045	41.392	.512	.699
Y4	118.8072	44.293	.354	.714
Y5	118.7802	43.674	.310	.714
Y6	119.0775	42.927	.456	.707
Y7	118.5910	41.407	.611	.696
Y8	118.4829	43.549	.365	.711
Y9	118.7261	44.626	.202	.720
10	118.9423	41.072	.707	.692
Y11	119.2396	44.014	.448	.711
Y12	118.7532	42.372	.516	.703
Y13	118.7532	42.657	.433	.706
Y14	118.8613	44.363	.275	.716
Y15	118.7261	43.939	.329	.714
Y16	119.5099	44.858	.105	.727
Y17	119.7261	44.328	.141	.725
Y18	118.5910	41.407	.611	.696
Y19	118.4829	43.549	.365	.711
Y20	118.7261	44.626	.202	.720
Y21	118.9423	41.072	.707	.692
Y22	119.2396	44.014	.448	.711
Y23	119.4829	39.843	.385	.706
Y24	119.6721	45.900	-.014	.739
Y25	119.5099	46.290	-.040	.739
Y26	119.8613	46.231	-.054	.747
Y27	119.5910	45.479	.062	.729
Y28	119.3748	50.012	-.349	.762
Y29	119.4829	45.143	.062	.732
Y30	119.4288	47.836	-.170	.751
Total	119.0811	43.577	1.000	.705

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.2305E2	46.530	6.82130	31

Frequency Table

Y1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	31	83.8	83.8	89.2
	Sangat setuju	4	10.8	10.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	2	5.4	5.4	8.1
	Setuju	27	73.0	73.0	81.1
	Sangat setuju	7	18.9	18.9	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	10	27.0	27.0	27.0
	Setuju	19	51.4	51.4	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	28	75.7	75.7	75.7
	Sangat setuju	9	24.3	24.3	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	21	56.8	56.8	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	6	16.2	16.2	16.2
	Setuju	26	70.3	70.3	86.5
	Sangat setuju	5	13.5	13.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	16	43.2	43.2	48.6
	Sangat setuju	19	51.4	51.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Setuju	14	37.8	37.8	40.5
	Sangat setuju	22	59.5	59.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	21	56.8	56.8	62.2
	Sangat setuju	14	37.8	37.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	4	10.8	10.8	10.8
	Setuju	25	67.6	67.6	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	7	18.9	18.9	18.9
	Setuju	30	81.1	81.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	22	59.5	59.5	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	20	54.1	54.1	62.2
	Sangat setuju	14	37.8	37.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	26	70.3	70.3	75.7
	Sangat setuju	9	24.3	24.3	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Setuju	23	62.2	62.2	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Kurang setuju	14	37.8	37.8	45.9
	Setuju	17	45.9	45.9	91.9
	Sangat setuju	3	8.1	8.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	5	13.5	13.5	13.5
	Kurang setuju	18	48.6	48.6	62.2
	Setuju	11	29.7	29.7	91.9
	Sangat setuju	3	8.1	8.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	16	43.2	43.2	48.6
	Sangat setuju	19	51.4	51.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Setuju	14	37.8	37.8	40.5
	Sangat setuju	22	59.5	59.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	21	56.8	56.8	62.2
	Sangat setuju	14	37.8	37.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	4	10.8	10.8	10.8
	Setuju	25	67.6	67.6	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	7	18.9	18.9	18.9
	Setuju	30	81.1	81.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	7	18.9	18.9	18.9
	Kurang setuju	13	35.1	35.1	54.1
	Setuju	6	16.2	16.2	70.3
	Sangat setuju	11	29.7	29.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	6	16.2	16.2	16.2
	Kurang setuju	15	40.5	40.5	56.8
	Setuju	12	32.4	32.4	89.2
	Sangat setuju	4	10.8	10.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y25

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	4	10.8	10.8	10.8
	Kurang setuju	13	35.1	35.1	45.9
	Setuju	16	43.2	43.2	89.2
	Sangat setuju	4	10.8	10.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y26

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	10	27.0	27.0	27.0
	Kurang setuju	16	43.2	43.2	70.3
	Setuju	5	13.5	13.5	83.8
	Sangat setuju	6	16.2	16.2	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y27

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Kurang setuju	18	48.6	48.6	54.1
	Setuju	15	40.5	40.5	94.6
	Sangat setuju	2	5.4	5.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y28

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Kurang setuju	12	32.4	32.4	40.5
	Setuju	16	43.2	43.2	83.8
	Sangat setuju	6	16.2	16.2	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y29

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Kurang setuju	18	48.6	48.6	54.1
	Setuju	11	29.7	29.7	83.8
	Sangat setuju	6	16.2	16.2	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Y30

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Kurang setuju	18	48.6	48.6	54.1
	Setuju	9	24.3	24.3	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	37	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.827	38

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	4.0000	.52705	37
X2	4.0811	.68225	37
X3	3.9730	.68664	37
X4	4.2703	.45023	37
X5	4.2703	.65186	37
X6	4.0000	.40825	37
X7	4.0541	.62120	37
X8	3.9459	.52419	37
X9	4.0000	.74536	37
X10	4.3784	.72078	37
X11	4.0000	.52705	37
X12	4.0811	.68225	37
X13	3.9730	.68664	37
X14	4.2703	.45023	37
X15	4.2973	.57081	37
X16	4.0000	.40825	37
X17	4.1351	.53552	37
X18	3.8649	.63079	37
X19	4.2973	.57081	37
X20	4.0541	.66441	37
X21	3.9189	.59528	37
X22	4.2703	.60776	37
X23	4.1351	.53552	37
X24	4.2432	.76031	37
X25	4.2703	.60776	37
X26	4.2973	.46337	37
X27	3.9189	.59528	37
X28	3.2162	.82108	37
X29	3.0811	.82927	37
X30	3.2432	.76031	37
X31	3.3514	.67562	37
X32	3.2973	.81189	37
X33	3.1892	.65988	37
X34	4.2432	.76031	37
X35	4.2703	.60776	37
X36	4.2973	.46337	37
X37	3.2432	.76031	37
Total	3.9576	.23009	37

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.958	3.081	4.378	1.297	1.421	.142	38

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	146.3901	71.302	.547	.817
X2	146.3090	70.480	.480	.817
X3	146.4171	70.844	.444	.818
X4	146.1198	73.243	.389	.821
X5	146.1198	70.954	.461	.818
X6	146.3901	74.215	.293	.823
X7	146.3360	73.799	.212	.825
X8	146.4441	72.505	.411	.820
X9	146.3901	69.412	.522	.815
X10	146.0117	72.631	.268	.824
X11	146.3901	71.302	.547	.817
X12	146.3090	70.480	.480	.817
X13	146.4171	70.844	.444	.818
X14	146.1198	73.243	.389	.821
X15	146.0928	71.394	.490	.818
X16	146.3901	74.215	.293	.823
X17	146.2549	71.378	.528	.817
X18	146.5252	71.927	.385	.820
X19	146.0928	72.249	.399	.820
X20	146.3360	71.744	.378	.820
X21	146.4711	74.957	.110	.828
X22	146.1198	74.608	.140	.827
X23	146.2549	73.660	.272	.824
X24	146.1468	71.768	.318	.822
X25	146.1198	74.779	.123	.828
X26	146.0928	72.766	.438	.820
X27	146.4711	73.929	.211	.825
X28	147.1738	68.701	.519	.815
X29	147.3090	71.615	.295	.824
X30	147.1468	77.530	-.124	.838
X31	147.0387	78.592	-.217	.839
X32	147.0928	77.204	-.099	.838
X33	147.2009	76.540	-.046	.833
X34	146.1468	71.768	.318	.822
X35	146.1198	74.779	.123	.828

X36	146.0928	72.766	.438	.820
X37	147.1468	70.341	.433	.818
Total	146.4324	72.474	1.000	.817

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.5039E2	76.445	8.74328	38

Frequency Table

X1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	5	13.5	13.5	13.5
	Setuju	27	73.0	73.0	86.5
	Sangat setuju	5	13.5	13.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Kurang setuju	1	2.7	2.7	8.1
	Setuju	26	70.3	70.3	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	9	24.3	24.3	24.3
	Setuju	20	54.1	54.1	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	27	73.0	73.0	73.0
	Sangat setuju	10	27.0	27.0	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	1	2.7	2.7	5.4
	Setuju	22	59.5	59.5	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	31	83.8	83.8	91.9
	Sangat setuju	3	8.1	8.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	3	8.1	8.1	10.8
	Setuju	26	70.3	70.3	81.1
	Sangat setuju	7	18.9	18.9	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	6	16.2	16.2	16.2
	Setuju	27	73.0	73.0	89.2
	Sangat setuju	4	10.8	10.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	7	18.9	18.9	21.6
	Setuju	20	54.1	54.1	75.7
	Sangat setuju	9	24.3	24.3	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	5	13.5	13.5	13.5
	Setuju	13	35.1	35.1	48.6
	Sangat setuju	19	51.4	51.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	5	13.5	13.5	13.5
	Setuju	27	73.0	73.0	86.5
	Sangat setuju	5	13.5	13.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Kurang setuju	1	2.7	2.7	8.1
	Setuju	26	70.3	70.3	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	9	24.3	24.3	24.3
	Setuju	20	54.1	54.1	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	27	73.0	73.0	73.0
	Sangat setuju	10	27.0	27.0	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	22	59.5	59.5	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	31	83.8	83.8	91.9
	Sangat setuju	3	8.1	8.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	26	70.3	70.3	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	7	18.9	18.9	21.6
	Setuju	25	67.6	67.6	89.2
	Sangat setuju	4	10.8	10.8	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	2	5.4	5.4	5.4
	Setuju	22	59.5	59.5	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	7	18.9	18.9	18.9
	Setuju	21	56.8	56.8	75.7
	Sangat setuju	9	24.3	24.3	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	8	21.6	21.6	21.6
	Setuju	24	64.9	64.9	86.5
	Sangat setuju	5	13.5	13.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	21	56.8	56.8	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	26	70.3	70.3	78.4
	Sangat setuju	8	21.6	21.6	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	4	10.8	10.8	13.5
	Setuju	17	45.9	45.9	59.5
	Sangat setuju	15	40.5	40.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X25

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	21	56.8	56.8	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X26

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	26	70.3	70.3	70.3
	Sangat setuju	11	29.7	29.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X27

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	8	21.6	21.6	21.6
	Setuju	24	64.9	64.9	86.5
	Sangat setuju	5	13.5	13.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X28

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	tidak setuju	6	16.2	16.2	18.9
	Kurang setuju	14	37.8	37.8	56.8
	Setuju	16	43.2	43.2	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X29

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	tidak setuju	8	21.6	21.6	24.3
	Kurang setuju	15	40.5	40.5	64.9
	Setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X30

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	6	16.2	16.2	16.2
	Kurang setuju	17	45.9	45.9	62.2
	Setuju	13	35.1	35.1	97.3
	Sangat setuju	1	2.7	2.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X31

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	22	59.5	59.5	62.2
	Setuju	13	35.1	35.1	97.3
	Sangat setuju	1	2.7	2.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X32

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	6	16.2	16.2	16.2
	Kurang setuju	16	43.2	43.2	59.5
	Setuju	13	35.1	35.1	94.6
	Sangat setuju	2	5.4	5.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X33

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	5	13.5	13.5	13.5
	Kurang setuju	20	54.1	54.1	67.6
	Setuju	12	32.4	32.4	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X34

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	2.7	2.7	2.7
	Kurang setuju	4	10.8	10.8	13.5
	Setuju	17	45.9	45.9	59.5
	Sangat setuju	15	40.5	40.5	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X35

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang setuju	3	8.1	8.1	8.1
	Setuju	21	56.8	56.8	64.9
	Sangat setuju	13	35.1	35.1	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X36

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	26	70.3	70.3	70.3
	Sangat setuju	11	29.7	29.7	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

X37

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	7	18.9	18.9	18.9
	Kurang setuju	14	37.8	37.8	56.8
	Setuju	16	43.2	43.2	100.0
	Total	37	100.0	100.0	

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-168/Un.08/FTK/KP.07.6/1/2021

TENTANG

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

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah 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 Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 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 Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi 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

Memperhatikan : Keputusan/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 02 Agustus 2017

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk saudara :

1. Dr. Saifullah, M. Ag — Sebagai Pembimbing Pertama
2. Faisal Anwar, M. Ed — Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi :

Nama : Melia Nanda Wulandari
NIM : 140213067
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di MTsN 1 Aceh Timur

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021

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 dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 05 Januari 2021
an. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-7014/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2020
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Sekolah MTsN 1 Aceh Timur

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MELIA NANDA WULANDARI / 140213067**
Semester/Jurusan : XII / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Jalan Al Huda No. 61 Gampong Laksana Kecamatan Kuta Alam. Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 21 Juli 2020
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 21 Juli 2021

M. Chalis, M.Ag.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TIMUR
MADRASAH TsANAWIYAH NEGERI 1 ACEH TIMUR
Jalan Banda Aceh - Medan Desa Peulalu Km 342 Kecamatan Simpang Ulim
Telp.0646-541228 Email : mtsnsimpangulim1@gmail.com
NSM : 121111030001 NPSN : 10114334

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor :B-382 /Mts.01.01/PP.00.5/10/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Aceh Timur Kabupaten Aceh Timur dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: MELIA NANDA WULANDARI
Nim	: 140213067
Semester / Jurusan	: XII/ Bimbingan Konseling
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang	: S-1
Alamat	: Jl. Al Huda No 61 Gampong Laksana Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh

Berdasarkan surat Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-7665/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2020, Tanggal 13 Agustus 2020 perihal Izin Penelitian tersebut di atas bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MTsN 1 Aceh Timur Kec. Simpang Ulim Kab. Aceh Timur dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **" Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa di MTsN 1 Aceh Timur ".**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Simpang Ulim, 31 September 2020
Kepala,

Zulkifli

FOTO KEGIATAN PENELITIAN PENGISIAN ANGKET