

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MINAT BACA
MAHASISWA PRODI PAI FTK UIN AR-RANIRY
ANGKATAN 2018**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ANO RISWANO
NIM. 180201145

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BACA
MAHASISWA PRODI PAI FTK UIN AR-RANIRY ANGKATAN 2018**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**ANO RISWANO
NIM. 180201145**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam



Dr. Masbur, S.Ag, M.Ag
NIP. 197402052009011004

Ramli, S.Ag., M.H
NIP. 196012051980031001

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
MINAT BACA MAHASISWA PRODI PAI FTK
UIN AR-RANIRY ANGKATAN 2018**

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 Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 14 Desember 2023
1 Jumadil Akhir 1445

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

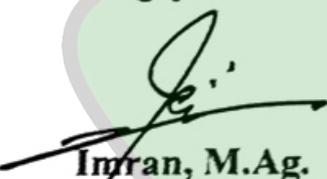
Sekretaris,


Dr. Masbur, S.Ag, M.Ag.
NIP. 197608142009011013


Ramli, S.Ag., M.H.
NIP. 196012051980031001

Penguji I,

Penguji II,


Imran, M.Ag.
NIP. 197106202002121003


Muhajir, M.Ag.
NIP. 197302132007101002

Mengetahui,

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




Prof. Saiful Mulki, S.Ag, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1973010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ano Riswano

NIM : 180201145

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa
Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian 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 tulis orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya tulis saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung-jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pertanyaan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun. - R A N I R Y

Banda Aceh, 12 Desember 2023

Yang Menyatakan,



BA06AKX689953449

(Ano Riswano)

ABSTRAK

Nama : Ano Riswano
NIM : 180201145
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018
Tebal Skripsi : 75 Halaman
Pembimbing I : Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Ramli, S.Ag., M.H.
Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Minat Baca

Gadget merupakan bentuk teknologi yang merambah disemua kalangan termasuk mahasiswa. Adanya *gadget* membuat orang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan membaca buku, sehingga membuat minat baca mahasiswa rendah. Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018 dan bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa PAI FTK Angkatan 2018 memberikan banyak manfaat, diantaranya memudahkan dalam memperoleh informasi, menambah wawasan, memudahkan komunikasi, *gadget* dapat digunakan untuk menghasilkan uang, serta mudah dibawa kemana saja. Namun disisi lain, ada juga pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* antara lain memberikan efek ketergantungan, banyak waktu yang terbuang sia-sia, melalaikan pekerjaan dan ibadah. Sementara pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap minat baca mahasiswa (Y) PAI Angkatan 2018 berdasarkan hasil dari uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,746 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan berdistribusi normal. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasi person sebesar $0,423$ dan berada pada interval $0,40 - 0,599$ maka dapat di tarik kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa cukup besar. Hasil uji nilai t_{hitung} sebesar $2,284 > 2,064$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018.

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Pengasih. Penulis senantiasa memanjatkan puji dan syukur kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah pada penulis, hingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018**. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw.

Penulisan skripsi berguna untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana. Dengan adanya dukungan dan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh sebab itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, ibu dan ayah atas segala kasih sayang dan senantiasa memperjuangkan, mengorbankan, berikhtiar dan mendo'akan yang terbaik sehingga Allah memberikan kemudahan bagi penulis untuk menuju kesuksesan dan meraih gelar sarjana. Serta kepada seluruh keluarga penulis dan ahli keluarga lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta jajarannya.

3. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I, M.S.I, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Dr. Masbur S.Ag., M.Ag., dan Bapak Ramli, S.Ag., M.Ag., selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Mahasiswa dan Mahasiswi PAI Angkatan 2018 yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan tes dalam proses pengumpulan data di lingkungan UIN Ar-Raniry.
6. Sahabat-sahabat yang selalu menjadi motivator kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, kritik dan saran sangat penulis harapkan sebagai bahan masukan terhadap skripsi ini serta menciptakan tulisan lebih sempurna kedepannya.

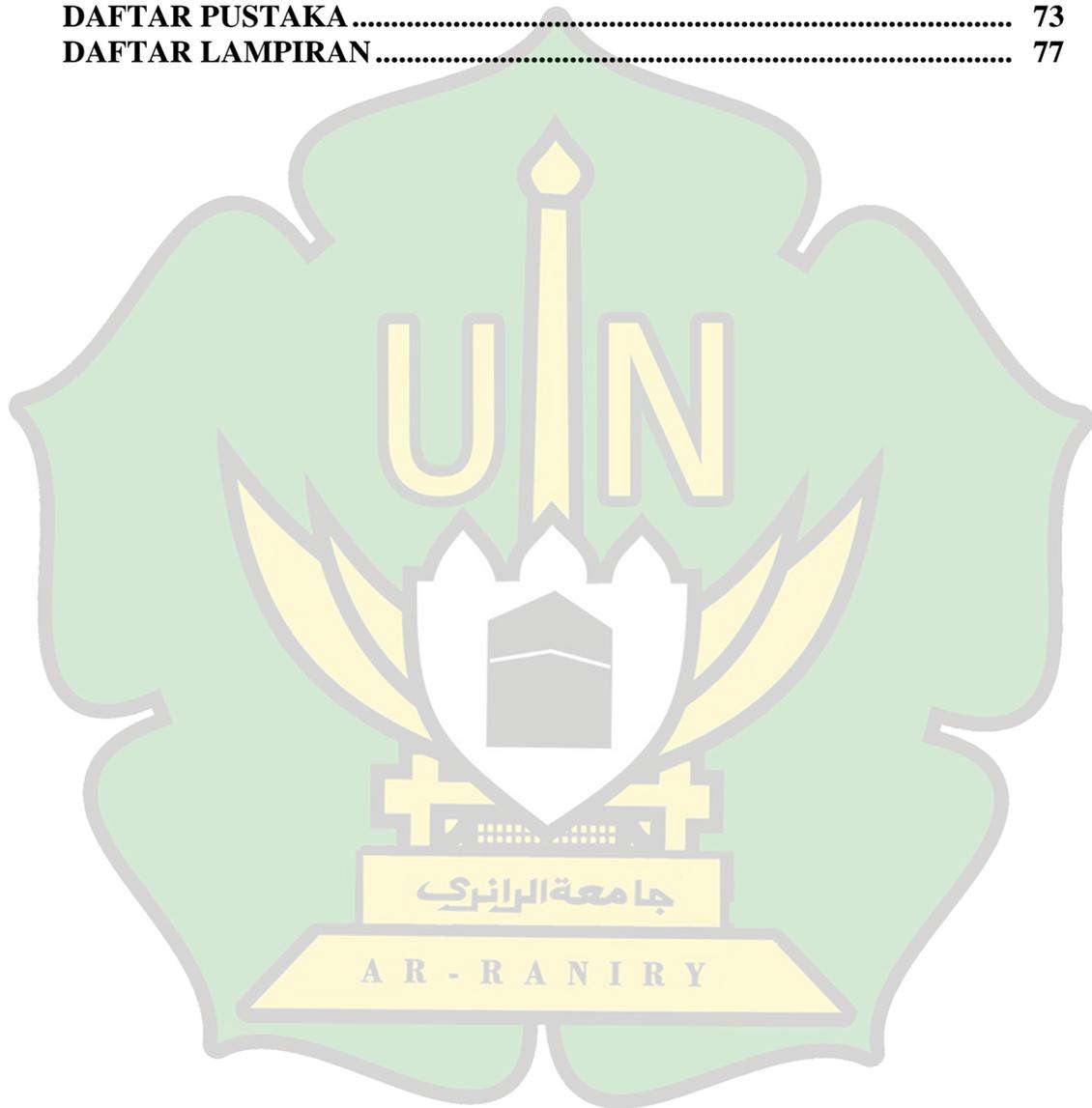
Banda Aceh, 12 Desember 2023
Penulis,

Ano Riswano

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi operasional	7
F. Kajian Terdahulu Yang Relevan	9
G. Hipotesis Penelitian	11
H. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II:Minat dan Faktor yang Mempengaruhinya	
A. Minat.....	13
B. <i>Gadget</i> dan Urgensinya	16
C. Jenis- jenis <i>Gadget</i> dan Media Sosial.....	18
D. Fungsi dan Manfaat <i>Gadget</i>	22
E. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perilaku	23
F. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	26
G. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	28
H. Minat Baca dan Cara Meningkatkan.....	29
I. Urgensi Minat terhadap Membaca	32
J. Indikator Minat Baca.....	33
K. Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca	34
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian	38
E. Tehnik Pengumpulan Data	39
F. Tehnik Analisis Data	41
G. Pedoman Penulisan.....	45
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi penelitian	46
B. Efektivitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Minat Baca Mahasiswa PAI FTK Leting 2018.....	48

C. Pengaruh <i>Gadget</i> terhadap Minat Baca Mahasiswa PAI FTK Leting 2018	55
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
DAFTAR LAMPIRAN	77



DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1: Pedoman Korelasi	40
Tabel 4.1 : Hasil Rekapitulasi Menyiapkan Materi Kuliah.....	55
Tabel 4.2 : Hasil Rekapitulasi Keperluan Mata Kuliah	56
Tabel 4.3: Hasil Rekapitulasi Memudahkan Diskusi.....	56
Tabel 4.4: Hasil Rekapitulasi Mencari Bahan Pembelajaran.....	57
Tabel 4.5: Hasil Rekapitulasi Menambah Wawasan Baru.....	58
Tabel 4.6: Hasil Rekapitulasi Merasa Cemas	59
Tabel 4.7: Hasil Rekapitulasi Kecanduan	60
Tabel 4.8: Hasil Rekapitulasi Sulit Bangun Pagi	60
Tabel 4.9: Hasil Rekapitulasi Malas Membaca.....	61
Tabel 4.10: Hasil Rekapitulasi Kesenangan Membaca.....	62
Tabel 4.11: Hasil Rekapitulasi Kepuasan Membaca.....	62
Tabel 4.12: Hasil Rekapitulasi Membaca Ketika Disuruh.....	63
Tabel 4.13: Hasil Rekapitulasi Mudah Menguasai Materi.....	63
Tabel 4.14: Hasil Rekapitulasi Mencari Informasi	64
Tabel 4.15: Hasil Rekapitulasi Merasa Gelisah	65
Tabel 4.16: Hasil Rekapitulasi Mengisi Waktu Luang	65
Tabel 4.17: Hasil Rekapitulasi Memperoleh Manfaat	66
Tabel 4.18: Hasil Rekapitulasi Membaca Materi Kuliah.....	66
Tabel 4.19: Hasil Uji Normalitas	67
Tabel 4.20: Hasil Uji Regresi Linear	68
Tabel 4.21: Hasil Uji Korelasi	69
Tabel 4.22: Hasil Uji T.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kisi-kisi Angket Penelitian
- Lampiran 2 : Pedomn Angket Penggunaan *Gadget*
- Lampiran 3 : Pedoman Angket Minat Baca
- Lampiran 4 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran6 : Daftar Riwayat Hidup Penulis



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di era globalisasi saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat dan semakin canggih, serta telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu kemudahan dalam membantu komunikasi jarak jauh tersebut yaitu dengan hadirnya teknologi *gadget*, seperti *ipad*, *tablet*, *smartphone*, komputer dan televisi, yang bermanfaat dalam memudahkan semua aktivitas. Hal ini yang kemudian memunculkan anggapan setiap orang memiliki *gadget*, dan banyak memberikan manfaat dalam hal berinteraksi atau berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata.

Gadget merupakan sebuah perangkat media elektronik yang mempunyai ukuran kecil, dan memiliki fungsi secara khusus dan sangat praktis dalam menggunakannya. *Gadget* adalah media mass yang memiliki banyak fungsi dan penggunaan yang praktis. *Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja, baik dari kalangan muda sampai orang tua. Dengan adanya *gadget* dapat mempermudah kegiatan komunikasi atau kegiatan lainnya daripada manusia.¹

Hampir semua aplikasi dalam *gadget* menggunakan akses internet sehingga membawa pengguna untuk terkoneksi dengan jaringan internet. Menurut

¹Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget*, (Bandung: Serayu Publishing, 2018), hal. 2.

psikolog anak, mengemukakan bahwa kemudahan akses internet lewat *gadget* juga membuat semua orang semakin mudah dan cepat untuk mendapat apa yang diinginkan, sehingga mengakibatkan seseorang menjadi malas, tidak mau berusaha, dan tidak tahan banting.²

Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga sering kali disalahgunakan dan berdampak buruk pada nilai akademik dan prestasi mahasiswa. Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orang tua dan dosen tidak mengontrol penggunaannya saat menggunakan *gadget*. Maka kebiasaan akan dilakukan secara terus menerus dan akan berakibat fatal pada mahasiswa itu sendiri.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada mahasiswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal jika terlalu sering digunakan. Begitupula pada mahasiswa, adanya pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa adalah mahasiswa akan terus mengandalkan *handphone* daripada harus belajar. Namun di sisi lain, *gadget* memiliki dampak positif yaitu dapat mempermudah dalam mencari informasi, menambah wawasan maupun dapat mencari bahan pelajaran, mempermudah mengerjakan tugas dan dapat mempermudah berkomunikasi walau tidak bertatap muka.³

² Justin Niaga Simanjuntak, "Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget", *Jurnal Humara*, Vol. VI, No. 1, 2019, hal. 94, <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1474209&val=10436&title=Peran%20Guru%20Terhadap%20Penggunaan%20Gadget%20di%20Surakarta>, diakses 5 Juni 2021.

³ Nurmalasari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi", *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, Vol. 3, No. 2, hal. 116, <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/350>, diakses 5 Juni 2021.

Gadget terutama *Smartphone* yang fleksibel, mudah dibawa dan mengefesienkan waktu ini, dapat membuat seseorang lebih mudah menemukan istilah-istilah atau pernyataan dengan cepat tanpa harus membuka lembaran kertas seperti buku serta tidak perlu berkunjung ke perpustakaan seseorang dapat membaca buku melalui *smartphonanya*.⁴

Namun, banyak pelajar atau mahasiswa lebih memilih hal-hal yang bernuansa instan karena semakin dipermudah oleh adanya *smartphone*, sehingga jika ada tugas dari sekolah maupun kampus, pelajar dan mahasiswa akan langsung membuka internet dan mencari jawaban dari tugasnya kemudian mengutip secara langsung. Cara ini terbilang simpel dan tidak membuang-buang waktu sehingga membuat minat bacanya rendah. Hal ini seperti yang dikutip oleh Tahir, yang mengemukakan bahwa pelajar lebih memilih mencari jawaban dari tugasnya di internet dengan alasan lebih mudah. Jadi ketika mereka menemukan jawabannya bisa langsung *copy paste* pada komputer sehingga menyebabkan mereka malas membaca.⁵

Rendahnya tingkat pengetahuan dan wawasan pelajar maupun mahasiswa disebabkan oleh rendahnya minat baca.⁶ Membaca merupakan suatu kebiasaan

⁴Rajab, "Hubungan Penggunaan Media dan Partisipasi Politik", *Jurnal ISIP*, Vol. 3, 2006, hal. 26, <https://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=a&id=76498>, diakses 5 Juni 2021.

⁵ Muh. Zulkifli Tahir, "Perilaku Membaca Siswa SMA Negeri 1 Takalar", *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, Vol. 1, No. 2, 2019, hal. 102, https://www.researchgate.net/publication/338989630_PERILAKU_MEMBACA_SISWA_SMA_NEGERI_1_TAKALAR_Analisis_Selective_Exposure, diakses 6 Juni 2021.

⁶ Rizki Desta Utami, dkk, "Analisis Minat Membaca Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 01 Belitang", *Jurnal Pedidikan Dasar Prakhasa*, Vol. 4, No. 1, 2018, hal. 182, <https://www.neliti.com/id/publications/271625/analisis-minat-membaca-siswa-pada-kelas-tinggi-di-sekolah-dasar-negeri-01-belita>, diakses 6 Juni 2021.

yang perlu ditanamkan bagi semua orang terutama dikalangan pelajar, dengan membaca orang dapat mengetahui apa yang tidak diketahuinya.

Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan pentingnya membaca karena menjadi salah satu jembatan utama dalam memperoleh pengetahuan, begitu pentingnya membaca sehingga wahyu yang pertama kali di turunkan oleh Allah Swt kepada Nabi Muhammad Saw yaitu tentang membaca Allah Swt berfirman dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
(٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!..Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah!, Tuhanmulah Yang Maha Mulia,yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.(Qs Al-'Alaq/1-5)*⁷

Membaca merupakan hal dasar yang harus di miliki setiap orang dan salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan. Sebuah negara di katakan maju ketika minat atau literasi membacanya tinggi karena tingkat literasi membaca yang tinggi selalu berbanding lurus dengan Sumber Daya Manusia yang tinggi dan merupakan salah satu faktor atau indikator suatu bangsa yang maju.Tingkat literasi Indonesia yang menempati posisi 62 dari 70 negara menurut *survey Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization For economic*

⁷Kemenag, Al-Qur'an, QS. Al-'Alaq/1-5

Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2019.⁸ Hal ini membuktikan betapa rendahnya tingkat literasi di Indonesia.

Sebagai calon guru sudah seharusnya dibekali dengan pengetahuan, Imam Al-Ghazali mengatakan bahwa seseorang yang dapat diserahi tugas mendidik atau menjadi guru haruslah orang yang cerdas dan sempurna akal. Dengan akal yang sempurna atau cerdas, maka dosen dapat mengajar mahasiswanya dengan benar dan mendalam. Seorang dosen harus memiliki kecerdasan, yang berarti harus mempunyai ilmu pengetahuan yang mumpuni, senantiasa melakukan penelitian dengan mengkaji berbagai ilmu, serta memahami profesinya dengan baik.⁹

Pada masa kini, *gadget* sangat berperan penting karena dengan adanya *gadget* semua orang bisa berkomunikasi dan bersilaturahmi meskipun tidak kontak langsung, dan mahasiswa bisa belajar dengan menggunakan *gadget*. Mahasiswa juga dapat berinteraksi dengan mahasiswa lain terutama dengan dosen mata kuliah, dapat mencari referensi dari *google book*, serta dapat melakukan proses pembelajaran menggunakan *whatsapp group*, *classroom*, *google form*, *telegram*, dan *zoom*.

Penulis melihat pada kegiatan sehari-hari dari mahasiswa PAI angkatan dari penulis yaitu 2018 intensitas penggunaan *gadget* begitu tinggi namun pada minat membaca masih dalam intensitas rendah, maka penulis sangat tertarik untuk menggali dan menelaah lebih dalam mengenai pengaruh *gadget* terhadap minat

⁸Pepustakaan Kemendagri, 2021, <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661> diakses 30 Juni 2021, pukul 16:00

⁹ Al-Ghazâlî, *Ihyâ' Ulûmiddîn*, (Surabaya: Al-Hidayah, 2011), hal. 109.

baca mahasiswa PAI angkatan 2018 serta untuk mengetahui dampak positif dari penggunaan *gadget* dalam minat baca mahasiswa PAI.¹⁰

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk menelaah lebih lanjut keadaan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengetahui secara mendalam mengenai Pengaruh *gadget* terhadap minat Baca, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar- Raniry Angkatan 2018”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka peneliti merumuskan latar belakang masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

¹⁰Hasil Observasi pada tanggal 20 Mei 2021, di Lingkungan Kampus UIN Ar-Raniry.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara teori :

- a. Bagi peneliti untuk menambahkan pengetahuan, pengalaman, dan wawasan berfikir kritis guna melatih kemampuan, memahami, dan menganalisis masalah-masalah pendidikan;
- b. Peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa tulisan begitu pentingnya membaca.

2. Secara praktis :

- a. Untuk Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, diharapkan karya ilmiah ini mampu menjadi penunjang dan bisa digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai referensi yang ingin meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap minat baca Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2018.
- b. Bagi pembaca, diharapkan berguna dan memberikan pemahaman bagaimana dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap minat baca sehingga bisa lebih bijak dalam penggunaan *gadget* serta menumbuhkan minat baca dan juga membiasakan budaya membaca.
- c. Bagi Prodi PAI, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan mengambil kebijakan dalam meningkatkan minat baca mahasiswa PAI.

E. Definisi Operasioanal

1. Efektivitas

Kata efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektif adalah sesuatu yang ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) sejak dimulai berlakunya suatu Undang-Undang atau peraturan.¹¹ Menurut tujuannya efektivitas yaitu kemampuan mencapai tujuan tertentu. Kemudian dari pengertian efektivitas menurut teori sistem adalah hubungan yang luas.¹²

Dalam penelitian ini efektivitas yang dimaksud adalah efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

2. Gadget

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* diartikan sebagai gawai atau peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹³ Sedangkan secara istilah *gadget* adalah alat atau media yang berukuran relatif kecil yang memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya meskipun sepertinya tidak mudah dalam penggunaanya.¹⁴

¹¹Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Utama, 2008), hal. 284

¹²Gibson, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Penerbit Andi: 2003), hal. 24

¹³Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Utama, 2008), hal. 1045.

¹⁴ Ilham dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah" *Jurnal on Education* , Vo. 6, No. 1, September 2016, hal. 5, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2944/2490/> diakses 30 Juni 2021.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan *gadget* adalah peranti atau alat elektronik atau alat mekanik yang memiliki fungsi praktis, seperti *smartphone*, *laptop*, dan sejenisnya. Jenis *gadget* yang menjadi pembahasan di sini yaitu *smartphone* dan *laptop*. *Smartphone* dan *laptop* merupakan alat teknologi yang banyak digunakan oleh semua orang sebab memudahkan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi, dan lain sebagainya

3. Minat Baca

Hery Widodo mengungkapkan bahwa minat merupakan gambaran sifat dan sikap ingin memiliki kecenderungan tertentu. Minat juga diartikan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu dan keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu. Sedangkan membaca diartikan sebagai melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan maupun hanya dalam hati). Membaca tidak hanya memahami kata-kata tetapi memahami konsep, bahkan harus mampu mengkritisi isi bacaan.¹⁵

Dengan demikian dapat dipahami bahwa minat baca adalah kecenderungan hati yang tinggi dan rasa senang dalam membaca. Fajar Rachmawati menyebutkan manfaat membaca adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kadar intelektual.
- b. Memperoleh berbagai pengetahuan hidup.
- c. Memiliki cara pandang dan pola pikir yang luas.
- d. Memperkaya perbendaharaan kata.
- e. Mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia.
- f. Meningkatkan keimanan.
- g. Mendapatkan hiburan.¹⁶

¹⁵ Hery Widodo, *Cara Meningkatkan Minat Baca Siswa*, (Semarang: Mutiara Aksara 2019), hal. 3

¹⁶ Fajar Rachmawati, *Dunia di Balik Kata (Pintar Membaca)*, (Yogyakarta: Grtra Aji Parama, 2008), hal. 4.

4. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan generasi muda penerus peradaban, *agent of change* atau agen perubahan. Menurut Kartono, mahasiswa merupakan anggota masyarakat yang mempunyai ciri-ciri tertentu, antara lain:

- a. Mempunyai kemampuan dan kesempatan untuk belajar di perguruan tinggi, sehingga dapat digolongkan sebagai kaum intelektual.
- b. Yang karena kesempatan di atas diharapkan nantinya dapat bertindak sebagai pemimpin yang mampu dan terampil, baik sebagai pemimpin masyarakat ataupun dalam dunia kerja.
- c. Diharapkan dapat menjadi daya penggerak yang dinamis bagi proses modernisasi.
- d. Diharapkan dapat memasuki dunia kerja sebagai tenaga yang berkualitas dan profesional.¹⁷

Adapun mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa dan mahasiswi Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018 Banda Aceh.

F. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Sebagai acuan dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian ada beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hambali Alman Nasution dengan judul “Minat Baca dikalangan Mahasiswa Prodi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa minat baca mahasiswa/i stambuk 2015 tidak berjalan dengan baik karena sarana dan prasarana yang tidak

¹⁷Ade Rahmawati Siregar. *Motivasi Berprestasi Mahasiswa di Tinjau dari Pola Asuh* (Medan: USU Repoistory, 2008), hal. 18

memadai. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Hambali Alman Nasution dan akan dilakukan adalah jika pada penelitian sebelumnya mengacu pada minat baca mahasiswa PAI di perpustakaan maka pada penelitian yang akan dilakukan penulis melaksanakan penelitian pengaruh *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2018.¹⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Maulina dengan judul “Strategi dan Tantangan Peningkatan Minat Baca Siswa Di SMP Babul Maghfirah Aceh Besar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa malas membaca di perpustakaan karena terbatasnya bahan pustaka, kurang bervariasinya jenis layanan dan kurangnya perabot dan peralatan perpustakaan. Perbedaan penelitian yang dilakukan sebelumnya mengacu pada strategi dan tantangan peningkatan minat baca siswa, sedangkan yang akan dilakukan adalah mengkaji dan menganalisis pengaruh *gadget* terhadap minat baca pada Mahasiswa prodi PAI Angkatan 2018.¹⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bradley Setiyadi, Sarinah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smart Phone dan Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan smart phone dan minat baca terhadap prestasi belajar mahasiswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Bradley

¹⁸ Hambali Alman Nasution, “Minat Baca Dikalangan Mahasiswa Prodi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Di Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan 2015”, *Skripsi*, (Medan: UINSU, 2018), hal. ii, <http://repository.uinsu.ac.id/5461/>, diakses 30 Juni 2021.

¹⁹Evi Maulina , “Strategi dan Tantangan Peningkatan Minat Baca Siswa Di SMP Babul Maghfirah Aceh Besar” *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN A-Raniry, 2019), hal. 1, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/7059/1/gabungan.pdf>, diakses 30 Juni 2021.

Setiyadi dan Sarina memiliki 3 variabel yaitu penggunaan smartphone, minat baca dan prestasi belajar sedangkan penelitian yang dilakukan penulis hanya berfokus pada 2 variabel yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca saja.²⁰

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa tahap yang disebut bab. Masing-masing bab dijelaskan atau diuraikan masalah tersendiri, namun masih dalam konteks yang saling berkaitan. Secara sistematis penulisan ini merupakan materi pembahasan keseluruhannya kedalam lima bab yang terperinci.

Bab I, berisikan pendahuluan yang terdiri dari pengantar didalamnya terurai mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah kemudian dilanjutkan dengan tujuan penulisan, definisi operasional, manfaat penelitian, kajian terdahulu yang relevan, dan sistematika pembahasan.

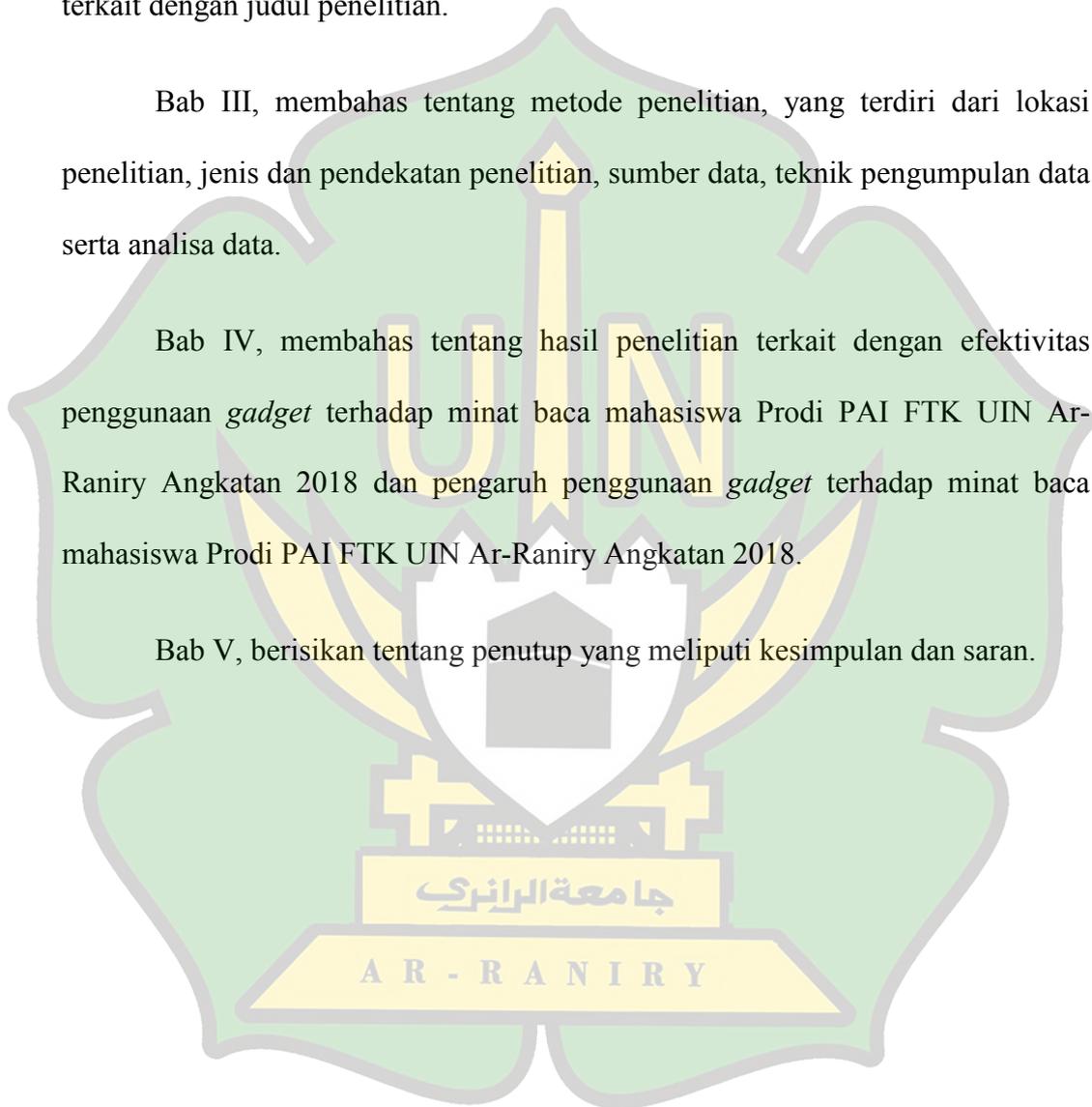
²⁰Bradley Setiyadi dan Sarinah , “Pengaruh Smartphone dan Minta Baca terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Pendidikan* , Vol. 4 No. 02, 2019, hal. 1, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/4641> diakses 30 Juni 2021.

Bab II, bab ini membahas tentang landasan teori menyangkut “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018*”. Pada bab ini peneliti akan membahas segala teori yang terkait dengan judul penelitian.

Bab III, membahas tentang metode penelitian, yang terdiri dari lokasi penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data serta analisa data.

Bab IV, membahas tentang hasil penelitian terkait dengan efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018 dan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

Bab V, berisikan tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.



BAB II

MINAT DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA

A. Minat

1. Pengertian Minat

Menurut Sukardi yang terdapat dalam buku karangan Ahmad Susanto, minat adalah sebagai sesuatu yang disukai, sesuatu yang digemari dan disenangi.²¹ Sedangkan menurut Muhibbin Syah, minat adalah keinginan yang besar terhadap sesuatu sehingga kita cenderung dan memiliki kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu tersebut.²²

Menurut Slameto minat merupakan suatu kebiasaan yang tetap untuk memperhatikan dan melakukan beberapa kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang diminati dan digemari seseorang sehingga menjadi pusat perhatian secara terus menerus serta melakukannya menimbulkan rasa senang.²³

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu sehingga menjadikan sesuatu tersebut sebagai pusat perhatian serta memiliki rasa senang ketika melakukannya.

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap membaca, karena jika bahan bacaan yang dibaca tidak sesuai dengan minat seseorang, maka tidak akan ada daya tarik untuk membaca. Apabila bahan bacaan tersebut dapat menarik minat

²¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 57.

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 133.

²³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

seseorang, maka akan lebih mudah dipahami karena minat dapat mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan membaca.

2. Ciri-ciri Minat

Minat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh secara bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental seseorang.
- b. Agar mengetahui minat tersebut diperlukannya kesiapan.
- c. Minat yang dimiliki sangat bergantung pada kesempatan belajar yang diterima oleh seseorang, perkembangan minat yang dimiliki seseorang dimulai dari lingkungan keluarga keteman sebaya dan masyarakat. Selain itu seseorang juga dapat mengembangkan minat melalui media buku, radio, televisi, internet.
- d. Perkembangan minat mengandung keterbatasan. Seseorang yang mengalami keterbatasan secara fisik dan mental serta terbatasnya pengalaman sosial dapat membatasi minat. Sebagai contoh seseorang yang mengalami cacat fisik tidak dapat mengembangkan minatnya dibidang olahraga seperti seseorang yang fisiknya normal.
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya. Minat yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya maka akan dibatasi oleh lingkungan sekitar, dan jika minat sesuai dengan budaya maka akan mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitar.
- f. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.²⁴

Minat dapat dipengaruhi oleh emosional yang dimiliki seseorang. Jika seseorang memiliki emosional yang tidak menyenangkan maka akan melemahkan minat, sedangkan emosional yang menyenangkan akan menguatkan minat.²⁵

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari sebuah pengalaman.

Minat berkembang sebagai hasil dari suatu kegiatan dan akan menjadi karena

²⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 62

²⁵Darmadi, *Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini*, (Yogyakarta: Guepedia Publisher, 2018), hal. 142.

akan digunakan lagi dalam kegiatan yang sama. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut:

a. Faktor dari Dalam

Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap keputusan pembelian, dalam hal inilah seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap suatu produk.

b. Faktor Motif Sosial

Minat seseorang terhadap objek atau sesuatu hal yang juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan motif sosial, contohnya jika seseorang berminat pada prestasi tinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.

c. Faktor Emosional

Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu. Misalnya, perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Sedangkan Siti Rahayu Hadinoto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat seseorang yaitu :

- 1) Faktor dari dalam (Intrinsik), yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Faktor intrinsik terdiri atas rasa senang atau tertarik, perhatian, aktivitas, motivasi dan emosi.

- 2) Faktor dari luar (Ekstrinsik), yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan dilakukan atas dasar dorongan atau pelaksanaan dari luar. Orang melakukan perbuatan itu karena ia didorong/dipaksa dari luar. Seperti : lingkungan, orang tua, guru.²⁶

B. Gadget dan Urgensinya

1. Pengertian Gadget

Banyak pengertian yang dikemukakan oleh para ahli mengenai pengertian dari *gadget* atau gawai diantaranya yaitu menurut Derry berpendapat jika *gadget* merupakan sebuah instrumen atau perangkat elektronik. Fungsi dan tujuan *gadget* menurut Derry sangat praktis untuk membantu kegiatan manusia.²⁷ Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, mengemukakan bahwa *gadget* adalah suatu perangkat mekanik atau elektronik yang dapat digunakan secara praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.²⁸

Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini.²⁹ Sedangkan menurut Manumpil, *gadget* adalah alat teknologi yang saat ini berkembang pesat serta

²⁶ Sri Rahayu Haditono, Psikologi Umum, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), hal. 189.

²⁷ Derry, I, *Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Bisakimia: Jakarta, 2013), hal. 7.

²⁸ R. Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G dan HSDPA di Handpone dan Komputer*, (Jakarta: Mediakita, 2008), hal. 12

²⁹ Ai Farida, 2021, "Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1 No 8, hal. 1707, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/316>, diakses 30 September 2022.

memiliki fungsi khusus.³⁰ Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* diartikan sebagai gawai atau peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.³¹

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan pengertian *gadget* adalah alat elektronik yang canggih serta praktis yang dapat membantu kegiatan manusia. *Gadget* memiliki fitur- fitur yang canggih, sehingga banyak orang menggunakan *gadget* untuk berbagai kegiatan, bukan hanya untuk berkomunikasi dengan kemajuan sekarang bahkan hampir semua kegiatan dilakukan menggunakan *gadget*.

2. Urgensi *Gadget* dalam Pembelajaran

Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar menjadikann alat komunikasi ini yang pada awalnya hanya digunakan oleh orang dewasa, kini banyak digunakan oleh mahasiswa. Orang sering dan lebih senang menggunakan *gadget* karena bentuknya yang simpel dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat membantu komunikasi jarak jauh apalagi digunakan sebagai sumber belajar *online*. Kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh *gadget* menjadikan orang-orang yang memakainya merasa dimanjakan sehingga tidak perlu bersusah payah untuk sekedar mencari informasi dari luar dengan jarak yang jauh.

Namun, seiring dengan kemajuan IPTEK diharapkan pula sumber belajar dapat semakin berkembang. Salah satu alasannya, karena di dalam *gadget* tersedia

³⁰Manumpil dkk, 2015, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado”, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 3 No. 2, hal. 1, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>, diakses 30 September 2022.

³¹ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Utama, 2008), hal. 1045.

berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang luas dan kompleks yang semuanya memiliki fungsi sebagai pembawa informasi yakni dosen dan sumber penerima informasi yaitu mahasiswa.

Secara umum, urgensi pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara dosen dan mahasiswa sehingga akan terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus, dengan adanya *gadget* penyampaian materi akan mudah diterima oleh mahasiswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami pada mahasiswa.³²

Jadi, bukan *gadget* namanya kalau tidak memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi. Informasi tersebut dapat memudahkan dalam melakukan segala aktivitas, jadi sebagai seorang mahasiswa harus selalu *update* terhadap informasi-informasi yang berkaitan dengan pembelajaran di kampus.

C. Jenis-jenis *Gadget* dan Media Sosial

Berbagai jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh masyarakat dengan berbagai kecanggihan dan juga berbagai manfaat. Ada beberapa jenis *gadget* yang umum digunakan oleh masyarakat, di antaranya :

1. Jenis *Gadget*

a. *Handphone* (HP) atau *Smartphone*³³

Ini merupakan jenis *gadget* yang paling umum digunakan oleh semua masyarakat hampir semua orang memiliki *handphone* memiliki bentuk yang

³² Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 50

³³Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*, (Serayu Publishing, 2019), hal. 5

sangat mudah untuk dibawa kemana-mana dan memiliki fitur-fitur canggih yang mendukung semua kegiatan masyarakat.

Pada zaman berkembang, *handphone* bukan lagi menjadi barang sekunder tetapi barang primer dari masyarakat. Menurut data dari Badan Pusat statistika Pada tahun 2021 Jumlah Penduduk yang memiliki atau menguasai Handphone di provinsi Aceh mencapai 69,52 persen untuk di daerah perkotaan dan 55,31 persen untuk di perdesaan artinya lebih dari setengah penduduk memiliki handphone.³⁴

b. *Laptop* atau Komputer

Jenis *gadget* yang biasa digunakan untuk menunjang kerjaan, dengan bentuk yang lebih besar dan biasanya digunakan untuk kegiatan perkantoran dan lain sebagainya.³⁵

c. Tablet PC

Tablet PC sama dengan laptop, namun tablet PC adalah hasil pembaharuan dari komputer PC yang bisa dibawa kemana saja dengan mudah dan ringan dibandingkan dengan laptop.³⁶

d. Kamera digital

Kamera digital ialah jenis *gadget* yang digunakan untuk memotrek objek yang kita inginkan, kamera digital memiliki berbagai macam lensa yang bisa kita gunakan sesuai dengan kegunaan pemotretan objek.³⁷

³⁴<https://www.bps.go.id/indicator/2/395/1/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html> diakses 30 September 2022

³⁵Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, hal. 5

³⁶Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, hal. 5

e. MP4/MP3/Media player

MP4/MP3/Media player adalah jenis *gadget* yang digunakan untuk memutar musik atau video.³⁸

f. PSP/ Play station portable

PSP/ Play station portable merupakan suatu jenis *gadget* yang digunakan untuk bermain *game* secara portable yang praktis dan bisa dibawa kemana saja dengan mudah.³⁹

2. Media Sosial

Terdapat beberapa jenis media sosial yang dapat diakses dalam *gadget*, antara lain:

a. Facebook

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang digunakan manusia untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan manusia lain dengan jarak yang jauh. *Facebook* memiliki berbagai macam aplikasi tambahan *chating*, *vidiochat*, halaman komunal, dan lain-lain.⁴⁰

b. Twitter

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh twitter.inc dan merupakan salah satu layanan jejaringan sosial dan *microblog daring* yang memungkinkan para penggunanya untuk mengirim, menerima, dan

³⁷Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, hal. 6

³⁸Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, hal. 6

³⁹Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, hal. 6

⁴⁰Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*, (Guepedia: 2019), hal. 36.

membaca pesan berbasis teks yang jumlah karakternya mencapai 140 karakter yang dikenal dengan sebutan kicauan.⁴¹

c. *Instagram*

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter-filter yang tersedia, membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk *instagram* milik sendiri.⁴²

d. *WhatsApp*

WhatsApp adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS karena *whatsapp messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain.⁴³

e. *Line*

Line difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga penggunaan *line* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain sebagainya.⁴⁴

f. *Snapchat*

Snapchat adalah aplikasi untuk berbagi foto yang unik cara kerjanya sederhana. Pengguna bisa mengambil foto atau video yang dikirimkan melalui *snapchat*, mengatur berapa lama foto itu bisa dilihat oleh penerima lalu mengirimkannya kepada teman.⁴⁵

⁴¹Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja...*, hal. 36

⁴²Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja...*, hal. 37

⁴³Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja...*, hal. 37

⁴⁴Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja...*, hal. 38

⁴⁵Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja...*, hal. 39

g. *Youtube*

Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video.

h. *Path*

Path adalah sebuah aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi gambar dan pesan. Pengguna dari *path* ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga dan teman-teman.⁴⁶

Dengan demikian dapat dipahami bahwa kehadiran dan kegunaan *gadget* tidak hanya sebagai menelpon atau mengirim sms, namun juga dapat mengabadikan suatu momen dengan menggunakan fitur *camera/video* serta dapat diunggah melalui media sosial yang diinstal pada *gadget*.

D. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

1. Fungsi *Gadget*

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

- a. Media Komunikasi. Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat berkomunikasi lewat *smartphone*, *laptop* dan lainnya. Sebagai media komunikasi di mana fitur-fitur canggih dari *gadget* pada masa sekarang bisa memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan banyak orang dalam satu waktu. Hal ini dimanfaatkan ketika masa pandemi yang kemarin melanda dunia di mana interaksi secara langsung harus dibatasi. Sehingga banyak kegiatan sekolah, pekerjaan, yang memerlukan komunikasi secara langsung dilakukan secara *daring* dan ini menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam *gadget*.

⁴⁶Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), hal. 14.

- b. Mengakses Informasi. Fungsi yang selanjutnya adalah mengakses informasi. Akibat dari zaman yang begitu canggih kita dapat mengakses semua informasi dengan hanya menggunakan *gadget* yang terhubung dengan internet kita dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat.
- c. Wawasan bertambah. Berikutnya yang menjadi fungsi dan manfaat gadget adalah wawasan yang bertambah hal ini dikarenakan mudahnya kita untuk mengakses informasi menggunakan *gadget* tentunya dengan dibarengi filter.
- d. Hiburan. *Gadget* juga bisa kita gunakan untuk mengakses internet, misalnya musik layaknya MP3 dan lainnya. Kita juga bisa mengakses video dari beberapa jenis *gadget*.
- e. Gaya Hidup. Salah satu fungsi yang tak bisa dikesampingkan adalah kenyataan bahwa *gadget* memperkuat kepercayaan diri seseorang. Makin mewah *gadget* yang dimiliki seseorang, makin terlihat pula gaya hidup seseorang.⁴⁷

2. Manfaat Gadget

Gadget mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dapat bertanya kepada guru melalui media sosial,
- b. Mahasiswa terbantu dengan mudahnya informasi di internet,
- c. Dosen dapat memberikan konsultasi pada mahasiswa mengenai pelajaran,
- d. Dosen dapat menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran berlangsung,
- e. *Gadget* sangat interaktif.⁴⁸

E. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku

Secara umum beberapa dampak dari penggunaan *gadget* yang berupa dampak positif dan juga dampak negatif. Beberapa dampak positif di antaranya:

1. Mempermudah dan mempercepat mengakses informasi yang dibutuhkan,
2. Mempermudah dan mempercepat penyampaian atau penyebaran informasi,
3. Mempermudah penyelesaian tugas-tugas atau pekerjaan,

⁴⁷ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak...*, hal. 25

⁴⁸Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 2, No. 2, 2017, hal. 40, <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752>, diakses 1 Oktober 2022.

4. Mempermudah proses informasi dan komunikasi tidak terhalang waktu dan tempat,
5. Menjadikan mahasiswa berfikir kreatif dengan software yang ada di dalamnya,
6. Banyaknya penggunaan teknologi informasi membuka lowongan pekerjaan.⁴⁹

Sementara dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain sebagai berikut:

- a. Terbuangnya waktu. Saat seseorang sedang asik bermain *gadget*, terkadang banyak yang lupa akan tugasnya seperti tidak mengerjakan shalat, banyak yang lupa makan karena asik bermain *gadget*, dan lain sebagainya.
- b. Lemahnya perkembangan otak. Dampak dari bermain *gadget* secara berlebihan akan menghambat daya pikir seseorang sehingga sulit untuk berkreasi.
- c. Menurunnya norma agama dan pendidikan. Hal tersebut disebabkan karena di dalam *gadget* terdapat banyak aplikasi yang tidak sesuai dengan agama serta pendidikan sehingga dapat mengakibatkan seseorang menjadi tidak baik.
- b. Mengganggu kesehatan. Karena bermain *gadget* secara berlebihan akan mengakibatkan kesehatan terganggu terutama pada kesehatan mata serta menurunnya minat baca karena lebih tertarik untuk bermain *game*.
- c. Timbulnya rasa individualisme. Pada zaman sekarang semuanya sudah bisa diakses dengan menggunakan *gadget*, misalnya bermain lebih tertarik menggunakan *gadget* karena lebih banyak permainan yang bisa diinstal dan bermain secara online. Bermain *gadget* secara berlebihan juga akan mengakibatkan kurangnya komunikasi antar sesama karena masing-masing sibuk dengan *gadgetnya*.
- d. Ketergantungan. Bermain *gadget* secara berlebihan akan menimbulkan dampak ketergantungan terhadap *gadget* sehingga merasa kurang atau gelisah tanpa *gadget* karena sudah terbiasa melakukan aktifitas apapun menggunakan *gadget*.
- e. Timbulnya rasa malas. Dengan adanya *gadget* menjadikan seseorang suka bermalas-malasan, lupa belajar, tidak mengerjakan tugasnya seperti membantu pekerjaan orang tua dirumah misalnya membersihkan rumah karena mereka lebih asik bermain *gadget*.⁵⁰

⁴⁹ Ai Farida, 2021, "Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak"..., hal. 1707

⁵⁰ Ai Farida, 2021, "Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak...", hal. 1707.

Disisi lain, penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tanpa adanya bimbingan dapat membuat seseorang kecanduan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam *gadget* tersebut. Mereka akan lebih senang bermain *gadget* dibandingkan dengan lingkungan sosialnya. Sehingga mengakibatkan seseorang sulit untuk berinteraksi dengan orang lain dan akan menurunkan sikap pedulinya terhadap sesama.

Selain itu, kepribadian seseorang yang menggunakan *gadget* justru cenderung lebih pasif yang mengakibatkan individualis yang tertutup, dan akan memberikan dampak yang lebih buruk terhadap perilaku mahasiswa itu sendiri.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa dampak penggunaan *gadget* adalah *gadget* yang digunakan tergantung kepada pemakainya karena yang mengontrol dalam penggunaan *gadget* tersebut adalah pemakai sendiri. Tetapi dalam hadirnya *gadget* terdapat banyak dampak yang buruk yang terjadi pada anak seperti sosialisasi anak menjadi berkurang, mengabaikan apa yang berada di sekelilingnya, dapat mengubah perilaku, gaya bicara dan pola pikir dapat terhambat.

F. Indikator Penggunaan Gadget

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli. Adapun menurut Tania Clara Dewanti, dkk indikator penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
 - a. Mengerti fungsi dari *gadget*.
 - b. Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya.
2. Mampu mengoperasikan *gadget*
 - a. Mampu mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi.
3. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*
 - a. Keuntungan pemanfaatan *gadget*.
 - b. Memanfaatkan fungsi *gadget*.
4. Frekuensi penggunaan *gadget*.⁵¹

Dyah Kartika menyatakan bahwa ada beberapa indikator kecanduan penggunaan *gadget* antara lain:

1. Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat *gadget*-nya diambil.
2. Memanfaatkan fungsi *gadget*.
3. Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi.
4. Berjam-jam main *gadget* secara intens dan tidak memperhatikan orang lain.
5. Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu
6. Tugas kuliah terbengkalai, hingga bolos kuliah.
7. Sering bermain *gadget* secara sembunyi – sembunyi.⁵²

Berdasarkan beberapa pendapat yang menyatakan tentang indikator intensitas penggunaan *gadget*, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁵¹Tania Clara Dewanti, Hubungan Antara Ketrampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget* Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, *Jurnal Kajian BK*, Vol. 1, No. 3, 2016, hal. 4, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/view/618>, diakses 17 Desember 2023

⁵²Dyah Kartika, *Gadget No Buku Yes*, (Yogyakarta: Pustaka Saga, 2018), hal. 21-29.

- 1) Mampu mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi, dalam hal ini mengoperasikan *gadget* sebagai sumber pembelajaran kuliah.
- 2) Memanfaatkan fungsi *gadget*, pengguna *gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan, ada yang digunakan untuk hal positif namun ada juga untuk hal negatif, dalam penelitian ini berupa dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*.

G. Intensitas Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* harus diperhatikan dengan baik, karena jika digunakan secara berlebihan maka akan mengakibatkan kerugian bagi setiap penggunanya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Horigan bahwa terdapat dua cara yang utama yang dapat diamati untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* seseorang, yaitu frekuensi internet yang digunakan dan berapa lama waktu yang digunakan untuk mengakses internet oleh penggunanya.⁵³

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita, derasi penggunaan *gadget* dalam jangka waktu 24 jam dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam sehari.⁵⁴

⁵³Rasma B., Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Quran Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar, *Skripsi*, Universitas Hassanuddin Makassar, Makassar, 2018, hal. 23, <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8197/>, diakses 2 Oktober 2022

⁵⁴Christiany Judhita, "Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar", *Jurnal Iptek-kKom*, Vol. 13, No. 2, 2011, hal. 14, http://perpusbalarjogja.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=4276, diakses 2 Oktober 2022.

H. Minat Baca dan Cara Meningkatkan

1. Pengertian Minat Baca

Membaca adalah cara atau proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis. Dengan membaca seseorang dapat mendapatkan berbagai informasi yang dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari.

Menurut Darmadi, minat baca adalah keinginan atau kemauan dari hati yang tinggi (gairah) untuk membaca.⁵⁵ Darmono berpendapat bahwa pengertian minat baca adalah kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang untuk membaca.⁵⁶ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah keinginan seseorang yang tinggi untuk membaca. Minat baca yang dimiliki seseorang akan membuat dia merasa senang ketika membaca.

2. Penyebab Rendahnya Minat Baca

Menurut Hardjoprakosa mengatakan bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya minat baca, yaitu:

- a. Pemerintah dan swasta dengan lembaga pendidikannya, kurangnya motivasi dari dosen terhadap mahasiswanya untuk membaca buku-buku selain buku pelajaran;
- b. Tidak adanya dukungan dan dorongan dari para orang tua untuk anaknya agar lebih mengutamakan membeli buku dari pada mainan dan hal-hal yang kurang penting lainnya. Orang tua tidak mengetahui jenis buku yang sesuai dan disukai oleh anaknya, dan mereka cenderung kurang memperkenalkan perpustakaan kepada mahasiswa;
- c. Mahalnya harga buku yang diterbitkan oleh media cetak, sehingga sebagian masyarakat tidak mampu untuk membelinya;
- d. Para pengarang, penyadur dan penerjemah yang semakin berkurang, karena royalti yang tidak menentu dan masih terkena PPH;

⁵⁵ Siregar, A. Ridwan, *Perpustakaan Energi Pembangunan Bangsa*, (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2004), hal. 30

⁵⁶ Darmono, *Manajemen Perpustakaan Sekolah*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 182.

- e. Belum cukupnya jumlah perpustakaan umum di tiap Provinsi untuk melayani masyarakat;
- f. Lebih tingginya minat untuk bermain *gedget* daripada membaca, karena *gadget* lebih menarik karena terdapat berbagai macam aplikasi yang lebih seru daripada membaca.⁵⁷

3. Cara Meningkatkan Minat Baca

Pembelajaran membaca diharapkan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga meningkatkan minat dan kegemaran membaca mahasiswa. Supaya membaca menjadi pekerjaan yang menyenangkan bagi para mahasiswa, maka diperlukan kerja sama yang erat antara orang tua dan dosen dalam memberikan motivasi dan mengusahakan buku-buku bacaan. Pembentukan kebiasaan membaca hendaknya dimulai sedini mungkin dalam kehidupan, yaitu sejak masa kanak-kanak.

Adapun beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca antara lain dimulai dari lingkungan rumah, lingkungan sosial, dan lingkungan lembaga dan swasta.⁵⁸

a. Lingkungan rumah

Rumah adalah tempat di mana seseorang lebih banyak menghabiskan waktunya, terutama bersama orang tuanya. Dalam hal ini peran keluarga terutama orang tua sangatlah penting. Kegiatan yang dapat dilakukan di tengah keluarga untuk meningkatkan minat baca yaitu: 1) mendongeng, dengan membacakan

⁵⁷ Hardjoprakosa, Mastini, *Bunga Rampai Kepustakawanan*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional RI, 2005), hal. 145.

⁵⁸ Suharmono Kasiun, “Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa”, *Jurnal Pena Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2015, hal. 86, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi/article/view/140>, diakses 2 Oktober 2022.

dongeng kepada anak maka otomatis kegiatan membaca dirumah dapat terlaksana, 2) tersedianya bacaan di rumah, orang tua harus gemar membaca agar mahasiswa juga gemar dan harus menyediakan bahan bacaan dirumah seperti buku, majalah, atau surat kabar dan lain sebagainya, 3) mendiskusikan isi buku yang dibaca, kegiatan membaca sebaiknya diikuti dengan kegiatan berdiskusi, orang tua di rumah bisa berdiskusi tentang isi buku yang dibaca oleh mahasiswa di rumah, buku yang dibaca juga harus sesuai dengan usia anak seperti buku keagamaan, 4) mengunjungi toko buku, orang tua harus membiasakan mengajak mahasiswa untuk berkunjung ke toko buku agar menjadi kebiasaan dan dapat menemukan buku-buku yang disukai oleh mahasiswa, 5) membiasakan memberi hadiah buku.

b. Lingkungan sosial

Untuk meningkatkan minat baca peran masyarakat juga sangat penting. Apabila tokoh-tokoh masyarakat dapat memberikan contoh yang baik dalam minat baca, maka akan berpengaruh positif pada masyarakat. Meningkatkan minat baca dapat dilakukan melalui diadakannya perpustakaan-perpustakaan kecil di tempat-tempat pertemuan (berkumpul) masyarakat, seperti di masjid (perpustakaan masjid), di kantor RW, di pasar, di terminal, bandara, dan sebagainya.

c. Lembaga pemerintah dan swasta

Lembaga pemerintah dan swasta juga memiliki peran yang besar dalam meningkatkan minat baca seseorang. Siregar berpendapat bahwa untuk meningkatkan minat baca masyarakat yang dapat dilakukan oleh lembaga

pemerintahan dan swasta, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu memperbaiki sistem dan fasilitas pendidikan, mengubah metode pengajaran, dan provinsi seharusnya dapat berperan untuk mendorong serta menyediakan perpustakaan-perpustakaan umum.⁵⁹

Dengan demikian, melalui lembaga-lembaga tersebut dan dengan segala sumber informasi yang ada di dalamnya akan sangat membantu para siswa dan mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan dan minat bacanya. Tentu saja tujuan akhirnya adalah meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, serta demi terwujudnya visi pemerintah, yakni terbangunnya SDM Indonesia yang unggul, menuju Indonesia yang maju.

I. Urgensi Minat terhadap Membaca

Dewasa ini, minat seseorang terhadap membaca cenderung sangat rendah, hal ini disebabkan oleh faktor-faktor tertentu seperti malas, tidak adanya kegiatan untuk mengembangkan minat terhadap membaca serta minimnya bacaan yang tersedia dan tingginya harga buku.

Para mahasiswa baik dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, kegiatan membaca sudah sangat jarang dilakukan, sehingga menyebabkan sulitnya para mahasiswa memproses pengetahuannya. Padahal, dalam dunia pendidikan minat terhadap membaca mempunyai pengaruh yang cukup besar

⁵⁹Siregar, A. Ridwan, *Perpustakaan Energi Pembangunan Bangsa...*, hal. 97.

pada mahasiswa karena apabila siswa mempunyai minat baca yang tinggi maka akan meningkatkan wawasan dan pengetahuan kehidupannya.⁶⁰

Selain itu, membaca juga akan meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa sehingga dengan kemampuan tersebut mahasiswa dapat memahami, mengenali dan kemudian menginterpretasikan lambang-lambang yang bermakna. Hal ini juga akan memberikan pengaruh terhadap siswa itu sendiri yaitu berupa kecerdasan, bakat, dan ingatan.

J. Indikator Minat Baca

Damaiwati dalam Dalman menyatakan indikator-indikator adanya minat membaca pada seseorang yaitu 1) kebutuhan terhadap bacaan, 2) tindakan untuk mencari bacaan, 3) rasa senang terhadap bacaan, 4) ketertarikan terhadap bacaan, 5) keinginan untuk selalu membaca, 6) tindak lanjut (menindaklanjuti dari apa yang dibaca).⁶¹

Menurut Sudarsana dan Bastiano, ada 4 aspek yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat minat baca seseorang yaitu 1) kesenangan membaca, 2) kesadaran akan manfaat membaca, 3) frekuensi membaca dan 4) jumlah buku bacaan yang pernah dibaca.⁶²

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka indikator dalam pengukuran minat baca dalam penelitian ini adalah kesenangan membaca, kesadaran akan

⁶⁰ Efri Yoni, "Pentingnya Minat Baca dalam Mendorong Kemajuan Dunia Pendidikan", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1. Maret 2020, hal. 16, <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/2237/0>, diakses 2 Oktober 2022

⁶¹ Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 91

⁶² Sudarsana da Bastiano, *Pembinaan Minat Baca*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 17.

manfaat membaca, frekuensi dan penggunaan waktu untuk membaca, kuantitas sumber bacaan berupa mencari informasi, merasa gelisah jika tidak membaca, dan membaca ketika disuruh.

K. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Faktor yang dapat mempengaruhi minat baca seseorang diantaranya adalah perkembangan kebiasaan baca tergantung pada kemampuan membaca dasar yang dimiliki serta kemampuan membaca secara mandiri bacaan yang dipilih. Namun, Sutarno mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca tersebut antara lain:

1. Rasa ingin tahu masyarakat yang tinggi terhadap fakta, teori, prinsip, dan informasi yang mereka butuhkan.
2. Tersedianya bahan bacaan yang menarik, berkualitas, dan beragam di lingkungan masyarakat itu berada.
3. Tersedianya waktu tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk membaca.
4. Kebutuhan dan rasa ingin tahu masyarakat terhadap informasi yang aktual dan terbaru.
5. Memiliki prinsip bahwa membaca adalah suatu kebutuhan rohani guna memperoleh keuntungan ilmu pengetahuan, wawasan, dan kearifan.⁶³

Adapun prinsip-prinsip yang mempengaruhi minat baca menurut Dawson dan Bamman seperti yang dikutip oleh I Ketut Artana, yaitu sebagai berikut:

- a. Seseorang dapat menemukan kebutuhan dasarnya lewat bahan bacaan jika topik, isi, pokok persoalan, tingkat kesulitan, dan cara penyajiannya sesuai dengan kenyataan individunya. Isi bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan individu merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat bacanya.
- b. Kegiatan dan kebiasaan membaca dianggap berhasil atau bermanfaat jika seseorang memperoleh kepuasan serta dapat memenuhi kebutuhan dasarnya. Kebutuhan dasar yang dimaksud dalam artian rasa aman, status, kedudukan tertentu, kepuasan efektif dan kebebasan yang sesuai dengan

⁶³Sutarno NS., *Manajemen Perpustakaan Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Sagung Seto, 2006), hal. 87.

kenyataan serta tingkat perkembangannya. Apabila kegiatan membaca dianggap menguntungkan seseorang, maka membaca merupakan suatu kegiatan yang dianggap sebagai salah satu kebutuhan hidupnya.

- c. Tersedianya sarana buku bacaan dalam keluarga merupakan salah satu faktor pendorong terhadap pilihan bahan bacaan dan minat baca. Ragam bacaan yang memadai dan beraneka ragam dalam keluarga akan sangat membantu mahasiswa dalam meningkatkan minat baca.
- d. Tersedianya sarana perpustakaan sekolah atau universitas yang relatif lengkap dan sempurna serta kemudahan proses peminjamannya merupakan faktor penting dalam mendorong minat baca mahasiswa.
- e. Adanya program khusus kurikuler yang memberikan kesempatan mahasiswa untuk membaca secara periodik di perpustakaan sangat mendorong perkembangan dan peningkatan minat baca.
- f. Saran-saran teman sebagai faktor eksternal dapat mendorong timbulnya minat baca mahasiswa. Pergaulan teman menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan minat dalam membaca.
- g. Faktor dosen dalam bentuk kemampuan mengelola kegiatan dan interaksi belajar mengajar, khususnya dalam program pengajaran membaca. Dosen harus mengetahui karakteristik dan minat mahasiswanya. Dosen dapat menyajikan bahan bacaan yang menarik dan bervariasi supaya mahasiswa tidak merasa bosan untuk membaca.⁶⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat membaca tidak dengan sendirinya dimiliki oleh mahasiswa melainkan melalui proses pembentukan minat. Perlu berbagai upaya terutama dari kalangan dosen, disamping dari lingkungan keluarga sebagai lingkungan terdekat untuk melatih, memupuk, membina, dan meningkatkan minat baca.

⁶⁴ I Ketut Artana, "Upaya Menumbuhkan Minat Baca pada Anak", *Jurnal ACARYA PUSTAKA*, Vol. 2, No. 1, Juni 2016, hal. 8-10, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/view/10099>, diakses 2 Oktober 2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena analisis pada penelitian ini menekankan pada data numerical (angka) dan diolah menjadi data statistika. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang terstruktur dan menghitung data untuk dapat dibuat dalam bentuk yang umum atau dapat digeneralisasikan. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk mengeneralisasikan suatu populasi yang diliti.⁶⁵

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena objek yang akan diteliti diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Baca Mahasiswa/i Prodi PAI angkatan 2018.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif (hubungan atau pengaruh). Penelitian asosiatif merupakan penelitian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian yang hanya bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel disebut penelitian korelasional, sedangkan penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh antar variabel disebut penelitian kausal. Dalam penelitian ini meneliti tentang pengaruh berarti tergolong Dalam Hubungan klausal meneliti tentang pengaruh variabel bebas atau variabel independen (X) penggunaan gadget Terhadap Variabel terikat atau variabel Dependen(Y) Minat Baca.⁶⁶

⁶⁵ Kurniawan, Puspitaningtyas, "*Metode Penelitian Kuantitatif*", (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), hal. 18

⁶⁶Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2015), hal . 123.

B. Lokasi penelitian

Menurut Hamid Darmadi, lokasi penelitian adalah tempat di mana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung.⁶⁷ Sedangkan menurut Wiratna Sujarweni, lokasi penelitian tempat dimana penelitian itu dilakukan.⁶⁸

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam Banda Aceh Sesuai dengan judul peneliti di mana meneliti pengaruh *gadget* terhadap minat baca mahasiswa/i Prodi PAI UIN Ar-Raniry FTK Angkatan 2018.

C. Subjek penelitian

Menurut Muhammad Idrus dalam bukunya metode penelitian ilmu sosial, pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah bagian individu, benda, atau organisme yang menjadi sumber informasi yang dibutuhkan oleh seorang peneliti dalam pengumpulan jenis data penelitian⁶⁹. Menurut Syaifuddin Azwar, subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian.⁷⁰ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa/i Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Keguruan UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

⁶⁷ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 52.

⁶⁸Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hal. 73.

⁶⁹ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hal. 60.

⁷⁰Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hal. 34.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi⁷¹. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷²

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh Mahasiswa dan Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Keguruan UIN Ar-Raniry angkatan 2018 yang Berjumlah 205 Orang.⁷³

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasi sebagai sumber data, sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷⁴ Untuk menentukan besarnya sampel apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya penelitian populasi. Jika subjeknya lebih besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 %.⁷⁵ Berdasarkan penjelasan di atas penulis akan mengambil sampel dengan besaran 13% dari populasi yang ada.

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 173.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2011), hal. 80

⁷³ Diakses <https://mahasiswa.siakad.ar-raniry.ac.id/mahasiswa> pada 7 Oktober 2022

⁷⁴ Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, Pariyana, *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, (Jawa Tengah: NEM, 2021), hal. 11

⁷⁵ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2015), hal. 234.

Perhitungan pengambilan sampel dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$n = 13\% \times N$$

$$n = 13\% \times 205 = 26,65$$

Keterangan:

n = Besar Sampel

N = Besar Populasi

Berdasarkan rumus di atas perhitungan sampelnya sebagai berikut: $n = 13\% \times 205$, $n = 26,65$. Karena tidak mungkin untuk menggunakan jumlah responden sebanyak 26,65 orang maka akan dibulatkan keatas menjadi 26 orang. Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel secara acak dan sederhana atau simple random sampling terhadap populasi responden yang tersedia, sehingga setiap individu memiliki peluang yang sama.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang di pilih dan di gunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya⁷⁶. Instrumen penelitian dapat diartikan pula sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis.⁷⁷ Untuk memperoleh data tentang “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI PTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018” instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa:

⁷⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 129.

⁷⁷H.F. Nasution, “Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif”, *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 2016, hal. 64.

1. Angket/kuesioner yang berskala likert penulis menilai jawaban kuesioner yaitu jawaban opsi selalu = 4, opsi sering = 3, opsi kadang-kadang = 2, opsi tidak pernah = 1.
2. Wawancara adalah pertukaran pertanyaan dan tanggapan lisan antara pewawancara dan nara sumber untuk memperoleh informasi yang akurat. Supardi mendefinisikan teknik wawancara sebagai “kegiatan tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan, di mana ada dua orang atau lebih, tatap muka mendengarkan informasi atau langsung mendengarkan informasi”.⁷⁸ Wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur.

E. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian⁷⁹. Ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik angket atau kuesioner, wawancara dan dokumentasi.

1. Metode Angket atau kuesioner

Merupakan serangkaian atau daftar Pertanyaan yang disusun Secara sistematis Kemudian dikirim untuk diisi oleh Responden. Jenis angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang jawaban

⁷⁸ Supardi, *Metodologi Penelitian*, (Mataram : Yayasan Cerdas Press, 2006), hal. 99

⁷⁹H.M.Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2005), hal. 95.

pertanyaannya telah tersedia responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan karakteristik responden.⁸⁰ Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.⁸¹

2. Wawancara

Wawancara terstruktur dilakukan setelah melakukan pembagian angket di lokasi penelitian. Wawancara dilakukan dengan melakukan interaksi dengan narasumber untuk mendapatkan beberapa informasi tentang bagaimana efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa/i angkatan 2018.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa fakta berupa gambar atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini yang ada di lokasi penelitian.⁸² Dokumentasi pada penelitian ini berupa data-data penggunaan *gadget* terhadap minat baca Mahasiswa Prodi PAI PTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018.

F. Tehnik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menganalisis data. Teknik yang akan peneliti gunakan dalam analisa data yaitu menggunakan teknik analisis pada data kuantitatif yaitu tehnik analisis *statistic* dengan menggunakan *SPSS*. Analisis data adalah suatu proses yang

⁸⁰ Sarmanu, *Dasar Metodologi penelitian Kuantitatif, kualitatif dan Statistika*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), hal. 57.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta 2011), hal. 168

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D...*, hal. 82.

penting karena pada tahap ini dilakukannya penyusunan atau pengolahan data yang bertujuan untuk menafsirkan data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini peneliti memberikan angket.

1. Angket

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat tingkat kenormalan data yang digunakan, apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- b. Jika nilai signikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- c. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Korelasi

Teknik pengolahan data di penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dalam pengolahan datanya bersifat statistik dengan menggunakan perhitungan dan statistik. Adapun rumus yang digunakan untuk frekuensi data dalam penelitian ini:

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

Keterangan:

P = Angka Presentasi

F = Frekuensi yang diperoleh

N = Jumlah Sampel⁸³

Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI PTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018, peneliti

⁸³Anjas Sudjono, *Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 43.

menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Adapun rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r = \frac{\sum xy}{(\sum x^2)(\sum y^2)}$$

Keterangan:

r = Korelasi antara variabel X dan Y

x = Variabel pengaruh *gadget*

y = Variabel minat baca

$\sum xy$ = Jumlah hasil dari X dan Y

Untuk mencari koefisien korelasi yang menunjukkan kuat dan lemahnya pengaruh antar variabel X dan Y yaitu menggunakan pedoman korelasi *product moment*⁸⁴ sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Korelasi *Product Moment*

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

c. Uji t

Uji t ialah uji statistik yang sering digunakan dalam masalah statistika.⁸⁵

Uji t digunakan untuk melihat pengaruh yang signifikan variabel bebas yaitu *gadget* terhadap variabel terikat yaitu minat baca siswa. Peneliti menggunakan

⁸⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D...*, hal. 193.

⁸⁵Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 45

SPSS. Dasar pengambilah keputusan⁸⁶ yaitu jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan, jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

d. Uji Regresi Linear Sederhana

Dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI PTK UIN Ar-Raniry Angkatan 2018. Kegunaan dari uji regresi linear sederhana ini untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas dengan nilai probabilitas 0,05. Adapun rumus regresi linear sederhana, sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = Nilai dalam variabel dependen yang diprediksi (minat baca)

a = Konstanta (bila harga X = 0)

b = Koefisien regresi variabel independen yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel independen di dasarkan variabel dependen

X = Nilai variabel independen (*gadget*)

e. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi adalah untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel.⁸⁷ Koefisien determinasi ialah suatu analisis untuk menguji seberapa besar pengaruh antara penggunaan *gadget*

⁸⁶Wahana Komputer, *Ragam Model Penelitian dan Pengolahannya dengan SPSS*, (Yogyakarta: Andi, 2017), hal. 63.

⁸⁷ Aglis Andhita dan Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, (Sleman: Budi Utama, 2020), hal. 102

terhadap minat baca mahasiswa/i. Kegunaan dari R^2 adalah untuk mengukur besarnya presentase dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai R^2 yang semakin mendekati 1 menunjukkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang kuat. Sebaliknya, jika mendekati 0 menunjukkan pengaruh yang lemah.

2. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan informasi di mana informan dan peneliti berinteraksi dalam kondisi tertentu. Tahapan-tahapan wawancara sebagai berikut.

- a. Memastikan tujuan penelitian
- b. Tentukan subjek kajian
- c. Menjalani hubungan yang baik
- d. Mendapatkan informasi atau data yang tepat
- e. Teknik merekam informasi.⁸⁸

G. Pedoman Penulisan

Penulisan skripsi ini telah sesuai dengan buku dan merujuk pada pedoman atau panduan akademik dan penulisan skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tahun 2016.

⁸⁸ Mita Rosaliza, Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif, *Jurnal Ilmu Budaya*, Vol 11 No. 2, 2015, hal. 74-75, <https://journal.unilak.ac.id/index.php/jib/article/view/1099>, diakses 2 November 2023.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Program Studi Pendidikan Agama Islam berada di bawah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry untuk selanjutnya disebut **Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry**, merupakan prodi tertua yang lahir bersamaan dengan lahirnya Fakultas Tarbiyah pada tanggal 15 Desember 1963, dan diresmikan oleh Menteri Agama RI K. H. Saifuddin Zuhri. Dalam kurun waktu 52 Tahun, prodi PAI telah menghasilkan puluhan ribu lulusan sarjana S-1 PAI. Sebagian besar lulusan tersebut telah tersebar sebagai Guru di sekolah-sekolah/madrasah-madrasah dan Dosen di beberapa kampus baik di dalam maupun di luar Provinsi Aceh. Sepanjang sejarahnya, tokoh-tokoh yang pernah memimpin Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry sebanyak 12 orang, di antaranya Ibrahim Husein, MA, Abdullah Sarong, Helmi Basyah, Abdurrahman Ali, M. Nur Ismail, Hafsa Abdul Wahab, Dra. Raihan Putry, Dr. Muslim RCL, Dr. Razali Amin, Drs. Umar Ali Azis, Drs. Bachtiar Ismail, Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag, dan Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I (sampai dengan sekarang).⁸⁹

Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry telah diakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi, 1) pada Desember 1999 dengan Kategori B, 2) pada 12 Januari 2008 dengan Kategori B, 3) pada 20 Juli 2013 dengan Kategori A berdasarkan surat keputusan BAN-PT No: 157/SK/BAN-PT/Ak-

⁸⁹Sumber Data: Profil Prodi PAI UIN Ar-Raniry, <https://ftk.ar-raniry.ac.id/programstudi/pendidikan-agama-islam/>, diakses 5 November 2023

XVI/S/VII/2013 berlaku sampai dengan tanggal 20 Juli 2018, 4) pada 16 Oktober 2023 dengan kategori Unggul berdasarkan surat Keputusan LAMDIK No. 664/SK/LAMDIK/AI/S/VI/22023 berlaku sampai dengan tanggal 15 Oktober 2028.⁹⁰

1. Visi Misi Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

a. Visi Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Visi merupakan citra moral yang menggambarkan profil lembaga yang diinginkan di masa mendatang. Adapun visi prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry yaitu “Menjadi Pusat Pengembangan ilmu Pendidikan Agama Islam yang Unggul, Adaptif, Professional, dan Moderat berbasis Syariat Islam di Kawasan Asia”.

b. Misi Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Adapun misi prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry antara lain:

- 1) Menjadikan sarjana Pendidikan Agama Islam yang berkualitas dan memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional;
- 2) Menjadikan lulusan pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan keilmuan dan tanggap terhadap tuntutan dan kebutuhan masyarakat;
- 3) Menjadikan lulusan yang istiqamah dengan nilai-nilai keislaman;
- 4) Menjadikan sarjana pendidikan Agama Islam yang mampu mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan nilai-nilai Islam;
- 5) Menjadikan sarjana PAI yang mampu melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu pendidikan Agama Islam.

2. Tujuan Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Sementara tujuan Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yaitu:

⁹⁰ Sumber Data: Profil Prodi PAI UIN Ar-Raniry, <https://ftk.ar-raniry.ac.id/programstudi/pendidikan-agama-islam/>, diakses 5 November 2023

- a. Menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam yang berkualitas dan memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional;
- b. Menghasilkan lulusan pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan keilmuan dan tanggap terhadap tuntutan dan kebutuhan masyarakat;
- c. Menghasilkan lulusan yang moderat dan *Istiqamah* dengan nilai-nilai keislaman;
- d. Menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam yang mampu mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan nilai-nilai Islam;
- e. Menghasilkan Sarjana Pendidikan Agama Islam yang mampu melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu pendidikan Agama Islam;
- f. Menghasilkan Sarjana yang mampu melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis Syariat Islam.⁹¹

B. Efektivitas Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018

Gadget adalah salah satu alat elektronik kecil yang multifungsi, serta bisa digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi yang diinginkan dan dapat juga digunakan untuk membaca tanpa harus mendatangi perpustakaan untuk meminjam buku, karena sekarang sudah banyak perpustakaan yang koleksinya di digitalkan melalui *gadget*. Bagi sebagian orang, *gadget* menjadi alat yang penting yang dapat dimanfaatkan untuk segala hal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Maulidia Riska dan Miranda yang mengemukakan bahwa: “bagi saya seorang mahasiswa, *gadget* itu sangat penting, karena kita dapat memanfaatkan *gadget* dalam mengakses informasi tanpa harus membaca koran, menonton televisi, dan tanpa harus mendengar radio tentang berita yang ada di masa kini”⁹²

⁹¹Sumber Data: Profil Prodi PAI UIN Ar-Raniry, <https://ftk.ar-raniry.ac.id/programstudi/pendidikan-agama-islam/>, diakses 5 November 2023

⁹²Wawancara dengan Mahasiswi PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Siddiq dan Hidayatullah yang menyatakan: “sangat penting, karena dengan menggunakan *gadget* banyak pekerjaan saya yang dapat terselesaikan dengan cepat tanpa memerlukan banyak biaya yang keluar”⁹³

Dari paparan di atas, dapat dipahami bahwa *gadget* menjadi alat elektronik yang sangat penting bagi mahasiswa maupun mahasiswi Prodi PAI Angkatan 2018 dalam mengakses informasi dengan cepat dan mempermudah penyelesaian tugas tanpa harus mengeluarkan banyak biaya. Waktu penggunaan *gadget* oleh mahasiswa juga sangat bervariasi tergantung pribadi masing-masing.

Berdasarkan wawancara dengan Maulidia Riska dan Siddiq, menyatakan bahwa: “jika dilihat dari segi menjadi mahasiswa, saya menggunakan *gadget* selama saya membuat tugas, itu menghabiskan waktu 8 sampai dengan 10 jam perhari”⁹⁴

Sejalan dengan pernyataan di atas, Miranda mengemukakan bahwa: “saya menggunakan *gadget* dalam sehari bisa sampai dengan 15 jam”⁹⁵. Berbeda dengan Hidayatullah yang mengatakan bahwa: “saya hanya menggunakan *gadget* selama 1 jam per hari”⁹⁶.

Berkaitan dengan variasi penggunaan *gadget* di atas, mahasiswa harus bisa meminimalisir dampak yang terjadi terhadap kesehatan mereka sendiri, karena

⁹³Wawancara dengan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

⁹⁴Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

⁹⁵Wawancara dengan Mahasiswi PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

⁹⁶ Wawancara dengan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat membuat mata menjadi perih dan sakit.

Adapun efektivitas *gadget* lainnya yang dapat dirasakan adalah peningkatan nilai mahasiswa terhadap mata kuliah yang dijalani. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Maulidia Riska dan Siddiq, menyatakan bahwa:

Iya dapat membuat nilai lebih meningkat, karena melalui *gadget* kita dapat mencari jurnal, artikel untuk menjawab tugas yang diberikan oleh dosen. Selain itu, dengan menggunakan *gadget* saya dapat menambah wawasan dan informasi yang tidak saya temukan di bangku pendidikan⁹⁷

Berbeda dengan Miranda dan Hidayatullah yang mengatakan bahwa: “penggunaan *gadget* bagi saya tidak membuat nilai saya meningkat, namun tidak juga membuat nilai saya menurun”⁹⁸

Berdasarkan paparan narasumber di atas, dapat disimpulkan bahwa bagi sebagian mahasiswa/i Prodi PAI Angkatan 2018, *gadget* dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkat nilainya karena *gadget* memudahkan mereka dalam mencari sumber-sumber bahan ajar untuk menjawab tugas-tugas yang diberikan oleh dosen serta memberikan wawasan baru yang belum ada pada saat mereka menempuh pendidikan.

Selain itu, ada banyak sekali dampak positif yang dapat dirasakan oleh mahasiswa selama menggunakan *gadget*. Berdasarkan wawancara dengan Maulidia Riska, Miranda dan Siddiq yang menyatakan bahwa:

⁹⁷Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

⁹⁸Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

Ada banyak sekali hal positif yang didapatkan, di antaranya dapat mengakses internet secara mudah, dapat berkomunikasi dengan teman dan keluarga, mencari informasi dari berbagai belahan dunia, memudahkan akses berteman melalui media sosial, serta memudahkan aktivitas sehari-hari⁹⁹

Sejalan dengan wawancara di atas, Hidayatullah mengatakan bahwa: “kalau untuk saya pribadi, hal positif yang saya dapatkan selama menggunakan *gadget* adalah meningkatkan dopamin”¹⁰⁰

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa/i adalah dapat memudahkan seseorang untuk mengakses internet, memperoleh informasi yang ada di seluruh dunia, dapat menemukan teman dari media sosial, aktivitas dapat dijalani dengan mudah, serta dapat meningkatkan dopamin.

Terkait dengan informasi maupun materi mengenai mata kuliah, *gadget* juga telah memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengakses berbagai informasi, bahkan hampir semua mahasiswa selalu membaca materi melalui *gadget*. Hal ini berdasarkan wawancara dengan Miranda, Maulidia Riska, Siddiq dan Hidayatullah yang mengemukakan bahwa: “saya sangat sering bahkan hampir selalu membaca materi yang berkaitan dengan mata kuliah yang sedang dijalani atau diikuti”¹⁰¹

⁹⁹Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰⁰Wawancara dengan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰¹Wawancara dengan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

Kebiasaan mahasiswa/i dalam menggunakan *gadget* menjadikan mereka ketergantungan terhadap alat tersebut. Berdasarkan wawancara dengan Miranda, Siddiq dan Hidayatullah menyatakan: “kalau tidak ada *gadget* sehari saja, rasanya membosankan dan jenuh, apalagi kalau tidak ada kesibukan lain, karena sudah terbiasa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi atau sekedar hiburan”¹⁰²

Hal ini sejalan wawancara yang dilakukan dengan Maulidia Riska yang menyatakan: “rasanya biasa aja, kalau tidak butuh-butuh kali tidak terpaku pada *gadget* karena ada juga beberapa pekerjaan yang harus dilakukan tanpa harus menggunakan *gadget*, tapi terkadang jenuh juga karena adanya *gadget* dapat memberikan hiburan tersendiri”¹⁰³

Dari paparan tersebut, dapat dipahami bahwa adanya *gadget* dalam kehidupan telah membuat efek ketergantungan sehingga seharian saja tidak digunakan dapat membuat seseorang menjadi jenuh dan bosan. Namun dibalik itu, penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa/i juga dapat membangkitkan semangat mereka dalam mencari informasi. Hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Maulidia Riska, Miranda, Siddiq dan Hidayatullah yang mengatakan bahwa: “iya, udah pasti sangat semangat karena sudah bentuknya mudah dibawa, mudah diakses dan tidak memerlukan banyak effort”¹⁰⁴

¹⁰²Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰³Wawancara dengan Mahasiswi PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰⁴Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

Selain memperoleh informasi dan wawasan, mahasiswa/i juga dapat merasakan manfaat lain dari penggunaan *gadget*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Maulidia Riska, Siddiq dan Hidayatullah yang mengemukakan bahwa: “selain informasi, *gadget* itu bisa digunakan kapan saja sesuai kebutuhan, memberikan hiburan dan kesenangan, dan dapat melakukan komunikasi dengan mudah”¹⁰⁵

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Miranda yang menyatakan bahwa: “manfaatnya adalah dapat mempermudah pekerjaan dan menghasilkan uang dengan cara menggunakan *gadget* sebagai media jualan *online* (olshop)”¹⁰⁶

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa ada beberapa manfaat diantaranya dapat memberikan kesenangan, dapat digunakan kapan saja, dan memudahkan komunikasi. Namun, selain hal positif yang diperoleh, ada juga dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa/i. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Miranda mengatakan bahwa: “*gadget* bagi saya pribadi dapat mengganggu waktu tidur, saya lebih suka menyendiri, pudarnya kreativitas dan menjadi pribadi yang lebih tertutup”¹⁰⁷

¹⁰⁵Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰⁶Wawancara dengan Mahasiswi PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰⁷Wawancara dengan Mahasiswi PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

Hidayatullah dan Maulidia Riska juga mengatakan: “jika bermain *gadget* dapat membuat efek ketergantungan, hingga lupa waktu kerja dan kewajiban ibadah”¹⁰⁸

Siddiq juga menambahkan: “kalau sudah main *gadget* banyak waktu yang terbuang sia-sia, sering melalaikan pekerjaan, terkadang juga bisa mendapatkan informasi yang salah pula”¹⁰⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018 memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa, di antaranya memudahkan dalam memperoleh informasi, menambah wawasan, memudahkan komunikasi, *gadget* dapat digunakan untuk menghasilkan uang, mudah dibawa kemana saja sehingga informasi yang diperoleh dapat dibaca melalui *gadget* tanpa harus menonton televisi, mendengar radio, dan tidak harus membaca koran. Namun disisi lain, ada juga pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* antara lain memberikan efek ketergantungan, banyak waktu yang terbuang sia-sia, melalaikan pekerjaan dan ibadah.

¹⁰⁸Wawancara dengan Mahasiswi dan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

¹⁰⁹Wawancara dengan Mahasiswa PAI UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Kamis tanggal 23 November 2023.

C. Pengaruh *Gadget* terhadap Minat Baca Mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan, maka peneliti menemukan beberapa temuan mengenai data yang diperlukan. Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018 ini menyangkut beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengumpulkan Informasi

a. Menyiapkan Materi Kuliah

Adanya *gadget* di kalangan mahasiswa membuat mereka lebih leluasa dalam menyiapkan bahan ajar yang ada sebagai pelengkap dalam mata kuliah dan pedoman ajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai mempersiapkan materi kuliah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Menyiapkan Materi Kuliah

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	2	7%
Sering	3	15	58%
Kadang-kadang	2	9	35%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu menyiapkan file bahan kuliah sebanyak 2 orang dengan persentase 7%, responden yang menjawab sering sebanyak 15 orang dengan persentase 58%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 9 orang dengan persentase 35%.

b. Keperluan Mata Kuliah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Keperluan Mata Kuliah

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	3	11%
Sering	3	6	23%
Kadang-kadang	2	14	54%
Tidak Pernah	1	3	11%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu menggunakan *gadget* untuk keperluan mata kuliah saja sebanyak 3 orang dengan persentase 11%, responden yang menjawab sering sebanyak 6 orang dengan persentase 23%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 14 orang dengan persentase 54%, dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 3 orang dengan persentase 11%.

c. Memudahkan Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Keperluan Mata Kuliah

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	3	11%
Sering	3	9	35%
Kadang-kadang	2	14	54%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu menggunakan *gadget* untuk memudahkan diskusi sebanyak 3 orang dengan persentase 11%, responden yang menjawab sering sebanyak 9 orang dengan persentase 35%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 14 orang dengan persentase 54%.

2. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

a. Mencari Bahan Pembelajaran

Salah satu dampak positif yang dapat dirasakan oleh mahasiswa dari penggunaan *gadget* adalah memudahkan dalam mencari referensi untuk pembelajaran kuliah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai mencari bahan pembelajaran oleh mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Mencari Bahan Pembelajaran

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	7	27%
Sering	3	12	46%
Kadang-kadang	2	12	27%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu mencari bahan pembelajaran menggunakan *gadget* sebanyak 7 orang dengan persentase 27%, responden yang menjawab sering sebanyak 12 orang dengan persentase 46%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 7 orang dengan persentase 27%.

b. Menambah Wawasan Baru

Penggunaan *gadget* pada mahasiswa memberikan dampak bagus terutama dalam hal memperoleh informasi dari berbagai belahan dunia yang tidak diperoleh selama duduk di bangku pendidikan. Adanya *gadget* dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh berbagai hal dengan mudah dan cepat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Menambah Wawasan Baru

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	4	15%
Sering	3	19	73%
Kadang-kadang	2	3	11%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu menggunakan *gadget* dan menambah wawasan baru sebanyak 4 orang dengan persentase 15%, responden yang menjawab sering sebanyak 19 orang dengan persentase 73%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 7 orang dengan persentase 11%.

3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kinerja otak, sehingga mahasiswa akan malas untuk melakukan kegiatan sehari-hari, seperti malas membaca dan susah bangun pagi. Selain itu, terlalu lama bermain *gadget* juga akan menyebabkan seseorang cemas karena efek kecanduan dari *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa PAI sebagai berikut:

a. Merasa Cemas Tanpa *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Merasa Cemas

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	3	11%
Sering	3	4	15%
Kadang-kadang	2	14	54%
Tidak Pernah	1	5	19%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu jika merasa cemas jika tidak menggunakan *gadget* sehari-hari sebanyak 3 orang dengan persentase 12%, responden yang menjawab sering sebanyak 4 orang dengan persentase 15%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 14 orang dengan persentase 54%, responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 5 orang dengan persentase 19%.

c. Kecanduan

Seperti yang telah diketahui bahwa *gadget* sudah menjadi kebutuhan primer bagi semua orang dan tidak dapat terpisahkan. Hal tersebut membuat banyak orang ketagihan, apalagi bagi mereka yang memiliki kegemaran bermain *game*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kecanduan penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa/i PAI sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Kecanduan

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	1	4%
Sering	3	9	35%
Kadang-kadang	2	11	42%
Tidak Pernah	1	5	19%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu jika kecanduan menggunakan *gadget* sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, responden yang menjawab sering sebanyak 9 orang dengan persentase 35%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 11 orang dengan persentase 42%, responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 5 orang dengan persentase 19%.

d. Sulit Bangun Pagi

Terlalu lama bermain *gadget* saat malam hari akan membuat mahasiswa sulit bangun di pagi hari. Hal ini disebabkan karena mata yang lelah akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Sulit Bangun Pagi

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	-	-
Sering	3	3	11%
Kadang-kadang	2	7	27%
Tidak Pernah	1	16	62%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui dari 26 responden, yang menjawab menjawab sering sebanyak 3 orang dengan persentase 11%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 7 orang dengan persentase 27%, responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 16 orang dengan persentase 62%.

e. Malas Membaca

Kehadiran *gadget* di kalangan mahasiswa membuat mereka malas membaca, hal ini dikarenakan *gadget* lebih mudah digunakan karena tinggal memfoto saja menggunakan kamera yang terdapat di *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai malas membaca di kalangan mahasiswa PAI sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Malas Membaca

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	-	-
Sering	3	7	27%
Kadang-kadang	2	10	38%
Tidak Pernah	1	9	35%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu jika kecanduan menggunakan *gadget* sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, responden yang menjawab sering sebanyak 9 orang dengan persentase 35%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 11 orang dengan persentase 42%, responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 5 orang dengan persentase 19%.

4. Indikator Minat Baca

a. Kesenangan Membaca

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Kesenangan Membaca

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	4	15%
Sering	3	12	46%
Kadang-kadang	2	10	38%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu senang membaca buku terkait materi PAI sebanyak 4 orang dengan persentase 15%, responden yang menjawab sering sebanyak 12 orang dengan persentase 46%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 10 orang dengan persentase 38%.

b. Kepuasan Membaca

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Kepuasan Membaca

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	4	15%
Sering	3	6	23%
Kadang-kadang	2	14	54%
Tidak Pernah	1	2	8%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu kepuasan dalam membaca sebanyak 4 orang dengan persentase 15%, responden yang menjawab sering sebanyak 6 orang dengan persentase 23%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 14 orang dengan persentase 54%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 10 orang dengan persentase 8%.

c. Membaca Ketika Disuruh

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Membaca Ketika Disuruh

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	-	-
Sering	3	5	19%
Kadang-kadang	2	16	62%
Tidak Pernah	1	5	19%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui dari 26 responden, yang menjawab sering membaca hanya ketika disuruh dosen sebanyak 5 orang dengan persentase 19%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 16 orang dengan persentase 62%, dan responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 5 orang dengan persentase 19%.

d. Mudah Menguasai Materi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Mudah Menguasai Materi

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	1	4%
Sering	3	5	19%
Kadang-kadang	2	19	73%
Tidak Pernah	1	1	4%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu mudah menguasai materi yang diberikan dosen sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, responden yang menjawab sering sebanyak 5 orang dengan persentase 19%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 19 orang dengan persentase 73%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 1 orang dengan persentase 4%.

e. Mencari Informasi yang diberikan Dosen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Mencari Informasi

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	-	-
Sering	3	5	19%
Kadang-kadang	2	20	77%
Tidak Pernah	1	1	4%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui dari 26 responden, yang menjawab sering mencari informasi dari membaca sebanyak 5 orang dengan persentase 19%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 20 orang dengan persentase

77%, dan responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 1 orang dengan persentase 4%.

f. Merasa Gelisah jika Tidak Membaca

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh

Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Merasa Gelisah

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	-	-
Sering	3	1	4%
Kadang-kadang	2	14	54%
Tidak Pernah	1	11	42%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.15 diketahui dari 26 responden, yang menjawab sering merasa gelisah ketika tidak membaca sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 14 orang dengan persentase 54%, dan responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 11 orang dengan persentase 42%.

g. Mengisi Waktu Luang dengan Membaca

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Mengisi Waktu Luang

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	-	-
Sering	3	2	8%
Kadang-kadang	2	21	81%
Tidak Pernah	1	3	11%
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.16 diketahui dari 26 responden, yang menjawab sering mengisi waktu luang dengan membaca buku sebanyak 2 orang dengan persentase

8%, responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 21 orang dengan persentase 81%, dan responden yang menjawab tidak pernah sebanyak 3 orang dengan persentase 11%.

h. Memperoleh Manfaat

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Memperoleh Manfaat

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	7	27%
Sering	3	9	35%
Kadang-kadang	2	10	38%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.17 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu memperoleh manfaat dari membaca buku sebanyak 7 orang dengan persentase 27%, responden yang menjawab sering sebanyak 9 orang dengan persentase 35%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 10 orang dengan persentase 38%.

g. Membaca Materi Kuliah melalui *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh:

Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Mengisi Waktu Luang

Uraian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	2	8%
Sering	3	13	50%
Kadang-kadang	2	11	42%
Tidak Pernah	1	-	-
Total		26	100%

Berdasarkan tabel 4.18 diketahui dari 26 responden, yang menjawab selalu memperoleh manfaat dari membaca buku sebanyak 2 orang dengan persentase

8%, responden yang menjawab sering sebanyak 13 orang dengan persentase 50%, dan responden yang menjawab kadang-kadang sebanyak 11 orang dengan persentase 42%.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji statistik untuk melihat apakah sebaran suatu data berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Jika nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan data yang di uji mempunyai distribusi normal, dan jika lebih kecil dari 0,05 maka data yang mempunyai distribusi yang tidak normal. Dengan bantuan pengolahan data menggunakan SPSS. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	26
Normal Parameters ^a	
Mean	.0000000
Std. Deviation	3.02829270
Most Extreme Differences	
Absolute	.133
Positive	.133
Negative	-.090
Kolmogorov-Smirnov Z	.679
Asymp. Sig. (2-tailed)	.746

a. Test distribution is Normal.

Menurut tabel, nilai signifikan diperoleh hasil uji normalitas sebesar 0,746 dan lebih dari 0,05. Maka sesuai dasar keputusan uji normalitas simpulannya

bahwa data berdistribusi normal berarti asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi terpenuhi.

6. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana diukur untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu penggunaan *gadget* (X), dan minat baca (Y). jika nilai yang di uji memiliki nilai F lebih besar dari 0,05 dinyatakan bahwa regresinya linear. Jika F lebih kecil dari harga 0,05 dinyatakan bahwa regresinya tidak linear. Analisis regresi linear data menggunakan SPSS. Hasil uji regresi linear dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20 Hasil Uji Regresi Linear

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	49.851	1	49.851	5.219	.031 ^a
	Residual	229.264	24	9.553		
	Total	279.115	25			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *gadget*

b. Dependent Variable: Minat Baca

Berdasarkan tabel di atas, signifikan sebesar $0,031 < 0,05$ sehingga kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh *gadget* terhadap minat baca.

7. Uji Korelasi

Uji korelasi adalah untuk mencari suatu hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel yaitu variabel X dan variabel Y. Dalam hal ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018. Penulis menggunakan program SPSS diperoleh nilai korelasi pada pada tabel berikut:

Tabel 4.21 Hasil Uji Korelasi

		Penggunaan gadget	Minat baca
Penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	.423*
	Sig. (2-tailed)		.031
	N	26	26
Minat baca	Pearson Correlation	.423*	1
	Sig. (2-tailed)	.031	
	N	26	26

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

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai r hitung (*person correlation*) diketahui r hitung untuk hubungan penggunaan *gadget* dan minat baca adalah sebesar $0,423 > 0,031$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara minat baca dan penggunaan *gadget* di kalangan Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2018. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y terdapat hubungan, yaitu hubungan tersebut berada pada interval sedang, Artinya nilai korelasi positif karena ada pengaruh. Dikatakan positif apabila nilai korelasi yang di dapat bernilai positif yaitu 0,423. Dimana jika penggunaan *gadget* meningkat maka dapat dikatakan minat baca mahasiswa/i juga meningkat.

8. Uji t

Adapun nilai t hitung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.22 Hasil Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.743	3.981		3.452	.002
	Penggunaan gadget	.363	.159	.423	2.284	.031

a. Dependent Variable: Minat Baca

Berdasarkan tabel di atas, nilainya sebesar 2,284 karena nilai t ditemukan maka nilai $df = n - 2 = 26 - 2 = 24$. Jadi nilai t_{hitung} sebesar $2,284 > 2,064$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018.

9. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Adapun koefisien determinasi dengan model summary dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.423 ^a	.179	.144	3.091

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *gadge*

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) adalah $0.423^2 = 0,179$. Untuk melihat berapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018 adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,179 \times 100\% \\
 &= 17,9\%
 \end{aligned}$$

Jadi, penggunaan gawai memiliki pengaruh terhadap minat baca siswa sebesar 17,9% sedangkan sisanya 82,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model regresi linear.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

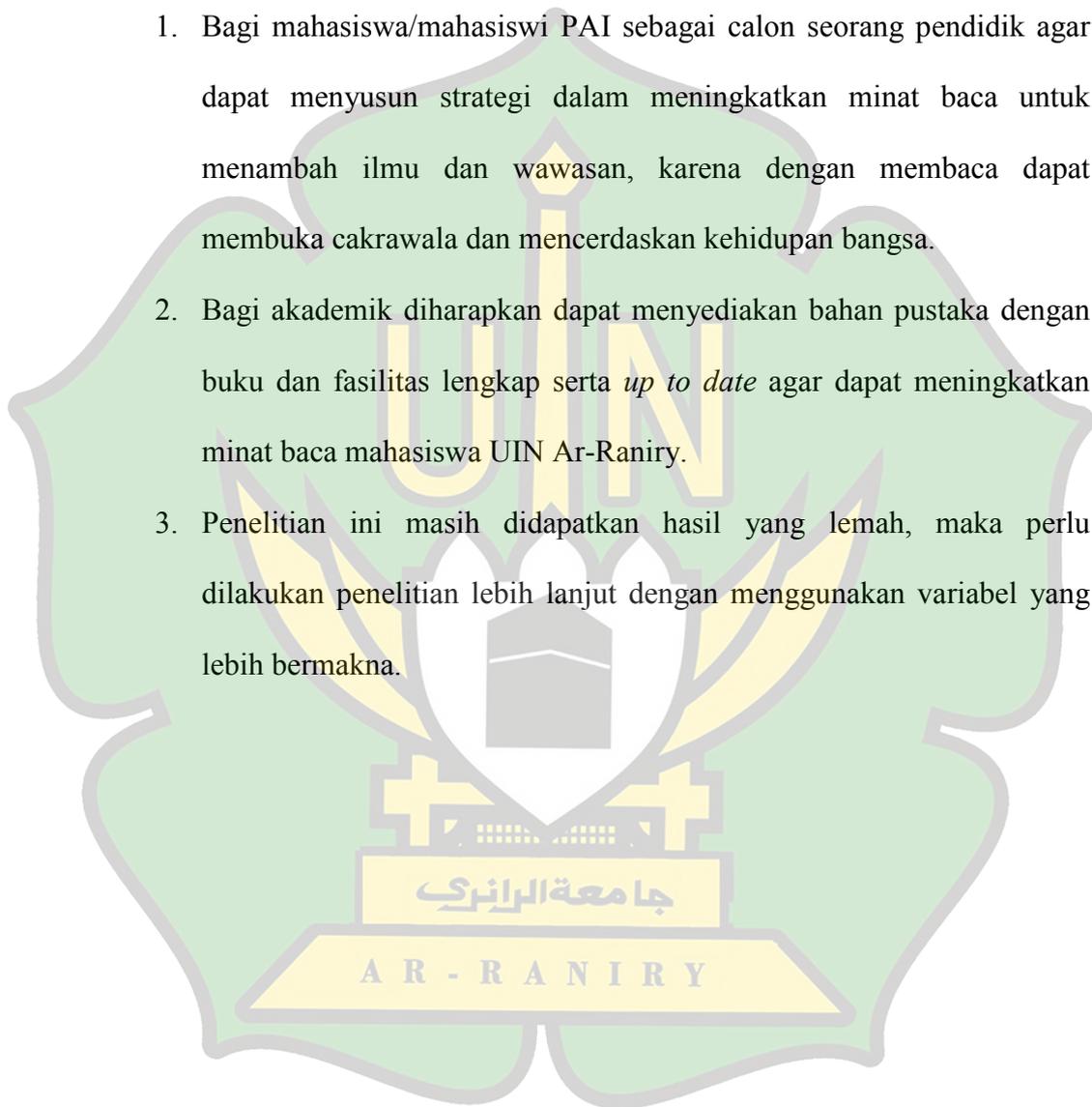
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan hasil penelitian bahwa:

1. Efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018 memberikan banyak manfaat, di antaranya memudahkan dalam memperoleh informasi, menambah wawasan, memudahkan komunikasi, *gadget* dapat digunakan untuk menghasilkan uang, serta mudah dibawa kemana saja. Namun disisi lain, ada juga pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* antara lain memberikan efek ketergantungan, banyak waktu yang terbuang sia-sia, melalaikan pekerjaan dan ibadah.
2. Pengaruh penggunaan gawai (X) terhadap minat baca mahasiswa (Y) Prodi PAI Angkatan 2018 berdasarkan hasil dari uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,746 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan berdistribusi normal. Berdasarkan uji korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasi person sebesar 0,423 dan berada pada interval 0,40 – 0,599 maka dapat di tarik kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa cukup besar. Berdasarkan hasil uji nilai t_{hitung} sebesar $2,284 > 2,064$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa Prodi PAI FTK Angkatan 2018.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa/mahasiswi PAI sebagai calon seorang pendidik agar dapat menyusun strategi dalam meningkatkan minat baca untuk menambah ilmu dan wawasan, karena dengan membaca dapat membuka cakrawala dan mencerdaskan kehidupan bangsa.
2. Bagi akademik diharapkan dapat menyediakan bahan pustaka dengan buku dan fasilitas lengkap serta *up to date* agar dapat meningkatkan minat baca mahasiswa UIN Ar-Raniry.
3. Penelitian ini masih didapatkan hasil yang lemah, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan variabel yang lebih bermakna.



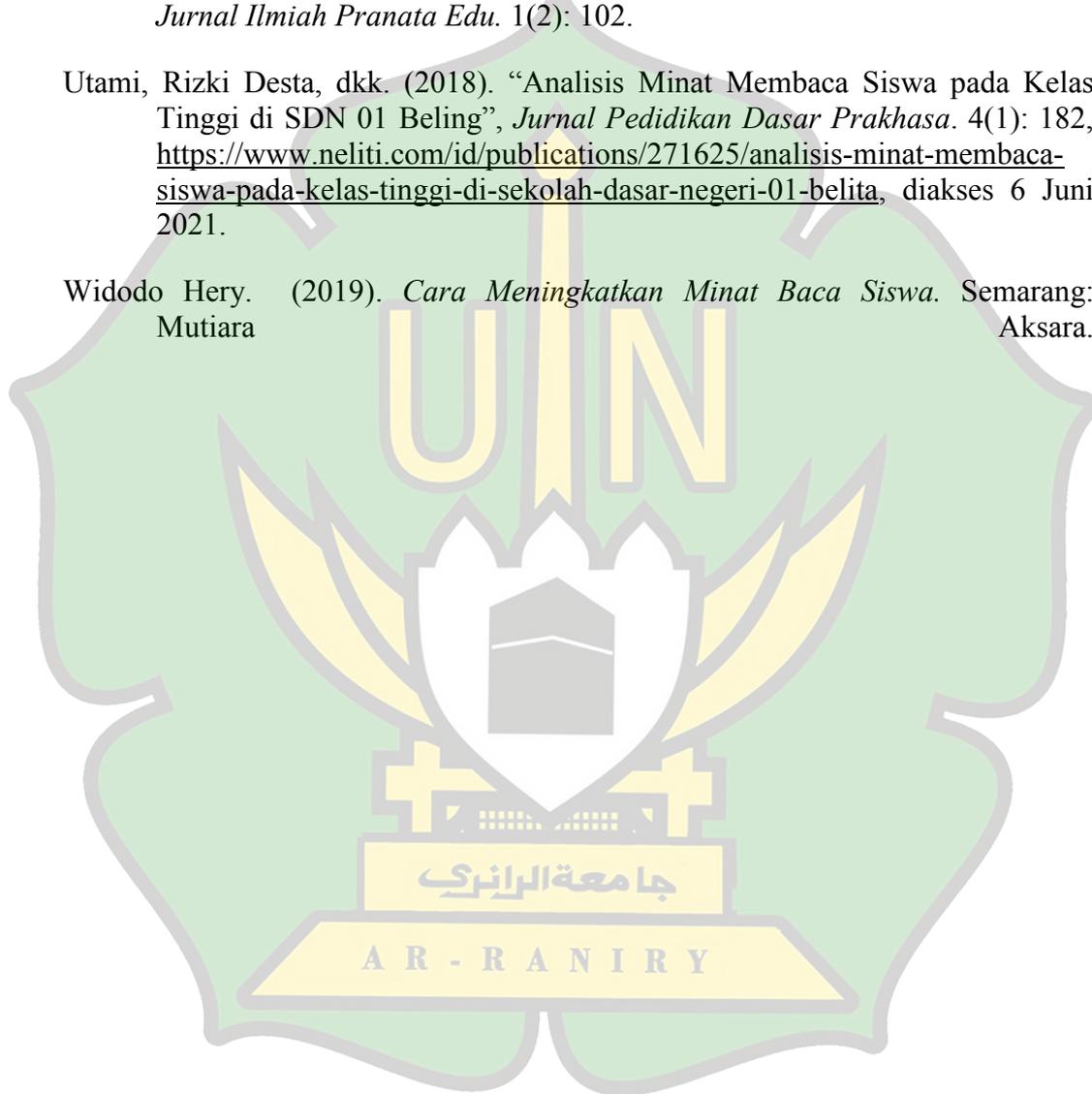
DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Ma'ruf. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Al-Ghazâlî. (2011). *Ihyâ' Ulûmiddîn*. Surabaya: Al-Hidayah.
- Andhita Aglis dan Slamet Riyanto. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Sleman: Budi Utama.
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar Syaifuddin. (2001). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan Bungin H.M. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darmadi Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi. (2018). *Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini*. Yogyakarta: Guepedia Publisher.
- Darmono. (2001). *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Derry, I. (2013). *Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Farida Ai. (2021). "Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak". *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(8): 1707, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/316>, diakses 30 September 2022.
- Gibson. (2003). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardjoprakosa, Mastini. (2005). *Bunga Rampai Kepustakawanan*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

- Idrus Muhammad. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta : Erlangga.
- Ilham dkk. (2016). “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah” *Jurnal on Education*. 6(1): 5, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2944/2490/> diakses 30 Juni 2021.
- Kartika Dyah. (2018). *Gadget No Buku Yes*. Yogyakarta: Pustaka Saga.
- Komputer Wahana. (2017). *Ragam Model Penelitian dan Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Makhmudah Siti. (2019). *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*. Jakarta: Guepedia.
- Manumpil dkk. (2015). “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado”. *Jurnal Keperawatan*. 3(2): 1, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>, diakses 30 September 2022.
- Maulina Evi. (2019). “Strategi dan Tantangan Peningkatan Minat Baca Siswa Di SMP Babul Magfirah Aceh Besar”. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN A-Raniry, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/7059/1/gabungan.pdf>, diakses 30 Juni 2021.
- Nasution Hambali Alman. (2015). “Minat Baca Dikalangan Mahasiswa Prodi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Di Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan 2015”. *Skripsi*. Medan: UINSU, <http://repository.uinsu.ac.id/5461/>, diakses 30 Juni 2021.
- Nurmalasari. (2018). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi”. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*. 3(2): 116, <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/350>, diakses 5 Juni 2021
- Puspitaningtyas Kurniawan. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Putra Chandra Anugrah. (2017). “Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika*. 2(2): 40, <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752>, diakses 1 Oktober 2022.
- R. Agusli. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G dan HSDPA di Handpone dan Komputer*. Jakarta: Mediakita.

- Rachmawati Fajar. (2008). *Dunia di Balik Kata (Pintar Membaca)*. Yogyakarta: Grtra Aji Parama.
- Rajab. (2006). "Hubungan Penggunaan Media dan Partisipasi Politik". *Jurnal SIP*. 3: 26, <https://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=a&id=76498>, diakses 5 Juni 2021.
- Rosaliza Mita. (2015). "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian kualitatif". *Jurnal Ilmu Budaya*. 11(2): 74-75
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Statistika*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Setiyadi Bradley dan Sarinah. (2019). "Pengaruh Smartphone dan Minta Baca terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan*. 4(2): 1, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/4641> diakses 30 Juni 2021.
- Simanjuntak, Justin Niaga. (2019). "Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget". *Jurnal Humara*. VI(1): 94.
- Siregar Ade Rahmawati. (2008). *Motivasi Berprestasi Mahasiswa di Tinjau dari Pola Asuh*. Medan: USU Repoistory.
- Siregar Syofian. (2010). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, A. Ridwan. (2004). *Perpustakaan Energi Pembangunan Bangsa*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjono Anjas. (2010). *Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Supardi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sutarno NS. (2006). *Manajemen Perpustakaan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Sagung Seto.
- Syah Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tahir, Muh. Zulkifli. (2019). “Perilaku Membaca Siswa SMA Negeri 1 Takalar”. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*. 1(2): 102.
- Utami, Rizki Desta, dkk. (2018). “Analisis Minat Membaca Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 01 Beling”, *Jurnal Pendidikan Dasar Prakhasa*. 4(1): 182, <https://www.neliti.com/id/publications/271625/analisis-minat-membaca-siswa-pada-kelas-tinggi-di-sekolah-dasar-negeri-01-belita>, diakses 6 Juni 2021.
- Widodo Hery. (2019). *Cara Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Semarang: Mutiara Aksara.



Daftar Lampiran

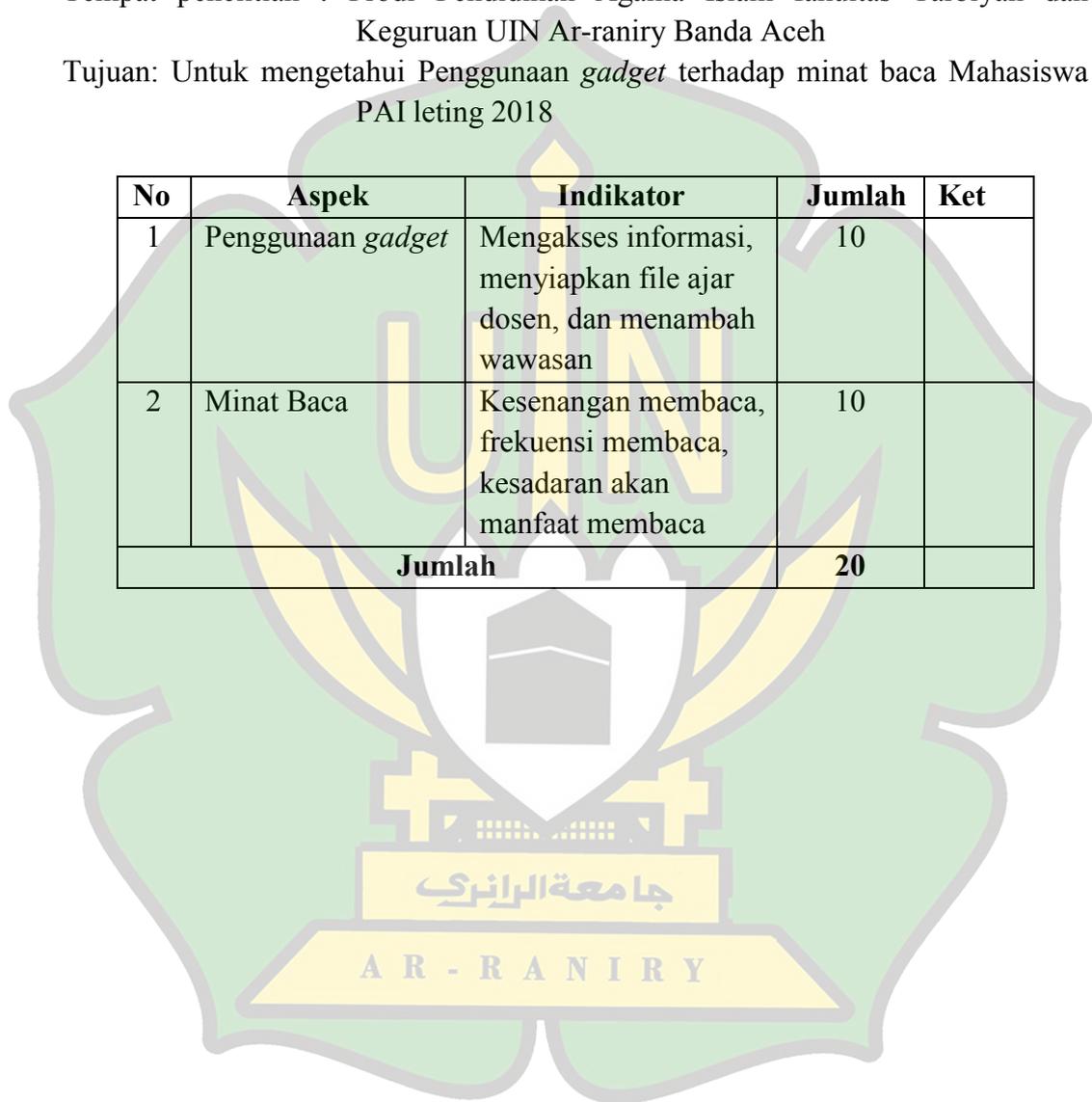
Lampiran 1

Kisi-kisi Angket Penelitian

Tempat penelitian : Prodi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh

Tujuan: Untuk mengetahui Penggunaan *gadget* terhadap minat baca Mahasiswa PAI leting 2018

No	Aspek	Indikator	Jumlah	Ket
1	Penggunaan <i>gadget</i>	Mengakses informasi, menyiapkan file ajar dosen, dan menambah wawasan	10	
2	Minat Baca	Kesenangan membaca, frekuensi membaca, kesadaran akan manfaat membaca	10	
Jumlah			20	



Lampiran 2

Pedoman Angket Penggunaan *Gadget*

Keterangan :

Jawablah pertanyaan dibawah dengan membuat tanda centang(✓) di salah satu pilihan di bawah ini sebagai berikut :

1. Tidak Pernah
2. Kadang-kadang
3. Sering
4. Selalu

Tabel Instrumen Angket Penggunaan *Gadget*

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari bahan pembelajaran di internet				
2	Saya mencari pengetahuan baru dengan menggunakan <i>gadget</i>				
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk keperluan kuliah saja				
4	Saya merasa cemas apabila belajar tanpa <i>gadget</i>				
5	Saya merasa bermain <i>gadget</i> lebih menarik daripada membaca buku				
6	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen				
7	Saya mengerjakan tugas kelompok menggunakan <i>gadget</i>				
8	Saya menggunakan <i>gadget</i> hingga larut malam sehingga susah bangun untuk kuliah pagi				
9	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , pengetahuan dan wawasan saya semakin bertambah				
10	<i>Gadget</i> membuat saya malas membaca buku				

Lampiran 3

Pedoman AngketMinat Baca

Keterangan :

Jawablah pertanyaan dibawah dengan membuat tanda centang(√) di salah satu pilihan di bawah ini sebagai berikut :

1. Tidak Pernah
2. Kadang-kadang
3. Sering
4. Selalu

Tabel Instrumen Angket Minat Baca

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Saya merasa senang ketika membaca buku atau bacaan yang berkaitan dengan PAI				
2	Saya merasa puas ketika dapat membaca buku atau membaca pelajaran mata kuliah hingga selesai				
3	Saya hanya membaca ketika disuruh oleh dosen				
4	Saya mudah menguasai materi yang diajarkan karena sering membaca buku				
5	Saya mencari informasi mengenai tugas yang diberikan dosen dengan membaca buku				
6	Saya merasa gelisah ketika tidak membaca buku dalam sehari				
7	Saya mengisi waktu luang dengan membaca				
8	Saya memperoleh manfaat dari membaca buku				
9	Saya tidak suka membaca buku mengenai mata kuliah yang sedang saya pelajari				
10	Saya membaca materi terkait mata kuliah melalui <i>gadget</i>				

Lampiran 4

Pedoman Wawancara

Nama informan :

Tujuan : Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *gadget* terhadap minat baca mahasiswa PAI

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa pentingkah peran <i>gadget</i> bagi anda?	
2	Berapa lama waktu yang anda habiskan dalam sehari untuk bermain <i>gadget</i> ?	
3	Apakah menggunakan <i>gadget</i> membuat nilai anda lebih meningkat?	
4	Hal positif apakah yang anda dapatkan dari menggunakan <i>gadget</i> ?	
5	Apakah anda sering membaca informasi maupun materi mengenai mata kuliah anda melalui <i>gadget</i> ?	
6	Bagaimana perasaan anda ketika tidak menggunakan <i>gadgt</i> seharian?	
7	Apakah anda lebih semangat mencari informasi melalui <i>gadget</i> ?	
8	Menurut anda, selain mendapat informasi, manfaat apa saja yang anda peroleh dengan bermain <i>gadget</i> ?	
9	Apakah <i>gadget</i> memudahkan anda dalam mengerjakan tugas kuliah?	
10	Selain hal positif, dampak negatif apa saja yang anda dapatkan selama bermain <i>gadget</i> ?	

AR - RANIRY

Lampiran 5

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Wawancara dengan Mahasiswa PAI Leting 2018



Gambar 2. Wawancara dengan Mahasiswi PAI Leting 2018



Gambar 3. Wawancara dengan Mahasiswa PAI Leting 2018



Gambar 4. Wawancara dengan Mahasiswi PAI Leting 2018

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Ano Riswano
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal Lahir : Garut / 12 Mei 1998
Alamat Rumah : Kp. Tanjung Singuru, Garut, Jawa Barat
Agama : Islam
Jurusan : S1 Pendidikan Agama Islam

B. IDENTITAS KELUARGA

Nama Ayah : Uan
Agama : Islam
Pekerjaan : Buruh
Alamat : Kp. Tanjung Singuru, Garut, Jawa Barat
Nama Ibu : Kokom
Agama : Islam
Pekerjaan : IRT
Alamat : Kp. Tanjung Singuru, Garut, Jawa Barat

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Tanjung Karya 1, Tamat Tahun 2011
2. SMPN 2 Samarang, Tamat Tahun 2014
3. SMK Qurota A'yun, Tamat Tahun 2017
4. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tamat Tahun 2023.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY