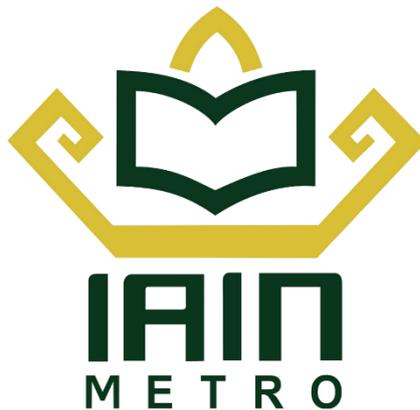


SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP RENDAHNYA
HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA
MUHAMMADIYAH 2 METRO**

Oleh :

**IDA AMELIA
NPM : 2001011047**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H / 2024 M**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP RENDAHNYA
HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA
MUHAMMADIYAH 2 METRO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**IDA AMELIA
NPM. 2001011047**

Pembimbing: Dr. Ahmad Zumaro, MA

**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggiloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001011047
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS
XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

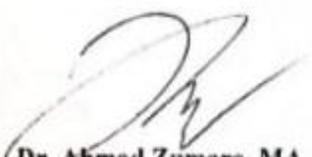
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Metro, 15 Mei 2024
Dosen Pembimbing


Dr. Ahmad Zumaro, MA.
NIP. 197502212009011003

PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS
XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO
Nama : Ida Amelia
NPM : 2001011047
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 15 Mei 2024
Pembimbing


Dr. Ahmad Zumaro, MA.
NIP. 197502212009011003

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KLAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO

OLEH:
IDA AMELIA

Penelitian ini membahas tentang dampak penggunaan *gadget* khususnya penggunaan media sosial. Media sosial merupakan aplikasi yang digunakan pengguna untuk membuat ataupun berbagi kegiatan atau terlibat dalam sosial. Dampak yang akan timbul jika siswa berlebihan dalam menggunakan media sosial yaitu menyebabkan ketergantungan yang mempengaruhi hasil belajar mereka di sekolah. Dalam wawancara yang dilakukan terhadap siswa ditemukan bahwa mereka menggunakan *gadget* untuk membuka media sosial yaitu 3 sampai 7 jam dalam sehari dan dari hasil pra-survey di kelas XI ditemukan 32% atau hanya 4 siswa yang mencapai nilai KKM

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada dampak penggunaan *gadget* terhadap rendahnya hasil belajar al-islam siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro?” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar al-islam siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 metro yang berjumlah 33 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket berupa angket tertutup dan dokumentasi. Angket ini di tujukan kepada siswa untuk memperoleh data tentang penggunaan *gadget* siswa dan dokumentasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan nilai al-islam, profil sekolah SMA Muhammadiyah 2, sejarah berdirinya sekolah, visi dan misi, serta denah lokasi sekolah.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan rumus product moment untuk mengukur besarnya dampak penggunaan gadget dengan hasil belajar al-islam dan tingkat signifikansi antara variabel x dan y yang di konsultasikan dengan r tabel yaitu dengan menggunakan taraf signifikans 5%. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data menggunakan rumus product moment, di peroleh hasil r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% ($0,521 > 0,334$) hasilnya CUKUP KUAT. Hal ini menunjukkan bahwa ada dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar UTS Al-islam di SMA Muhammadiyah 2 Metro

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada dampak yang signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar al-islam yaitu dengan kontribusi sebesar 27%. Hal ini menunjukkan ada dampak dari penggunaan gadget terhadap rendahnya hasil belajar al-islam siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Hasil Belajar, Dampak

ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001011047
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 17 Mei 2024
Yang Menyatakan,



Ida Amelia
NPM. 2001011047

MOTTO

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحِصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

Artinya : “ kami mengajarkan pula kepada Daud membuat baju besi untukmu guna melindungimu dari serangan musuhmu (dalam peperangan) maka, apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?”

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, karena telah diselesaikannya Skripsi ini. Penulis mempersembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta yaitu Bapak Bidin dan Ibu Nani Saptiani yang selalu memberikan doa serta semangat dan usahanya yang sangat luar biasa agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada seluruh saudara dan keluarga besar dirumah yang selalu memberikan dukungan dan doa agar segera terselesaikannya skripsi ini.
3. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung dan siap siaga membantu dalam terselesakannya skripsi ini.
4. Kepada bapak Dr. Ahmad Zumaro, MA yang telah membantu dan mendukung dalam terselesaikannya skripsi ini.
5. Almamater IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, telah memberikan banyak kenikmatan kepada peneliti banyak kenikmatan, baik nikmat iman, islam, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “ **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP RENDAHNYA HASIL BELAJAR KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**”. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam.

Di dalam upaya penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Hj. Siti Nurjannah, M.Ag, PIA Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Metro
3. Muhammad Ali M.Pd.I Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Ahmad Zumaroh, MA pembimbing skripsi yang telah membantu dan mengarahkan penulisan penelitian ini.
5. Lifi Endar Wahono, S.Pd.I Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Metro yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah ini.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan kepada kami mendapat imbalan dari Allah SWT. Kritik serta saran demi kebaikan perbaikan ini sangat diharapkan dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan agama islam.

Metro, 11 Mei 2024
Peneliti,



Ida Amelia
NPM. 2001011047

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Penelitian Relevan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Hasil Belajar.....	8
1. Definisi Hasil Belajar.....	8
2. Ranah Penilaian Hasil Belajar.....	9
3. Faltor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	11
B. Mata Pelajaran Al-islam.....	13
1. Definisi Al-Islam	13

C. Penggunaan Gadget	15
1. Definisi Gadget	15
2. Durasi Penggunaan Gadget.....	16
3. Dampak Penggunaan Gadget.....	17
4. Aplikasi Gadget	18
D. Indikator Kecenderungan Penggunaan Media Sosial Gadget....	21
E. Kerangka Konseptual Penelitian	22
F. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Rancangan penelitian	25
B. Definisi Operasional Variabel.....	25
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	34
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	39
C. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	87

DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
1.	Kriteria Hasil Belajar	11
2.	Instrumen Indikator Hasil Belajar	27
3.	Jumlah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Metro.....	28
4.	Pengukuran Skala Likert	29
5.	Instrumen yang digunakan	31
6.	Kisi-kisi instrumen Angket Penggunaan Media Sosial siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro	31
7.	Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan	33
8.	Jumlah Tenaga Pengajar	36
9.	Keadaan Siswa SMA Muhammadiyah 2 Metro	37
10.	Prasarana Sekolah	38
11.	Data Ruang Belajar Lainnya	38
12.	Data Ruang Kantor.....	38
13.	Lapangan Olahraga dan Upacara	38
14.	Nilai rtabel validitas Variabel X	39
15.	Nilai rtabel Validitas Variabel Y	40
16.	Uji Reliabilitas Item Ganjil X Terhadap Y	41
17.	Uji Reliabilitas Item Genap X Terhadap Y.....	42
18.	Kolerasi antara Total Ganjil dan Genap X Terhadap Y	43
19.	Hasil Uji Variabel Penggunaan Media Sosial Terhadap Rendahnya Hasil belajar	45

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
1.	Kerangka Berpikir	24

DAFTAR LAMPIRAN

1. Izin Pra Survey	55
2. Balasan Pra Survey	56
3. SK Bimbingan Skripsi	57
4. Surat Tugas	58
5. Surat Bebas Pustaka	59
6. Surat Bebas Pustaka Jurusan PAI	60
7. <i>Outline</i>	61
8. Alat Pengumpul Data (APD)	64
9. Uji Validitas dan Realibilitas Spss.....	69
10. Daftar Nilai Al-Islam Siswa XI	74
11. Kartu Konsultasi Bimbingan	76
12. Hasil Turnitin	82
13. Foto Dokumentasi Penelitian	83
14. Riwayat Hidup Penulis	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan nasional. Karena melalui pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Bab II pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak manusia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan individu secara sadar serta sistematis guna untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri manusia. Proses pembelajaran tentu tidak bisa terlepas oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi apalagi di era globalisasi alat komunikasi yang semakin canggih yaitu *gadget* mempunyai beberapa manfaat bagi penggunanya terhadap siswa. *Gadget* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata dengan adanya kemajuan teknologi di era globalisasi ini¹ Dalam manfaat *gadget* siswa dapat mengakses berbagai informasi yang edukatif dengan menggunakan *gadget*. Seperti digunakan untuk mencari informasi mengenai materi yang dianggap sulit.

¹ Ilham Dodi, “Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional” 8, no. 3 (2019): 9.

Namun demikian jika diperhatikan sangat mudah untuk menjumpai siswa yang sedang menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang semakin tinggi dikarenakan memiliki fitur yang menarik. Penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya. Siswa yang menggunakan *gadget* secara terus menerus akan bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dilakukan dalam aktivitas sehari-hari. memaparkan bahwa jika siswa sering menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan dalam proses serta hasil belajarnya. Lebih lanjut menambah kan bahwa dampak lain penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mempengaruhi prestasi dan hasil belajarnya. Penggunaan *gadget* pada siswa akan mempengaruhi waktu belajar, sehingga akan berdampak terhadap hasil belajarnya

Di Indonesia menurut pakar teknologi informasi dari ITB, menuturkan bahwa sekitar 5-10 persen pecandu *gadget* atau *gadget* manis terbiasa menggunakan *gadgetnya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu yang efektif manusia berkegiatan 16 jam atau 960 menit perhari maka orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya setiap 4,8 menit sekali.

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan sebelas siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro. Berdasarkan hasil wawancara, hampir semua siswa memiliki dan menggunakan *gadget* khususnya *smartphone*. Rata-rata waktu penggunaan *gadget* selama tiga sampai lebih dari tujuh jam hanya untuk membuka media sosial seperti WhatsApp,

Youtube, Instagram dan Tiktok. Selain itu penggunaan *gadget* tidak bisa terlepas dari kegiatan sehari-hari. Contohnya ketika berada di lingkungan masyarakat mereka sibuk dengan *gadgetnya*, bahkan ketika bermain bersama teman sebaya mereka lebih berfokus kepada *gadgetnya* daripada berinteraksi bersama temannya. Di dalam lingkungan rumah juga mereka lebih memilih membuka *gadget* daripada berinteraksi dengan keluarga, hal itu membuat mereka lupa dengan kewajibannya untuk belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, siswa kurang memperhatikan penjelasan serta penguasaan materi, hal itu menyebabkan hasil belajar siswa menjadi turun.

Pada tanggal 19 Juni 2023 penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Al-Islam guna mendapatkan informasi yang penulis butuhkan :

“Bahwasannya, di era modern saat ini penggunaan gadget memang tidak bisa dihindarkan, hal ini ditunjukkan oleh siswa yang terbiasa membuka gadget ketika waktu istirahat. Mereka memilih untuk menggunakan serta memegang gadget daripada membaca buku. Selain itu ketika jam pelajaran tidak ada guru siswa sibuk dengan gadgetnya masing-masing, seperti membuka sosial media, berselfie, chattingan dan bahkan ada juga ketika guru menerangkan siswa sibuk menggunakan gadgetnya. guru memberikan informasi bahwa siswa dibolehkan membawa gadget kesekolah dengan alasan untuk digunakan anak-anak berkomunikasi dirumah ketika jam sekolah sudah selesai. Namun siswa/i menggunakan gadget dengan salah dan tidak tepat. Hal tersebut berpengaruh kepada hasil belajar mata pelajaran Al-islam beliau menuturkan bahwa hasil nilai siswa cukup baik namun ada beberapa siswa yang belum tuntas Kriteria Ketuntasan Maksimal yaitu 70”²

Berdasarkan hasil Observasi di SMA Muhammadiyah 2 Metro terkait hasil Penilaian Tengah Semester 2 Mata Pelajaran Al-Islam dari 2

² Wawancara dengan bapak Setiawan Prayogo, 19 Juni 2023, Pukul 10:00 WIB

kelas yaitu kelas XI IPA dan IPS hanya 32% siswa yang mencapai nilai KKM dan sisanya belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat masalah yang terjadi pada siswa dalam hasil belajar. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dengan judul “ **Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Rendahnya Hasil Belajar Al-Islam Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Metro**”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah menemukan berbagai permasalahan yang memungkinkan muncul pokok masalah yang sedang akan penulis bahas, maka dari itu masalah yang sudah teridentifikasi adalah:

1. Tingginya penggunaan *gadget* dibandingkan belajar
2. Hasil belajar mata pelajaran Al-Islam yang diperoleh siswa kelas XI belum mencapai nilai KKM

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti perlu menentukan pembatasan masalah agar permasalahan yang diteliti tidak meluas. Maka batasan masalah adalah :

1. Penggunaan *gadget* yang dilakukan siswa kelas XI IPA dan IPS
2. Penggunaan *gadget* yang dimaksud ialah penggunaan aplikasi media sosial yaitu WhatsApp dan Tiktok
3. Hasil belajar yang dimaksud ialah penilaian kognitif

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini ialah: Apakah terdapat Dampak Penggunaan *gadget* terhadap rendahnya hasil belajar al-islam siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Metro pada Mata pelajaran Al-Islam

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Rendahnya Hasil Belajar Al-Islam di SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat

2. Adapun manfaat penelitiannya yaitu:

- a. Bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar,
- b. Bagi sekolah memberikan informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap rendahnya hasil belajar Al-Islam di SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat
- c. Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya mengenai dampak penggunaan gadget terhadap rendahnya hasil belajar Al-Islam di SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah bagian yang mencakup tentang uraian yang sistematis tentang hasil penelitian yang terdahulu mengenai persoalan

yang dikaji. Penelitian relevan berfungsi untuk menjelaskan perbedaan ataupun memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka peneliti mengutip skripsi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga akan terlihat dari sisi mana penelitian tersebut membuat sebuah karya ilmiah. Berikut adalah hasil penelusuran mengenai penelitian-penelitian relevan yang penulis kemukakan pada penelitian ini:

1. Penelitian Dalillah Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2019 dengan judul "*Pengaruh Penggunaan gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA DARUSSALAM Ciputat*" persamaan penelitian ini dengan penelitian yang disusun oleh saudara Dalillah yaitu sama-sama membahas mengenai penggunaan gadget. Adapun perbedaan terletak pada penelitian Dalillah yaitu berfokus kepada Perilaku Sosial siswa sedangkan penelitian ini berfokus kepada hasil nilai belajar Al-Islam
2. Penelitian oleh Jumairoh Indah Wulandari Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Tahun 2020 dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kab. Brebes*"³. Persamaan

³ Jumairoh Indah Wulandari, "*Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Dabin VI Kec.Ketanggungan Kab. Brebes,*" Semarang 2020.)

penelitian ini dengan penelitian yang disusun oleh saudari Jumairoh yaitu sama-sama berfokus kepada pengaruh penggunaan gadget. Sedangkan perbedaan penelitian Jumairoh adalah terletak pada variabel yang dipakai yaitu memiliki 2 variabel bebas. Sedangkan penelitian ini hanya menguji satu variabel bebas saja

3. Penelitian oleh Adinda Gustina Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Banda Aceh Tahun 2021 dengan judul “ *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panteriek)*”. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak melalui studi kasus. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian disimpulkan bahwa gadget mempengaruhi perilaku anak dalam aspek ibadah, serta perilaku terhadap orang tua disebabkan karena tontonan dari youtube dan game yang mereka dapatkan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah fokus pada penggunaan gadget. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan yang terdahulu selain lokasi penelitian atau objek penelitian serta tahun penelitian, juga berbeda dalam fokus penelitian yang dikaji. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar Al-Islam sedangkan penelitian terdahulu berfokus kepada perilaku anak

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk perubahan yang didasarkan atas ilmu pengetahuan serta pengalaman yang membentuk kecakapan keterampilan dan penyesuaian diri. Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka, yang artinya hasil penilaian terhadap hasil kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Melalui kegiatan aktivitas belajar juga akan mendapatkan pengalaman hidup dengan adanya perubahan di beberapa aspek kemampuan individu yaitu dalam aspek kognitif¹ psikomotorik, dan afektif

Sedangkan menurut pakar lain hasil belajar adalah “tingkat penyajian yang dicapai siswa mengikuti rencana pembelajaran sesuai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan” Hasil belajar adalah “ketika seseorang akan berubah, seperti tidak pernah tahu menjadi memahami atau tidak mengerti menjadi memahami”²

hasil belajar meliputi beberapa keterampilan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Bidang kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, memori), *comprehension* (pemahaman, penjelasan, ringkasan, contoh),

¹ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 106.

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 22.

application (aplikasi, menerapkan), *analisis* (deskripsi, menguraikan), *synthesis* (organisasi, perencanaan), dan *evaluation* (evaluasi, menilai). Bidang afektif adalah menerima (merespon), mengevaluasi (menilai), mengorganisir (mengatur), dan mengkarakterisasikan (representasi). Bidang psikomotor meliputi inisiasi, pengobatan konvensional dan pengobatan konvensional. Lindgren percaya bahwa hasil belajar meliputi keterampilan, informasi, pemahaman, dan sikap

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku belajar yang dicirikan oleh karakteristik kegiatan belajar tertentu. Perubahan perilaku tersebut ialah meliputi aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Hasil belajar dapat dievaluasi serit diukur setelah siswa mengalami kemajuan dari proses pembelajaran yang dilaluinya.

2. Ranah Penilaian Hasil Belajar

Setelah dilalui proses pembelajaran, maka peserta didik akan melewati proses evaluasi. Penilaian berbasis kelas atau dikenal dengan sebagai “*assessment*” Adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh dan mengefektifkan informasi terkait hasil belajar peserta didik pada tingkat kelas selama dan setelah kegiatan belajar mengajar (KBM).³

Dalam penilaian hasil belajar terdapat tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Ibnu Mahtumi yang dikutip oleh Lasmana Aan indikator atau ranah hasil belajar sebagai berikut:

³ Abdul Mujib, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 121.

- a. Kognitif (ranah cipta) meliputi:
 - 1) Pengamatan dengan indikator dapat menunjukkan perbandingan dan keterhubungan.
 - 2) Ingatan, dengan indikator dapat menunjukkan kembali.
 - 3) Pemahaman, dengan indikator dapat menjelaskan dan mengartikan dengan bahasa sendiri.
 - 4) Aplikasi/penerapan, adanya indikator memberikan contoh yang tepat.
 - 5) Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), kegiatan menguraikan dan mengklasifikasikan.
 - 6) Sintesis (membuat paduan baru dan utuh), dengan indikator mampu menghubungkan materi dan menjadikannya kesatuan.
- b. Afektif (ranah rasa) meliputi:
 - 1) Penerimaan, dengan indikator dapat menunjukkan sikap menerima dan menolak.
 - 2) Sambutan, dengan indikator kesediaan berpartisipasi dan memanfaatkan.
 - 3) Apresiasi, (sikap menghargai), dengan indikator menganggap penting, bermanfaat, indah, harmonis, mengagumi.
 - 4) Internalisasi, (pendalaman), dengan indikator mengikuti, meyakini dan mengingkari.
 - 5) Karakterisasi (penghayatan), dengan indikator dapat melembagakan atau meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
- c. Psikomotor (ranah karsa) meliputi:
 - 1) Keterampilan, bergerak dan bertindak dengan indikator kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh.
 - 2) Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal, dengan indikator kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani

Jenis-jenis penilaian ini adalah penilaian proyek, penilaian kinerja, penilaian portofolio serta penilaian tertulis⁴ Setelah pelaksanaan pembelajaran guru akan melakukan penilaian untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari

⁴ Abdul Mujib Aep S. Firdaus, *Penilaian Autentik* (Bandung: Interes Media, 2014), 69.

Tabel 1
Kriteria Hasil Belajar

No	Nilai	Kriteria	Keterangan
1	80-100	A	Sangat Baik
2	70-79	B	Baik
3	60-69	C	Cukup
4	50-59	D	Kurang
5	0-49	E	Gagal ⁵

3. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu atau siswa contohnya kondisi fisik serta mental. Status fisik/ non disabilitas biasanya berdampak lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan siswa dengan kondisi fisik yang buruk. Yang kedua yaitu faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa seperti kondisi keluarga, masyarakat dan sekolah

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor jasmani, yaitu kondisi fisik yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam kondisi sehat jasmaninya ataupun tidak itu akan berbeda karena memerlukan

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 223.

keterampilan serta kemampuan untuk berpikir. Selain itu kualitas atau sempurnanya panca indra akan mempengaruhi peserta didik dalam hasil belajar yaitu misalnya, cacat mata, telinga dan sebagainya.

Penggunaan gadget yang berlebihan membuat faktor jasmani siswa menjadi terganggu serta mempengaruhi hasil belajar, hal ini disebabkan karena siswa sudah kelelahan menggunakan gadget sehingga siswa tidak ada waktu untuk belajar dan berdampak kepada hasil belajar siswa.

- 2) Faktor psikologi meliputi faktor intelegensi, minat bakat, motivasi serta kematangan dan kesiapan mental yang dimana faktor itu bisa mengganggu psikologi pada peserta didik
- 3) Faktor kelelahan yaitu dibagi menjadi dua kelelahan jasmani (disebabkan kecenderungan untuk membaringkan tubuh), kelelahan rohani (disebabkan karena kebosanan, sehingga kehilangan minat serta dorongan untuk menghasilkan sesuatu)⁶

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi tiga faktor yaitu : faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Slameto sebagai berikut:

- 1) Faktor dari orang tua yaitu terdiri dari lima cara atau tahap, bagaimana cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga,

⁶ heronimus Delu Pingge, "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka," *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (21 Juli 2016): 138, <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6458>.

suasana rumah serta keadaan ekonomi keluarga, serta pengertian atau simpati orangtua dan latar belakang orangtua.

- 2) Faktor sekolah terdiri dari sembilan cara yaitu metode, mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, kedisiplinan siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan fasilitas sekolah serta tugas pekerjaan rumah.
- 3) Faktor masyarakat meliputi empat cara yaitu kegiatan siswa dalam bermasyarakat, media massa, teman bergaul, serta bentuk kehidupan bermasyarakat

Berdasarkan pemaparan definisi diatas bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, namun yang lebih dominan mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal karena keadaan jasmani, rohani serta kelelahan itu terlihat sangat menentukan hasil belajar siswa didalam proses pembelajaran. Dan apabila hasil belajar siswa baik maka keadaan jasmani dan rohani siswa tidak kelelahan dalam proses pembelajaran baik, dan apabila hasil belajar siswa kurang baik maka keadaan jasmani,dan rohani siswa kelelahan dalam proses mengikuti pembelajaran.

B. Mata Pelajaran Al-Islam

1. Definisi Al-Islam

Secara etimologis, kata islam berasal dari bahasa Arab Aslama-yuslimu yang artinya menyelamatkan menyerahkan diri, tunduk, patuh,

dan taat. Kata Aslama berarti bersih dan bebas dari kecacatan lahir dan batin. Jadi dapat diartikan bahwasannya dalam islam terkandung makna suci, bersih tanpa cacat⁷

Pembelajaran al-Islam disemua sekolah Muhammadiyah pada standar isi pendidikan al-Islam SMA/SMK/MA Muhammadiyah yang diterbitkan oleh Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah tahun 2012. Sesuai dengan pedemoan tersebut, tujuan yang hendak dicapai dari proses pembelajaran al-Islam di SMA/SMK/MA Muhammadiyah agar siswa dapat memahami materi al-Islam yang terdiri dari: Al-Qur'an, Al-Hadits, Aqidah, Akhlaq, Fiqih, dan Tarikh. Pada tingkat SMP di seluruh Indonesia sejak tahun 2007 menggunakan kurikulum nasional al-Islam tahun 1999 yang sudah disesuaikan dengan Undang-Undang no. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas maupun.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI no 22 tahun 2005 tentang Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, serta Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI no 23 tahun 2005 tentang Standar Kelulusan untuk pendidikan dasar dan menengah. Ruang lingkupnya meliputi al-qur'an, hadiś, akidah, akhlak, fikih, dan sejarah Islam. Masing-masing disajikan dalam 1 jam pelajaran dengan alokasi waktu 45 menit.⁸

⁷ Nadjib Hamid dan Heni Siswondo, *Pendidikan Al-Islam*, (Surabaya: Majelis Dikdasmen PWM Jatim, 2013), 47

⁸ Majelis pendidikan Dasar dan Menengah PP Muhammadiyah, (Jakarta: 2007), 1

C. Penggunaan *Gadget*

1. Definisi *Gadget*

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang berukuran relatif kecil dan memiliki fungsi yang memudahkan aktivitas manusia. *Gadget* merupakan hasil dari bagian perkembangan teknologi yang selalu memiliki teknologi yang terbaru sehingga mempermudah serta membantu aktivitas manusia. Salah satu hal yang membedakan perangkat *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah fitur-fitur di dalamnya yang selalu terupdate⁹. Selain itu *gadget* setiap tahun ke tahun semakin bervariasi dan canggih hal itu yang membuat manusia menjadi lebih praktis. Ada beberapa macam jenis *gadget* diantaranya yaitu Smartphone, Laptop, Tablet PC, Kamera Digital dan Headphone atau Headset.

Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan masyarakat saat ini. Selain berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat, *handphone* berfungsi untuk menerima dan melakukan panggilan. *smartphone* adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar serta *built-in*.

Berdasarkan pemaparan pengertian *gadget* diatas maka ditarik kesimpulan bahwa gadget memiliki banyak jenis salah satunya ialah *smartphone/handphone*. *Smartphone* atau *handphone* dengan segudang kecanggihan dan kegunaan mampu menjadikan salah satu *gadget* dengan penjualan nomor satu dunia, serta mampu memberikan kemudahan dalam

⁹ Rita Rena P Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), 1.

aktivitas manusia tidak hanya kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan manusia.

2. Durasi Penggunaan Gadget

Waktu atau durasi manusia beraktivitas ialah 960 menit atau 16 jam perhari. Menurut pakar ITB (institut Teknologi Bandung) menyatakan bahwa sekitar 5-10 persen *gadget* manusia terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Hal itu merupakan waktu yang tidak sedikit.¹⁰ Dengan demikian bahwa dapat kita simpulkan durasi penggunaan *gadget* sangat tinggi atau dapat disebut dengan kecanduan. Lebih lanjut batasan-batasan waktu atau durasi untuk anak menggunakan *gadget* yang baik yaitu :

- a. ketika akhir pekan anak usia awal sekolah dasar bisa dibatasi selama 1 jam untuk penggunaan *gadget* dan hal itu juga perlu adanya pengawasan dari orangtua.
- b. sedangkan anak tingkat kelas 4 sampai 6 sekolah dasar bisa diberikan waktu maksimal 2 jam ketika di akhir pekan

WHO atau Organisasi Kesehatan dunia membagi waktu durasi pemakaian ,menatap layar *gadget* ke tiga kategori umur anak, yaitu *pertama* usia 1 tahun, sebaiknya sama sekali tidak menatap layar *gadget*, *kedua* balita berusia 2 tahun boleh menatap layar *gadget* namun tidak lebih dari satu jam, *ketiga* anak usia 3-4 tahun tidak boleh menatap layar

¹⁰ Wijanarko J, Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gagdet pada Perilaku dan kemampuan Anak Menjadi Orangtua Bijak di Era Digital* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016). 21

gadget selama lebih dari satu jam. Sedangkan dalam buku yang ditulis oleh Radliya R.R, dkk seorang dokter anak menyatakan anak usia 0-2 tahun lebih baiknya tidak sama sekali terpapar *gadget*, selanjutnya anak usia 3-5 tahun diberikan batasan waktu bermain *gadget* satu jam saja perhari, sedangkan anak usia 6-18 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar dua jam perhari.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa durasi penggunaan *gadget* terhadap anak di sesuaikan dengan usia mereka karena penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan akan berdampak kepada kognitif anak sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal atau bahkan menurun.

3. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget merupakan sarana atau alat kemajuan sains dan teknologi yang dapat digunakan dalam bidang apapun dan dapat digunakan oleh siapapun tanpa terkecuali sehingga mempermudah manusia menjalankan aktivitas sehari-hari. Terlepas dari manfaat dan kegunaanya *gadget* juga mempunyai dampak positif serta negatif.

Ada 5 dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya:

- a) Meningkatkan ketajaman penglihatan, peneliti di Universitas Rochester dan Negara amerika Serikat telah menguji hal itu terjadi karena pemain akan lebih fokus terhadap apa yang dilihatnya agar dapat memenangkan game tersebut.
- b) Mendukung aspek akademis, seorang siswa dapat mengakses segala informasi yang dibutuhkan
- c) J melalui gadget.
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa, dikarenakan hampir semua game yang beredar saat ini menggunakan petunjuk berbahasa inggris.

- e) Mengurangi tingkat stres, para peneliti UIAS berpendapat bahwa penggunaan gadget dapat mengurangi ketegangan atau stres
- f) Sebagai media hiburan namun semua itu harus dilakukan secara tidak berlebihan¹¹

Pendapat lain menyebutkan bahwa ada beberapa dampak negatif dari penggunaan yaitu antara lain:

- a) Menjadi pribadi yang tertutup.
- b) Kesehatan yang terganggu seperti otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras.
- c) Hilangnya kreativitas. terpapar radiasi, beberapa dokter kesehatan mengatakan bahwa gadget menimbulkan penyakit seperti tumor otak, kanker dan parkinson.
- d) Ancaman cyber bullying, biasanya hal itu terjadi karena melalui media sosial.
- e) Turunnya hasil belajar, hal ini dapat terjadi karena siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget daripada belajar

4. Jenis-jenis Aplikasi Media Sosial dalam *Gadget*

Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri periode 2021-2022 jumlah tersebut meningkat sebanyak 6,78% dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Dilihat dari usianya pengguna internet paling tinggi yaitu kelompok umur 13-18 tahun, yakni mencapai 99,16%¹².

¹¹ Iswidharmanjaya D Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), 14.

¹² Dimas Bayu, "APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta Pada 2022," 10 Juni 2022, <https://dataindonesia.id/internet/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>. diunduh pada 21 November 2023

Terkait penggunaan, biasanya anak-anak menggunakan gadget hanya sebagai hiburan, adapun aplikasi yang sering diakses oleh anak-anak sebagai berikut:

a. Youtube

Youtube merupakan salah satu media sosial yang berbasis video yang dirintis sejak tahun 2005. Tidak hanya video Youtube memungkinkan penggunanya untuk membagikan potongan video, musik, serta klip tv. Dengan adanya media youtube semua orang dapat mengetahui informasi di luar jangkauan ruang dan waktu yang sangat cepat, seperti hiburan, berita, pendidikan, tutorial dan masih banyak lagi. Aplikasi Youtube menjadi platform yang paling sering digunakan dengan persentase pengguna mencapai 88%.

b. WhatsApp

WhatsApp merupakan aplikasi untuk mengirim serta menerima pesan tanpa pulsa karena WhatsApp berjalan menggunakan internet, tidak hanya itu whatsapp juga bisa melakukan panggilan sesama pengguna, baik itu panggilan suara maupun panggilan video dan dapat dilakukan secara pribadi atau grup. Berdasarkan hasil survei Katadata Insight Center (KIC) bersama dengan Kominfo, terjadi peningkatan pengguna whatsapp tahun 2021 dibandingkan tahun 2020 terlihat. Pengguna whatsapp mencapai 83% dari jumlah 171 juta pengguna internet¹³

¹³ Abdul Rahman dan Amelia Puspita Sari, "Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Terhadap Penyebaran Informasi Pembelajaran," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (5 Juni 2022): 4912, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2906>.

c. Tiktok

Aplikasi tiktok merupakan sebuah jaringan sosial media serta platform video musik Tiongkok yang diciptakan oleh Zhang Yiming dan diluncurkan oleh perusahaan bytedance pada September 2016. Tiktok merupakan aplikasi untuk video yang berdurasi singkat menawarkan konten inspiratif dan edukatif sesuai minat dan bakat para penggunanya. Pada Januari 2020, jumlah pengguna Tik Tok mencapai lebih dari 700 juta pengguna di dunia

d. Instagram

Instagram merupakan aplikasi berbagi foto dan video, pengguna dapat mengambil foto, mengambil video, serta membagikan ke berbagai layanan jejaring sosial. Instagram pertama kali dikembangkan oleh perusahaan startup Burbn di Amerika Serikat oleh seorang CEO Kevin Systrom dan Mike Krieger. Jumlah pengguna aktif mencapai 22 juta orang dengan persebaran demografi pengguna instagram 18-29 tahun memiliki penggunaan terbesar yaitu 83%.¹⁴

e. Twitter

Twitter adalah aplikasi media sosial daring serta layanan jejaring sosial yang dijalankan oleh Perusahaan Amerika Serikat bernama x-crop dan diciptakan oleh Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone dan Evan Williams. Pada Juli 2023 Twitter merubah nama menjadi X. Pengguna

¹⁴ deru R Indika Dan Cindy Jovita, "Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Promosi Untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen," *Jurnal Bisnis Terapan* 1, no. 01 (21 Agustus 2017): 26, <https://doi.org/10.24123/jbt.v1i01.296>.

dapat memposting video, gambar, dan teks, selain itu dapat berinteraksi sesama pengguna Twitter. Berdasarkan dari data *Business of Apps* jumlah pengguna twitter mencapai 401 juta pada 2022, jumlah ini naik dibandingkan tahun 2021 yang sebanyak 362 juta pengguna.

D. Indikator Kecenderungan Penggunaan Media Sosial dalam Gadget

Dimensi perhatian adalah sebuah minat dari setiap individu dalam melakukan sebuah aktivitas yang sesuai dengan minatnya dan lebih intensif jika dibandingkan dengan aktivitas yang lainnya yang memang tidak menimbulkan minat khusus. Perhatian dapat diartikan sebagai keaktifan pikiran, akal, ingatan yang bisa membangkitkan rasa seseorang. Seseorang mempunyai perhatian khusus ketika mengakses media online yang mereka sukai. Sehingga seseorang tersebut masih bisa menikmati kegiatan ataupun aktivitas saat mengakses. Dengan demikian dimensi perhatian merupakan sebuah pemanfaatan media online atau media sosial yang dapat dilihat melalui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Indikator ketertarikan

Artinya ketertarikan hubungan dengan daya dorong seorang terhadap minat pada suatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa sebuah pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, ketertarikan dapat menimbulkan rasa senang terhadap diri seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketertarikan adalah syarat mutlak seseorang untuk mengetahui, memahami dan memiliki tentang semua hal.

2. Indikator konsentrasi

Konsentrasi merupakan pemusatan atau penggerakan perhatian atau penggerakan perhatian terhadap suatu pekerjaan atau aktivitas. Konsentrasi juga dapat didefinisikan sebagai pemusatan pikiran pada suatu masalah dengan mengabaikan semua hal lain yang tidak berhubungan. Dalam penelitian ini, media online whatsapp dan Tiktok ditandai dengan konsentrasi berarti memusatkan perhatian dan pemikiran seseorang pada media tersebut yang sedang digunakan atau dimainkan.

3. Indikator Menikmati Aktivitas

Menikmati merupakan mengekspresikan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pemahaman dinamis lainnya. Menikmati adalah merasakan atau mengalami sesuatu yang menyenangkan. Berdasarkan hal itu, seseorang yang memanfaatkan media online WhatsApp dan Tiktok dapat ditandai dengan menikmati aktivitasnya dalam memakai media online yang dipergunakannya.

E. Kerangka Konseptual Penelitian

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Lebih lanjut hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dengan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam memperoleh hasil belajar. Yaitu faktor eksternal dan faktor

internal. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu seperti faktor keluarga cara orangtua mendidik, ekonomi keluarga, suasana rumah, serta relasi antar anggota keluarga. Selain itu terdapat faktor yang meliputi metode pembelajaran, kurikulum, serta relasi guru dengan siswa. Sedangkan faktor internal merupakan faktor yang ada di dalam individu, contohnya faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Kemudian faktor psikologis meliputi minat, bakat, kematangan, perhatian serta inteligensi kemudian faktor yang terakhir ialah faktor kelelahan.

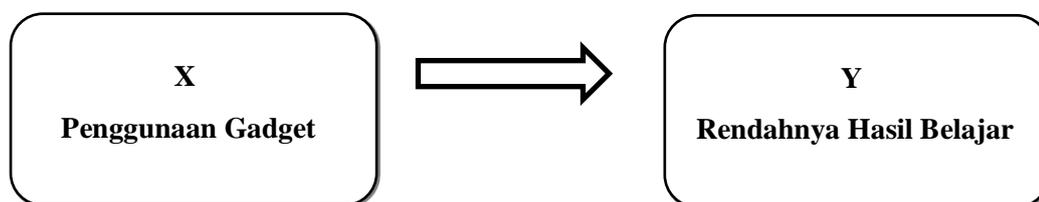
Hasil belajar merupakan buah dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa selama bersekolah, namun pada zaman sekarang ini dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan zaman. *Gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan siswa, keberadaan *gadget* tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan siswa karena *gadget* merupakan bagian dari perkembangan saat ini. Dengan adanya *gadget* membawa kelebihan dan kekurangan tergantung tujuan dari pemakaiannya. Adanya *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tentunya membawa dampak baik dalam kehidupan siswa. Dampak positif yang ada pada *gadget* yaitu: untuk mempermudah komunikasi, memperluas jaringan pertemanan dan sebagai media hiburan.¹⁵ Selain itu *gadget* dapat mempermudah siswa dalam mencari informasi maupun materi yang belum diketahui siswa.

¹⁵ Laka, B.M, “*Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik di Sma Yayasan Sub Byaki Fyadi Kabupatebn Biak,*” *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 2 (2018): 1–21.

Namun demikian, tentu saja *gadget* juga memiliki dampak negatif salah satunya ialah kebiasaan bermain *gadget* dalam waktu yang lama akan menjadikan siswa kecanduan gadget, sehingga waktu untuk belajar serta berinteraksi dengan orang sekitar menjadi kurang. Hal ini berdampak kepada hasil belajar siswa. Adanya *gadget* juga membuat siswa menjadi malas untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *gadget* dapat berfungsi sebagai stimulator yang dapat meningkatkan atau menurunkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.¹

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada atau terdapat pengaruh penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah sebuah strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik dan tujuan penelitian. Rancangan penelitian menjelaskan tentang jenis, bentuk serta sifat penelitian

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah digunakan.

Jenis penelitian ini adalah korelasional untuk mengetahui hubungan sebab akibat, jadi terdapat variabel terikat (variabel yang mempengaruhi), dan variabel bebas (yang dipengaruhi), sehingga akan mendapatkan jawaban yang diperlukan. Rancangan penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Metro.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menurut Young yang dikutip Koentjaraningrat ialah suatu “penjelasan yang mempunyai karakteristik yang dapat diobservasikan dari apa yang sedang dijelaskan”. Apabila

peneliti melakukan observasi suatu objek maka penelitian lain akan melakukan hal yang sama yakni menentukan apa yang telah dideskripsikan

Berdasarkan pemaparan di atas maka variabel ialah segala fenomena yang akan dijadikan titik penelitian dari pelaksanaan penelitian. Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget (Variabel Bebas)

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Gadget.

Adapun indikator kecenderungan penggunaan media sosial adalah:

- a. Ketertarikan
- b. Konsentrasi
- c. Menikmati Aktivitas

2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Islam (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat atau yang dipengaruhi pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar al-islam

Adapun indikator rendahnya hasil belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 2
Instrumen Indikator hasil belajar

No	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
1	80-100	A	Sangat Baik
2	70-80	B	Baik
3	60-70	C	Cukup
4	50-60	D	Kurang
5	0-50	E	Gagal ¹

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa untuk mendapat hasil belajar kategori sangat baik yaitu 80 ke atas dengan predikat A, sedangkan hasil belajar baik yaitu 70 ke atas dengan predikat B maka dinyatakan lulus. Apabila siswa mendapatkan nilai di bawah 70 maka dinyatakan tidak tuntas dipredikat simbol C, D dan E. Dan untuk KKM ialah 70. Apabila hasil belajar siswa mendapatkan 70 ke atas maka dapat dinyatakan lulus.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur yang merupakan unit yang diteliti.² Berdasarkan pengertian tersebut keseluruhan objek yang akan diteliti adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Metro yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah keseluruhan 33 siswa. Yang terdiri dari 19 putri dan 14 putra.

¹ Indikator nilai dari sekolah

² *Ibid.*, 126.

Tabel 3
Jumlah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Metro
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		P	L	
1	XI IPA	12	7	19
2	XI IPS	7	7	14
Jumlah		19	14	33

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Menurut sugiyono jika jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel semua. Sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan seluruhnya yaitu 33 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan suatu cara yang digunakan dalam mengambil sampel dan populasi. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan.

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan sampel total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena menurut sugiyono jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk jawabnya.³

Metode angket dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan daftar pertanyaan telah disertakan jawaban yang sebelumnya telah ditentukan, angket yang digunakan untuk mencari data serta informasi mengenai data penggunaan gadget terhadap hasil belajar di SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat ketika mengikuti pembelajaran dikelas.

Tabel 4
Pengukuran Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Selalu	5
2	Sering	4
3	Kadang-kadang	3
4	Tidak Pernah	2
5	Sangat Tidak Pernah	1

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, dengan menggunakan skala likert. Yaitu jawaban setiap item instrumen yang mempunyai gradasi Selalu diberi skor 5, Sering diberi skor 4, Kadang-kadang diberi skor 3, Tidak Pernah diberi skor 2, dan Sangat Tidak Pernah diberi skor 1.

³ *Ibid.*,199.

Pada penelitian ini angket yang diberikan kepada 33 siswa yang menjadi sampel penelitian, sampel diberikan dengan tujuan agar siswa mengisi pertanyaan mengenai penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data mengenai variabel yang berbentuk catatan, transkrip, buku koran, notulen rapat, agenda dan lain-lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah suatu cara dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam bentuk catatan tertulis. Dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan hasil belajar mata pelajaran Al-Islam, data sekolah, data pendidik dan peserta didik, struktur organisasi, serta denah lokasi SMA Muhammadiyah 2 Metro.

E. Instrumen Penelitian

1. Rancangan/ Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Selain itu instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti⁴

Berdasarkan definisi diatas maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner yaitu untuk memperoleh data.

⁴ *Ibid.*, 145.

Tabel 5
Instrumen yang Digunakan

No	Variabel penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1.	Penggunaan Gadget	Siswa	Angket	Angket
2.	Rendahnya Hasil Belajar	Guru	Dokumentasi	UTS

Tabel 6
Kisi-kisi Instrumen Angket Penggunaan Gadget Siswa XI SMA Muhammadiyah 2 Metro

No	Variabel Bebas (X)	Item	
	Indikator	No Item	Jumlah Item
1	Penggunaan Media Sosial	1,2,3,4,5,6	6
2	Keterkaitan	7,8,9,10	4
3	Konsentrasi	11,12,13	3
4	Menikmati Aktivitas	14,15	2
	Jumlah		15

No	Variabel	Indikator
1	Variabel Terikat (Y) Rendahnya Hasil Belajar Al-Islam	Diperoleh dari data Nilai UTS guru Al-Islam kelas XI

2. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Adapun uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi product moment, dengan rumus angka kasar sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Korelasi antara variabel x dengan y

x = $(x_i - \bar{x})$

y = $(y_i - \bar{y})$

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan lebih singkatnya indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Instrumen yang tepat atau reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁵

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah rumus spearman brown yaitu :

$$r_i = \frac{2rb}{1 + rb}$$

Dimana :

r_i = reliabilitas interval seluruh instrumen

rb = korelasi product moment antara belahan pertama Teknik

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari keseluruhan responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis respondennya.

⁵ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 65.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan ialah dengan menggunakan rumus *Product Moment* dikarenakan data yang dikorelasikan berbentuk interval dan dari sumber data yang sama

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *person product moment*

n = Jumlah data (responden)

x = variabel bebas

y = variabel terikat

Tabel 7
Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan

No.	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Sedang
4.	0,60 – 0,779	Kuat
5.	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat

Identitas Satuan Pendidikan	
NSS	302120901007
NPSN	10807577
NIS	300070
Nama Sekolah	SMA Muhammadiyah 2 Metro
Alamat Sekolah	Jalan KH. Ahmad Dahlan No 1
Desa/Kelurahan	Imopuro
Kecamatan	Metro Pusat
Kabupaten/Kota	Metro
Provinsi	Lampung
Status Sekolah	Swasta
Tgl/Bln/Thn Berdiri	1 Juli 1983
Jenjang Akreditasi	Terakreditasi B, No. PD.18.22.00453
Nomor/Tgl/Bln/Thn. SK Akreditasi	1359/BAN-SM/SK/2022, 30 September 2022
Dokumen dan Perizinan	
SK izin Operasional dari	Kanwil Depdiknas Provinsi Lampung
No Izin Operasional	22251/I.12.G.4/U/2000, 14 Oktober 2000
Nama Yayasan Penyelenggara	Persyarikatan Muhammadiyah
SK Izin Operasional dari	PP Muhammadiyah Yogyakarta
No/Tgl/Bln/Thn	2690/KEP/I.0/B/2019, 29 November 2019

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

“Terwujudnya SMA Muhammadiyah 2 Metro yang Modern, Unggul, dalam akhlak dan prestasi”

2) Misi Sekolah

- a) Menanamkan nilai-nilai keislaman pada warga sekolah sehingga tercipta karakter keislaman dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Melaksanakan pembelajaran yang berbasis Informasi Teknologi (IT) yang mengedepankan pengetahuan dan ketrampilan.
- c) Menciptakan jiwa kompetitif dan berprestasi bagi setiap warga sekolah.
- d) Menumbuhkan manajemen partisipatif bagi seluruh warga sekolah.
- e) Melaksanakan manajemen informasi yang cepat, akurat dan akuntabel.
- f) Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, aman dan nyaman.

3) Tujuan Sekolah

- a) Mewujudkan warga sekolah yang mempunyai kekuatan aqidah Islamiyah, kebenaran dalam beribadah dan memiliki akhlak mulia.
- b) Mewujudkan SMA Muhammadiyah 2 Metro sebagai sekolah yang berkomitmen tinggi dalam memberikan pelayanan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu.

c) Mewujudkan integritas manajemen sekolah yang berkualitas, akuntabel, transparan dan partisipatif sebagai wujud pelayanan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu kepada masyarakat luas.

d) Menjadi sekolah unggulan yang dipercaya oleh masyarakat (stakeholder).

4) Keadaan Guru SMA Muhammadiyah 2 Metro

Berikut ini data guru yang peneliti peroleh melalui dokumentasi yang tersedia di SMA Muhammadiyah 2 Metro

Tabel 8
Jumlah Tenaga Pengajar
SMA Muhammadiyah 2 Metro

NO	NAMA	TEMPAT TANGGAL LAHIR	STATUS PNS/ NON PNS
1	Ari Tri Wahyuni, S.E	Metro, 03-01-1974	PNS
2	Halimah Sya'diyah, S.Pd	Metro, 14 Juli 1964	PNS
3	Hari Ardianto, S.Pd	Tempuran, 08-10-1978	PNS
4	Mas Haerani, S.Pd	Pekalongan, 01-08-1969	PNS
5	Apri Isyani, S.E	Sidodadi, 22-04-1973	PNS
6	Nurmalina, S.Pd	Metro, 05-02-1974	PNS
7	Abu Hamid Al-Ghazali Rs, S.Pd.I	S. Agung, 02-07-1982	GTY
8	Eko Yunanto, S.Kom	Metro, 28-06-1982	GTY
9	Novi Candra Dewi, S.Pd.	Simbarwaringin, 01-11-1984	GTY
10	Yuli Meriyanto, S.Pd	Metro, 08-07-1988	GTY
11	Sumarni, S.Pd	Bumiraharjo, 04-12-1992	GTY
12	Khuldin Kusairi, S.Pd.	Batangharjo, 30-01-1988	GTY
13	Yuanita Anggraeni, S.Pd	Metro, 03-06-1992	GTY
14	Anggie Intan Lestari, S.Pd	Sribhawono, 15-08-1992	GTY
15	M Reza Rasyid Hidayat, S.Pd.I	Metro, 25 Mei 1994	GTT
16	M Kholifatul Ardhi, S.Pd	Metro, 28-02-1990	GTT

17	Siti Mualimah, S.Pd	Tanggamus, 20 - 04-1985	GTT
18	Egie Ferlando, S.Pd.	TegalOmbo, 21 Maret 1995	GTT
19	Rizki Septin, A.Md	Adipuro, 04-09-1993	PTY
20	Mirza Ikhsan Jaya	Simbarwaringin, 27-05-1991	PTY
21	Eka Cahya Ningrum	Metro, 27 November 1998	PTT
22	Bima Nugroho	Hadimulyo, 09 Maret 2001	PTT
23	Ervian Nurcahyo, S.Ak		PTT
24	Muhammad Irsyad	Totomulyo, 21 Oktober 1992	PTT
25	Yuntoro		PTT

5) Keadaan Siswa SMA Muhammadiyah 2 Metro

Berikut ini data siswa yang peneliti peroleh melalui dokumentasi yang tersedia di SMA Muhammadiyah 2 Metro

Tabel 9
Keadaan Siswa SMA Muhammadiyah 2 Metro

Tahun Pelajaran	Siswa Kelas X			Siswa Kelas XI			Siswa Kelas XII			Total L + P
	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	
2019/2020	8	18	26	12	22	34	14	47	61	121
2020/2021	4	12	16	6	18	24	10	21	31	71
2021/2022	10	18	28	4	12	16	7	13	20	64
2022/2023	8	22	30	15	29	44	4	12	16	90
2023/2024	12	9	21	15	18	33	26	17	43	96

6) Keadaan Sarana dan Prasarana

- a) Luas Lahan : 6.537 M²
- b) Luas Bangunan : 640 M²
- c) Luas Hal. Parkir : 187.5 M²
- d) Daya Listrik : 2.200 Volt/A
- e) Sumber Air : Sumur Bor
- f) Prasarana Sekolah

Tabel 10
Prasarana Sekolah

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Satuan	Kondisi	
				Baik	Rusak Ringan
1	Ruang Perpustakaan (Luas: 72 m ²)	1	ruang	1	-
2	Ruang Laboratorium IPA (Luas: 32 m ²)	1	ruang	1	-

Tabel 11
Data Ruang Belajar Lainnya

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Satuan	Kondisi		
				Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
A	Ruang Pembelajaran					
1	Ruang Kelas (Luas: 72 m ²)	6	ruang	6	-	-
	- Meja Siswa	125	buah	100	25	-
	- Kursi Siswa	125	buah	100	25	-
	- Meja Guru	6	buah	6	-	-
	- Kursi Guru	6	buah	6	-	-
	- Papan Tulis	6	buah	6	-	-
	- Kipas Angin	12	buah	8	4	-
	- Jam Dinding	6	buah	6	-	-
	- Tempat Cuci Tangan	6	buah	6	-	-
	- Kotak Sampah, dll.	6	buah	6	-	-

Tabel 12
Data Ruang Kantor

B	Ruang Kantor				
1	Ruang Kepala Sekolah (Luas: 16 m ²)	1	ruang	1	-
	- Meja Kepala Sekolah	1	buah	1	-
	- Kursi Kepala Sekolah	1	buah	1	-
	- Kursi Tamu	1	set	-	1
	- Lemari Berkas	1	buah	1	-

Tabel 13
Lapangan Olahraga dan Upacara

No	Lapangan Olahraga	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi	Keterangan
1	Lapangan Olahraga, yaitu:				
	a. Futsal	1		Sedang	Baik
	b. Volly Ball	1		Sedang	Baik
2	Lapangan Upacara	1		Sedang	Baik

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Pengujian Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh penelitian

1) Uji validitas Penggunaan Media Sosial (X)

Adapun nilai r_{tabel} pada taraf signifikan α 5% (0,05) adalah sebesar 0.334 dan hasil dari pengujian validitas variabel X adalah sebagai berikut:

Tabel 14
Nilai r_{tabel} validitas variabel X

Kolerasi antara	Nilai Kolerasi	Nilai r_{tabel} (n=33, sig. 5%)	Interprestasi	Kesimpulan
Item no. 1 dengan Total	,548	0,334	Sedang	VALID
Item no. 2 dengan Total	,610		Tinggi	VALID
Item no. 3 dengan Total	,270		Tidak Positif, rhitung > r tabel	TIDAK VALID
Item no. 4 dengan Total	,545		Sedang	VALID
Item no. 5 dengan Total	-,120		Tidak Positif, rhitung > r tabel	TIDAK VALID
Item no. 6 dengan Total	,510		Sedang	VALID
Item no. 7 dengan Total	,633		Tinggi	VALID
Item no. 8 dengan Total	,553		Sedang	VALID
Item no. 9 dengan Total	,538		Sedang	VALID
Item no. 10 dengan Total	,471		Sedang	VALID
Item no. 11 dengan Total	,405		Sedang	VALID
Item no. 12 dengan Total	,439		Sedang	VALID
Item no. 13 dengan Total	,256		Tidak Positif, rhitung > r tabel	TIDAK VALID
Item no. 14 dengan Total	,640		Tinggi	VALID
Item no. 15 dengan Total	,996		Sangat Tinggi	VALID

Sumber: Olah Data SPSS dan Excel

Berdasarkan hasil validitas penggunaan media sosial (X) dapat diketahui bahwa item yang TIDAK VALID adalah 3, 5 dan 13 sedangkam item yang lain nya di nyatakan VALID.

2) Uji Validitas Rendahnya Hasil Belajar (Y)

Adapun nilai r_{tabel} pada taraf signifikan α 5% (0,05) adalah sebesar 0.334 dan hasil dari pengujian validitas variabel Y adalah sebagai berikut:

Tabel 15
Nilai r_{tabel} validitas variabel Y

Kolerasi antara	Nilai Kolerasi	Nilai r_{tabel} (n=33, sig. 5%)	Interprestasi	Kesimpulan
Item no. 1 dengan Total	,594	0,334	Sedang	VALID
Item no. 2 dengan Total	,538		Sedang	VALID
Item no. 3 dengan Total	,411		Sedang	VALID
Item no. 4 dengan Total	,500		Sedang	VALID
Item no. 5 dengan Total	,468		Sedang	VALID
Item no. 6 dengan Total	,497		Sedang	VALID
Item no. 7 dengan Total	,414		Sedang	VALID
Item no. 8 dengan Total	,572		Sedang	VALID
Item no. 9 dengan Total	,463		Sedang	VALID
Item no. 10 dengan Total	,481		Sedang	VALID
Item no. 11 dengan Total	,582		Sedang	VALID
Item no. 12 dengan Total	,532		Sedang	VALID
Item no. 13 dengan Total	,597		Sedang	VALID
Item no. 14 dengan Total	,581		Sedang	VALID
Item no. 15 dengan Total	-,212a		Tidak Positif, rhitung > rtabel	TIDAK VALID

Sumber : Olah Data Excel dan SPSS

Berdasarkan hasil validitas penggunaan media sosial (Y) dapat diketahui bahwa item yang TIDAK VALID adalah 15 sedangkan item yang lainnya dinyatakan VALID.

b. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini item atau pertanyaan pada kuesioner yang sudah valid diuji dengan rumus *Alpha Cronbrach (0,6)* dengan menggunakan Excel.

Tabel 16
Tabel Uji Reliabilitas Item Ganjil X Terhadap Y

No. Responden	No Item Pertanyaan Item Ganjil (X)								skor total
	1	3	5	7	9	11	13	15	
1	5	3	5	4	5	3	3	4	32
2	5	5	5	5	3	4	4	4	35
3	5	5	5	4	4	4	4	3	34
4	5	4	3	5	5	3	3	5	33
5	5	5	5	5	3	3	3	4	33
6	5	5	5	5	3	5	5	5	38
7	5	5	5	4	4	3	5	3	34
8	5	5	5	4	4	5	3	5	46
9	5	5	3	5	3	3	4	3	31
10	5	5	3	5	3	3	3	3	30
11	4	4	5	4	4	3	3	4	31
12	4	4	4	4	4	5	3	3	31
13	4	4	4	4	4	5	3	5	33
14	4	4	4	4	4	3	3	5	31
15	4	4	3	3	3	4	4	4	29
16	4	4	5	4	4	4	5	4	34
17	4	4	5	5	4	3	3	4	32
18	4	4	4	4	4	4	4	4	32
19	5	4	5	4	4	4	4	4	34
20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
21	5	4	4	4	5	3	4	3	32
22	4	4	4	4	3	3	3	3	28
23	5	5	5	5	5	4	3	4	36
24	4	4	4	5	3	3	5	4	32
25	4	3	4	3	4	5	3	3	29
26	4	4	3	4	5	4	5	5	34

27	5	5	5	5	4	4	5	5	38
28	4	4	4	4	5	4	5	5	35
29	4	3	4	3	3	5	5	3	30
30	3	4	4	4	5	3	4	5	32
31	5	5	5	5	4	4	5	5	33
32	4	4	4	4	5	4	5	5	35
33	4	4	4	4	5	4	5	5	35

Sumber: Olah Data Excel

Tabel 17
Tabel Uji Reliabilitas Item Genap X Terhadap Y

No. Responden	No Item Pertanyaan Genap (Y)							
	2	4	6	8	10	12	14	Total
1	4	4	4	5	4	4	4	29
2	5	4	3	4	4	4	4	28
3	4	3	4	4	3	4	5	27
4	5	4	4	3	5	3	4	28
5	5	5	3	3	4	4	3	27
6	5	5	5	5	5	5	5	35
7	5	5	3	5	3	5	4	30
8	4	5	1	3	5	5	5	28
9	4	5	4	4	3	4	5	29
10	4	5	3	3	3	4	4	26
11	3	4	3	4	4	5	4	27
12	5	5	3	3	4	3	5	28
13	5	5	5	3	3	5	4	30
14	5	5	5	3	5	5	4	32
15	2	5	5	5	4	5	5	31
16	5	4	5	5	3	3	5	30
17	3	4	3	3	5	4	4	26
18	4	3	5	4	3	3	4	26
19	3	5	5	3	3	2	5	26
20	4	5	4	2	3	3	5	26
21	5	2	5	4	3	4	3	26
22	5	3	3	3	3	3	5	25
23	5	3	5	3	4	5	4	29
24	5	3	5	3	4	4	5	29
25	4	3	3	3	3	4	5	25
26	4	5	5	5	5	5	4	33
27	4	5	5	5	5	5	3	32
28	4	5	5	5	5	5	4	33
29	3	5	5	5	4	4	4	30

30	4	3	3	3	3	4	5	25
31	4	5	5	5	5	5	4	33
32	4	5	5	5	5	5	3	32
33	4	5	5	5	5	5	4	33

Tabel 18
Tabel Kolerasi Antara Total Ganjil dan Genap X Terhadap Y

Subjek	Total Skor Ganjil (X)	Total Skor Genap (Y)	X.Y	X²	Y²
1	32	29	928	1024	841
2	35	28	980	1225	784
3	34	27	918	1156	729
4	33	28	924	1089	784
5	33	27	891	1089	729
6	38	35	1330	1444	1225
7	34	30	1020	1156	900
8	46	28	1288	2116	784
9	31	29	899	961	841
10	30	26	780	900	676
11	31	27	837	961	729
12	31	28	868	961	784
13	33	30	990	1089	900
14	31	32	992	961	1024
15	29	31	899	841	961
16	34	30	1020	1156	900
17	32	26	832	1024	676
18	32	26	832	1024	676
19	34	26	884	1156	676
20	32	26	832	1024	676
21	32	26	832	1024	676
22	28	25	700	784	625
23	36	29	1044	1296	841
24	32	29	928	1024	841
25	29	25	725	841	625
26	34	33	1122	1156	1089
27	38	32	1216	1444	1024
28	35	33	1155	1225	1089
29	30	30	900	900	900

30	32	25	800	1024	625
31	33	33	1089	1089	1089
32	35	32	1120	1225	1024
33	35	33	1155	1225	1089
Total	1094	954	31730	36614	27832

Sumber: Olah Data Excel

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

$$r_{xy} = \frac{33 \cdot 31730 - (1094 \cdot 954)}{(33 \cdot 36614 - 1196836)(33 \cdot 27832 - 910116)}$$

$$r_{xy} = \frac{3414}{5555177764}$$

$$r_{xy} = 0,614$$

Dan dimasukkan ke dalam rumus Spearman Brown, sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r}{1+r} = \frac{2 \cdot 0,614}{1+0,614} = \frac{1,228}{1,614}$$

$$r_i = 0,760$$

Berdasarkan nilai diatas bahwa hasil uji reliabilitas adalah 0,760, dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,6 artinya penggunaan Gadget (X) terhadap rendahnya hasil belajar (Y) dikatakan reliabel, dikarenakan nilai lebih besar dari nilai *Cronbach's Alpha*.

c. Uji Hipotesis

Setelah data-data yang diperlukan dalam penelitian ini terkumpul langkah berikutnya yaitu dilakukan analisis pada data-data tersebut. analisis ini merupakan bentuk proses yang penting dilakukan dalam setiap penelitian. Dengan adanya analisis maka hipotesis dapat diuji kebenarannya supaya bisa melakukan pengujian hipotesis ini

maka data-data yang sudah ada dapat dilakukan analisi menggunakan rumus product moment. Berikut adalah tabel kerja untuk mencari Pengaruh Gadget terhadap Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro

Tabel 19
Tabel Hasil Uji Variable Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Hasil Belajar

Subjek	Total Skor Ganjil (x)	Total Skor Genap (y)	x.y	x²	y²
1	60	66	3960	3600	4356
2	59	63	3717	3481	3969
3	61	65	3965	3721	4225
4	58	67	3886	3364	4489
5	58	66	3828	3364	4356
6	60	72	4320	3600	5184
7	58	65	3770	3364	4225
8	63	67	4221	3969	4489
9	60	66	3960	3600	4356
10	59	66	3894	3481	4356
11	58	64	3712	3364	4096
12	59	70	4130	3481	4900
13	59	66	3894	3481	4356
14	59	70	4130	3481	4900
15	59	67	3953	3481	4489
16	57	65	3705	3249	4225
17	60	67	4020	3600	4489
18	59	68	4012	3481	4624
19	61	71	4331	3721	5041
20	52	69	3588	2704	4761
21	63	69	4347	3969	4761
22	58	69	4002	3364	4761
23	63	71	4473	3969	5041
24	60	59	3540	3600	3481
25	60	68	4080	3600	4624
26	64	65	4160	4096	4225
27	60	68	4080	3600	4624

28	61	69	4209	3721	4761
29	58	70	4060	3364	4900
30	60	71	4260	3600	5041
31	61	69	4209	3721	4761
32	63	69	4347	3969	4761
33	57	70	3990	3249	4900
Total	1967	2227	132753	117409	150527

Sumber: Olah Data Excel

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data sebagai berikut:

$$N = 33$$

$$X = 1967$$

$$Y = 2227$$

$$X^2 = 117409$$

$$Y^2 = 150527$$

$$XY = 132753$$

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment* sebagai berikut: Cari r hitung. Untuk mengetahui hubungan antara variable X (media sosial) terhadap variabel Y (prestasi belajar), nilai-nilai yang telah diperoleh pada analisa pendahuluan dimasukkan ke dalam rumus Kolerasi *Product Moment* sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{33 \cdot 132753 - (1967 \cdot 2227)}{\sqrt{(33 \cdot 117409 - 1967^2)(33 \cdot 150527 - 2227^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4380849 - 4380509}{\sqrt{(3874497 - 3869089)(4967391 - 4959529)}}$$

$$r_{xy} = \frac{340}{\sqrt{6520559485}}$$

$$r_{xy} = 0.521$$

Setelah didapat nilai r selanjutnya yaitu mencari taraf signifikansi dari kedua variabel dengan mengkonsultasikan nilai r *product moment* pada taraf signifikansi 5% maka diketahui nilai yang diperoleh 33 maka harga r tabel pada taraf signifikansi 5% = 0,344. Dengan demikian $(r_{xy}) = 0,521$ lebih besar dari pada r tabel pada taraf signifikansi 5%. Setelah mengetahui derajat keeratan hubungan antara kedua variabel tersebut, maka hasil analisa data dikonsultasikan dengan tabel interpretasi r *product moment* berikut ini :

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

Interpretasi Nilai r Product Moment Berdasarkan dari pedoman tersebut, besar r yakni ada pengaruh antara variabel x dan y dengan diperolehnya r hitung sebesar 0,521 terletak antara 0,40-0,599 yang memiliki tingkat pengaruh CUKUP KUAT. Dengan demikian bisa diketahui bahwa Dampak penggunaan Gadget terhadap rendahnya hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro adalah CUKUP KUAT Setelah mengetahui tingkat Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Hasil Belajar Al- Islam di atas, maka dicari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel x terhadap y dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 ID &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,521^2 \times 100\% \\
 &= 0,27 \times 100\% \\
 &= 27\%
 \end{aligned}$$

Artinya Gadget memberikan kontribusi terhadap Rendahnya hasil belajar sebesar 27% dan sisanya 73% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dengan ini hipotesis yang penulis ajukan diterima yang berarti "ada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Rendahnya Belajar Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro" diterima.

C. Pembahasan

Media sosial adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan umat manusia masa kini karena ia mempromosikan kondisi interkoneksi dari masyarakat secara kebudayaan berbeda-beda. Adapun juga media sosial adalah suatu peralatan perangkat keras dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan saling tukar informasi dengan individu-individu lain.

Berbagai fungsi media sosial yang dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah dalam melakukan aktivitasnya juga bentuk aktivitas yang dijalankan untuk melakukan sosialisasi dengan sesama dan dapat digunakan untuk bertukar berita dengan bantuan aplikasi yang bisa dihubungkan dengan internet serta dalam mengaksesnya menggunakan smartphone. Internet memberikan banyak layanan di dalamnya berupa media sosial yang dapat diakses oleh semua masyarakat diantaranya yaitu TikTok, Facebook, Instagram. Dari beberapa layanan tersebut terdapat salah satu media sosial yang fenomenal saat ini yaitu TikTok. Tentunya perkembangan media sosial juga memberikan berbagai macam dampak yang ditimbulkan berupa dampak

positif dan dampak negatif baik terhadap kegiatan pada umumnya maupun pada dunia pendidikan saat ini, tentunya adanya media sosial juga memberikan dampak terhadap hasil belajar .

Sedangkan hasil belajar adalah tingkat penyajian yang dicapai siswa yang mengikuti rencana pembelajaran sesuai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Adapun juga hasil belajar bisa di artikan sebagai penilaian terhadap kemampuan siswa dalam bentuk angka, proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya terhadap hasil kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan belajar

Dalam pengukuran hasil belajar siswa yang meliputi faktor kognitif, efektif, dan psikomotorik maka selanjutnya dapat dilihat apabila telah selesai mengikuti kegiatan belajar dan dalam pengukuran tersebut menggunakan berbagai instrumen, salah satunya yaitu instrumen tes atau instrumen lain yang mendukung. Hasil belajar merupakan penilaian pendidikan mengenai kemajuan siswa didalam berbagai bidang yang sudah diajarkan disekolah yang berkaitan dengan pengetahuan serta keterampilan yang dinyatakan setelah hasil penilaian.

Berdasarkan hasil analisa data yang sudah peneliti kumpulkan dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil nilai dari r hitung dengan r tabel. Dari hitungan tersebut didapatkan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. nilai r hitung $r = 0,521$ sedangkan r tabel dengan nilai $N = 33$ pada taraf kesalahan $5\% = 0,334$. Dengan demikian nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% ($0,521 > 0,334$). Hasil analisa data tersebut dikonsultasikan

dengan tabel interpretasi dimana r hitung sebesar 0,521 terletak antara 0,40-0,599 yang artinya ada hubungan penggunaan media sosial dengan hasil belajar. Berdasarkan perhitungan $ID = r^2 \times 100\%$ diketahui bahwa kontribusi latar belakang peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 27%.

Berdasarkan hasil analisis didapatkan arah pengaruh negatif atau yang berlawanan antara penggunaan media sosial terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Arah pengaruh yang berlawanan dapat diartikan dengan semakin tinggi penggunaan media sosial maka hasil belajar siswa semakin menurun, begitu pula sebaliknya semakin rendah penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh

Dengan mengetahui pengaruh media sosial terhadap rendahnya hasil belajar siswa, maka guru dan orangtua dapat mencontoh dan mendidik dengan cara yang tepat agar dapat membatasi dan menjaga siswa dalam menggunakan media sosial dan hasil belajar tetap berada pada nilai yang baik, sehingga diharapkan siswa dapat membatasi dalam penggunaan media sosial agar waktu belajar dan beribadah dapat diatur juga bisa dilaksanakan sebagaimana mestinya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada dampak penggunaan gadget terhadap rendahnya hasil belajar al-islam siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro. Hal tersebut terbukti dengan di dapatkannya nilai r_{xy} yaitu sebesar 0,521 lebih besar dari pada r_{tabel} yaitu 0,344. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada dampak pengaruh penggunaan gadget terhadap rendahnya hasil belajar al-islam siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Metro.

Besarnya dampak penggunaan gadget dengan rendahnya hasil belajar al-islam siswa sebesar 27%. Hal tersebut dapat di lihat dari sumbangsi proporsi variabel X terhadap variabel Y yaitu $0,27 \times 100\% = 27\%$, dan sisanya 73% oleh faktor lain. Jadi, H_a (Hipotesis Alternatif) dalam penelitian ini diterima, yakni ada dampak penggunaan gadget terhadap rendahnya hasil belajar al-islam kelas xi di SMA Muhammadiyah 2 Metro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis ingin memberikan saran berikut : Sebaiknya siswa dalam penggunaan gadget dapat lebih bijak terutama menggunakan media sosial yaitu Tiktok, Youtube, WhatApps. Jika siswa berlebihan dalam menggunakan media sosial akan menimbulkan dampak yang negatif terhadap dirinya serta berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agency, Iswidharmanjaya D. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bhineka Cipta, 2013.
- Beranda Agency, Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- dkk, Makna A'raaf. "Penggunaan Aplikasi Youtube Sebagai Media Dakwah Di Era Pandemi Covid-19" Vol 21, no 2 (2021) 178-180 (2021): 177.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Ilham Dodi. "Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional" 8, no. 3 (2019).
- Indika, Deru R, dan Cindy Jovita. "Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Promosi Untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen." *Jurnal Bisnis Terapan* 1, no. 01 (21 Agustus 2017): 25–32. <https://doi.org/10.24123/jbt.v1i01.296>.
- Kariyadi, Rita Rena P. *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023.
- Kurniawati, Dian. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2 Mei 2020): 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.
- Laka, B.M. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik di Sma Yayasan Sub Byaki Fyadi Kabupatebn Biak." *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 2 (2018).
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Mujib, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mutia Annur, Cindy. "Jumlah Pengguna Tahunan Twitter Secara Global," 4 Juli 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/04/jumlah->

pengguna-twitter-tembus-400-juta-orang-pada-akhir-2022-ini-trennya-sedekade-terakhir.

- Pingge, Heronimus Delu. “Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka.” *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (21 Juli 2016): 134. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6458>.
- Rahman, Abdul, dan Amelia Puspita Sari. “Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Terhadap Penyebaran Informasi Pembelajaran.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (5 Juni 2022): 4910–21. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2906>.
- Rahmayani, Mela, Muhamad Ramdhani, dan Fardiah Oktariani Lubis. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perilaku Kecanduan Mahasiswa.” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 6, no. 7 (19 Juli 2021): 3327. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i7.3563>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cetakan ke-1. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Syofian Siregar. *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Tedi Prubangkara, Ibnu Mahtumi, Rahayu Prunamaningsih. *Pembelajaran Berbasis Proyek(Projek Based Learning)*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2787/In.28/J/TL.01/06/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Lifi Endar Wahono S.Pd.I SMA
MUHAMMADIYAH 2 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **IDA AMELIA**
NPM : 2001011047
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2
METRO**

untuk melakukan prasurvey di SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 Juni 2023
Ketua Jurusan,



Muhammad Ali M.Pd.I.
NIP 19780314 200710 1 003



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH
DAN PENDIDIKAN NON FORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH METRO PUSAT
SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO
TERAKREDITASI B

NSS: 302120901007 NPSN: 10807577

Jl. K.H. Ahmad Dahlan No 1 Metro Pusat Kode Pos 34111 Telp. (0725) 7850200
Website: www.smamuhammadiyah2metro.sch.id E-mail: smamuh2metro@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 153/KET/IV.4.AU/F/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Muhammadiyah 2 Metro menerangkan bahwa :

Nama : IDA AMELIA
NPM : 2001011047
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Nama tersebut telah melakukan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul :
"PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 09 November 2023

Kepala Sekolah,


LIFI ENDAR WAHONO, S.Pd.I
NBM. 930 068



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47206, Website www.tarbiyah.metrouni.ac.id, e-mail tarbiyah@metrouni.ac.id

Nomor : B-0706/In.28.1/J/TL.00/01/2024
Lampiran -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Ahnad Zumaro (Pembimbing)
di-
Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : IDA AMELIA
NPM : 2001011047
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP RENDAHNYA
HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA
MUHAMMADIYAH 2 METRO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
Dosen Pembimbing bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Januari 2024
Ketua Program Studi,

Muhammad Ali M.Pd.I.
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0914/In 28/D.1/TL. 01/02/2024

Wakil Dekan Akademik dan Helembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **IDA AMELIA**
NPM : **2001011047**
Semester : **8 (Delapan)**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

- Untuk:
1. Mengadakan observasi/survey di SMA Muhammadiyah 2 Metro, guna mengumpulkan data (bahan bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA HELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Hepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

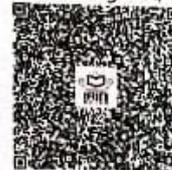


Mengetahui,
Pejabat Setempat

[Signature]
Lifi Endar Wahono

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 05 Februari 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Helembagaan,



Dra. Isti Fatmah MA
NIP. 196705311993032003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-177/In.28/S/U.1/OT.01/04/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : IDA AMELIA
NPM : 2001011047
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001011047

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 01 April 2024
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA

No: B-034/In.28.1/PP.00.9/03/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan bahwa:

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001011047

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas pustaka Program Studi PAI, dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 20 Maret 2024
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 1978031420071010003

OUTLINE
**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP RENDAHNYA HASIL
BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2
METRO**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Definisi Hasil Belajar
 - 2. Ranah Penilaian Hasil Belajar

3. Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Penggunaan *Gadget*
 1. Definisi *Gadget*
 2. Durasi Penggunaan *Gadget*
 3. Dampak Penggunaan *Gadget*
 4. Aplikasi *Gadget*
- C. Indikator Kecenderungan Penggunaan Media Sosial ~~dalam *Gadget*~~
- D. Kerangka Konseptual Penelitian
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- F. Rancangan Penelitian
- G. Devinisi Operasional Variabel
- H. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- I. Teknik Pengumpulan Data
- J. Instrument Penelitian
- K. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Singkat SMA Muhammadiyah 2 Metro
 - b. Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 2 Metro
 - c. Visi Misi SMA Muhammadiyah 2 Metro
 - d. Data Guru SMA Muhammadiyah 2 Metro
 - e. Data Siswa SMA Muhammadiyah 2 Metro
 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 3. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUPAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing



Dr. Ahmad Zumaro, MA
NIP. 197502212009011003

Metro, 18 Januari 2024

Mahasiswa



Ida Amelia
NPM. 2001011047

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
ANGKET TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA
MUHAAMMADIYAH 2 METRO**

I. Angket/kuisisioner

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon dikerjakan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
2. Berilah tanda silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap benar dengan memilih salah satu jawaban antara a,b,c,d
3. Tiap jawaban yang anda berikan kepada peneliti, merupakan bantuan yang tidak ternilai bagi penelitian ini, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Usia :

C. Item-Item Angket Penggunaan Gadget

1. Saya mengakses akun Tiktok setiap hari
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
2. Saya mengakses akun WhatsApp setiap hari
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
3. Saya menggunakan Tiktok lebih dari tiga jam setiap hari
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
4. Saya menggunakan WhatsApp ketika waktu belajar

- a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
5. Saya menggunakan WhatsApp karena keinginan sendiri
- a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
6. Saya menggunakan WhatsApp untuk berdiskusi dengan teman mengenai pelajaran
- a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
7. Tiktok membuat saya lupa waktu
- a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
8. Saya lebih sering membuka WhatsApp dari pada buku pelajaran
- a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
9. Saya menggunakan Tiktok sampai larut malam
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
10. Menggunakan Tiktok membuat saya menjadi malas belajar
- a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah

11. Tiktok sebagai pembelajaran untuk memahami pengetahuan teknologi
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
12. Saya lebih sering membahas tentang berita di Tiktok dari pada pelajaran
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
13. Saya menggunakan Tiktok untuk mengusir kejenuhan mengenai pelajaran
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
14. Semenjak mengenal WhatsApp nilai pelajaran saya menjadi rendah
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah
15. Semenjak menggunakan WhatsApp saya tidak konsentrasi saat belajar
 - a. Selau
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
 - e. Sangat Tidak Pernah

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
ANGKET TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA
MUHAAMMADIYAH 2 METRO

II. Observasi

- A. Mengamati secara umum keadaan sekolah, ruang sekokah dan letak SMA Muhammadiyah 2 Metro
- B. Mengamati denah lokasi SMA Muhammadiyah 2 Metro
- C. Mengamati sarana-sarana penunjang kegiatan mengajar SMA Muhammadiyah 2 Metro

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
ANGKET TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
RENDAHNYA HASIL BELAJAR AL-ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA
MUHAAMMADIYAH 2 METRO**

III. Dokumentasi

- A. Dokumentasi data yang berupa penilaian tengah semester ganjil mata pelajaran Al-Islam.
- B. Profil Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Metro.
- C. Data pendidik dan peserta didik.
- D. Struktur organisasi serta denah sekolah SMA Muhammadiyah 2 Metro.

Pembimbing



Dr. Ahmad Zumaro, MA

NIP. 197502212009011003

Metro, 18 Januari 2024

Penulis



Ida Amelia

NPM. 2001011047

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
es	d	33	100,0
	cluded ^a	0	,0
	il	33	100,0

listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,680	,725	15

Inter-Item Correlation Matrix

	R0000	R0001	R0001	R0001	R0001	R0001									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
R0000	1,000	,033	,480	,362	-,052	,179	,325	-,164	,078	,119	-,048	,004	-,079	,173	,438
1															
R0000	,033	1,000	-,107	,194	,025	,671	,614	,017	,320	-,232	,424	,291	,379	,228	,667
2															
R0000	,480	-,107	1,000	,398	,093	-,155	,132	,002	,010	,220	-,089	-,044	-,197	,270	,336
3															
R0000	,362	,194	,398	1,000	-,005	,035	,397	-,099	,127	,231	,071	,207	-,093	,171	,499
4															
R0000	-,052	,025	,093	-,005	1,000	,204	-,056	-,432	-,095	-,080	-,074	-,344	-,003	-,345	-,015
5															
R0000	,179	,671	-,155	,035	,204	1,000	,271	-,118	,321	-,261	,094	,094	,283	,220	,469
6															
R0000	,325	,614	,132	,397	-,056	,271	1,000	,028	,287	-,145	,340	,143	,303	,179	,698
7															
R0000	-,164	,017	,002	-,099	-,432	-,118	,028	1,000	,299	-,256	-,091	,145	,058	,308	,153
8															
R0000	,078	,320	,010	,127	-,095	,321	,287	,299	1,000	-,249	,121	,442	-,058	,264	,507
9															

R00010	,119	-,232	,220	,231	-,080	-,261	-,145	-,256	-,249	1,000	,159	,280	,104	,200	,138
R00011	-,048	,424	-,089	,071	-,074	,094	,340	-,091	,121	,159	1,000	,507	,115	,256	,483
R00012	,004	,291	-,044	,207	-,344	,094	,143	,145	,442	,280	,507	1,000	-,115	,396	,492
R00013	-,079	,379	-,197	-,093	-,003	,283	,303	,058	-,058	,104	,115	-,115	1,000	,308	,332
R00014	,173	,228	,270	,171	-,345	,220	,179	,308	,264	,200	,256	,396	,308	1,000	,580
R00015	,438	,667	,336	,499	-,015	,469	,698	,153	,507	,138	,483	,492	,332	,580	1,000

Uji Validitas X terhadap Y

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
R00001	110,0303	136,030	,348	,952	,663
R00002	110,1212	132,172	,610	,938	,648
R00003	109,8788	138,735	,270	,881	,669
R00004	110,0909	136,335	,445	,883	,660
R00005	110,2121	148,610	-,120	,942	,698
R00006	109,9697	140,093	,410	,878	,668
R00007	110,4848	126,008	,633	,946	,634
R00008	110,6667	143,042	,353	,950	,687
R00009	110,2727	133,830	,438	,921	,656
R00010	110,7576	144,439	,371	,905	,682
R00011	110,9394	133,746	,405	,930	,657
R00012	110,5455	136,318	,439	,909	,660
R00013	110,1515	140,195	,256	,903	,672
R00014	110,3636	134,114	,540	,882	,653
R00015	54,9091	35,273	,996	,997	,606

rrelations

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	total																
1	son Correlation	1	0**	,81	,24	,27	,08	,40	,54	,23	,334	,051	,068	,344*	,105	,205	,414*																
	(2-tailed)			,06	,13	,90	,80	,66	,78	,66	,94	,058	,778	,709	,050	,561	,251	,017															
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
2	son Correlation	0**	1	,86	,23	,61	,32	,97	,15	,10	,073	,104	,060	,069	,113	,341	,125																
	(2-tailed)			,06		,07	,12	,42	,59	,71	,30	,43	,686	,563	,739	,702	,530	,052	,488														
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
3	son Correlation	,81	,86	1	,83	,98	,33	,56	,90*	,12	,046	,070	,289	,385*	,100	,221	-,311																
	(2-tailed)				,13	,07		,45	,92	,91	,56	,25	,35	,797	,697	,103	,027	,578	,217	,079													
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
4	son Correlation	,24	,23	,83	1	,48	,58	,09	,56	,02	,118*	,243	,289	,075	,087	,093	,483**																
	(2-tailed)					,90	,12	,45		,11	,49	,44	,51	,93	,016	,172	,103	,677	,629	,609	,004												
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
5	son Correlation	,27	,61	,98	,48	1	,5**	,93	,15	,41	,360*	,094	,059	,026	,72**	,021	,012																
	(2-tailed)							,80	,42	,92	,11		,08	,98	,22	,33	,039	,604	,744	,888	,006	,907	,949										
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
6	son Correlation	,08	,32	,33	,58	,5**	1	,94	,7**	,78	,146	,003	,115	,069	,224	,249	,250																
	(2-tailed)							,66	,59	,91	,49	,08		,01	,09	,68	,419	,985	,525	,703	,210	,162	,161										
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
7	son Correlation	,40	,97	,56	,09	,93	,94	1	,20	0**	,220	,304	,034	,236	,351*	,147	-,016																
	(2-tailed)								,78	,71	,56	,44	,98	,01		,11	,05	,218	,085	,849	,187	,045	,413	,929									
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
8	son Correlation	,54	,15	,90*	,56	,15	,7**	,20	1	,80	,330	,362*	,51**	,250	,285	,081	,438*																
	(2-tailed)									,66	,30	,25	,51	,22	,09	,11		,16	,061	,039	,008	,161	,108	,652	,011								
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
9	son Correlation	,23	,10	,12	,02	,41	,78	0**	,80	1	,021	,415*	,010	,101	,117	,016	,170																
	(2-tailed)										,94	,43	,35	,93	,33	,68	,05	,16		,908	,016	,957	,575	,517	,928	,344							
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
10	son Correlation	,34	,73	,46	,18*	,50*	,46	,20	,30	,21	1	,115	,29**	,61**	,346*	,045	,710**																
	(2-tailed)											,58	,86	,97	,16	,39	,19	,18	,61	,08		,524	,002	,007	,048	,802	,000						
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
11	son Correlation	,51	,04	,70	,43	,94	,03	,04	,52*	,15*	,115	1	,029	,196	,089	,059	,120																
	(2-tailed)												,78	,63	,97	,72	,04	,85	,85	,39	,16	,524		,871	,274	,621	,746	,504					
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																
12	son Correlation	,68	,60	,89	,89	,59	,15	,34	1**	,10	,29**	,029	1	,365*	,364*	,123	,575**																
	(2-tailed)																	,09	,39	,03	,03	,44	,25	,49	,08	,57	,002	,871		,037	,038	,496	,000
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33																

L_13	son Correlation	.44*	.069	.35*	.075	.026	.069	.036	.050	.001	.61**	.196	.365*	.1	.346*	.028	.471**
	(2-tailed)	.050	.002	.027	.077	.088	.003	.087	.061	.075	.007	.274	.037		.049	.877	.006
		.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33
L_14	son Correlation	.05	.13	.00	.087	.2**	.24	.51*	.85	.17	.346*	.089	.364*	.346*	.1	.094	-.039
	(2-tailed)	.61	.30	.78	.029	.06	.10	.45	.08	.17	.048	.621	.038	.049		.601	.831
		.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33
L_15	son Correlation	.05	.41	.21	.093	.021	.49	.47	.81	.016	.045	.059	.123	.028	.094	.1	.108
	(2-tailed)	.51	.052	.17	.09	.07	.62	.13	.52	.28	.802	.746	.496	.877	.601		.551
		.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33
total	son Correlation	.14*	.25	.11	.3**	.12	.50	.016	.38*	.70	.10**	.120	.75**	.71**	.039	.108	.1
	(2-tailed)	.017	.88	.079	.004	.49	.61	.029	.011	.44	.000	.504	.000	.006	.831	.551	
		.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33	.33

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

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

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.469	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item	Scale Variance if Item	Corrected Item-Total	Cronbach's Alpha if Item
	Deleted	Deleted	Correlation	Deleted
R00001	114,0909	33,460	-.087	.494
R00002	114,8182	36,278	-.392	.538
R00003	114,0000	28,937	.354	.411
R00004	114,7576	33,752	-.119	.500
R00005	114,1818	31,153	.086	.468
R00006	114,1818	33,653	-.108	.497
R00007	114,4242	28,939	.331	.414
R00008	114,0000	32,500	.040	.472
R00009	114,3636	27,114	.603	.363
R00010	114,0303	32,655	-.002	.481
R00011	114,1212	27,922	.519	.382

R00012	113,7273	30,767	,353	,432
R00013	114,0303	33,905	-,137	,497
R00014	114,2727	32,517	,005	,481
R00015	57,2424	7,814	,940	-,212 ^a

he value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

**DAFTAR NILAI PENILAIAN TENGAH SEMESTER GANJIL TAHUN
PELAJARAN 2023/2024**

NILAI HASIL BELAJAR AL-ISLAM KELAS XI

NO	Nama Siswa	Nilai	Kelas
1	Alfaadhil Hidayatullah	67	XI IPS
2	Awaliyah Rahmadanisa	75	XI IPS
3	Desma Yanti	69	XI IPS
4	Deswita Putri Anggraini	69	XI IPS
5	Ferry Ardiansah	77	XI IPS
6	Krisdayolanda	53	XI IPS
7	M. Fajar Fauzan	28	XI IPS
8	M. Khusnan Nawawi	18	XI IPS
9	Nabilah Lutfi	53	XI IPS
10	Rendi Prasetyo	58	XI IPS
11	Riski Ramadhan	49	XI IPS
12	Taufik Kurohman	43	XI IPS
13	Zahra Aulia Fernanda	43	XI IPS
14	Zahra Maharani	39	XI IPS
15	Adellia Oktaviana Putri	72	XI IPA
16	Azzahra Nur Olanivia Tarisza	55	XI IPA
17	Bramanto Charles Winata	87	XI IPA
18	Catur Kurniawan Siddiq	84	XI IPA
19	Jesika Reviana Putri	24	XI IPA
20	Lutfiah	70	XI IPA
21	M. Roi'f Rizki	48	XI IPA
22	Nadia Putri Nabila	72	XI IPA
23	Rachmatika Nur Saputri	62	XI IPA
24	Reva Cornelita	49	XI IPA
25	Riva Dwi Rivaldo	62	XI IPA
26	Riva Fauzia	63	XI IPA

27	Satria Gus Bastian	35	XI IPA
28	Selviana Aprilia	35	XI IPA
29	Uzma Rosyida	56	XI IPA
30	Wahyu Febriansyah	31	XI IPA
31	Zada Asyifa Salsabila	64	XI IPA
32	Zahra Aulia	69	XI IPA
33	Zaki Fawas Arkhan	58	XI IPA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Dr. H. Djuanda Lampung Timur 35184 (Kecamatan Metro Timur, Kota Metro Lampung 36131)

Telp. (0720) 41507, Faksimili (0720) 41200, Website: www.iaimetro.ac.id, e-mail: iaimetro@iaimetro.ac.id

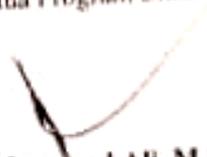
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Idris Amelia
NPM : 2001010047

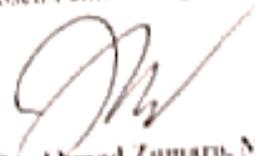
Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	9 Jan 2023	✓	Pendaftaran Setelah Sempit + pembahasan masalah ditambah medsos. - kisi-kisi instrumen lebih diperjelas lagi - hipotesis dicoret ke H ₀	<i>Idris</i>

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Dr. Ahmad Zamrud, MA
NIP. 19750221 200901 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp: (072) 41501 Faksimil: (072) 41298 Website: www.iainmetro.ac.id e-mail: iain@iainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001010047

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	19 Jan	✓	- Tabel nilai PTS tidak perlu cukup dinarasikan saja - indikator perhatian diganti jadi kelengkapan penggunaan medsos	
	22 Jan	✓	- Acc Bab 1-3	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Ahmad Zumaro, MA
NIP. 19750221 200901 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan R. Soepto, Dewantara, Kaliayu 15 A, Kringmulyo Metro, Lampung 34111
Telp: (0725) 41507 Faksimil: (0725) 47295 Website: www.tarbiyah.metri.ac.id e-mail: tarbiyah@metri.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama: Ida Amelia
NPM: 2001010947

Program Studi: PAI
Semester: VIII

No	Haru/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	26 Jan	✓	acc owa line	
	2 Feb	✓	acc APD Cagui pemelin Cagaya	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19740314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Ahmad Zumar, MA
NIP. 19750221 200901 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Jlingmujo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47290, Website www.tarbiyah.netriainmetro.id, e-mail tarbiyah@iainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001010047

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	3 Mei 2024	✓	acc BAB I - V Jrap Ringan	
	3 Mei 2024			

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Ahmad Zumaro, MA
NIP. 19750221 200901 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Pengsuryo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41501 Faksimil (0725) 47299 Website: www.iaimetro.ac.id e-mail: tarbiyah@iaimetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001010047

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Har/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	5 Mei 2014	✓	Hipotesis penelitian tentang dampak pengaruh media sosial terhadap perilaku penggunaannya - Lengkapi Abstrak - Lengkapi pembahasan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780714 200710 1 0034

Dosen Pembimbing

Dr. Ahmad Zumaro, MA
NIP. 19750221 200901 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggiloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507 Faksimil (0725) 47296 Website: www.iainmetro.ac.id e-mail: tarbiyah@iainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ida Amelia
NPM : 2001010047

Program Studi : PAI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	13 Mei 2024	✓	- Perbaiki abstrak terdiri dari pengantar singkat soal terdiri dari tujuan penelitian metode apa latar belakang serta hasil dari penelitian	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Ahmad Zumaro, MA
NIP. 19750221 200901 1 003

SKRIPSI IDA AMELIA

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

8%

2

Submitted to IAIN Metro Lampung

Student Paper

6%

3

lib.unnes.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude references

Exclude email addresses





RIWAYAT HDIUP



Peneliti bernama Ida Amelia, lahir pada tanggal 8 Maret 2002 di Pandeglang, Banten. Anak kedua dari pasangan Bapak Bidin dan Ibu Nani Saptiani. Dalam jenjang pendidikan, peneliti menyelesaikan formalnya di SDN Medong tahun 2008-2014, SMP Muhammadiyah 1 Metro tahun 2014-2017, SMA Muhammadiyah 2 Metro tahun 2017-2020. Pada tahun 2020 peneliti tercatat sebagai mahasiswa SI jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Metro Lampung melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru jalur UM-PTKIN sampai saat ini.