



UIN SUSKA RIAU

© Pak Cipta milik UIN Sus



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya ini dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2025 M



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Pak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1  
KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan  
(S.Pd)



OLEH

**ARIEF SEPRIADI MAULANA**

**NIM. 11810611719**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2025 M**



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Ditulistiyo Untuk Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kampar, yang ditulis oleh Arief Sepriadi Maulana NIM.11810611719 dapat diterima dan disetujui diujangkan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

a/n Skretaris Jurusan Pendidikan  
Ekonomi

Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par  
NIP: 196807132014112001

Menyetujui

Pembimbing

Zetri Rahmat, M.Pd.  
NIP: 199107122019031017

Pekanbaru, 23 Dzulhijjah 1446 H  
19 Juni 2025 M

**UIN SUSKA RIAU**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*, yang ditulis oleh Arief Sepriadi Maulana, NIM.11810611719 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pada Tanggal 5 Muhamarram 1447 H/1 Juli 2025 M, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 5 Muhamarram 1447 H  
1 Juli 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Yulia Novita, S.Pd.I, M.Par.

Penguji II

Salmiah, M.Pd.E

Penguji III

Naskah, M.Pd.E

Penguji IV

Dr. Dicki Hartanto, M.M

Dekan

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons.

NIP. 197511115 200312 2 001



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Sepriadi Maulana  
NIM : 11810611719  
Tempat, Tanggal Lahir : Bangkinang, 1 September 2000  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana yang telah disebutkan di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 6 Juli 2025



Arief Sepriadi Maulana

NIM. 11810611719



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur *Alhamdulillah*, penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan. Skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas Negeri I Kampar*” merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu prasarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam kelancaran penulisan skripsi ini yang berupa dorongan moril dan materil. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan motivasi dan do'a kepada penulis. Dalam menyusun skripsi ini saya teringat akan ayah dan ibu tercinta, yaitu Ayahanda Nasrun (Alm) dan Ibunda Rosnani (Almh) yang selalu menjadi pilar kekuatan dan inspirasi dalam hidup saya. Meskipun mereka tidak lagi berada di sisi saya secara fisik, semangat, doa, dan nilai-nilai luhur yang mereka tanamkan senantiasa membimbing setiap langkah. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak. Rektor UIN Suska Riau, Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D Wakil Rektor I UIN Suska Riau, Bapak Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng. Wakil Rektor II UIN Suska Riau, Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T Wakil Rektor III UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung dan tidak langsung.

Penulis ucapkan terima kasih atas bantuan, bimbingan dan dorongan beserta do'anya kepada penulis selama ini. Semoga *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* membalas kebaikannya serta mendapatkan kemuliaan disisi-Nya. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Pekanbaru, 18 Juni 2025

Penulis

Arief Sepriadi Maulana

NIM. 11810611719



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajer UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## HALAMAN PERSEMPAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Q.S Al Baqarah: 286 “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebaikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Dalam menyusun skripsi ini saya teringat akan ayah dan ibu tercinta, yaitu Ayahanda Nasrun (Alm) dan Ibunda Rosnani (Almh) yang selalu menjadi pilar kekuatan dan inspirasi dalam hidup saya. Meskipun mereka tidak lagi berada di sisi saya secara fisik, semangat, doa, dan nilai-nilai luhur yang mereka tanamkan senantiasa membimbing setiap langkah.
2. Arroni, Rosdaneli, Nurlaila, Murniati, kakak dan abang terbaik yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis. Terimakasih sudah menguatkan dan menjadi panutan. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untukmu.
3. Terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah, sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

Arief Sepriadi Maulana, (2025) : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Di dalam penelitian ini, 175 siswa dari 350 siswa dipilih sebagai sampel penelitian, dikarenakan dari 350 total siswa kelas XI hanya 5 kelas dengan total 175 siswa yang mempelajari mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kampar. Teknik analisis data yang digunakan yakni menggunakan SPSS versi 20 dengan uji analisis regresi linier. Berdasarkan hasil analisis regresi linear diperoleh hasil nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang mana Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa variabel X (penggunaan gadget) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar siswa). Pengaruh antar variabel terbilang signifikan, hal ini sesuai dengan nilai R-square ( $R^2$ ) yang dihasilkan, yakni sebesar 0,469 atau 46.9% (dalam bentuk persen) dan melihat hasil analisis deskriptif dari jawaban angket hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan adalah pengaruh “positif”.

Kata Kunci : *Hasil Belajar Siswa, Penggunaan Gadget*



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Arief Sepriadi Maulana (2025): The Influence of Gadget Use toward Student Learning Achievement on Economics Subject at the Eleventh Grade of State Senior High School 1 Kampar**

This research aimed at finding out whether there was an influence of gadget use toward student learning achievement on Economics subject at the eleventh grade of State Senior High School 1 Kampar. It was quantitative descriptive research. The techniques of collecting data were questionnaire and documentation. In this research, 175 of 350 students were selected as research samples because out of 350 the eleventh-grade students, only 5 classes with a total of 175 students studied Economics subject at State Senior High School 1 Kampar. The technique of analyzing data was SPSS 20 with linear regression analysis test. Based on the linear regression analysis results, the score of significance was 0.000 lower than 0.05, so  $H_0$  was rejected, and  $H_a$  was accepted. Thus, it could be concluded that there was an influence of X variable (gadget use) toward Y variable (student learning achievement). The influence between variables was quite significant, and this was in accordance with the score of R-square ( $R^2$ ) produced, it was 0.469 or 46.9% (in percentage). Based on the descriptive analysis results of the answers to the student learning achievement questionnaire, it could be concluded that the influence given was positive.

**Keywords:** Student Learning Achievement, Gadget Use

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## ملخص

### عارف سيبيريادي مولانا، (٢٠٢٥)؛ تأثير استخدام الأجهزة الذكية على نتائج تعلم الطلاب في مادة الاقتصاد للصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ كمبر

يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام الأجهزة الذكية على نتائج تعلم الطلاب في مادة الاقتصاد للصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ كمبر. نوع البحث المستخدم هو البحث الكمي الوصفي، مع تقنيات جمع البيانات تتضمن الاستبيان والتوثيق. في هذا البحث، تم اختيار ١٧٥ طالبًا من أصل ٣٥٠ طالبًا كعينة للبحث، وذلك لأن إجمالي طلاب الصف الحادي عشر البالغ عددهم ٣٥٠ طالبًا، يوجد منهم ٥ فصول فقط بإجمالي ١٧٥ طالبًا يدرسون مادة الاقتصاد في المدرسة الثانوية الحكومية ١ كمبر. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٠ مع اختبار تحليل الانحدار الخططي. بناءً على نتائج تحليل الانحدار الخططي، تم الحصول على قيمة دلالة قدرها ٠٠٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن المتغير  $S$  (استخدام الأجهزة الذكية) له تأثير على المتغير  $C$  (نتائج تعلم الطلاب). يعتبر التأثير بين المتغيرات ذات دلالة إحصائية، وهذا يتواافق مع قيمة ر تربيع الناتجة، والتي بلغت ٤٦٩٪ أو ٤٦,٩٪ (بالنسبة المئوية). وبالنظر إلى نتائج التحليل الوصفي لاجهاد استبيان نتائج تعلم الطلاب، يمكن الاستنتاج أن التأثير المعطى هو تأثير "إيجابي".

**الكلمات الأساسية:** نتائج تعلم الطلاب، استخدام الأجهزة الذكية

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	10
C. Permasalahan .....	11
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teoritis.....	14
B. Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa.....	56
C. Penelitian Relevan.....	57
D. Konsep Operasional .....	59



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Kerangka Berpikir .....	61
F. Asumsi dan Hipotesis.....	62
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	64
D. Populasi dan Sampel.....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	67
F. Uji Instrumen Penelitian .....	68
G. Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Prosedur Penelitian .....	74
B. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	74
C. Penyajian Data .....	80
D. Pembahasan.....	124
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	130
B. Saran.....	131
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> 132	
<b>LAMPIRAN .....</b> 137	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Jenis Gadget yang Digunakan .....	7
Tabel I.2	Penggunaan Gadget Sehari-hari .....	7
Tabel III.1	Populasi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar .....	65
Tabel III.2	Sampel Kelas yang Mempelajari Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar .....	66
Tabel III.3	Skor Alternatif Jawaban Angket .....	68
Tabel IV.1	Uji Validitas Angket Penggunaan Gadget.....	82
Tabel IV.2	Uji Validitas Angket Hasil Belajar Siswa .....	84
Tabel IV.3	Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Gadget.....	87
Tabel IV.4	Uji Reliabilitas Angket Hasil Belajar Siswa .....	87
Tabel IV.5	Saya Mempunyai Gadget Sendiri.....	88
Tabel IV.6	Gadget yang Saya Gunakan Milik Orang Tua .....	89
Tabel IV.7	Saya Menggunakan Gadget untuk Menerima Panggilan Pesanan.....	90
Tabel IV.8	Saya Menggunakan Gadget untuk Menambah Ilmu Pengetahuan.....	91
Tabel IV.9	Gadget Saya Memiliki Fitur Aplikasi Sosial Media yang Lengkap .....	91
Tabel IV.10	Gadget Saya Memiliki Banyak Game/Permainan daripada Aplikasi Permainan .....	92
Tabel IV.11	Saya Mengakses Internet untuk Menemukan Informasi Terbaru .....	93
Tabel IV.12	Saya Mengakses Internet untuk Keperluan Hiburan.....	94

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.13	Saya Menggunakan Gadget untuk Mengabari Orang Tua Saja.....	94
Tabel IV.14	Ketika Saya di Rumah, Saya Mudah Berkommunikasi dengan Teman Melalui Gadget.....	95
Tabel IV.15	Dengan Menggunakan Gadget, Saya Dapat Bertukar Pikiran Bersama Teman yang Jauh Mengenai Materi Pelajaran (Mata Pelajaran Ekonomi) dengan Lebih Praktis .....	96
Tabel IV.16	Dengan Menggunakan Gadget, Saya Dapat Memberikan, Mendapatkan/Menambah Pengetahuan Mengenai Materi Pelajaran (Mata Pelajaran Ekonomi) .....	97
Tabel IV.17	Gadget Membuat Saya Malas Belajar.....	98
Tabel IV.18	Gadget Mempengaruhi Nilai Saya, Seperti Nilai Harian, Ulangan, dan Ujian .....	98
Tabel IV.19	Dengan Menggunakan Gadget Terlalu Lama, Membuat Mata Saya Sering Sakit .....	99
Tabel IV.20	Gadget Membuat Kepala Jadi Sakit atau Pusing .....	100
Tabel IV.21	Dengan Menggunakan Handphone, Saya Bisa Menemukan Ide-Ide Menarik.....	101
Tabel IV.22	Saya Lebih Sering Menggunakan Gadget untuk Bermain Game dan Media Sosial (Tiktok/Instagram) dibandingkan untuk Mencari Informasi Tambahan Mengenai Materi Pembelajaran (Mata Pelajaran Ekonomi).....	102
Tabel IV.23	Saya Sudah Menggunakan Gadget Dari Kecil.....	103

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</li> <li>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</li> </ol> </li> <li>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</li> </ol>	<p><b>© Hak Cipta milik UIN Suska Riau</b></p> <table border="0"> <tr> <td style="width: 10%;">Tabel IV.24</td> <td>Saya Suka Bermain Gadget Lebih dari 3 Jam.....</td> <td style="width: 10%; text-align: right;">103</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.25</td> <td>Saya Kesulitan Mengingat Materi yang Sudah Dipelajari .....</td> <td style="text-align: right;">104</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.26</td> <td>Saya Sering/Cepat Lupa Materi yang Sudah Dipelajari di Sekolah.....</td> <td style="text-align: right;">105</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.27</td> <td>Saya Tidak Mudah Lupa Materi yang Sudah Dipelajari di Sekolah.....</td> <td style="text-align: right;">106</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.28</td> <td>Saya Memahami Materi Pembelajaran Hanya Sekedarnya Saja.....</td> <td style="text-align: right;">106</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.29</td> <td>Saya Sama Sekali Tidak Paham Materi Pembelajaran yang Dijelaskan Guru di Sekolah .....</td> <td style="text-align: right;">107</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.30</td> <td>Saya Sangat Memahami Materi yang Sudah Dijelaskan di Sekolah.....</td> <td style="text-align: right;">108</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.31</td> <td>Saya Memahami Materi Lebih Dalam dari Apa yang Dijelaskan Guru di Sekolah .....</td> <td style="text-align: right;">109</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.32</td> <td>Semua Tugas yang Diberikan Guru Saya Kerjakan Tepat Waktu .....</td> <td style="text-align: right;">109</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.33</td> <td>Saya Selalu Telat Mengumpulkan PR .....</td> <td style="text-align: right;">110</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.34</td> <td>Saya Hanya Menerapkan di Sekolah Saja Apa yang Dipelajari di Sekolah.....</td> <td style="text-align: right;">111</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.35</td> <td>Saya Menerapkan Semua yang Dipahami dari Sekolah di Kehidupan Sehari-hari .....</td> <td style="text-align: right;">112</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.36</td> <td>Saya Kesulitan Menemukan Hal Tersirat dari Apa yang Dipelajari di Sekolah.....</td> <td style="text-align: right;">112</td> </tr> </table>	Tabel IV.24	Saya Suka Bermain Gadget Lebih dari 3 Jam.....	103	Tabel IV.25	Saya Kesulitan Mengingat Materi yang Sudah Dipelajari .....	104	Tabel IV.26	Saya Sering/Cepat Lupa Materi yang Sudah Dipelajari di Sekolah.....	105	Tabel IV.27	Saya Tidak Mudah Lupa Materi yang Sudah Dipelajari di Sekolah.....	106	Tabel IV.28	Saya Memahami Materi Pembelajaran Hanya Sekedarnya Saja.....	106	Tabel IV.29	Saya Sama Sekali Tidak Paham Materi Pembelajaran yang Dijelaskan Guru di Sekolah .....	107	Tabel IV.30	Saya Sangat Memahami Materi yang Sudah Dijelaskan di Sekolah.....	108	Tabel IV.31	Saya Memahami Materi Lebih Dalam dari Apa yang Dijelaskan Guru di Sekolah .....	109	Tabel IV.32	Semua Tugas yang Diberikan Guru Saya Kerjakan Tepat Waktu .....	109	Tabel IV.33	Saya Selalu Telat Mengumpulkan PR .....	110	Tabel IV.34	Saya Hanya Menerapkan di Sekolah Saja Apa yang Dipelajari di Sekolah.....	111	Tabel IV.35	Saya Menerapkan Semua yang Dipahami dari Sekolah di Kehidupan Sehari-hari .....	112	Tabel IV.36	Saya Kesulitan Menemukan Hal Tersirat dari Apa yang Dipelajari di Sekolah.....	112
Tabel IV.24	Saya Suka Bermain Gadget Lebih dari 3 Jam.....	103																																						
Tabel IV.25	Saya Kesulitan Mengingat Materi yang Sudah Dipelajari .....	104																																						
Tabel IV.26	Saya Sering/Cepat Lupa Materi yang Sudah Dipelajari di Sekolah.....	105																																						
Tabel IV.27	Saya Tidak Mudah Lupa Materi yang Sudah Dipelajari di Sekolah.....	106																																						
Tabel IV.28	Saya Memahami Materi Pembelajaran Hanya Sekedarnya Saja.....	106																																						
Tabel IV.29	Saya Sama Sekali Tidak Paham Materi Pembelajaran yang Dijelaskan Guru di Sekolah .....	107																																						
Tabel IV.30	Saya Sangat Memahami Materi yang Sudah Dijelaskan di Sekolah.....	108																																						
Tabel IV.31	Saya Memahami Materi Lebih Dalam dari Apa yang Dijelaskan Guru di Sekolah .....	109																																						
Tabel IV.32	Semua Tugas yang Diberikan Guru Saya Kerjakan Tepat Waktu .....	109																																						
Tabel IV.33	Saya Selalu Telat Mengumpulkan PR .....	110																																						
Tabel IV.34	Saya Hanya Menerapkan di Sekolah Saja Apa yang Dipelajari di Sekolah.....	111																																						
Tabel IV.35	Saya Menerapkan Semua yang Dipahami dari Sekolah di Kehidupan Sehari-hari .....	112																																						
Tabel IV.36	Saya Kesulitan Menemukan Hal Tersirat dari Apa yang Dipelajari di Sekolah.....	112																																						

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</li> <li>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</li> </ol> </li> <li>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</li> </ol>	<p><b>© Hak cipta milik IN Suska Riau</b></p> <table border="0"> <tr> <td style="width: 10%;">Tabel IV.37</td> <td>Saya Mudah Merincikan Hal-hal Penting dari Apa yang Dipelajari di Sekolah.....</td> <td style="text-align: right;">113</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.38</td> <td>Saya Sering Menganalisa Materi yang Cukup Sulit Sebelum Bertanya kepada Guru.....</td> <td style="text-align: right;">114</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.39</td> <td>Saya Sering Mengulang Kembali Pelajaran yang Sudah Dipelajari, di Rumah .....</td> <td style="text-align: right;">115</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.40</td> <td>Saya Jarang Mengulang Kembali Pelajaran yang Sudah Dipelajari, di Rumah .....</td> <td style="text-align: right;">116</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.41</td> <td>Saya Jarang Berusaha Memperbaiki Pola Belajar Saya.....</td> <td style="text-align: right;">116</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.42</td> <td>Saya Langsung Memperbaiki Kesalahan Saya Saat Guru Menegur Saya .....</td> <td style="text-align: right;">117</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.43</td> <td>Saya Terbiasa Membuat Kesimpulan untuk Diri Sendiri di Akhir Pembelajaran.....</td> <td style="text-align: right;">118</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.44</td> <td>Saya Kesulitan Mengembangkan Materi yang Diberikan Guru .....</td> <td style="text-align: right;">119</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.45</td> <td>Uji Linearitas.....</td> <td style="text-align: right;">120</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.46</td> <td>Uji Normalitas.....</td> <td style="text-align: right;">120</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.47</td> <td>Uji Regresi Linear .....</td> <td style="text-align: right;">121</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.48</td> <td>Uji Regresi Linear .....</td> <td style="text-align: right;">122</td> </tr> <tr> <td>Tabel IV.49</td> <td>Besar Pengaruh yang Diberikan.....</td> <td style="text-align: right;">123</td> </tr> </table>	Tabel IV.37	Saya Mudah Merincikan Hal-hal Penting dari Apa yang Dipelajari di Sekolah.....	113	Tabel IV.38	Saya Sering Menganalisa Materi yang Cukup Sulit Sebelum Bertanya kepada Guru.....	114	Tabel IV.39	Saya Sering Mengulang Kembali Pelajaran yang Sudah Dipelajari, di Rumah .....	115	Tabel IV.40	Saya Jarang Mengulang Kembali Pelajaran yang Sudah Dipelajari, di Rumah .....	116	Tabel IV.41	Saya Jarang Berusaha Memperbaiki Pola Belajar Saya.....	116	Tabel IV.42	Saya Langsung Memperbaiki Kesalahan Saya Saat Guru Menegur Saya .....	117	Tabel IV.43	Saya Terbiasa Membuat Kesimpulan untuk Diri Sendiri di Akhir Pembelajaran.....	118	Tabel IV.44	Saya Kesulitan Mengembangkan Materi yang Diberikan Guru .....	119	Tabel IV.45	Uji Linearitas.....	120	Tabel IV.46	Uji Normalitas.....	120	Tabel IV.47	Uji Regresi Linear .....	121	Tabel IV.48	Uji Regresi Linear .....	122	Tabel IV.49	Besar Pengaruh yang Diberikan.....	123
Tabel IV.37	Saya Mudah Merincikan Hal-hal Penting dari Apa yang Dipelajari di Sekolah.....	113																																						
Tabel IV.38	Saya Sering Menganalisa Materi yang Cukup Sulit Sebelum Bertanya kepada Guru.....	114																																						
Tabel IV.39	Saya Sering Mengulang Kembali Pelajaran yang Sudah Dipelajari, di Rumah .....	115																																						
Tabel IV.40	Saya Jarang Mengulang Kembali Pelajaran yang Sudah Dipelajari, di Rumah .....	116																																						
Tabel IV.41	Saya Jarang Berusaha Memperbaiki Pola Belajar Saya.....	116																																						
Tabel IV.42	Saya Langsung Memperbaiki Kesalahan Saya Saat Guru Menegur Saya .....	117																																						
Tabel IV.43	Saya Terbiasa Membuat Kesimpulan untuk Diri Sendiri di Akhir Pembelajaran.....	118																																						
Tabel IV.44	Saya Kesulitan Mengembangkan Materi yang Diberikan Guru .....	119																																						
Tabel IV.45	Uji Linearitas.....	120																																						
Tabel IV.46	Uji Normalitas.....	120																																						
Tabel IV.47	Uji Regresi Linear .....	121																																						
Tabel IV.48	Uji Regresi Linear .....	122																																						
Tabel IV.49	Besar Pengaruh yang Diberikan.....	123																																						



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Data Penggunaan Smartphone .....	3
Gambar II.1	Kerangka Berpikir.....	62
Gambar IV.1	Tabel Nilai r-Product Moment (r-Tabel).....	81





UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrument Angket Penggunaan Gadget .....	137
Lampiran 2	Instrument Angket Hasil Belajar Siswa .....	140
Lampiran 3	Angket yang Sudah Disebarluaskan .....	143
Lampiran 4	Hasil Skor Jawaban Angket Penggunaan Gadget .....	163
Lampiran 5	Hasil Skor Jawaban Angket Hasil Belajar Siswa .....	170
Lampiran 6	Surat Pembimbing .....	178
Lampiran 7	Surat Pengesahan Perbaikan Seminar Proposal .....	179
Lampiran 8	Surat Izin Melakukan Pra Riset .....	180
Lampiran 9	Surat Balasan Melakukan Pra Riset .....	181
Lampiran 10	Surat Izin Melakukan Riset .....	182
Lampiran 11	Surat Balasan Riset .....	183
Lampiran 12	Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian .....	184
Lampiran 13	Absen Kegiatan Bimbingan Skripsi .....	185

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Saat ini, setiap aspek kehidupan mengalami kemajuan, termasuk dalam bidang pendidikan, pemerintahan, kesehatan, sosial budaya, dan terutama teknologi yang terus berkembang. Teknologi merupakan hal yang berguna untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia. Akan muncul berbagai inovasi teknologi dari waktu ke waktu, yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu contoh kemajuan teknologi yang dibuat oleh manusia adalah gadget, yang digunakan sebagai alat komunikasi, media untuk mengakses internet, serta sebagai sarana untuk mencari berita dan informasi mengenai berbagai hal di dunia.

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk kepada perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. *Gadget* (dalam bahasa Indonesia: acang) adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada alat atau peranti yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang bermanfaat, biasanya ditujukan untuk sesuatu yang baru. Perangkat elektronik yang biasanya dikenal sebagai gadget adalah alat yang memiliki tujuan tertentu untuk setiap fungsinya, misalnya: komputer, laptop, tablet, ponsel, permainan video, dan berbagai perangkat lainnya.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November 2017, Hal. 318

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajer UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perangkat elektronik memiliki peran dan kegunaan yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Secara umum, fungsi dan manfaat gadget mencakup sebagai sarana komunikasi, untuk membangun hubungan sosial, serta sebagai alat penunjang pendidikan.<sup>2</sup>

Diketahui bahwa perangkat elektronik dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi, sebagai hiburan, dan juga untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam Al-Quran dijelaskan pada surah Al-'Alaq ayat 3-5:

اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَمَ بِالْقَلْمَنْ (٤) عَلَمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah, dan Tuhanmu Yang Maha Mulia (3) Yang mengajarkan (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5).”

Dalam ayat terdapat penjelasan bahwa penggunaan media adalah sangat penting dalam menyampaikan penjelasan atau pengetahuan kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, media merupakan alat atau pendukung dalam proses belajar mengajar yang dibuat oleh manusia untuk mempermudah.

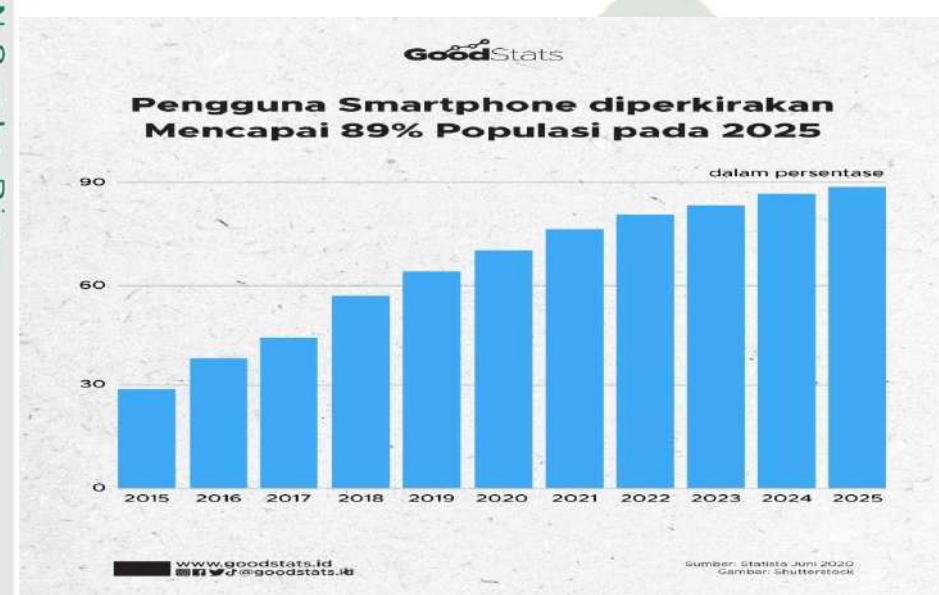
Penggunaan teknologi gadget pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Statista dari GoodStats mencatatkan bahwa pada tahun 2021, jumlah kepemilikan ponsel/gadget di Indonesia khususnya telah

---

<sup>2</sup> Ibid.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sumber:www.goodstats.id

Pemanfaatan teknologi memiliki dampak baik dan buruk bagi para penggunanya. Contoh dari dampak positif yang diperoleh adalah memberikan kemudahan bagi pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa memerlukan waktu yang lama. Di samping itu, keuntungan positifnya adalah bahwa perangkat elektronik dapat mendukung siswa dalam mencari informasi yang lebih mendalam untuk memperkuat pendidikan mereka.

<sup>3</sup> Iip M Aditya, 2023. Proyeksi Kepemilikan Ponsel Pintar Masyarakat Indonesia. [Online] Available at: <https://goodstats.id/article/proyeksi-kepemilikan-ponsel-pintar-masyarakat-indonesia-Bqlk>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sementara itu, dampak buruk terhadap para penggunanya adalah membuat mereka cenderung lebih bersikap individualis. Dapat dikatakan bahwa manusia bersifat individualis karena hal ini mengakibatkan mereka lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Para pengguna teknologi lebih mengutamakan untuk memanfaatkan teknologi yang mereka miliki dibandingkan dengan menyapa orang-orang di sekitarnya.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan anak. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah penurunan tingkat aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan oleh anak tersebut. Selain itu, dampak buruk lain dari pemakaian gadget adalah jika digunakan dalam waktu yang terlalu lama, hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mata dan otak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa efek dari penggunaan gadget termasuk terganggunya perkembangan otak anak, obesitas, kurang tidur, masalah kesehatan mental, perilaku agresif, serta paparan radiasi. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembatasan dalam pemakaian perangkat elektronik.<sup>4</sup>

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada kehidupan pribadi seseorang, seperti mengurangi interaksi sosial dan menurunkan minat belajar anak di sekolah. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi interaksi belajar para siswa, proses pembelajaran mereka, serta hasil yang dicapai dalam pendidikan. Namun, bila digunakan dengan tepat

---

<sup>4</sup> Septi Anggraeni, Pengaruh Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Pemgunaan Gadget Pada Siswa SDN Bunga 6 Banjarmasin. *Falatehan Health Journal*, Vol. 6 No. 2, 2019, Hlm. 65

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan pada waktu yang sesuai, maka perangkat tersebut akan bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran mereka.

Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada dasarnya adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar yang mencakup secara luas aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimyati dan Mudjiono juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah akibat dari interaksi antara proses belajar dan proses mengajar. Dari perspektif pengajar, kegiatan pengajaran diakhiri dengan evaluasi terhadap hasil belajar. Dari perspektif siswa, hasil belajar adalah penutupan dari pengajaran yang merupakan puncak dari proses pendidikan.<sup>5</sup>

Dalam konteksnya, pencapaian belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Slameto menyatakan bahwa faktor internal dan faktor eksternal adalah elemen yang dapat mendukung dan memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal adalah elemen yang berasal dari dalam diri seseorang, di mana motivasi ini sepenuhnya merupakan keinginan pribadi tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Di era milenial yang sedang berlangsung saat ini, teknologi memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

Penelitian Doloksaribu et al. (2019) menunjukkan bahwa siswa akan memiliki hasil belajar yang lebih rendah jika mereka menghabiskan lebih

---

<sup>5</sup> Putri Rachmawati, Amram Rede, Mohammad Jamhari, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran, *Jurnal Ilmu Pengetahuan Biologi*, Vol 5, No 1, 2017, Hlm. 37

<sup>6</sup> Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 3, No 1, 2018, Hlm. 120

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak waktu menggunakan perangkat elektronik dari yang seharusnya. Sementara itu, penelitian Yuliani dan Rahmadhani (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi hanya satu hingga satu setengah jam per hari akan berprestasi lebih baik di sekolah. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka mencapai tingkat hasil belajar yang lebih tinggi.<sup>7</sup>

Dalam teori dari Anthony Giddens yang dikutip dari jurnal Zaenal Arifin dan dikutip lagi dari Skripsi GA Sintiesa (2020), manusia menciptakan interaksi baru tanpa harus bertemu secara fisik, yang salah satunya dilakukan melalui gadget yang dibekali fasilitas internet, dan hal ini akan menyebabkan pergeseran perilaku sosial seperti introvert, sulit konsentrasi pada dunia nyata, dan menjadi anti sosial.<sup>8</sup>

SMA Negeri 1 Kampar merupakan sekolah yang cukup tua di daerah Kampar. Seiring berjalannya waktu, siswa di SMA Negeri 1 Kampar memiliki perubahan, dulunya siswa-siswi belum mengenal gadget atau teknologi, sekarang siswa sudah mengenal dan menggunakannya. Peneliti sebelumnya sudah melakukan pra-penelitian dengan melakukan observasi dan tanya jawab singkat beberapa siswa dan guru untuk mengetahui jenis gadget yang digunakan serta penggunaan gadgtnya sehari-hari.

# UIN SUSKA RIAU

---

<sup>7</sup> Darinda Sofia Tanjung, Ribka Kariani Sembiring, Dina Finiel Habeahan, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, Volume 12, No.3, December 2022, Hal. 178

<sup>8</sup> Gandis Aulia Sintiesa, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al-Huda Kota Kediri* [Skripsi, Institut Agama Islam negeri (IAIN) Kediri]. 2020

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel I.1. Jenis Gadget yang Digunakan**

Jenis Gadget	Total	Persentase (%)
Android	150 Siswa	85,7%
Ios	25 Siswa	14,3%
<b>Total</b>	<b>175 Siswa</b>	<b>100%</b>

Sumber: Siswa/siswi SMA Negeri 1 Kampar

Salah satu Guru bernama Nurwati menjelaskan bahwa tidak dipungkiri siswa dimasa remajanya sedang sangat tergantung dengan gadgetnya untuk berkomunikasi dan mencari hiburan. Namun yang terjadi banyak siswa tidak bisa menggunakan gadgetnya dengan baik, walaupun siswa didorong untuk menggunakan gadget untuk menunjang pembelajarannya, tidak semua siswa mampu menjelaskan materi yang di temukan dalam gadget mereka, hingga memengaruhi hasil belajarnya.

**Tabel I.2. Penggunaan Gadget Sehari-hari**

No.	Nama	Penjelasan
1.	Muhammad Aqelry	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, dan sangat sering bermain game online
2.	Rani Aprilia Elza	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, main game, tiktok, dan mencari bahan belajar
3.	Muhammad Hazbi	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, bermain game online dan tiktok
4.	Adellia Azzahra	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan,



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		telfon, spotify dan tiktok
5.	Shafa Aqilla	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, media sosial seperti instagram, dan mencari jawaban PR menggunakan google
6.	Cindy Ashifa	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, spotify, instagram, dan mencari materi pelajaran
7.	Naufal Ardelio	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, game online, dan mencari jawaban PR menggunakan AI
8.	Tengku Alfaras	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, tiktok dan game online
9.	Rindu Wulan	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, instagram, dan game online
10.	Nabila Ariani	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, tiktok, dan tambahan materi belajar
11.	Dimas Arya Saputra	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, game online, dan mencari jawaban PR atau tambahan materi pelajaran di google dan chatgpt
12.	Zaskia Adilla	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, instagram, tiktok, game online, youtube dan jawaban PR di google
13.	Nurul Salsabila	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, game online dan tiktok
14.	M. Rifkayadi	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, instagram dan materi tambahan untuk belajar
15.	Zulkarnaini	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, game online, dan materi pelajaran
16.	Kelvin Malik	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajer UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		telfon, tiktok, canva, dan game online
17.	Sela Kirana Sari	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, instagram, youtube dan materi pelajaran
18.	Ulfiah Atika	Menggunakan gadget untuk bertukar pesan, telfon, instagram, spotify, dan tambahan materi pelajaran

Sumber: Siswa/siswi SMA Negeri 1 Kampar

Dari hasil tabel I.2 diatas, kita dapat lihat bagaimana penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap kehidupan sekolahnya hingga memengaruhi minat belajarnya. Begitu juga pada mata pelajaran ekonomi, pelajaran yang tentunya tidak mudah dan butuh pemahaman yang lebih lagi. Mengingat pelajaran ekonomi yang cukup sulit, seperti materi akuntansi, koperasi, jual beli, dan lain sebagainya. Berkembangnya teknologi komunikasi mengakibatkan perubahan pada pola dan hasil belajar siswa, tidak adanya perubahan signifikan dalam pembelajaran siswa, hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, dan hanya berharap pada penjelasan guru di sekolah untuk memahami pembelajaran.

Akibatnya, siswa akan dibedakan dalam dua tipe, siswa yang bisa mengatur penggunaan gadget (handphone) agar tetap selalu memiliki hasil belajar tinggi, seperti dalam nilai harian, ulangan, ujian tengah semester, dan ujian semester. Dan siswa yang tidak bisa mengatur penggunaan gadget (handphone) yang mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah, seperti dalam nilai harian, ulangan, ujian tengah semester, dan ujian semester. Maka perlu untuk mengontrol dan mengatur penggunaan gadget (gadget) pada anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kampar”**.

**B. Penegasan Istilah****1. Pengaruh**

Pengaruh merupakan kekuatan yang ada atau muncul dari sesuatu yang mampu membentuk karakter, keyakinan, dan tindakan individu,<sup>9</sup> maka pengaruh dalam penelitian ini dapat diartikan dengan suatu hal yang mampu memberikan perubahan terhadap objek dan tujuan dengan beberapa bentuk tindakan-tindakan yang dilakukan oleh siswa yang ada didalam penelitian ini.

**2. Gadget**

Menurut Ensiklopedia, Gadget (dalam Bahasa Indonesia: Gawai) adalah sebuah istilah yang diambil dari Bahasa Inggris. Istilah ini menunjuk pada peranti atau alat kecil yang memiliki fungsi praktis tertentu pada setiap perangkatnya, jika dibandingkan dengan teknologi yang ada sebelumnya. Perangkat ini dirancang dengan lebih cerdas karena dilengkapi dengan fitur-fitur lengkap jika dibandingkan dengan teknologi biasa pada zaman itu. Dari sekian banyak jenis perangkat elektronik yang ada, ponsel merupakan salah satu bentuk gadget yang

---

<sup>9</sup> Rini Susilawati, Pengaruh Konsep Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian dan Tingkat Pendapatan Pada Masa Sebelum, Awal Dan New Normal Pandemi (Studi Komparasi Pada Café-Café di Minggir Yogyakarta). *JURNAL SOLUSI*, Vol. 15 No. 2, 2020, Hlm.138

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

paling populer, karena ukurannya yang kecil, praktis, dan mudah dibawa ke mana saja.<sup>10</sup>

### **3. Hasil Belajar**

Secara umum, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai evaluasi diri siswa, serta perubahan yang dapat terlihat, dibuktikan, dan diukur dalam kemampuan atau pencapaian yang diperoleh oleh siswa sebagai akibat dari proses belajar. Hasil belajar dapat mencerminkan kemampuan siswa setelah mereka memperoleh pengetahuan dan pelajaran.<sup>11</sup>

Jadi, pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu hal yang mampu memberikan perubahan akibat dari digunakannya gadget (gawai/perangkat teknologi yang mana disini adalah handphone) terhadap pencapaian yang diperoleh oleh siswa sebagai bukti tolak ukur mereka.

## **C. Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana yang telah di paparkan dalam latar belakang masalah bahwa pokok persoalan kajian ini adalah Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa. Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

---

<sup>10</sup> Ina Magdalena, Aniq Insyirah, Nadila Anggraeni Putri, Salsa Bila Rahma, Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Volume 3, Nomor 2, Juli 2021, Hal. 167

<sup>11</sup> Siti Nurhasanah, A Sobandi, Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No. 1, Agustus 2016, Hal. 128

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Berkembangnya teknologi komunikasi mengakibatkan perubahan pada pola dan hasil belajar siswa
- b. Tidak adanya perubahan signifikan dalam pembelajaran siswa
- c. Hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran
- d. Hanya berharap pada penjelasan guru di sekolah untuk memahami pembelajaran

**2. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi penelitian dengan lebih fokus pada “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar”, mengingat banyaknya permasalahan dan karena keterbatasan waktu, tenaga dan ruang lingkup penelitian.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu Apakah ada Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar?

**E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian****1. Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi Penulis, studi ini dapat menjadi acuan dalam memberikan dan melaksanakan pengajaran yang lebih baik kepada siswa di masa mendatang oleh penulis.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan keuntungan sebagai referensi dan alat evaluasi bagi guru untuk memahami dampak gadget terhadap siswa serta membantunya dalam meningkatkan hasil belajar mereka.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik serta menjadi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan perhatian terhadap siswa dan memberikan arahan dalam penggunaan gadget.
- d. Bagi Siswa, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan dapat memanfaatkan gadget dengan tepat dan bijak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Gadget

###### a. Pengertian gadget

Gadget yang awalnya berasal dari bahasa Inggris, lalu diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi kata "gawai". Alat tersebut baru diperkenalkan setelah tahun 2010-an dan kemudian diakui sebagai bahasa resmi, yang ditandai dengan dimasukkannya kata baru ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).<sup>12</sup>

Menurut KBBI, gawai didefinisikan sebagai alat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi yang berguna. Pengertian ini hanya memiliki makna yang agak berbeda dari kata dasarnya, gadget.

Menurut Kuncoro, gadget merupakan suatu alat yang memiliki teknologi canggih serta merupakan perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang bermanfaat, umumnya dikaitkan dengan sesuatu yang baru.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Indah Pratiwi Herman Hendrik, Genardi Atmadireja, Bakti Utama, R Muktiono Waspodo, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA Dan Penggunaan Gawai*. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), Hlm. 5

<sup>13</sup> Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah, Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, Vol. 1 No. 1, 2020, Hlm. 2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gadget, menurut Widiawati dan Sugiman, adalah suatu objek atau alat yang canggih dan dilengkapi dengan teknologi terbaru, yang dirancang dengan berbagai aplikasi untuk menyampaikan informasi, berita, jejaring sosial, hobi, serta hiburan.<sup>14</sup>

Menurut Marpaung, gadget adalah alat elektronik yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam penggunaannya, yang telah mengubah cara komunikasi manusia dengan mengatasi batas ruang dan waktu.<sup>15</sup> Hana Pebriana menjelaskan bahwa gadget merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu.<sup>16</sup> Sebagaimana diungkapkan oleh Garini, gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi.<sup>17</sup>

Menurut Muhammad Safi'i, gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik atau digital berukuran kecil yang memiliki fungsi tertentu.<sup>18</sup> Selanjutnya, Osa Kurniawan Ilham menjelaskan bahwa gadget merupakan suatu alat atau perangkat mekanis yang ukuran kecil atau alat yang menarik karena tergolong baru, sehingga dapat memberikan

---

<sup>14</sup> Dian Kurniawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1, April 2020, Hlm. 80

<sup>15</sup> Rispa Nurhalipah, Marisca Yustiana, Saeni, Muhammad Muslih, Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak, *Seminar Nasional Informatika 2020 (SEMNASIF 2020)*, 2020, Hal. 172

<sup>16</sup> Yummi Ariston, Frahasini, Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Journal of Educational Review and Research*, Vol. 1, No. 2, Desember 2018, Hlm. 87

<sup>17</sup> Adeng Hudaya, Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 4, No. 2, April 2018, Hlm. 89

<sup>18</sup> Sundari Hindriani, Hasyim, Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.P. 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*, Volume 9, No. 1, Maret 2020, Hlm. 15

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman baru yang menyenangkan bagi penggunanya meskipun mungkin kurang praktis saat digunakan.<sup>19</sup>

Isna Nadhila mengemukakan bahwa gadget adalah suatu perangkat (benda atau alat elektronik) dengan teknologi kecil yang memiliki tujuan tertentu, namun sering kali dikaitkan dengan inovasi atau barang baru.<sup>20</sup> Selanjutnya, menurut Pratama, perangkat elektronik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk hiburan, berkomunikasi dan bersosialisasi, belajar, serta berbelanja.<sup>21</sup>

Sementara definisi yang lebih operasional diungkapkan oleh Stephen Nelson, yaitu: *A smart device is an electronic device that is cordless (unless while being charged), mobile (easily transportable), always connected (via WiFi, 3G, 4G etc.) and is capable of voice and video communication, data, internet browsing, “geo-location” (for search purposes) and that can operate to some extent autonomously. It is widely believed that these types of devices will outnumber any other forms of smart computing and communication in a very short time.*<sup>22</sup>

*Perangkat pintar adalah perangkat elektronik yang nirkabel (kecuali sedang diisi daya), mobile (mudah dibawa-bawa), selalu*

<sup>19</sup> Adeng Hudaya, *Loc.Cit*

<sup>20</sup> Endah Ngesti Utami, Sri Kartikowati, Hardisem Syabrus, Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Mts. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*, Volume 7 No.2, 2020, Hlm. 3

<sup>21</sup> Sayyidati Hapsari, Lucky Rachmawati, Pengaruh Minat Baca Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *JUPE*, Volume 6 No.2, 2018, Hal. 18

<sup>22</sup> Indah Pratiwi Herman Hendrik, Genardi Atmadireja, Bakti Utama, R Muktiono Waspodo, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA Dan Penggunaan Gawai*. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), Hal. 5-6

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*terhubung (via WiFi, 3G, 4G dll) dan mampu komunikasi suara dan video, data, browsing internet, “lokasi geografis” (untuk tujuan pencarian) dan yang dapat beroperasi sampai batas tertentu secara mandiri. Dipercaya secara luas bahwa jenis perangkat ini akan melebihi jumlah bentuk komputasi dan komunikasi pintar lainnya dalam waktu yang sangat singkat.*

Dari berbagai penjelasan definisi dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan pengertian gadget adalah suatu perangkat terkhususnya perangkat elektronik yang memiliki teknologi terkini baik bentuknya kecil maupun besar dengan memiliki fungsi dan kegunaan yang banyak seperti untuk mencari informasi, sebagai hiburan, sebagai gaya hidup, serta sebagai sarana belajar.

Sebagai contoh dari alat-alat digital seperti ponsel pintar, laptop, komputer, video game, tablet, serta perangkat canggih terbaru lainnya. Sejalan dengan pernyataan Nadhila yang mengungkapkan bahwa terdapat beragam jenis gadget yang bervariasi sesuai dengan fungsinya, seperti laptop, telepon seluler, kamera digital, pemutar musik, tablet, jam digital canggih, dan lain-lain.<sup>23</sup>

Fitur-fitur umum yang terdapat pada perangkat elektronik meliputi akses internet, kamera, panggilan video, telepon, surel, SMS, Bluetooth, WIFI, permainan, serta pemutar musik MP3.

---

<sup>23</sup> Sayyidati Hapsari, Lucky Rachmawati, *Loc.Cit.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perangkat dengan berbagai jenis dan merek memiliki fitur-fitur yang semakin berkembang seiring kemajuan teknologi, sehingga menjadi salah satu kebutuhan manusia.<sup>24</sup>

### **b. Manfaat Gadget**

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong usaha untuk menghadirkan pendidikan yang berkualitas. Arief S Sadiman (2006) mengungkapkan bahwa media adalah salah satu elemen dalam pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mencapai tujuan dan hasil belajar. Media digital adalah salah satu unsur yang terdiri dari komputer, internet, perangkat genggam (gadget), PDA, dan alat digital lainnya.<sup>25</sup>

Perangkat ini, selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai media bisnis, sumber informasi, tempat penyimpanan berbagai jenis data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial, dan bahkan sebagai alat untuk mendokumentasikan. Beberapa penggunaan gadget, selain untuk berkomunikasi dan bermain, dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran.<sup>26</sup>

<sup>24</sup> Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah, Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar, *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 4 No. 1, Juni 2018, Hlm. 29

<sup>25</sup> Santika Rentika Hadi, I Gede Dharmo Utamayasa, Maghfirotul Lathifah, Mohammad Diqin Hafidzhuddin, Indira Indah Vicky, Wahyu Dewi Sriningsih, Bagas Setiawan, Elsandy Wahyu Listanto, *Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Penjas-Pedia Untuk Menunjang Inovasi Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19*. (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2022), Hlm. 29

<sup>26</sup> Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah, *Loc.Cit.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut ini manfaat gadget secara umum diantaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin meluas dan berkembang.

Pada masa lalu, manusia berinteraksi dengan menggunakan perasaan, kemudian berkembang menjadi komunikasi tertulis yang dikirim melalui layanan pos. Saat ini, di era globalisasi, manusia mampu berkomunikasi dengan gampang, cepat, praktis, dan lebih efisien melalui penggunaan handphone.<sup>27</sup>

Dengan perangkat elektronik, seseorang dapat melakukan komunikasi, serupa dengan fungsi telepon genggam pada umumnya, yaitu untuk panggilan suara, pengiriman pesan, serta layanan data. Gadget tidak hanya memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan suara dari jarak jauh, tetapi juga memungkinkan kita untuk melihat wajah orang yang kita ajak bicara.

2) Mencari Informasi/Illu

Menjelajahi dunia internet menjadi lebih mudah dan nyaman menggunakan smartphone dibandingkan dengan ponsel biasa yang tidak memiliki teknologi maju. Menavigasi di internet akan menjadi lebih cepat dengan penggunaan koneksi internet dari generasi terbaru seperti 3G, 3.5G, 4G, 5G, dan lain-lain. Terhubung dengan perambahan web terkini dapat

---

<sup>27</sup> Yummi Ariston, Frahasini, Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Journal of Educational Review and Research*, Vol. 1 No. 2, Desember 2018, Hlm 87

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menerjemahkan bahasa HTML serta bahasa pemrograman web dan teknologi terbaru lainnya.<sup>28</sup>

### 3) Hiburan

Gadget mampu menampilkan berbagai jenis format multimedia yang tersedia. Media streaming secara online juga dapat dengan mudah diakses melalui perangkat canggih tanpa mengalami banyak masalah. Selain itu, keberadaan berbagai aplikasi hiburan gratis yang dapat diunduh, baik secara gratis maupun berbayar, memperkaya pilihan sarana hiburan yang tersedia pada perangkat gadget.

### 4) Sosial

Gadget menawarkan berbagai fitur dan aplikasi yang memungkinkan kita untuk berbagi informasi, kabar, dan cerita. Dengan memanfaatkan hal ini, individu dapat memperluas jaringan pertemanan dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa perlu menghabiskan waktu yang cukup lama untuk berbagi.

### 5) Penyimpanan Data

Ukuran memori pada sebuah perangkat sebesar media untuk menyimpan data file. Sama seperti halnya dengan usb flashdisk, hard drive eksternal, dan kartu multimedia. Handphone yang modern juga dapat digunakan untuk

---

<sup>28</sup> Ela Hulasoh, Rahmi Andini Syamsuddin, Alvin Praditya, Lisdawati, Supardi, Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Darul Ulum. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, Vol. 1 No. 1, Januari 2020, Hlm. 55

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyimpan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang tersedia pada perangkat tersebut.<sup>29</sup>

#### 6) Pendidikan

Dengan kemajuan zaman, saat ini belajar tidak hanya terfokus pada buku. Namun, dengan menggunakan gadget, kita bisa mengakses berbagai pengetahuan yang kita butuhkan. Mengenai pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, dan agama, tanpa perlu mengunjungi perpustakaan yang mungkin sulit dijangkau.

Kuroyuki menjelaskan bahwa perangkat elektronik dapat mendukung cara belajar, contohnya untuk mengakses situs guna menemukan artikel atau materi yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan gadget dalam perkuliahan memberikan dampak positif yang lebih besar jika mahasiswa memanfaatkan perangkat tersebut secara efisien.<sup>30</sup>

#### c. Pengguna Gadget

Indonesia menjadi target bagi produsen teknologi karena tingginya jumlah pengguna teknologi terbaru. Seluruh kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, memanfaatkan teknologi, khususnya perangkat genggam.

---

<sup>29</sup> Ibid.

<sup>30</sup> Hasan Tuaputty, Tri Santi Kurnia, Rufiati Simal, Rivaldo Malawat, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gadget Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Kuliah Zoologi Vertebrata Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pattimura Hasan, *Jurnal Biology Science & Education* 2019, Vol. 8 No. 2, 2019, hal. 172

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan informasi yang diterbitkan oleh lembaga penelitian di Amerika Serikat, Pew Research Center, yang tertera di situs Tempo.Co, Indonesia menempati peringkat keenam sebagai negara berkembang dengan jumlah pengguna gadget terbanyak. Pertumbuhan pemakai perangkat elektronik di Indonesia cukup signifikan, di mana di kalangan anak muda (berusia 18-34 tahun), proporsi yang memiliki gadget naik dari 39 persen menjadi 66 persen antara tahun 2015 dan 2018. Sementara itu, bagi pengguna perangkat elektronik yang berusia lebih dari 50 tahun, jumlah pengguna juga mengalami peningkatan dari 2 persen pada tahun 2015 menjadi 13 persen pada tahun 2018.<sup>31</sup>

Berdasarkan informasi dari Pew Research Center yang terdapat di situs Tempo.Co, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna gadget di Indonesia berada dalam kelompok usia remaja, yang pada tahap ini masih menjalani pendidikan.

Menurut Juliadi, penyebab penggunaan gadget pada remaja adalah:

1) Untuk Mendapatkan Informasi

Walaupun banyak remaja menggunakan gadget hanya untuk bersenang-senang, namun banyak pula yang

---

<sup>31</sup> Endah Ngesti Utami, Sri Kartikowati, Hardisem Syabrus, Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Mts. Muhammadiyah 02 Pekanbaru, *JOM FKIP-UR*, Volume. 7, No. 2, 2020, hal. 3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memanfaatkannya sebagai alat atau media untuk mencari berbagai jenis informasi dan memperoleh ilmu baru.

#### 2) Mengikuti Perkembangan Zaman

Gadget saat ini telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, banyak individu menggunakan perangkat elektronik agar tidak ketinggalan dan tetap mengikuti kemajuan zaman.

#### 3) Konformitas.<sup>32</sup>

Konformitas merupakan perubahan tindakan atau perilaku yang terjadi akibat pengaruh dari individu atau kelompok tertentu. (Melodi, 2012). Konformitas terjadi ketika individu mengubah tindakan atau pandangannya sehingga sesuai dengan tindakan atau pandangan kelompok tertentu (Cialdini dan Goldstein, 2004). Konformitas muncul akibat pengaruh beberapa elemen, termasuk ukuran kelompok dan adanya kesepakatan di antara anggotanya.<sup>33</sup>

#### 4) Mengisi Waktu Luang

Selain itu, banyak orang yang memanfaatkan gadget hanya untuk mengisi waktu luang mereka atau sebagai sarana untuk menghilangkan stres dengan berbagai aplikasi hiburan yang tersedia di dalamnya.

<sup>32</sup> Junierissa Marpaung, Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan, *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 5 No. 2, 2018, hal. 63

<sup>33</sup> Ranni Rahmayanthi Z, Konformitas Teman Sebaya Dalam Perspektif Multikultural. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, Volume 1, No. 1, Maret 2017, Hlm. 71

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**5) Kurangnya Kontrol Diri Anak Dari Orang Tua**

Pengaruh orang tua sangat signifikan terhadap perkembangan anak. Dengan mengatur pemakaian gadget pada anak, kita dapat mengamati perkembangan mereka yang lebih positif dan dapat mengarahkan potensi anak secara efektif. Sebaliknya, kurangnya pengawasan dari orang tua menyebabkan anak melanggar batas yang seharusnya dalam pemakaian perangkat elektronik. Keuntungan dari penggunaan bukanlah sesuatu yang positif.

**6) Kurangnya Peraturan Sekolah.<sup>34</sup>**

Ada beberapa sekolah yang sudah menggunakan gadget dalam proses pembelajaran. Penggunaan gadget di sekolah memerlukan perhatian yang lebih dari para guru. Untuk itu, sekolah haruslah menegakkan aturan yang dapat mengelola penggunaan gadget selama di sekolah. Aturan yang tidak ketat akan menimbulkan bumerang sendiri untuk sekolah.

**d. Intensitas Penggunaan Gadget**

Tingkat pemanfaatan perangkat elektronik oleh manusia diperkirakan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terkait dengan individu dan juga lingkungan sekitarnya. Tujuan penggunaan gadget dapat memengaruhi tingkat interaksi sosial di lingkungan sekitarnya, terutama dalam lingkungan internal (keluarga) dan eksternal. Hal ini

---

<sup>34</sup> Junierissa Marpaung, *Loc.Cit.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikarenakan tujuan yang berbeda akan menghasilkan cara penggunaan gadget yang beragam, termasuk dengan semua fitur yang tersedia pada gadget tersebut.<sup>35</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Twenge dan rekan-rekan. Menurut penelitian tahun 2018, remaja yang menghabiskan lebih dari lima jam setiap hari di depan layar lebih mungkin mengalami gejala depresi dan kecemasan dibandingkan dengan mereka yang menggunakan gadget kurang dari dua jam per hari. Pemakaian gadget secara berlebihan juga dihubungkan dengan menurunnya kesejahteraan emosional, kesulitan dalam mengendalikan emosi, serta masalah dalam membangun identitas diri yang sehat.<sup>36</sup>

Remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan jelas menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap perangkat tersebut. Keadaan ini kadang dapat menyebabkan efek buruk, seperti membuat seseorang menjadi pemberontak dan sangat malas. Selain itu, minimnya interaksi sosial disebabkan oleh waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat elektronik.<sup>37</sup>

Al-Ayoubi (2017) menyatakan bahwa penggunaan perangkat teknologi pada anak-anak yang belum dewasa memiliki dampak

---

<sup>35</sup> Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah, Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 4 No. 1, Juni 2018, Hlm. 29

<sup>36</sup> Dini Nurbaiti Zen, Daniel Akbar Wibowo, *Bahaya Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja*. (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)), 2024, Hlm. 17

<sup>37</sup> Fitriana, Aniza Ahmad, Fitria, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, Volume 5 Nomor 2, 2020, Hal. 184

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

positif dan negatif dalam pembentukan karakter, hal ini tergantung pada pengawasan serta bimbingan dari orang tua dan orang dewasa di sekitar anak mengenai hal-hal yang baik untuk mereka di usia dini.<sup>38</sup>

Pemakaian gadget secara berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif. Kerugian tidak hanya terjadi pada kesehatan, tetapi juga dalam aspek ekonomi. Menurut Christiany Judhita, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan yang tinggi adalah saat intensitas penggunaan melebihi 3 jam setiap harinya.
- 2) Pemakaian sedang merujuk pada tingkat penggunaan sekitar 3 jam per hari.
- 3) Penggunaan rendah merujuk pada tingkat penggunaan yang kurang dari 3 jam setiap hari.

Studi mengenai pemanfaatan gadget atau smartphone juga telah dilakukan oleh Nielsen. Dalam penelitian Indonesia Consumer Insight pada Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen, terungkap bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh orang Indonesia menggunakan smartphone adalah 189 menit per hari (setara dengan 3 jam 15 menit), dengan data sebagai berikut:

---

<sup>38</sup> Ria Novianti, Meyke Garzia, Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini: Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 No. 2, 2020, hal. 1001

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.<sup>39</sup>

Pengendalian diri adalah kemampuan anak untuk mengekspresikan perasaan melalui kata-kata dan tindakan yang dapat diterima oleh orang yang dia ajak bicara, meskipun ia sedang berada dalam situasi yang tidak menyenangkan. Dengan mempelajari cara mengendalikan diri, anak-anak mampu mengambil keputusan yang benar dan merespon situasi yang kurang menyenangkan dengan sebaiknya. Kendali diri juga memungkinkan anak untuk menggunakan perangkat dengan bijak.<sup>40</sup>

Bila anak dibiarkan menggunakan gadget melebihi batas wajar maka akan menimbulkan banyak masalah. Indikasi seseorang mengalami ketergantungan pada perangkat elektronik:

- a) Merasa cemas jika tidak mengoperasikan perangkat atau berada jauh dari perangkat.

<sup>39</sup> Adeng Hudaya, Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 4 No. 2, April 2018, Hlm. 90

<sup>40</sup> Widayastuti, Mohammad Suryawinata, *Bijak Memfasilitasi Gawai*, (Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2020), Hlm. 11

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Selalu terfokus pada perangkat elektronik setiap waktu (termasuk sebelum tidur, saat makan, di toilet, dan lain-lain).
- c) Tantangan dalam berkomunikasi dengan individu lain.
- d) Tidak mampu menghentikan penggunaan alat elektronik, kehilangan kendali.
- e) Mudah dipengaruhi oleh perasaan dan bersifat emosional.
- f) Tidak memiliki minat pada kegiatan lainnya kecuali bermain perangkat elektronik.
- g) Melupakan waktu ketika bersenang-senang dengan permainan atau media sosial sehingga mengabaikan kewajiban sebagai seorang pelajar.
- h) Menolak interaksi sosial.
- i) Tidak mampu mengungkapkan diri secara efektif.<sup>41</sup>

**e. Indikator Penggunaan Gadget**

Dewanti dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa indikator penggunaan gadget berdasarkan teori *Digital literacy Framework* dalam Gilster (1997) terdiri dari hal-hal berikut:

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi gadget  
Mempelajari berbagai fungsi smartphone, memahami aplikasi internet serta perannya.

<sup>41</sup> Gerakan JAGOAN. *Buku Saku Apa Itu Adiksi Gawai? Dan Pengaruhnya Pada Masa Depanku*. (Jakarta Selatan: Yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA)), 2022, Hlm. 4

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) Mampu mengoperasikan gadget

Dapat memanfaatkan smartphone untuk mengumpulkan berbagai macam informasi.

## 3) Memanfaatkan fungsi gadget

Kelebihan penggunaan smartphone dan cara menggunakan smartphone secara efektif dan bijaksana.

## 4) Frekuensi penggunaan gadget

Seberapa sering menggunakan smartphone untuk keperluan yang berguna, seperti mencari informasi atau belajar.<sup>42</sup>

Berdasarkan pendapat J. Supranto, indikator pemakaian gadget dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu pemakaian gadget yang tinggi, sedang, dan rendah.<sup>43</sup>

Berdasarkan pendapat Sobon dan Mangundap, indikator yang menunjukkan penggunaan smartphone meliputi frekuensi penggunaan dan kepemilikan smartphone, efek negatif dari penggunaan smartphone, efek positif dari penggunaan smartphone, serta proses pembelajaran siswa di sekolah.<sup>44</sup>

# UIN SUSKA RIAU

<sup>42</sup> Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono, Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 1 No. 3, 2016, hal. 129

<sup>43</sup> Ken Anandio, Rosmawati, Tri Umari, Kecanduan Gadget Dan Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru, *JOM FKIP*, Volume 5 No. 1, 2018, Hal. 6

<sup>44</sup> Kosmas Sobon, Jelvi M. Mangundap, Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2019, Hlm. 95

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**f. Dampak Penggunaan Gadget**

Gadget tentu akan memengaruhi penggunanya, baik secara positif maupun negatif dari perangkat tersebut.

**Dampak Positif**

- 1) Akan memberikan bantuan kepada penggunanya, terutama pelajar, dalam mencari informasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar atau sebagai sarana pembelajaran.<sup>45</sup>
- 2) Bagi para pelajar, kegiatan ini akan memberikan dampak positif seperti meningkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, mendorong inovasi, memperkuat rasa percaya diri, serta mengembangkan keterampilan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Selain itu, ini juga akan memudahkan siswa untuk berkonsultasi tentang pelajaran dan tugas yang belum mereka pahami.<sup>46</sup>
- 3) Menyederhanakan komunikasi agar lebih efisien. Dengan adanya perangkat elektronik, manusia dapat berkomunikasi dengan sanak saudara yang berada jauh, bahkan hingga ke luar negeri.<sup>47</sup>

**IIN SUSKA RIAU**

<sup>45</sup> Endah Ngesti Utami, Sri Kartikowati, Hardisem Syabrus, Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Mts. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*, Volume. 7, No. 2, 2020, Hal. 3

<sup>46</sup> Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah, Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, Vol. 1 No. 1, 2020, Hlm. 2

<sup>47</sup> Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah, Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Memengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 4 No. 1, Juni 2018, Hlm. 30

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Meningkatkan keberanian karena telah berlatih menggunakan peralatan teknologi lain dan cerdas dalam berinovasi.

**Dampak Negatif**

- 1) Dampak terhadap kesehatan meliputi pertumbuhan otak yang berlebihan, rintangan dalam perkembangan, obesitas, masalah tidur, gangguan mental, sifat agresif, ketergantungan pada perangkat digital, radiasi, dan masalah lainnya.
- 2) Proses pembelajaran dapat memberikan efek negatif pada anak, seperti menurunnya konsentrasi saat belajar, rasa malas dalam menulis dan membaca, terhambatnya perkembangan kognitif, pengaruh terhadap kemampuan berbahasa, serta dampak pada perilaku anak, dan hal-hal lainnya.<sup>48</sup>
- 3) Siswa yang telah memanfaatkan media sosial di perangkat gadget mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi daripada untuk belajar.
- 4) Lebih cenderung memilih bermain dengan menggunakan gadget daripada bermain bersama teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggal.<sup>49</sup>
- 5) Secara umum, bagi individu, hal itu akan berpengaruh pada penurunan kemampuan untuk bersosialisasi dan potensi kecanduan.

<sup>48</sup> Junierissa Marpaung, Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 5 No. 2, 2018, hal. 62

<sup>49</sup> Dian Kurniawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1, April 2020, Hlm. 81

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak dapat menyebabkan sifat egois, kesulitan dalam bergaul, dan kecenderungan individualisme.<sup>50</sup>
- 7) Terdapat gangguan pada fungsi otak, kesehatan tangan menjadi terganggu, mengalami masalah tidur, serta berisiko terhadap ancaman cyberbullying.<sup>51</sup>

Dampak negatif tersebut tidak berarti tidak dapat dihindari, melainkan tergantung pada cara pengguna memanfaatkan gadget itu. Berdasarkan pandangan Fadilah, langkah-langkah yang diambil untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget, terutama pada anak-anak, meliputi hal-hal berikut:

- 1) Mendampingi anak.

Sebagai orang tua, tentu memiliki peran yang signifikan dalam pertumbuhan anak. Salah satu metode yang efektif untuk mengawasi penggunaan gadget oleh anak agar perkembangan mereka berjalan dengan baik adalah dengan menemani anak selama mereka menggunakan perangkat tersebut. Mendampingi anak memiliki berbagai pengaruh positif yang tentu saja sangat bermanfaat.

**UIN SUSKA RIAU**

<sup>50</sup> Yummi Ariston, Frahasini, Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Journal of Educational Review and Research*, Vol. 1 No. 2, Desember 2018, Hlm. 89

<sup>51</sup> Ichda Lutfianisa, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Santri Di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus. [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus]. 2019, Hlm. 16

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget.

Dengan menetapkan batasan waktu dalam pemanfaatan gadget, kita dapat lebih efektif dalam mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Hal ini juga tentu saja dapat membantu melatih disiplin dan kejujuran pada anak.

- 3) Menyusun kesepakatan mengenai fitur yang akan diaktifkan.

Perjanjian mengenai penggunaan fitur atau aplikasi yang akan diakses selama bermain gadget sangatlah penting. Karena terdapat banyak hal negatif yang beredar di media sosial serta kemudahan aksesnya yang dapat merusak moral anak.

- 4) Menyusun kesepakatan terkait fitur yang akan diaktifkan.

Perjanjian untuk mengakses fitur-fitur atau aplikasi-aplikasi yang akan digunakan selama permainan gadget sangatlah krusial. Oleh sebab adanya berbagai hal negatif yang beredar di media sosial serta kemudahan akses yang dapat merusak moral anak-anak.

- 5) Modelling yang baik dari orang tua.

Dengan semua usaha yang telah dilakukan, tentu saja tidak mudah. Sebagai orang tua, sangat penting untuk menjadi teladan yang baik di mata anak. Anak-anak adalah peniru yang sangat baik, oleh karena itu apa yang kita harapkan dari mereka harus kita lakukan terlebih dahulu dalam diri kita sendiri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Orang tua dapat menaruh gadget dengan baik.
- Penggunaan perangkat elektronik yang baik tentu tidak hanya untuk anak-anak. Sebagai orang tua, kita juga perlu dapat menggunakan dan menempatkan perangkat elektronik dengan bijak.
- 7) Mengajak anak untuk belajar bersama.<sup>52</sup>
- Aspek yang juga sangat penting dalam mengatur dan membatasi penggunaan gadget pada anak adalah dengan melibatkan mereka dalam kegiatan bermain dan belajar secara bersama-sama. Waktu yang diluangkan oleh orang tua jelas lebih bermakna bagi anak daripada bermain sendiri dengan gadget sepanjang hari.
- 8) Metode Screen Time
- Metode ini disebut juga metode waktu layar. Maksudnya adalah bahwa waktu seorang anak yang dihabiskan untuk gadget diberikan batasan. Metode ini telah menjadi tren dikalangan metode asuhan oleh orang tua dengan puncaknya saat Covid-19 terjadi. Dengan pembatasan waktu layar ini, orang tua dapat mengontrol penggunaan gadget untuk anaknya.

---

<sup>52</sup> Yummi Ariston, Frahasini, *Loc.Cit.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Hasil Belajar****a. Pengertian Hasil Belajar**

Oemar Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar dapat diamati melalui adanya perubahan dalam persepsi dan perilaku, yang juga mencakup perbaikan perilaku.<sup>53</sup>

Ramadhika Dwi Poetra (2019) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang terjadi sebagai dampak dari proses pembelajaran. Setiap proses pembelajaran berkontribusi terhadap perubahan perilaku dalam aspek tertentu pada diri siswa, tergantung pada perubahan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>54</sup>

Selanjutnya, Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Artinya, perubahan perilaku peserta didik diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilalui, yang pada akhirnya akan membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka sendiri.<sup>55</sup>

Dimyati dan Mudjiono menekankan bahwa hasil belajar merupakan sebuah interaksi antara siswa dan aktivitas pengajaran. Mereka menyatakan bahwa hasil belajar berupa kemampuan yang

<sup>53</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group Divisi Kencana), 2017, Hlm. 130

<sup>54</sup> Sudirman P, Burhanuddin, Fitriani, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran Neurosains Dan Multiple Intelligence*. (Banyumas: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024), Hlm. 28

<sup>55</sup> Agustianingsih, Redi Indra Yudha, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi, *Scientific Journals of Economic Education*, Volume 4, Nomor 2, September 2020, Hlm. 3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

muncul sebagai respons terhadap rangsangan dari lingkungan serta proses kognitif yang dilakukan oleh siswa.<sup>56</sup>

Menurut Suprijono, hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh dan tidak hanya melibatkan satu aspek dari potensi manusia. Menurut Jihad dan Haris, hasil belajar adalah pencapaian yang menunjukkan perubahan perilaku yang cenderung tetap dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu.<sup>57</sup>

Samino dan rekan-rekannya menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh individu setelah menjalani proses pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran yang diajarkan.<sup>58</sup> Menurut Slameto, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang berlangsung secara terus-menerus, tidak tetap, di mana perubahan tersebut akan bermanfaat untuk proses belajar yang akan datang.<sup>59</sup>

Selanjutnya, Robert Gagne menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu informasi

<sup>56</sup> Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), Hlm. 24

<sup>57</sup> Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah, Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang, *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, Vol. 1, No. 1, 2020, Hlm. 3

<sup>58</sup> Dewi Puji Astuti, Benar Sembiring, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi, *Scientific Journals of Economic Education*, Volume 3 Nomor 2, September 2019, Hlm. 4

<sup>59</sup> Agustianingsih, Redi Indra Yudha, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi, *Scientific Journals of Economic Education*, Volume 4, Nomor 2, September 2020, Hlm. 3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif.<sup>60</sup> Menurut Susanto, hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam nilai yang diperoleh dari tes terkait beberapa materi pelajaran tertentu.<sup>61</sup>

W. Winkel dalam Zakky (2018) yang dikutip kembali dalam Yendri Wirda, dkk (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa, yaitu pencapaian akademik siswa di sekolah yang direpresentasikan dalam bentuk nilai. Menurut Sudjana, hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diamati dalam berbagai bentuk, termasuk hasil ujian semester, ujian untuk promosi kelas, serta penilaian harian.<sup>62</sup>

Hasil pembelajaran merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan khusus yang didapatkan oleh peserta didik setelah berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Hasil ini mencerminkan adanya perubahan pada diri peserta didik yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, memahami suatu isu,

<sup>60</sup> Siti Nurhasanah, A Sobandi, Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes), *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No. 1, Agustus 2016, hal.129

<sup>61</sup> Agustianingsih, Redi Indra Yudha, *Loc.Cit.*

<sup>62</sup> Yendri Wirda, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputra, Nur Listiawati, Sisca Fujianita, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), Hlm. 7

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan keterampilan, serta memperluas wawasan dan pandangan mengenai hal-hal baru. Hasil belajar dilakukan guna memperoleh informasi mengenai perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik, serta dapat memotivasi mereka agar hasil belajar meningkat.<sup>63</sup>

Hasil pembelajaran harus mencerminkan adanya perubahan perilaku yang bersifat permanen, fungsional, positif, dan disadari. Hasil belajar akan selalu terkait dengan proses evaluasi.<sup>64</sup>

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau diijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Syaputra Artama, Dkk, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), Hlm. 18

<sup>64</sup> Hilwatunnisa NurLayali, Sarah Sohiah, Teori Hasil Belajar Pada Siswa SDIT Cendikia, *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 2, Nomor 1, Maret 2020, Hlm. 55

<sup>65</sup> Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, Siskha Putri Sayekti, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan proses belajarnya.

### **b. Macam-Macam Hasil Belajar**

Berdasarkan pendapat Benjamin S. Bloom dan rekannya. Hasil pembelajaran dibagi menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>66</sup> Setiap bidang dibagi menjadi beberapa tingkat kemampuan, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang mudah hingga yang sulit, serta dari yang konkret hingga yang abstrak.

Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Domain Kognitif (Cognitive Domain), memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sistesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation).
- 2) Domain Afektif adalah proses penginternalisasian sikap yang mencerminkan pertumbuhan batin. Proses ini terjadi ketika peserta didik menyadari nilai-nilai yang diterima, kemudian mengadopsi sikap yang menjadikannya bagian dari diri sendiri

---

Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhus Jannah Depok, *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, 2023, Hlm. 11718

<sup>66</sup> Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah, Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 4 No.1, Juni 2018, Hlm. 28

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam membangun nilai-nilai dan mempengaruhi perilaku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu kemauan menerima (receiving), kemauan menanggapi/menjawab (responding), menilai (valuing), dan organisasi (organization).

- 3) Domain Psikomotor adalah kemampuan siswa yang berhubungan dengan pergerakan tubuh atau bagian-bagiannya, dimulai dari gerakan yang sederhana hingga gerakan yang kompleks.<sup>67</sup>

Menurut Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan.
- 2) Pengetahuan dan pengertian.
- 3) Sikap dan tujuan, yang dapat diisi oleh setiap kelompok dengan materi yang ditentukan dalam kurikulum sekolah.<sup>68</sup>

Robert Gagne meninjau hasil belajar yang dimasukkan dalam lima kategori, yaitu sebagai berikut.

- 1) Informasi Verbal

Informasi verbal merujuk pada jenis pengetahuan yang dimiliki individu dan dapat disampaikan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan. Para siswa diwajibkan untuk

<sup>67</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 21-23

<sup>68</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), Hlm. 45

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempelajari berbagai disiplin ilmu, baik yang bersifat praktis maupun teoritis.

## 2) Kemahiran Intelektual

Kemahiran intelektual mengacu pada kemampuan individu yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri. Gagne kemudian membagi keterampilan intelektual menjadi empat kategori yang disusun secara berurutan, yaitu sebagai berikut.

- a) Diskriminasi jamak, yaitu kemampuan seseorang dalam membedakan antara objek yang satu dan objek yang lain.
- b) Konsep konkret, adalah suatu pengertian yang menunjuk pada objek-objek dalam lingkungan fisik.
- c) Konsep yang didefinisikan, yaitu konsep yang mewakili realitas hidup, tetapi bukan lingkungan hidup fisik.
- d) Kaidah, yaitu dua konsep atau lebih yang jika dihubungkan satu sama lainnya, maka terbentuk suatu ketentuan yang mewakili suatu keteraturan.
- e) Prinsip, yaitu terjadinya kombinasi dari beberapa kaidah, sehingga terbentuk suatu kaidah yang lebih tinggi dan lebih kompleks.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3) Pengaturan Kegiatan Kognitif**

Pengaturan kegiatan kognitif adalah kemampuan untuk mengelola dan mengarahkan aktivitas pikirannya sendiri, terutama saat proses belajar dan berpikir.

**4) Sikap**

Sikap artinya perbuatan yang berdasarkan pendirian terhadap suatu objek.

**5) Ketrampilan Motorik**

Keterampilan motorik adalah kemampuan individu untuk melaksanakan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengoordinasikan gerakan berbagai bagian tubuh secara harmonis.<sup>69</sup>

**c. Indikator Hasil Belajar Kognitif**

Indikator hasil belajar merupakan parameter yang digunakan sebagai ukuran untuk menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran dapat dianggap sukses. Anderson dan Krathwohl dalam penelitian Budiyono (2016) mengklasifikasikan indikator hasil belajar pada aspek kognitif yang meliputi kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), Hal. 34-36

<sup>70</sup> Erlina Setyawati, Ngadiman, Asri Diah Susanti, Penerapan Model Explicit Instruction (EI) Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AKI, *Jurnal "Tata Arta" UNS*, Vol. 7 No.1, April 2021, Hlm. 118

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Mengingat. Tahap awal dinyatakan sukses jika siswa dapat mengingat segala sesuatu yang telah dipelajari, terutama hal-hal penting dari materi tersebut.
- 2) Memahami. Setelah siswa dapat mengingat, mereka harus mampu memahami materi yang telah dipelajari. Mengetahui tetapi tidak memahami merupakan kesalahan awal yang kurang tepat.
- 3) Menerapkan. Memahami saja tidak cukup; siswa perlu bisa menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari atau melalui tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Menganalisis. Menganalisis merupakan aktivitas yang memecah suatu hal menjadi penjelasan yang lebih rinci. Ini adalah fase yang mulai menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa dan memerlukan latihan yang terus-menerus.
- 5) Mengevaluasi. Siswa perlu dapat mengidentifikasi kekurangan, kesalahan, atau aspek yang perlu diperbaiki dari hasil kerja atau pemahaman yang mereka miliki. Kegiatan ini dikenal sebagai evaluasi.
- 6) Mencipta. Tahap akhir dan paling tinggi adalah menciptakan. Hal ini disebabkan karena mencipta bukanlah aktivitas yang mudah.

Untuk memahami sejauh mana keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajer UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengevaluasi keberhasilan pengajaran guru, dapat digunakan pedoman tingkat keberhasilan tersebut sesuai dengan kurikulum, yaitu sebagai berikut:

- 1) Istimewa atau maksimal, apabila sebuah pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai peserta didik.
- 2) Baik sekali atau optimal, apabila bahan pelajaran (85% s/d 94%) yang diajarkan dapat dikuasai siswa.
- 3) Baik atau minimal, apabila bahan pelajaran diajarkan hanya (75% s/d 84%) dikuasai peserta didik.
- 4) Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 75% dikuasai peserta didik.

Dengan memperhatikan data yang ada pada format daya serap siswa dalam pelajaran serta persentase keberhasilan siswa, kita dapat mengetahui seberapa berhasil proses belajar yang telah dilakukan antara siswa dan guru.<sup>71</sup>

#### **d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua aspek, yakni aspek internal (dari dalam diri) dan aspek eksternal (dari lingkungan). Berdasarkan pendapat Majid, faktor internal yang memengaruhi siswa antara lain terdiri dari masalah kesehatan, kelainan fisik, faktor psikologis (kemampuan intelektual, minat

---

<sup>71</sup> Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah, Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, Vol. 1 No. 1, 2020, Hlm. 3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar, konsentrasi, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan siswa), serta faktor kelelahan. Faktor-faktor luar yang memengaruhi proses dan hasil pembelajaran siswa mencakup pengaruh dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pandangan berbeda juga diungkapkan oleh Caroll, yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu potensi siswa, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang dibutuhkan siswa untuk memahami pelajaran, mutu pengajaran, serta kemampuan masing-masing individu.<sup>72</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara keseluruhan, keadaan fisiologis mencakup kesehatan yang baik, tidak merasa lelah atau letih, tidak memiliki cacat fisik, dan hal-hal serupa. Aspek-aspek tersebut dapat berdampak pada siswa dalam memahami materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Para siswa pada dasarnya memiliki keadaan psikologis yang berbeda-beda, dan hal ini pasti memengaruhi hasil belajar mereka. Faktor psikologis

---

<sup>72</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), Hlm. 40

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencakup kecerdasan atau IQ, minat dan bakat, perhatian, tujuan, motivasi, pemahaman, serta kemampuan berpikir siswa.

## 2) Faktor eksternal

## a) Faktor Lingkungan

Aspek ini mencakup lingkungan fisik serta lingkungan sosial. Contoh lingkungan alami adalah suhu dan kelembapan. Belajar di siang hari di ruang kelas yang kurang memiliki sirkulasi udara akan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan belajar di pagi hari, ketika udaranya masih segar.

## b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah elemen yang keberadaan dan penggunaannya diatur agar sesuai dengan hasil pembelajaran yang diinginkan. Faktor-faktor instrumental ini mencakup kurikulum, fasilitas, dan pengajar.<sup>73</sup>

Dalam sumber lain juga mengatakan bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, penjelasannya sebagai berikut:

## 1) Faktor Intern

## a) Faktor Fisiologis

<sup>73</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), Hlm. 131

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat dua hal yang termasuk dalam kategori faktor fisiologis, yaitu pertama, kondisi fisik dan fungsi fisik itu sendiri. Kondisi fisik secara umum berpengaruh terhadap kegiatan belajar individu. Kondisi fisik yang sehat danbugar akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar seseorang, sedangkan kondisi fisik yang lemah atau tidak sehat akan menghalangi pencapaian hasil belajar yang optimal.

Kedua, kondisi fungsi tubuh dan fisiologis. Selama proses pembelajaran, peran dan fungsi fisiologis dalam tubuh manusia mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar, terutama pada indera. Indra yang sangat penting dalam kegiatan belajar adalah penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, baik pengajar maupun peserta didik harus merawat pancha indera dengan baik, dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang sesuai, memeriksa kesehatan fungsi penglihatan dan pendengaran secara berkala, mengonsumsi makanan bergizi, dan lain-lain.

**b) Faktor Psikologis**

Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat, dan percaya diri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**1) Kecerdasan/Inteligensi Siswa**

Kecerdasan adalah elemen psikologis yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa, karena hal ini menentukan mutu pembelajaran yang diterima siswa. Semakin tinggi kecerdasan seseorang, semakin besar kemungkinan orang tersebut untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Sebaliknya, semakin rendah kecerdasan seseorang, semakin sulit orang tersebut untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan arahan belajar dari pihak lain, seperti guru, orang tua, dan sebagainya.

Pengaruh kemampuan siswa sangat besar terhadap hasil belajar yang diperoleh. Menurut Clark, hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu 70% berasal dari kemampuan siswa dan 30% berasal dari lingkungan.<sup>74</sup>

**2) Motivasi**

Slavin (1994) menjelaskan bahwa motivasi diartikan oleh para pakar psikologi sebagai suatu proses internal yang bersifat aktif, mendorong, memberi arah, serta menjaga perilaku individu setiap saat. Motivasi

---

<sup>74</sup> Jana Sudjana, *Loc.Cit.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

juga dapat didefinisikan sebagai dampak kebutuhan dan keinginan terhadap tingkat dan arah tindakan individu. Dari perspektif asalnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik mencakup semua faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan. Sebagai seorang pelajar yang sangat menyukai membaca, ia tidak perlu mendapatkan dorongan untuk melakukan aktivitas tersebut, karena membaca bukan hanya menjadi hobi bagi dirinya, tetapi juga dapat dianggap sebagai kebutuhan yang penting. Sesuai dengan pendapat Arden N. Frandsen yang termasuk dalam motivasi intrinsik untuk belajar meliputi:

- a) Dorongan untuk ingin tahu dan menyelidiki dunia yang lebih luas.
- b) Terdapat sifat baik dan inovatif pada manusia serta keinginan untuk berkembang.
- c) Terdapat hasrat untuk meraih pencapaian, sehingga memperoleh bantuan dari individu-individu berpengaruh.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Terdapat kebutuhan untuk memahami ilmu atau pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya.
- e) Terdapat keinginan untuk memperbaiki kesalahan sebelumnya melalui upaya yang baru.
- f) Terdapat hasrat untuk merasakan keamanan ketika menguasai materi pembelajaran.
- g) Terdapat penghargaan atau sanksi sebagai penutup dari proses pembelajaran.

Motivasi eksternal adalah kekuatan yang berasal dari luar individu, namun memiliki dampak terhadap semangat untuk belajar. Sebagaimana halnya dengan pengakuan, norma, pedoman, contoh dari pendidik dan orang tua, serta yang lainnya. Respon yang kurang baik dari lingkungan akan berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar seseorang, sehingga menjadi kurang semangat.

## 3) Minat

Secara ringkas, minat merujuk pada kecenderungan dan antusiasme yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap suatu hal. Dalam suasana pembelajaran di ruang kelas, seorang guru atau pendidik lainnya harus dapat menumbuhkan minat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa sehingga mereka tertarik dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

Agar dapat meningkatkan minat belajar siswa tersebut, terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Ini bisa mencakup bentuk buku materi, desain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik yang akan dipelajari, serta melibatkan semua aspek belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik). Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, ditambah dengan performa guru yang menarik selama proses pembelajaran.

#### 4) Sikap

Syah (2003) menjelaskan sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecendrungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya baik secara positif maupun negative. Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**5) Bakat**

Secara umum, bakat dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk meraih kesuksesan di masa yang akan datang. Terkait dengan proses pembelajaran, Slavin (1994) mengartikan bakat sebagai kemampuan umum yang dimiliki oleh seorang siswa dalam belajar. Dengan demikian, bakat merupakan kemampuan individu yang merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran seseorang. Jika kemampuan seseorang cocok dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka kemampuan tersebut akan mendukung proses belajarnya, sehingga kemungkinan besar ia akan mencapai keberhasilan.

**6) Rasa Percaya Diri**

Rasa percaya diri muncul dari niat untuk mewujudkan diri, bertindak, dan mencapai kesuksesan. Dalam hal perkembangan, kepercayaan diri dapat muncul karena adanya pengakuan dari orang-orang di sekitar. Dalam kegiatan belajar, diketahui bahwa menunjukkan prestasi adalah langkah untuk membuktikan diri seseorang, contohnya seorang siswa di dalam kelas yang diakui oleh guru dan rekan-rekannya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**c) Faktor Kelelahan**

Kelelahan yang dialami seseorang, meskipun sulit untuk dipisahkan, dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kelelahan fisik dan mental (psikis). Kelelahan fisik ditandai dengan lemahnya tubuh serta kecenderungan untuk berbaring atau beristirahat. Kelelahan fisik terjadi akibat gangguan di dalam tubuh. Kelelahan rohani dapat terlihat dari rasa lemas dan ketidakberdayaan, yang menyebabkan minat dan keinginan untuk berkarya menjadi menghilang. Kelelahan jiwa dapat muncul akibat memikirkan secara terus-menerus masalah-masalah yang dianggap berat tanpa memberi waktu untuk beristirahat, menghadapi situasi yang selalu serupa tanpa adanya perubahan, serta melakukan kegiatan karena terpaksa dan tidak sejalan dengan kemampuan, minat, dan perhatian individu tersebut.

**2) Faktor Ekstern**

Syah menjelaskan bahwa ada tiga kelompok faktor eksternal yang memengaruhi proses belajar, yaitu faktor dari keluarga, faktor dari sekolah, dan faktor dari masyarakat.

**a) Faktor Keluarga**

Para siswa akan terpengaruh oleh keluarga, termasuk metode pendidikan yang diterapkan oleh orang tua, hubungan antar anggota keluarga, kondisi lingkungan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rumah, situasi ekonomi keluarga, pemahaman yang diberikan oleh orang tua dan keluarga, serta latar belakang budaya yang ada.

**b) Faktor Sekolah**

Faktor-faktor sekolah yang berpengaruh terhadap proses belajar meliputi: Metode pengajaran, Kurikulum, Hubungan antara guru dan siswa, Hubungan antar siswa, Disiplin di sekolah, Perlengkapan pembelajaran, Durasi waktu sekolah, Standar pelajaran yang lebih tinggi, Kondisi gedung, Metode pembelajaran, dan Pekerjaan rumah.

**c) Faktor Masyarakat**

Masyarakat adalah faktor eksternal yang berpengaruh pada pembelajaran siswa. Dampak ini muncul sebagai akibat dari kehadiran siswa di dalam masyarakat. Dampak tersebut meliputi hal-hal berikut:

**1) Kegiatan siswa dalam masyarakat**

Partisipasi siswa dalam masyarakat dapat memberikan manfaat bagi perkembangan karakter mereka. Namun, apabila siswa terlibat dalam terlalu banyak kegiatan masyarakat, maka proses belajarnya akan terpengaruh, terutama jika ia tidak pandai dalam mengatur waktunya. Sangat penting untuk membatasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktivitas siswa di masyarakat agar tidak mengganggu proses belajar mereka.

2) Media massa

Berbagai jenis media yang tergolong dalam kategori ini meliputi radio, televisi, surat kabar, majalah, buku, dan lain-lain, termasuk juga media sosial yang saat ini telah meningkatkan akses informasi bagi masyarakat. Segala sesuatu itu berputar di tengah masyarakat.

Media massa yang berkualitas memberikan dampak positif bagi siswa serta proses pembelajaran mereka. Sebaliknya, media yang tidak baik juga memberikan dampak negatif bagi siswa.

3) Teman bergaul

Teman yang baik akan memberikan dampak positif bagi siswa, sementara itu, teman yang buruk pasti akan memberikan dampak negatif.

Supaya siswa dapat belajar dengan efektif, penting untuk memastikan bahwa mereka memiliki teman bergaul yang positif dan mendapatkan bimbingan dalam bersosialisasi yang baik. Selain itu, pengawasan dari orang tua dan pendidik harus

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan dengan bijaksana, tidak boleh terlalu ketat, tetapi juga tidak boleh terlalu lepas.

**4) Bentuk kehidupan masyarakat**

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga mempengaruhi proses belajar siswa. Masyarakat yang kurang berpendidikan akan memberikan dampak negatif pada siswa yang berada di lingkungan tersebut. Anak-anak akan cenderung meniru tindakan yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya. Sebaliknya, jika anak berada dalam lingkungan yang positif dan berpendidikan, maka anak tersebut akan menerima dampak yang baik.<sup>75</sup>

## B. Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa

Menurut Rusman (2012), faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari fisiologis dan psikologis sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan instrumental.<sup>76</sup> Dan gadget adalah salah satu yang contoh faktor eksternal.

Menurut Mujib (2013) Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar

<sup>75</sup> Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, (*Belajar Dan Pembelajaran*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), Hlm. 37-49

<sup>76</sup> Dewi Puji Astuti, Benar Sembiring, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, Volume 3 Nomor 2, September 2019, Hlm. 4

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dicapai. Handrianto (2013) juga mengemukakan dampak positif menggunakan gadget dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak.

Priatno & Marantika (2017) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi memiliki dampak yang positif terhadap prestasi anak, jika tetap berada pada pengawasan orang tua. Sejalan dengan Priantno dan Marantika Mujib (2013) mengemukakan bahwa menggunakan gadget dapat memberikan dampak yang positif dapat digunakan sebagai media belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang dicapai.

Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya. Harfiyanto dkk, (2015) menjelaskan dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, siswa dibanding harus belajar ia lebih memilih mengandalkan gadget.<sup>77</sup>

**C. Penelitian Relevan**

1. Dewi Puji Astuti dan Benar Sembiring (2019), dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Kota Jambi”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di

---

<sup>77</sup> Dian Kurniawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1, April 2020, Hlm. 80

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SMA Negeri 3 Kota Jambi. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan populasi sebanyak 74 siswa. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Jika siswa selama pembelajaran ekonomi masih menggunakan gadget, maka itu akan mempengaruhi hasil belajarnya dan menyebabkan adanya masalah dalam proses pembelajaran.<sup>78</sup>

2. Desak Gede Yenni Apriani dan Ni Putu Henix Agustya Dewi (2021), dengan judul penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. Penelitian dilaksanakan dengan rancangan *cross sectional* dengan jumlah sampel 52 siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.<sup>79</sup>
3. Dian Kurniawati (2020), dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau kembali apakah gadget dapat mempengaruhi prestasi siswa.

<sup>78</sup> Dewi Puji Astuti, Benar Sembiring, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, Volume 3 Nomor 2, September 2019

<sup>79</sup> Desak Gede Yenny Apriani, Ni Putu Henix Agustya Dewi, Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD N 3 Candikuning, *Medika Usada*, Volume 4, Nomor 1, Februari 2021

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian ini menggunakan desain meta analisis dengan pengumpulan datanya diperoleh dari artikel-artikel pada jurnal online. Dari 10 artikel yang didapatkan, kemudian dipilih yang paling relevan dan diperoleh 6 artikel yang dipilih. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa.<sup>80</sup>

## **D Konsep Operasional**

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, variabel X yaitu penggunaan gadget (*Independent Variable*) dan variabel Y yaitu hasil belajar siswa (*Dependent Variable*). Penggunaan gadget disini terfokus pada penggunaan handphone. Dewanti dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa indikator penggunaan gadget berdasarkan teori *Digital literacy Framework* dalam Gilster (1997) terdiri dari hal-hal berikut:

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi gadget

Mempelajari berbagai fungsi smartphone, memahami aplikasi internet serta perannya.

2. Mampu mengoperasikan gadget

Dapat memanfaatkan smartphone untuk mengumpulkan berbagai macam informasi.

3. Memanfaatkan fungsi gadget

Kelebihan penggunaan smartphone dan cara menggunakan smartphone secara efektif dan bijaksana.

4. Frekuensi penggunaan gadget

---

<sup>80</sup> Dian Kurniawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2 Nomor 1, April 2020

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seberapa sering menggunakan smartphone untuk keperluan yang berguna, seperti mencari informasi atau belajar.<sup>81</sup>

Sedangkan Anderson dan Krathwohl dalam penelitian Budiyono (2016) mengklasifikasikan indikator hasil belajar pada aspek kognitif yang meliputi kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta.

1. Mengingat. Tahap awal dinyatakan sukses jika siswa dapat mengingat segala sesuatu yang telah dipelajari, terutama hal-hal penting dari materi tersebut.
2. Memahami. Setelah siswa dapat mengingat, mereka harus mampu memahami materi yang telah dipelajari. Mengetahui tetapi tidak memahami merupakan kesalahan awal yang kurang tepat.
3. Menerapkan. Memahami saja tidak cukup; siswa perlu bisa menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari atau melalui tugas yang diberikan oleh guru.
4. Menganalisis. Menganalisis merupakan aktivitas yang memecah suatu hal menjadi penjelasan yang lebih rinci. Ini adalah fase yang mulai menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa dan memerlukan latihan yang terus-menerus.
5. Mengevaluasi. Siswa perlu dapat mengidentifikasi kekurangan, kesalahan, atau aspek yang perlu diperbaiki dari hasil kerja atau pemahaman yang mereka miliki. Kegiatan ini dikenal sebagai evaluasi.

---

<sup>81</sup> Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono, Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 1 No. 3, 2016, Hal. 129



#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Mencipta. Tahap akhir dan paling tinggi adalah menciptakan. Hal ini disebabkan karena mencipta bukanlah aktivitas yang mudah.<sup>82</sup>

#### **E. Karangka Berpikir**

Sejalan dengan kemajuan waktu, perkembangan teknologi semakin cepat dan pesat, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Salah satu kemajuan dalam teknologi adalah kemunculan perangkat genggam. Perangkat elektronik yang sering disebut sebagai Smartphone adalah gadget yang sangat berguna dan praktis untuk manusia, berkat perkembangan yang sangat cepat. Dengan kemajuan gadget ini, hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap seorang siswa yang sedang menjalani pendidikannya. Peserta didik tidak hanya dapat memanfaatkan perangkat genggam untuk berinteraksi atau berkomunikasi, tetapi juga dapat menggunakan perangkat tersebut sebagai sumber informasi untuk mendukung proses pembelajaran.

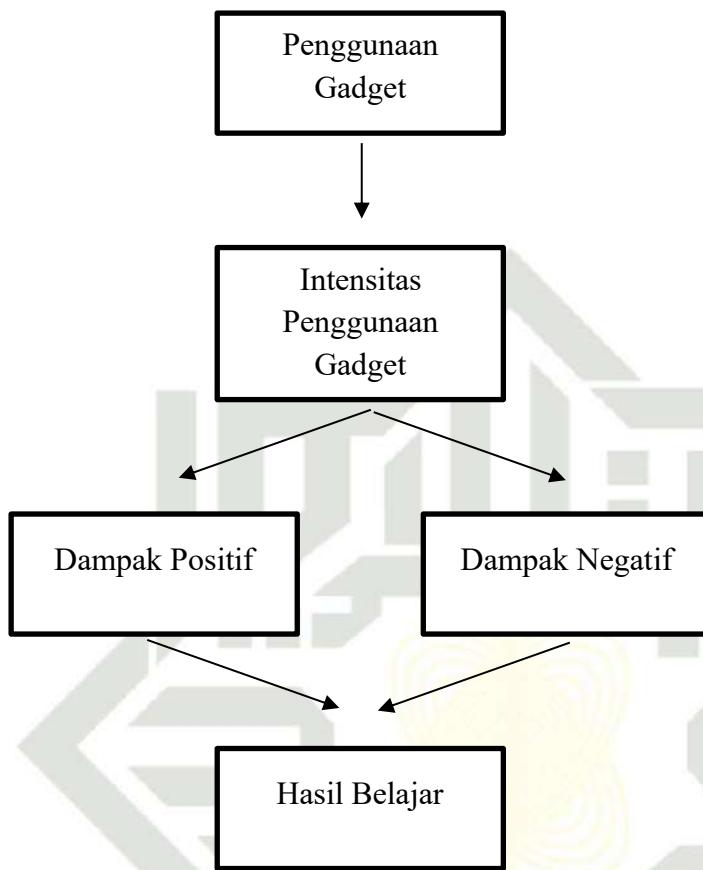
Namun, tentu saja penggunaan gadget yang berlebihan tidak baik untuk siswa yang masih menempuh pendidikan, karena gadget dapat memberikan dampak negatif yang berpotensi menurunkan prestasi belajar mereka di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan pengawasan dan ketegasan dari seorang guru serta orang tua di rumah. Apabila seorang siswa dapat mengatur penggunaan perangkatnya sejalan dengan proses belajar, maka hal tersebut tidak akan menimbulkan masalah, karena siswa dapat memanfaatkan perangkat tersebut untuk memperluas pengetahuannya.

---

<sup>82</sup> Erlina Setyawati, Ngadiman, Asri Diah Susanti, Penerapan Model Explicit Instruction (EI) Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AK. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, Vol. 7 No. 1, April 2021, Hlm. 118

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar II.1. Kerangka Berpikir****F. Asumsi dan Hipotesis****a. Asumsi**

Pada penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget (handphone) memiliki pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran ekonomi.

**b. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara untuk suatu permasalahan yang sedang diteliti, di mana permasalahan tersebut telah dirumuskan dalam bentuk kalimat. Hipotesis dinyatakan sebagai jawaban teoritis untuk rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diteliti dan dipaparkan sebelumnya, maka dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif deskriptif merupakan suatu cara penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan kejadian-kejadian yang ada, baik yang terjadi saat ini maupun yang terjadi di masa lalu. Tujuan dari penelitian kuantitatif deskriptif adalah untuk menyusun deskripsi, gambaran, atau representasi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, atau hubungan antara fenomena yang diteliti dengan menggunakan angka untuk menjelaskan ciri-ciri yang ada.<sup>83</sup>

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar yang beralamat di Jl. Raya Pekanbaru - Bangkinang, Air Tiris, Kec. Kampar, Kab. Kampar, Riau. Serta, waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Juni 2025.

#### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa/siswi kelas XI F6, F7, F8, F9, dan F10 di SMA Negeri 1 Kampar. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar.

<sup>83</sup> Asep Saepul Hamdi, E Bahruddin, (*Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublish, 2014), Hlm. 5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: obyek/subyek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>84</sup> Dalam penelitian ini, populasi penelitian adalah siswa/siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar yang memiliki 10 rombongan belajar, akan tetapi yang akan di teliti hanya 5 kelas yang memang mempelajari pelajaran ekonomi (XI F6, F7, F8, F9, F10). Setiap rombongan belajar berjumlah 35 siswa.

**Tabel III.1 Populasi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar**

Kelas	Jumlah
XI F 1	35 siswa
XI F 2	35 siswa
XI F 3	35 siswa
XI F 4	35 siswa
XI F 5	35 siswa
XI F 6	35 siswa
XI F 7	35 siswa
XI F 8	35 siswa
XI F 9	35 siswa
XI F 10	35 siswa

<sup>84</sup> Ibid.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>TOTAL</b>	<b>350 siswa</b>
--------------	------------------

Sumber: TU SMA Negeri 1 Kampar

Setelah mengetahui jumlah populasi dari siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar, maka penulis mengadakan penarikan sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mencerminkan keseluruhan (representatif).<sup>85</sup>

Karena kelas yang mempelajari pelajaran ekonomi hanya 5 Kelas (XI F6, F7, F8, F9, F10) dengan total 175 siswa, maka peneliti menggunakan metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling menyeluruh (total sampling/ *Exhaustive sampling*), yaitu sebuah teknik yang memilih sampel dengan cara melakukan survei kepada semua anggota populasi yang ada atau menjadikan seluruh populasi sebagai sampel.<sup>86</sup>

Dengan begitu dapat kita ketahui bahwa sampel yang diperoleh adalah 175 siswa/siswi yang merupakan seluruh populasi dalam penelitian ini.

**Tabel III.2 Sampel Kelas yang Mempelajari Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar**

Kelas	Jumlah
XI F 6	35 siswa

<sup>85</sup> Sandu Siyoto, Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing., 2015), Hal. 64

<sup>86</sup> Andri Anwar Zainuddin, Nurmiati Muchlis, Reza Aril Ahri, Pengaruh Kepemimpinan, Organisasi, Tim Peningkatan Mutu Dan Efikasi Diri Terhadap Penilaian Status Akreditasi Puskesmas Di Kota Makassar Tahun 2016-2019. *Journal Of Aafiyah Health Research (JAHR)*, Vol.1 No.2, 2020, Hal. 32

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

XI F 7	35 siswa
XI F 8	35 siswa
XI F 9	35 siswa
XI F 10	35 siswa
<b>TOTAL</b>	<b>175 siswa</b>

Sumber: TU SMA Negeri 1 Kampar

**E. Teknik Pengumpulan Data**

## 1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan data

melalui rangkaian pertanyaan yang disusun secara tertulis, bertujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan memastikan bahwa informasi tersebut memiliki tingkat reliabilitas dan validitas yang tinggi.<sup>87</sup> Angket ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai dampak gadget terhadap prestasi belajar siswa. Kuesioner dibuat dengan mengacu pada skala Likert. Setiap pertanyaan telah dilengkapi dengan empat pilihan jawaban. Dalam rangka analisis, setiap pilihan jawaban diberikan nilai atau bobot. Berikut adalah sistem penskoran atau pembobotan untuk angket ini.

**UIN SUSKA RIAU**

<sup>87</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), Hlm 37

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III.3 Skor Alternatif Jawaban Angket**

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

**2. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi dapat diartikan sebagai metode pengumpulan data, melalui pencatatan atau pengambilan data yang telah tersedia dalam dokumen atau arsip, serta sebagai bukti yang sah dari pencatatan sumber informasi.<sup>88</sup> Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan informasi mengenai profil sekolah, latar belakang pendirian, visi, misi, dan tujuan sekolah, kurikulum, kondisi guru dan siswa, serta fasilitas dan sarana yang tersedia.

**F. Uji Instrumen Penelitian**

Seluruh uji yang akan digunakan untuk mengolah data penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Dimulai dari uji validitas, reliabilitas, linearitas, normalitas, regresi linear, uji t, hingga koefisien

<sup>88</sup> Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2020), Hlm. 55

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

determinasi ( $R^2$  atau R-square). Seluruh uji tersebut menggunakan SPSS versi 20.

#### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan keabsahan atau kebenaran dari suatu alat penelitian. Pengujian validitas merujuk pada sejauh mana sebuah alat dapat melaksanakan fungsinya. Sebuah instrumen dianggap valid jika instrumen tersebut mampu mengukur hal yang ingin diukur. Untuk menghitung validitas suatu instrumen, dapat digunakan rumus *korelasi product moment*, yang juga dikenal dengan nama *korelasi Pearson*.<sup>89</sup>

Ghozali (2021) menjelaskan pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel maka item pertanyaan dikatakan valid.<sup>90</sup> Dasar pengambilan keputusan yang digunakan untuk menguji validitas butir angket adalah:

- a. Jika  $r$  hitung positif dan  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka variabel tersebut valid.
- b. Jika  $r$  hitung tidak positif serta  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka variabel tersebut tidak valid.

<sup>89</sup> Asep Saepul Hamdi, E Bahruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Deepublish, 2014), Hlm. 73

<sup>90</sup> Agung S. G. Loindong, Bernhard Tewal, Greis M. Sendow, Pengaruh Locus Of Control Dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai Di Era Andemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kantor Satpol-PP Kota Tomohon). *Jurnal EMBA*, Vol. 11 No. 4, 2023, Hlm. 113

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika hasil menunjukkan nilai yang signifikan maka masing-masing indikator pertannyaan/pernyataan adalah valid.<sup>91</sup>

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu metode yang digunakan untuk menilai seberapa konsisten hasil pengukuran dari suatu variabel. Ini menunjukkan kemampuan alat ukur yang digunakan secara tepat. Metode untuk menentukan keandalan internal adalah dengan menganalisis keandalan alat ukur berdasarkan satu kali pengukuran.<sup>92</sup>

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menguji skor antar item dengan menggunakan perhitungan teknik Cronbach's Alpha. Suatu instrument dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha ( $\alpha$ )  $> 0,60$ .<sup>93</sup>

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Deskriptif

Metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang gejala yang terdapat, menjelaskan dengan jelas tujuan yang ingin dicapai, merencanakan metode pendekatan yang akan digunakan, serta mengumpulkan berbagai jenis

<sup>91</sup> Bagus Nurcahyo, Riskayanto, Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word Of Mouth (WOM) Pada Pengaruh Keputusan Pembelian Produk Fashion. *JURNAL NUSAMBA*, Vol. 3 No. 1, April 2018, Hlm. 17

<sup>92</sup> Dessy Triana, Wahyu Oktri Widjarto, Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi Di Provinsi Banten. *JURNAL FONDASI*, Volume 1, Nomor 1, 2013, hal. 189

<sup>93</sup> Salsabrina Putri Lestari, Rita Intan Permatasari, Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Karyawan Divisi Operasional PT. Pegadaian Galeri 24 Jakarta Pusat. *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, Vol. 13, Nomor 1, Januari 2023, Hlm. 87

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data yang akan digunakan untuk menyusun laporan.<sup>94</sup> Setelah data terkumpul untuk setiap alternatif jawaban, langkah selanjutnya adalah mencari persentase jawaban pada masing-masing item pertanyaan untuk setiap variabel.<sup>95</sup>

### 2. Uji Linieritas

Uji Linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier.<sup>96</sup>

Selanjutnya, dilakukan Pengujian Linieritas, dengan hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

Ha Distribusi data yang diteliti tidak mengikuti bentuk yang linier.

Ho Distribusi data yang diteliti mengikuti bentuk linier.

Dasar pengambilan keputusan:

Jika probalitas > 0.05 Ha ditolak dan Ho diterima

Jika probalitas < 0.05 Ha diterima dan Ho ditolak

### 3. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah pemeriksaan untuk menentukan apakah distribusi data sampel mengikuti pola normal atau tidak.<sup>97</sup> Uji normalitas

<sup>94</sup> Iyus Jayusman, Oka Agus Kurniawan Shavab, Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, Vol. 7 No. 1, April 2020, Hlm. 15

<sup>95</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Hal. 376

<sup>96</sup> Salsabrina Putri Lestari, Rita Intan Permatasari, Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Karyawan Divisi Operasional PT. Pegadaian Galeri 24 Jakarta Pusat. *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, Vol. 13, Nomor 1, Januari 2023, Hlm. 88

<sup>97</sup> Anas Sudijono, *Loc.Cit.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov Smirnov.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu jika signifikan yang diperoleh  $>0,05$ , maka data sampel dari populasi tersebut berdistribusi normal, sebaliknya jika signifikan yang diperoleh  $<0,05$  maka data sampel dari populasi tersebut berdistribusi tidak normal.<sup>98</sup>

#### 4. Uji Regresi Linear

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Syarat uji regresi linier sederhana yaitu pertama data haruslah valid dan reliabel dan berasal dari data primer. Kedua, data juga harus lolos uji asumsi dasar yang mencakup uji normalitas dan uji linieritas.

Dasar pengambilan keputusan pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana yaitu dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05.

- a. Jika nilai signifikansi  $<0.05$ , artinya variabel X (*independent variable*) berpengaruh terhadap variabel Y (*dependent variable*).
- b. Jika nilai signifikansi  $>0.05$ , artinya variabel X (*independent variable*) tidak berpengaruh terhadap variabel Y (*dependent variable*).<sup>99</sup>

<sup>98</sup> Salsabrina Putri Lestari, Rita Intan Permatasari, *Loc.Cit.*

<sup>99</sup> Robert Marbun, *Uji Regresi Dengan Aplikasi SPSS*. (Jayapura: Universitas Cendrawasih, 2019), Hal. 1

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**5. Uji Hipotesis (Uji T)**

Uji t digunakan untuk mengidentifikasi dampak setiap variabel independen terhadap variabel dependen. Merumuskan hipotesis:

- 1) Jika nilai signifikansi > dari 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi < dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>100</sup>

**6. Koefisien Determinasi ( $R^2$  atau R-square)**

Menurut Ghazali (2016) koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi-variabel dependen. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah ( $0 < R^2 < 1$ ). Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel variabel independen dalam menjelaskan variabel- variabel sangat terbatas.<sup>101</sup>

<sup>100</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Hal. 194

<sup>101</sup> Salsabrina Putri Lestari, Rita Intan Permatasari, Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Karyawan Divisi Operasional PT. Pegadaian Galeri 24 Jakarta Pusat. *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, Vol. 13, Nomor 1, Januari 2023, Hlm. 90

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan analisis data pada BAB 4, peneliti akan memaparkan kesimpulannya sebagai berikut:

Sebanyak 175 sampel telah menjawab 2 angket berbeda dengan masing-masing angket berisikan 20 soal. Angket pertama membahas penggunaan gadget dan angket kedua membahas hasil belajar siswa. Data yang diperoleh telah melewati beberapa uji, seperti uji validitas, reliabilitas, linearitas dan normalitas. Setelah keseluruhan uji awal data telah selesai dilakukan dengan melewati ketentuan masing-masing, dilanjutkan dengan uji regresi linear untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan dari variabel X (penggunaan gadget) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa).

Uji regresi linear dari data penelitian yaitu 0.000 dan nilai ini  $<0.05$ . ini artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa variabel X (penggunaan gadget) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (hasil belajar siswa).

Besaran pengaruh yaitu dapat dilihat dari nilai R square 0.469. Hasil tersebut dapat dilihat dalam bentuk %, yaitu sebesar 46.9%. Jadi, besar pengaruh yang diberikan oleh variabel X (penggunaan gadget) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa) adalah sebesar 46.9% dengan pengaruh yang diberikan yakni “pengaruh positif”



## B. Saran

Setelah menemukan hasil dari pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kampar, peneliti akan memberikan beberapa saran:

1. Untuk siswa, penggunaan gadget yang berlebihan dalam jangka waktu yang lama namun hanya untuk hiburan, akan mempengaruhi nilai dan pola belajar. Untuk itu, bijaklah dalam menggunakan gadgetmu agar kamu dapat merasakan manfaat positif dari gadget tersebut terutama pada mata pelajaran ekonomi.
2. Untuk guru ekonomi, penggunaan gadget sebenarnya dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran ekonomi, tapi tentunya dengan memperhatikan dan mempertimbangkan banyak hal. Seperti aturan yang tegas, agar siswa dapat memanfaatkan gadget dengan bijak.
3. Untuk peneliti selanjutnya, ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan gadget. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada penelitian selanjutnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Adi, Handaru, Suwarno, dan Ridaul Innayah. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*. Volume 1 Nomor 1
- Aditya, Iip M. (2023). *Proyeksi Kepemilikan Ponsel Pintar Masyarakat Indonesia*. Goodstats.Id. <https://goodstats.id/article/proyeksi-kepemilikan-ponsel-pintar-masyarakat-indonesia-BqrIk>
- Agustianingsih, dan Redi Indra Yudha. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education (SJEE)*. Volume 4 Nomor 2
- Anandio, Ken, dan Tri Umari. (2018). Kecanduan Gadget Dan Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *JOM FKIP*. Volume 5 No. 1
- Andryannisa, Mahesya Az-zahra, dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhus Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. Vol. 2 No. 3
- Anggraeni, Septi. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*. Vol. 6 No. 2
- Apriani, Desak Gede Yeni, dan Ni Putu Henix Agustya Dewi. (2021). Hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning. *Medika Usada*. Vol. 4 No. 1
- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ariston, Yummi, dan Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*. Vol. 1 No. 2
- Artama, Syaputra, dkk. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital
- Astuti, Dewi Puji, dan Benar Sembiring. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*. Vol. 3 No. 2
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol .17 No. 2

- Dewanti, Tania Clara, dkk. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 1 No. 3
- Djalil. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriana, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. Vol. 5 No. 2
- Gerakan Jagoan. (2022). *Buku Saku Apa Itu Adiksi Gawai? Dan Pengaruhnya Pada Masa Depanku*. Jakarta: Yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA)
- Hadi, Santika Rentika, dkk. (2022). *Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Penjas-Pedia Untuk Menunjang Inovasi Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Hamdi, Asep Saepul, dan Bahruddin. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Hapsari, Sayidati. dan Lucky Rachmawati. (2018). Pengaruh Minat Baca Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *JUPE*. Vol. 6 No. 2
- Harahap, Rizky Septia, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah*. Vol. 3 No. 1
- Hindriani, Sundari, dan Hasyim. (2020) Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.P. 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*.Vol. 9 No. 1
- Hudaya, Adeng. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*. Vol. 4 No. 2
- Humasoh, Ela, dkk. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul Ulum. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*. Vo. 1 No. 1
- Jayusman, Iyus, dan Agus Kurniawan Shavab. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*. Vol . 7 No. 1

Karya Guru Center. (2014). *Tabel r product moment*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<https://karyaguru.com/2014/01/18/tutorial-uji-validitas-butir-instrumen-penelitian/tabel-r-product-moment/>

- Kurniawati, Dian. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2 No. 1
- Lestari, Salsabrina Putri, dan Rita Intan Permatasari. (2023). Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Karyawan Divisi Operasional PT. Pegadaian Galeri 24 Jakarta Pusat. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. Vol. 13 No. 1
- Loindong, A. S. G., dkk. (2023). Pengaruh Locus Of Control Dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai Di Era Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Kantor Satpol-PP Kota Tomohon). *Jurnal EMBA*. Vo. 11 No. 4
- Lutfianisa, Ichda. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Santri di Pondok Pesantren An-Nur Sumber Hadipolo Jekulo Kudus* [Skripsi yang dipublikasikan, Institut Agama Islam Negeri Kudus]
- Magdalena, Ina, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 3 No. 2
- Marbun, Robert. (2019). *Uji Regresi Dengan Aplikasi SPSS*. Jayapura: Universitas Cendrawasih
- Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA*. Vol. 5 No. 2
- Novianti, Ria, dan Meyke Garzia. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 No. 2
- Nurcahyo, Bagus, dan Riskayanto. (2018). Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word Of Mouth (WOM) Pada Penguan Keputusan Pembelian Produk Fashion. *Jurnal Nusamba*. Vol. 3 No. 1
- Nurhalipah, Rispa. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika 2020 (SEMNASIF 2020)*
- Nurhasanah, Siti, dan Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 1 No. 1
- Nurlayali, Hilwatunnisa, dan Sarah Sohiah. (2020). Teori Hasil Belajar Pada Siswa SDIT Cendikia. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vo. 2 No. 1
- P, Sudirman, dkk. (2024). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran "Neurosains*



- Dan Multiple Intelligence".* Banyumas: PT. Pena Persada Kerta Utama
- Parwati, Ni Nyoman, dkk. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran.* Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Pratiwi, Indah. (2019). *Konsentrasi Belajar Siswa Dan Penggunaan Gawai.* Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rachmawati, Putri, dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-JIP BIOL.* Vol. 5 No. 1
- Rahmayanthi, Ranni. (2017). Konformitas Teman Sebaya Dalam Perspektif Multikultural. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling.* Vol. 1 No. 1
- Rosiyanti, Hastri, dan Rahmita Nurul Muthmainnah. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika.* Vol. 4 No. 1
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: CV Budi Utama
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenadamedia Group (Divisi Kencana)
- SMA Negeri 1 Kampar. (2020). *Sejarah Singkat SMA.* [https://sman1kampar.sch.id/profil.php?id=profil&kode=12&profil=Sejarah\\_Singkat](https://sman1kampar.sch.id/profil.php?id=profil&kode=12&profil=Sejarah_Singkat)
- Setyawati, Erlina, dkk. (2021). Penerapan Model Explicit Instruction (EI) Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AKL. *Jurnal "Tata Arta" UNS.* Vol. 7 No. 1
- Sintiesa, Gandis Aulia. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al-Huda Kota Kediri* [Skripsi yang dipublikasikan, Institut Agama Islam negeri (IAIN) Kediri]
- Siwoto, Sandu, dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sobon, Kosmas, dan Jelvi M. Mangundap. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran.* Vo. 3 No. 2
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers
- Stidjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Susilawati, Rini. (2020). Pengaruh Konsep Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Dan Tingkat Pendapatan Pada Masa Sebelum, Awal Dan New Normal Pandemi (Studi Komparasi Pada Café-Café Di Minggir Yogyakarta). *Jurnal Solusi*, Vol. 15 No. 2
- Tanjung, Darinda Sofia, dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di Sekolah Dasar Medan. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*. Vol. 12 No. 3
- Triana, Dessy, dan Wahyu Oktri Widyarto. (2013). Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi Di Provinsi Banten. *Jurnal Fondasi*. Vol. 1 No. 1
- Tuaputty, Hasan, dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gadget Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matakuliah Zoologi Vertebrata Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pattimura Hasan. *Jurnal Biology Science & Education 2019*. Vol. 8 No. 2
- Utami, Endah Ngesti, dkk. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*. Vol. 7 No. 2
- Widyastuti, & Suryawinata, M. (2020). *Bijak Memfasilitasi Gawai*. Sidoarjo: Umsida Press
- Wirda, Yendri, dkk. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Zainuddin, Andri Anwar, dkk. (2020). Pengaruh Kepemimpinan, Organisasi, Tim Peningkatan Mutu Dan Efikasi Diri Terhadap Penilaian Status Akreditasi Puskesmas Di Kota Makassar Tahun 2016-2019. *Journal Of Aafiyah Health Research (JAHR)*
- Zeti, Dini Nurbaeti, dan Daniel Akbar Wibowo. (2024). *Bahaya Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja*. Tasikmalaya: Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).

**UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU

**LAMPIRAN 1**

**LAMPIRAN**

**Instrument Angket Penggunaan Gadget**

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET PENGARUH GADGET**

NO.	ITEM
1,2	a. Kepemilikan gadget
3,4	b. Fungsi gadget
5,6	c. Penggunaan jenis aplikasi gadget
7,8	a. Mudah mengakses internet
9,10	b. Komunikasi terhadap keluarga atau teman
11,12	a. Komunikasi menjadi lebih praktis
13,14	b. Gadget terhadap prestasi siswa
15,16	c. Segi kesehatan
17,18	a. Aktivitas penggunaan gadget
19,20	b. Waktu penggunaan gadget

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET PENGGUNAAN GADGET**

**NAMA** :  
**KELAS** :  
**SEKOLAH** :

**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak

Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempunyai gadget sendiri				
2.	Gadget yang saya gunakan milik orang tua				
3.	Saya menggunakan gadget untuk menerima panggilan dan pesan				
4.	Saya menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan				
5.	Gadget saya memiliki fitur aplikasi sosial media yang lengkap				
6.	Gadget saya memiliki banyak game/permainan dari pada aplikasi pembelajaran				
7.	Saya mengakses internet untuk menemukan informasi terbaru				
8.	Saya mengakses internet hanya untuk keperluan hiburan				
9.	Saya menggunakan gadget untuk mengabari orang tua saja				



©

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b> 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Hak cipta milik UIN Suska Riau	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui gadget			
	State	Dengan menggunakan gadget, saya dapat bertukar pikiran bersama teman yang jauh mengenai materi pelajaran (mata pelajaran ekonomi) dengan lebih praktis			
	12.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat memberikan, mendapatkan/ menambah pengetahuan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)			
	13.	Gadget membuat saya malas belajar			
	14.	Gadget mempengaruhi nilai saya, seperti nilai harian, ulangan, bahkan ujian			
	15.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama, membuat mata saya sering sakit			
	16.	Gadget membuat kepala jadi sakit atau pusing			
	17.	Dengan menggunakan handphone, saya bisa menemukan ide-ide menarik			
	18.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial (tiktok/instagram) dibandingkan untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)			
	19.	Saya sudah menggunakan gadget dari kecil			
	20.	Saya suka bermain gadget lebih dari 3 jam			



**LAMPIRAN 2**

**Instrument Angket Hasil Belajar Siswa**

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET HASIL BELAJAR SISWA**

NO.	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO. ITEM
1	Mengingat	a. mengingat hal-hal penting dari materi pembelajaran	1,2,3
2	Memahami	a. memahami materi pembelajaran lebih dalam	4,5,6,7,
3	Menerapkan	a. menerapkan melalui tugas yang diberikan oleh guru b. menerapkan dalam kehidupan sehari-hari	8,9,10,11
4.	Menganalisis	a. memecah suatu hal menjadi penjelasan yang lebih rinci	12,13,14
5.	Mengevaluasi	a. mengidentifikasi kekurangan, kesalahan, atau aspek yang perlu diperbaiki dari hasil kerja atau pemahaman yang mereka miliki	15,16,17
6.	Mencipta	a. membuat sesuatu hal terbaru yang berkaitan dengan materi pembelajaran	19,20

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET HASIL BELAJAR SISWA**

**NAMA** :  
**KELAS** :  
**SEKOLAH** :

**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak

Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari				
2.	Saya sering/cepat lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah				
3.	Saya tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah				
4.	Saya memahami materi pembelajaran hanya sekedarnya saja				
5.	Saya sama sekali tidak paham materi pembelajaran yang dijelaskan guru disekolah				
6.	Saya sangat memahami materi yang sudah dijelaskan di sekolah				
7.	Saya memahami materi lebih dalam dari apa yang dijelaskan guru di sekolah				
8.	Semua tugas yang diberikan guru saya kerjakan tepat waktu				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© <b>Hak Cipta milik UIN Suska Riau</b>	
9.	Saya selalu telat mengumpulkan tugas/pr
10.	Saya hanya menerapkan di sekolah apa yang dipelajari di sekolah saja
11.	Saya menerapkan semua yang dipahami dari sekolah di kehidupan sehari-hari
12.	Saya kesulitan menemukan hal tersirat dari apa yang dipelajari di sekolah
13.	Saya mudah merincikan hal-hal penting dari apa yang dipelajari di sekolah
14.	Saya sering menganalisa materi yang cukup sulit sebelum bertanya kepada guru
15.	Saya sering mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah
16.	Saya jarang mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah
17.	Saya jarang berusaha memperbaiki pola belajar saya
18.	Saya langsung memperbaiki kesalahan saya saat guru menegur saya
19.	Saya terbiasa membuat kesimpulan untuk diri sendiri diakhir pembelajaran
20.	Saya kesulitan mengembangkan materi yang diberikan guru



### LAMPIRAN 3

© Hak cipta

#### Angket yang Sudah Disebarluaskan

##### ANGKET PENGGUNAAN GADGET

NAMA : *Susanti*  
 KELAS : *XI F.6*  
 SEKOLAH :

##### Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

##### Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempunyai gadget sendiri	✓			
2.	Gadget yang saya gunakan milik orang tua			✓	
3.	Saya menggunakan gadget untuk menerima panggilan dan pesan	✓			
4.	Saya menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan	✓	✓		
5.	Gadget saya memiliki fitur aplikasi sosial media yang lengkap		✓		
6.	Gadget saya memiliki banyak game/permainan dari pada aplikasi pembelajaran			✓	
7.	Saya mengakses internet untuk menemukan informasi terbaru		✓		
8.	Saya mengakses internet hanya untuk keperluan hiburan			✓	
9.	Saya menggunakan gadget untuk mengabari orang tua saja			✓	
10.	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui gadget		✓		
11.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat bertukar pikiran bersama teman yang jauh mengenai materi pelajaran (mata pelajaran ekonomi) dengan lebih praktis		✓		
12	Dengan menggunakan gadget, saya dapat memberikan,				

##### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rif Kasim Riau



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	mendapatkan/ menambah pengetahuan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Gadget membuat saya malas belajar	✓					
14.	Gadget mempengaruhi nilai saya, seperti nilai harian, ulangan, bahkan ujian		✓				
15.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama, membuat mata saya sering sakit			✓			
16.	Gadget membuat kepala jadi sakit atau pusing				✓		
17.	Dengan menggunakan handphone, saya bisa menemukan ide-ide menarik		✓				
18.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial (tiktok/instagram) dibandingkan untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)					✓	
19.	Saya sudah menggunakan gadget dari kecil				✓		
20.	Saya suka bermain gadget lebih dari 3 jam				✓		



## © Hak

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET HASIL BELAJAR SISWA**

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari		✓	✓	
2.	Saya sering/cepat lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah		✓	✓	
3.	Saya tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah	✓		✓	✓
4.	Saya memahami materi pembelajaran hanya sekedarnya saja			✓	
5.	Saya sama sekali tidak paham materi pembelajaran yang dijelaskan guru disekolah			✓	✓
6.	Saya sangat memahami materi yang sudah dijelaskan di sekolah	✓	✓		
7.	Saya memahami materi lebih dalam dari apa yang dijelaskan guru di sekolah	✓	✓		
8.	Semua tugas yang diberikan guru saya kerjakan tepat waktu	✓			
9.	Saya selalu telat mengumpulkan tugas/pr			✓	✓
10.	Saya hanya menerapkan di sekolah apa yang dipelajari di sekolah saja				✓
11.	Saya menerapkan semua yang dipahami dari sekolah di kehidupan sehari-hari	✓			
12.	Saya kesulitan menemukan hal tersirat dari apa yang dipelajari di sekolah	✓	✓		
13.	Saya mudah merincikan hal-hal penting dari apa yang dipelajari di sekolah	✓			
14.	Saya sering menganalisa materi yang cukup sulit sebelum bertanya kepada guru	✓	✓		
15.	Saya sering mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah	✓			
16.	Saya jarang mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah			✓	



### Sultan Syarif Kasim Riau

#### © Hak



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17.	Saya jarang berusaha memperbaiki pola belajar saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Saya langsung memperbaiki kesalahan saya saat guru menegur saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	Saya terbiasa membuat kesimpulan untuk diri sendiri diakhir pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Saya kesulitan mengembangkan materi yang diberikan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



©

**ANGKET PENGUNAAN GADGET**

NAMA : Juita Lestari  
 KELAS : XI. 7  
 SEKOLAH :

**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempunyai gadget sendiri	✓			
2.	Gadget yang saya gunakan milik orang tua		✓		
3.	Saya menggunakan gadget untuk menerima panggilan dan pesan		✓		
4.	Saya menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan		✓		
5.	Gadget saya memiliki fitur aplikasi sosial media yang lengkap	✓			
6.	Gadget saya memiliki banyak game/permainan dari pada aplikasi pembelajaran			✓	
7.	Saya mengakses internet untuk menemukan informasi terbaru	✓		✓	
8.	Saya mengakses internet hanya untuk keperluan hiburan			✓	
9.	Saya menggunakan gadget untuk mengabari orang tua saja				
10.	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui gadget		✓		
11.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat bertukar pikiran bersama teman yang jauh mengenai materi pelajaran (mata pelajaran ekonomi) dengan lebih praktis		✓		
12.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat memberikan,		✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	mendapatkan/ menambah pengetahuan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)						
13.	Gadget membuat saya malas belajar	✓					
14.	Gadget mempengaruhi nilai saya, seperti nilai harian, ulangan, bahkan ujian		✓				
15.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama, membuat mata saya sering sakit			✓			
16.	Gadget membuat kepala jadi sakit atau pusing			✓	✓		
17.	Dengan menggunakan handphone, saya bisa menemukan ide-ide menarik				✓		
18.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial (tiktok/instagram) dibandingkan untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)					✓	
19.	Saya sudah menggunakan gadget dari kecil					✓	
20.	Saya suka bermain gadget lebih dari 3 jam					✓	



©

## ANGKET HASIL BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari			✓	
2.	Saya sering/cepat lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah			✓	
3.	Saya tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah		✓		
4.	Saya memahami materi pembelajaran hanya sekedarnya saja			✓	
5.	Saya sama sekali tidak paham materi pembelajaran yang dijelaskan guru disekolah			✓	
6.	Saya sangat memahami materi yang sudah dijelaskan di sekolah		✓		
7.	Saya memahami materi lebih dalam dari apa yang dijelaskan guru di sekolah		✓		
8.	Semua tugas yang diberikan guru saya kerjakan tepat waktu		✓		
9.	Saya selalu telat mengumpulkan tugas/pr			✓	
10.	Saya hanya menerapkan di sekolah apa yang dipelajari di sekolah saja			✓	
11.	Saya menerapkan semua yang dipahami dari sekolah di kehidupan sehari-hari			✓	
12.	Saya kesulitan menemukan hal tersirat dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
13.	Saya mudah merincikan hal-hal penting dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
14.	Saya sering menganalisa materi yang cukup sulit sebelum bertanya kepada guru			✓	
15.	Saya sering mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah			✓	
16.	Saya jarang mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah				✓

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17.	Saya jarang berusaha memperbaiki pola belajar saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Saya langsung memperbaiki kesalahan saya saat guru menegur saya	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	Saya terbiasa membuat kesimpulan untuk diri sendiri diakhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Saya kesulitan mengembangkan materi yang diberikan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



©

**ANGKET PENGGUNAAN GADGET**

NAMA : KHAIRUZNISA ISTIKAROH  
 KELAS : XI-F8  
 SEKOLAH : SMA N 1 KAMPAR

**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempunyai gadget sendiri		✓		
2.	Gadget yang saya gunakan milik orang tua			✓	
3.	Saya menggunakan gadget untuk menerima panggilan dan pesan		✓		
4.	Saya menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan	✓			
5.	Gadget saya memiliki fitur aplikasi sosial media yang lengkap		✓		
6.	Gadget saya memiliki banyak game/permainan dari pada aplikasi pembelajaran			✓	
7.	Saya mengakses internet untuk menemukan informasi terbaru	✓			
8.	Saya mengakses internet hanya untuk keperluan hiburan			✓	
9.	Saya menggunakan gadget untuk mengabari orang tua saja			✓	
10.	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui gadget		✓		
11.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat bertukar pikiran bersama teman yang jauh mengenai materi pelajaran (mata pelajaran ekonomi) dengan lebih praktis		✓		
12	Dengan menggunakan gadget, saya dapat memberikan,	✓			

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	mendapatkan/ menambah pengetahuan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)						
13.	Gadget membuat saya malas belajar						✓
14.	Gadget mempengaruhi nilai saya, seperti nilai harian, ulangan, bahkan ujian			✓			
15.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama, membuat mata saya sering sakit				✓		
16.	Gadget membuat kepala jadi sakit atau pusing					✓	
17.	Dengan menggunakan handphone, saya bisa menemukan ide-ide menarik			✓			
18.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial (tiktok/instagram) dibandingkan untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)					✓	
19.	Saya sudah menggunakan gadget dari kecil						✓
20.	Saya suka bermain gadget lebih dari 3 jam						✓



©

## ANGKET HASIL BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari			✓	
2.	Saya sering/cepat lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah		✓	✓	
3.	Saya tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah		✓	✓	
4.	Saya memahami materi pembelajaran hanya sekedarnya saja				
5.	Saya sama sekali tidak paham materi pembelajaran yang dijelaskan guru disekolah				
6.	Saya sangat memahami materi yang sudah dijelaskan di sekolah		✓		
7.	Saya memahami materi lebih dalam dari apa yang dijelaskan guru di sekolah			✓	
8.	Semua tugas yang diberikan guru saya kerjakan tepat waktu	✓			
9.	Saya selalu telat mengumpulkan tugas/pr				
10.	Saya hanya menerapkan di sekolah apa yang dipelajari di sekolah saja			✓	
11.	Saya menerapkan semua yang dipahami dari sekolah di kehidupan sehari-hari			✓	
12.	Saya kesulitan menemukan hal tersirat dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
13.	Saya mudah merincikan hal-hal penting dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
14.	Saya sering mienganalisa materi yang cukup sulit sebelum bertanya kepada guru		✓		
15.	Saya sering mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah		✓		
16.	Saya jarang mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah			✓	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

17.	Saya jarang berusaha memperbaiki pola belajar saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Saya langsung memperbaiki kesalahan saya saat guru menegur saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	Saya terbiasa membuat kesimpulan untuk diri sendiri diakhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Saya kesulitan mengembangkan materi yang diberikan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

**ANGKET PENGUNJUMAN GADGET**

NAMA : Haikal  
 KELAS : XI F. 9  
 SEKOLAH :

**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (/) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempunyai gadget sendiri	/			
2.	Gadget yang saya gunakan milik orang tua			/	
3.	Saya menggunakan gadget untuk menerima panggilan dan pesan		/		
4.	Saya menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan		/		
5.	Gadget saya memiliki fitur aplikasi sosial media yang lengkap		/		
6.	Gadget saya memiliki banyak game/permainan dari pada aplikasi pembelajaran		/		
7.	Saya mengakses internet untuk mencari informasi terbaru		/		
8.	Saya mengakses internet hanya untuk keperluan hiburan				/
9.	Saya menggunakan gadget untuk mengabari orang tua saja		.	/	
10.	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui gadget		/		
11.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat bertukar pikiran bersama teman yang jauh mengenai materi pelajaran (mata pelajaran ekonomi) dengan lebih praktis		/		
12	Dengan menggunakan gadget, saya dapat memberikan,				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	mendapatkan/ menambah pengetahuan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)					
13.	Gadget membuat saya malas belajar			✓		
14.	Gadget mempengaruhi nilai saya, seperti nilai harian, ulangan, bahkan ujian		✓	✓		
15.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama, membuat mata saya sering sakit			✓		
16.	Gadget membuat kepala jadi sakit atau pusing					
17.	Dengan menggunakan handphone, saya bisa menemukan ide-ide menarik			✓		
18.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial (tiktok/instagram) dibandingkan untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)					
19.	Saya sudah menggunakan gadget dari kecil			✓		
20.	Saya suka bermain gadget lebih dari 3 jam			✓		



©

## ANGKET HASIL BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari			✓	
2.	Saya sering/cepat lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah			✓	
3.	Saya tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah		✓		
4.	Saya memahami materi pembelajaran hanya sekedarnya saja			✓	
5.	Saya sama sekali tidak paham materi pembelajaran yang dijelaskan guru disekolah			✓	
6.	Saya sangat memahami materi yang sudah dijelaskan di sekolah		✓		
7.	Saya memahami materi lebih dalam dari apa yang dijelaskan guru di sekolah		✓		✓
8.	Scmua tugas yang diberikan guru saya kerjakan tepat waktu			✓	
9.	Saya selalu telat mengumpulkan tugas/pr				
10.	Saya hanya menerapkan di sekolah apa yang dipelajari di sekoiah saja			✓	
11.	Saya menerapkan semua yang dipahami dari sekolah di kehidupan sehari-hari			✓	
12.	Saya kesulitan menemukan hal tersirat dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
13.	Saya mudah merincikan hal-hal penting dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
14.	Saya sering menganalisa materi yang cukup sulit sebelum bertanya kepada guru			✓	
15.	Say. sering mengulang kembali pelajaran yang sudah dipe:ajar, di rumah			✓	
16.	Saya jarang mengulang kembali pelajaran yang sudah dipe:ajar, di rumah				✓

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17.	Saya jarang berusaha memperbaiki pola belajar saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Saya langsung memperbaiki kesalahan saya saat guru menegur saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	Saya terbiasa membuat kesimpulan untuk diri sendiri diakhir pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Saya kesulitan mengembangkan materi yang diberikan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANGKET PENGGUNAAN GADGET**

NAMA : Feyria Adellia  
 KELAS : XI 10  
 SEKOLAH :

**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mempunyai gadget sendiri	✓			
2.	Gadget yang saya gunakan milik orang tua		✓		
3.	Saya menggunakan gadget untuk menerima panggilan dan pesan		✓		
4.	Saya menggunakan gadget untuk menambah ilmu pengetahuan		✓		
5.	Gadget saya memiliki fitur aplikasi sosial media yang lengkap		✓		
6.	Gadget saya memiliki banyak game/permainan dari pada aplikasi pembelajaran		✓		
7.	Saya mengakses internet untuk menemukan informasi terbaru	✓			
8.	Saya mengakses internet hanya untuk keperluan hiburan		✓	✓	
9.	Saya menggunakan gadget untuk mengabari orang tua saja				
10.	Ketika dirumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui gadget		✓		
11.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat bertukar pikiran bersama teman yang jauh mengenai materi pelajaran (mata pelajaran ekonomi) dengan lebih praktis		✓		
12.	Dengan menggunakan gadget, saya dapat memberikan,				



©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	mendapatkan/ menambah pengetahuan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)						
13.	Gadget membuat saya malas belajar		✓	✓	✓	✓	
14.	Gadget mempengaruhi nilai saya, seperti nilai harian, ulangan, bahkan ujian			✓	✓	✓	
15.	Dengan menggunakan gadget terlalu lama, membuat mata saya sering sakit				✓	✓	
16.	Gadget membuat kepala jadi sakit atau pusing					✓	
17.	Dengan menggunakan handphone, saya bisa menemukan ide-ide menarik						
18.	Saya lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan media sosial (tiktok/instagram) dibandingkan untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran (mata pelajaran ekonomi)					✓	
19.	Saya sudah menggunakan gadget dari kecil					✓	
20.	Saya suka bermain gadget lebih dari 3 jam					✓	



©

## ANGKET HASIL BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari			✓	
2.	Saya sering/cepat lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah			✓	
3.	Saya tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari di sekolah		✓		
4.	Saya memahami materi pembelajaran hanya sekedarnya saja			✓	
5.	Saya sama sekali tidak paham materi pembelajaran yang dijelaskan guru disekolah			✓	
6.	Saya sangat memahami materi yang sudah dijelaskan di sekolah		✓		
7.	Saya memahami materi lebih dalam dari apa yang dijelaskan guru di sekolah		✓		
8.	Semua tugas yang diberikan guru saya kerjakan tepat waktu		✓		
9.	Saya selalu telat mengumpulkan tugas/pr		✓		
10.	Saya hanya menerapkan di sekolah apa yang dipelajari di sekolah saja			✓	
11.	Saya menerapkan semua yang dipahami dari sekolah di kehidupan sehari-hari			✓	
12.	Saya kesulitan menemukan hal tersirat dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
13.	Saya mudah merincikan hal-hal penting dari apa yang dipelajari di sekolah			✓	
14.	Saya sering menganalisa materi yang cukup sulit sebelum bertanya kepada guru			✓	
15.	Saya sering mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah			✓	
16.	Saya jarang mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari, di rumah			✗	✓

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

17.	Saya jarang berusaha memperbaiki pola belajar saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Saya langsung memperbaiki kesalahan saya saat guru menegur saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	Saya terbiasa membuat kesimpulan untuk diri sendiri diakhir pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Saya kesulitan mengembangkan materi yang diberikan guru	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LAMPIRAN 4**

© Hak Cipta

**Hasil Skor Jawaban Angket Penggunaan Gadget**

Nama	Angket Pengaruh Gadget																				Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
Responden 1	4	3	3	4	3	4	4	2	1	2	3	4	2	4	3	1	1	1	3	4	56
Responden 2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	61
Responden 3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	1	2	4	4	3	1	4	4	59
Responden 4	4	2	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	2	3	3	62
Responden 5	4	2	4	4	4	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	55
Responden 6	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	1	2	3	3	2	1	2	3	52
Responden 7	3	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	62
Responden 8	4	2	4	4	4	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	59
Responden 9	4	2	4	4	4	2	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	59
Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	77
Responden 11	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	55
Responden 12	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	55
Responden 13	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	51
Responden 14	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	1	3	3	58
Responden 15	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	53
Responden 16	4	2	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	4	2	3	59
Responden 17	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	55
Responden 18	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	1	2	2	2	4	1	3	3	54
Responden 19	3	2	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	60
Responden 20	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	53
Responden 21	3	4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	52

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Responden 22	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	1	2	2	2	4	2	2	2	2	51
Responden 23	4	2	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	1	2	3	3	4	2	3	3	3	54
Responden 24	4	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	58
Responden 25	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	57
Responden 26	4	3	3	3	2	2	1	4	2	3	3	3	3	2	4	3	1	2	2	3	4	54
Responden 27	4	2	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	1	2	3	3	4	2	2	2	2	52
Responden 28	4	2	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	1	2	3	3	4	2	3	3	3	54
Responden 29	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	2	1	3	1	63
Responden 30	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	3	3	50
Responden 31	4	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	1	4	2	65	
Responden 32	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	1	4	3	68
Responden 33	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	54
Responden 34	4	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	1	4	2	2	3	2	2	3	52
Responden 35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	77	
Responden 36	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	3	52
Responden 37	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	3	2	1	2	3	1	3	2	47	
Responden 38	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	2	2	2	4	2	3	3	61
Responden 39	3	3	3	3	3	1	4	2	2	4	4	3	2	1	2	2	3	2	1	3	51	
Responden 40	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	54
Responden 41	3	2	3	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	53
Responden 42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	59
Responden 43	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	2	2	65
Responden 44	4	2	4	4	3	2	3	3	2	3	4	4	4	1	1	3	3	3	2	1	3	55
Responden 45	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	1	3	3	4	2	4	4	59
Responden 46	3	3	4	4	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	4	3	2	1	2	55	
Responden 47	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	52

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun ti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Responden 48	2	3	3	3	3	1	3	3	4	3	4	1	3	2	4	2	4	2	3	2	55
Responden 49	3	1	4	1	4	4	2	1	4	3	1	2	4	4	1	3	4	2	2	4	54
Responden 50	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	2	1	3	3	4	2	2	4	57
Responden 51	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	1	3	2	50	
Responden 52	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	58
Responden 53	3	2	3	3	4	2	4	4	2	4	4	3	2	2	3	2	4	2	1	2	56
Responden 54	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	74
Responden 55	4	1	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	1	4	65
Responden 56	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	52
Responden 57	4	4	3	4	2	4	3	3	4	2	4	1	3	4	1	4	4	1	4	1	60
Responden 58	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	4	2	2	2	59
Responden 59	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	50
Responden 60	3	2	3	4	3	1	4	1	3	3	4	4	1	1	3	3	4	1	1	3	52
Responden 61	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	2	4	3	3	2	2	4	61
Responden 62	4	1	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	1	1	2	59
Responden 63	3	1	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	58
Responden 64	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	4	2	56
Responden 65	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	3	3	3	1	2	3	63
Responden 66	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	1	3	4	57
Responden 67	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	1	2	2	57
Responden 68	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	1	1	1	1	4	2	1	3	56
Responden 69	3	2	3	4	3	1	3	2	2	3	4	3	1	2	3	3	3	1	2	2	50
Responden 70	3	1	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	1	3	1	1	3	1	1	3	52
Responden 71	3	2	4	4	2	1	3	2	3	4	3	4	1	3	1	1	3	1	2	2	49
Responden 72	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	54
Responden 73	4	3	3	2	4	2	4	3	2	1	4	2	2	3	2	2	3	2	1	3	52



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Responden 74	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	63
Responden 75	4	2	3	4	4	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	59
Responden 76	4	2	3	4	4	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	54
Responden 77	3	2	4	4	3	1	4	2	2	3	3	4	1	1	1	2	3	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	49	
Responden 78	4	2	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	57
Responden 79	3	2	4	4	3	1	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	2	1	3	3	2	4	2	1	3	59	
Responden 80	3	2	4	4	4	4	1	2	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	56	
Responden 81	4	2	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	4	2	2	4	4	60		
Responden 82	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	59			
Responden 83	4	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	59			
Responden 84	4	2	3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	2	2	2	4	3	4	2	2	2	4	3	4	2	2	2	60	
Responden 85	4	2	3	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	54	
Responden 86	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	53	
Responden 87	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	2	2	2	3	4	2	2	2	2	62	
Responden 88	4	1	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	60	
Responden 89	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	4	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	57	
Responden 90	4	1	3	4	4	2	3	2	2	4	4	4	4	1	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	3	3	55		
Responden 91	4	2	3	4	4	2	3	2	2	4	4	4	1	1	1	3	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	53		
Responden 92	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	53		
Responden 93	3	2	3	4	3	2	3	1	2	3	3	3	4	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	48		
Responden 94	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	2	4	2	2	3	2	4	2	2	3	56		
Responden 95	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	67		
Responden 96	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	57		
Responden 97	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	75		
Responden 98	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	53		
Responden 99	4	2	3	4	3	2	4	3	3	4	3	2	1	3	3	3	3	4	1	4	1	4	1	4	1	57			

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Responden 100	4	1	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	1	1	3	54			
Responden 101	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	70				
Responden 102	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	1	3	2	2	4	2	3	4	60				
Responden 103	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	66			
Responden 104	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	54			
Responden 105	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	78			
Responden 106	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	59			
Responden 107	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	58			
Responden 108	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	59			
Responden 109	4	2	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	59			
Responden 110	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	70			
Responden 111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60			
Responden 112	3	3	3	3	4	1	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	54			
Responden 113	3	2	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	1	4	3	4	4	64			
Responden 114	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	56			
Responden 115	4	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	1	4	64			
Responden 116	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	54			
Responden 117	4	2	3	3	4	2	3	2	2	4	4	3	4	3	2	2	3	2	2	1	4	57			
Responden 118	4	1	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	54			
Responden 119	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	66			
Responden 120	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	50			
Responden 121	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62			
Responden 122	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	53			
Responden 123	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	53			
Responden 124	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	53			
Responden 125	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	53			

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1.

Dilarang

mengutip

sebagian

atau

seluruh

karya

tulis

ini

tanpa

mencantumkan

dan

menyebutkan

sumber:

a.

Pengutipan

hanya

untuk

kepentingan

pendidikan,

penelitian,

penulisan

karya

ilmiah,

penyusunan

lapor-

an

b.

Pengutipan

tidak

merugikan

kepentingan

yang

wajar

UIN

Suska

Riau.

2.

Dilarang

mengumumkan

dan

memperbanyak

sebagian

atau

seluruh

karya

tulis

ini

dalam

bentuk

apapun

ti



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Responden 126	4	2	3	1	4	4	4	2	4	3	3	2	2	2	1	1	4	4	2	4	56				
Responden 127	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
Responden 128	4	1	3	4	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	51			
Responden 129	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	4	3	2	2	3	1	2	3	4	4	4	67
Responden 130	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Responden 131	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	53
Responden 132	3	3	3	3	4	1	4	2	4	3	4	3	1	1	4	4	3	1	1	2	2	2	3	54	
Responden 133	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	1	3	3	4	2	1	3	2	2	4	60
Responden 134	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	2	4	4	4	4	69	
Responden 135	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
Responden 136	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
Responden 137	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
Responden 138	3	2	3	4	3	3	4	1	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	1	2	2	2	55	
Responden 139	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	50	
Responden 140	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	65	
Responden 141	4	2	4	4	2	1	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	59
Responden 142	4	2	2	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	59	
Responden 143	4	1	3	4	3	1	4	2	3	2	4	3	2	1	3	3	4	1	2	4	54				
Responden 144	4	2	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	3	67			
Responden 145	4	1	4	4	4	1	4	2	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	65	
Responden 146	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	52	
Responden 147	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	59	
Responden 148	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	53	
Responden 149	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	52
Responden 150	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	50
Responden 151	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	51

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Responden 152	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	50	
Responden 153	4	2	4	4	2	1	3	2	2	4	4	4	2	2	3	3	4	2	2	2	3	3	4	2	2	56
Responden 154	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	58
Responden 155	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	70
Responden 156	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	2	1	2	3	2	1	2	58
Responden 157	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	74
Responden 158	4	1	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	69
Responden 159	3	2	4	2	2	4	2	2	3	2	1	3	4	2	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	51
Responden 160	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	74	
Responden 161	3	2	4	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3	4	1	3	3	3	3	3	55	
Responden 162	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3	3	3	2	2	4	4	3	2	1	3	3	58			
Responden 163	4	2	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	57	
Responden 164	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	52	
Responden 165	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	62	
Responden 166	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	56	
Responden 167	4	2	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	56	
Responden 168	4	2	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	57	
Responden 169	3	2	4	3	2	1	3	3	4	3	2	3	1	1	1	2	2	3	2	2	3	2	3	49		
Responden 170	3	2	4	3	2	1	3	3	4	3	2	3	1	1	1	2	2	3	2	2	3	2	3	49		
Responden 171	3	3	4	3	1	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	67		
Responden 172	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	1	3	4	3	4	3	64		
Responden 173	4	2	3	1	4	2	4	1	3	3	3	1	2	4	1	3	1	4	2	3	1	4	2	3	51	
Responden 174	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	1	2	1	2	58	
Responden 175	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	



## LAMPIRAN 5

© Hak cipta

### Hasil Skor Jawaban Angket Penggunaan Gadget

Nama	Angket Hasil Belajar Siswa																				Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
Responden 1	2	4	4	4	1	3	3	2	1	3	3	2	1	3	4	3	3	3	4	4	57
Responden 2	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	62
Responden 3	4	4	4	3	3	2	2	3	1	3	4	4	4	2	1	3	3	3	4	4	61
Responden 4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	62
Responden 5	2	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	51
Responden 6	1	2	3	2	1	4	3	3	2	3	4	3	1	3	2	3	3	2	4	3	52
Responden 7	2	2	4	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	59
Responden 8	2	2	4	2	1	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	1	3	4	2	2	51
Responden 9	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	57
Responden 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	62
Responden 11	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	58
Responden 12	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	50
Responden 13	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	50
Responden 14	2	2	3	2	2	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	56
Responden 15	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	1	4	4	3	53
Responden 16	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	58
Responden 17	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	53
Responden 18	2	2	3	2	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	1	1	4	3	2	58
Responden 19	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	54
Responden 20	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	50	



Responden 21	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	47
Responden 22	2	2	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	49
Responden 23	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	2	51
Responden 24	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	49
Responden 25	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	53
Responden 26	1	3	3	2	2	3	2	2	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	58
Responden 27	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	1	50
Responden 28	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	2	51
Responden 29	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	61	
Responden 30	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	4	1	1	4	3	1	46
Responden 31	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	63
Responden 32	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	4	1	4	3	4	4	3	4	4	4	64
Responden 33	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	51
Responden 34	2	1	3	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	1	3	3	2	2	48
Responden 35	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	69
Responden 36	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	4	1	1	4	4	2	52
Responden 37	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	48
Responden 38	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	3	2	1	2	3	4	3	2	50
Responden 39	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	1	1	1	2	3	50
Responden 40	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	58
Responden 41	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	49
Responden 42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Responden 43	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	51
Responden 44	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2	48
Responden 45	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Responden 46	2	2	3	2	1	3	2	4	1	2	3	2	3	3	4	2	2	4	4	2	51				
Responden 47	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	51				
Responden 48	2	3	1	1	3	3	1	3	4	4	2	4	1	3	2	4	1	1	4	4	51				
Responden 49	4	4	4	2	1	4	3	2	4	4	3	4	2	4	3	4	1	3	4	1	61				
Responden 50	2	1	4	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	45				
Responden 51	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	53				
Responden 52	2	1	4	2	1	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	48				
Responden 53	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	1	4	3	2	51					
Responden 54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	78				
Responden 55	3	4	2	2	1	3	2	3	1	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	56				
Responden 56	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	49				
Responden 57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	79				
Responden 58	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	4	2	3	3	2	50				
Responden 59	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	50			
Responden 60	2	2	3	2	2	4	4	4	1	1	4	1	4	4	4	3	3	4	4	2	58				
Responden 61	3	2	2	3	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	54				
Responden 62	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	2	56				
Responden 63	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	54				
Responden 64	3	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	56				
Responden 65	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	1	4	4	2	59				
Responden 66	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	4	2	3	2	3	2	4	3	4	3	63				
Responden 67	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	57				
Responden 68	2	2	4	2	2	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	55				
Responden 69	2	2	3	2	1	4	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	48				
Responden 70	1	1	4	2	1	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	1	2	4	4	2	56				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Responden 71	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	51				
Responden 72	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	52					
Responden 73	2	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	3	4	1	1	4	4	2	48									
Responden 74	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61					
Responden 75	2	2	3	2	2	3	2	4	3	2	4	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	54					
Responden 76	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	50					
Responden 77	3	2	2	2	2	3	2	3	1	1	4	2	2	2	4	2	2	2	3	4	2	2	3	4	2	48				
Responden 78	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	49					
Responden 79	2	2	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	48				
Responden 80	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	65					
Responden 81	4	3	3	2	1	3	1	4	1	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	58					
Responden 82	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	51				
Responden 83	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	51					
Responden 84	2	3	2	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	52									
Responden 85	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	50					
Responden 86	2	2	4	2	2	4	4	4	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	53					
Responden 87	3	3	2	3	1	2	2	2	3	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	4	1	52								
Responden 88	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	51						
Responden 89	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	48								
Responden 90	3	4	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	1	3	3	51					
Responden 91	2	2	3	2	1	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	1	3	4	2	1	53								
Responden 92	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	49						
Responden 93	2	3	2	2	2	3	3	4	1	2	3	2	3	3	3	3	2	1	4	3	2	50								
Responden 94	2	3	2	2	2	3	2	3	1	2	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	51								
Responden 95	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67						

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang****1.**

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Responden 96	3	2	3	2	2	3	2	2	1	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	51	
Responden 97	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	76	
Responden 98	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	1	3	3	4	3	58	3	4	50	
Responden 99	2	1	3	2	2	4	4	4	1	2	4	2	3	3	3	2	1	4	2	1	50	3	3	52	
Responden 100	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
Responden 101	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	57	2	56	
Responden 102	2	2	3	2	1	4	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	4	4	4	2	56	1	56	
Responden 103	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
Responden 104	2	2	3	2	2	3	3	3	1	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	
Responden 105	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	
Responden 106	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	
Responden 107	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	51	
Responden 108	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	52	
Responden 109	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4	3	2	49		
Responden 110	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	57	
Responden 111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
Responden 112	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	
Responden 113	1	1	3	2	1	3	4	4	1	4	4	2	3	3	3	2	1	4	3	2	51	1	51		
Responden 114	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	53	
Responden 115	2	2	4	2	1	4	4	4	1	2	3	2	4	2	4	2	1	4	4	2	54	1	54		
Responden 116	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	3	3	50	
Responden 117	3	3	2	4	4	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	1	4	4	3	3	56	1	56		
Responden 118	1	1	3	2	1	3	3	4	1	1	3	2	3	3	3	1	2	4	3	1	45	2	45		
Responden 119	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	55		
Responden 120	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	54		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Responden 121	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
Responden 122	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	50
Responden 123	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	50
Responden 124	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	52
Responden 125	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	50
Responden 126	1	1	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	50
Responden 127	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
Responden 128	3	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	49
Responden 129	2	2	3	3	2	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3	4	3	63
Responden 130	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	58
Responden 131	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	53
Responden 132	2	2	3	2	1	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	1	1	4	3	1	1	51
Responden 133	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	4	4	2	3	2	4	4	2	55
Responden 134	2	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	4	2	4	3	1	4	3	4	2	2	61
Responden 135	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	50
Responden 136	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	56
Responden 137	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	56
Responden 138	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3	51
Responden 139	1	1	4	2	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	4	1	1	4	3	2	2	48
Responden 140	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	3	3	55
Responden 141	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	52
Responden 142	2	2	4	2	1	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	62
Responden 143	1	2	3	2	1	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	4	2	1	1	46
Responden 144	2	2	2	4	1	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	53
Responden 145	4	4	2	3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	56



Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Responden 146	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	51
Responden 147	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	52
Responden 148	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	47
Responden 149	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	51
Responden 150	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	52
Responden 151	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	50
Responden 152	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
Responden 153	2	2	2	4	1	4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2	2	4	4	2	2	52	
Responden 154	2	2	4	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	49	
Responden 155	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	75
Responden 156	2	2	4	2	2	4	3	4	2	2	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3	2	2	2	54	
Responden 157	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
Responden 158	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	71	
Responden 159	4	3	2	3	2	1	3	3	3	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61
Responden 160	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	72
Responden 161	2	2	3	2	1	3	3	4	1	2	3	2	3	3	4	1	2	4	3	1	2	3	4	1	49
Responden 162	3	3	3	2	1	4	4	3	3	1	3	3	4	3	3	2	1	3	4	3	2	1	3	56	
Responden 163	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	53
Responden 164	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	51
Responden 165	4	2	3	4	3	4	1	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	65	
Responden 166	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	53	
Responden 167	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	53	
Responden 168	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	53	
Responden 169	3	2	3	4	4	3	1	3	2	3	3	2	4	3	2	3	1	4	3	3	3	4	3	56	
Responden 170	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	1	4	1	3	4	2	4	1	3	4	62	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang****1.**

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

**a.**

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

**b.**

Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**2.**

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

**a.**

tanpa mendapat izin tertulis dari pengaruh



Responden 171	4	4	2	3	3	1	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	69
Responden 172	4	4	3	2	3	4	3	3	1	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	61
Responden 173	4	4	4	1	2	2	2	4	3	1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	61
Responden 174	4	4	3	4	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	1	2	58
Responden 175	2	2	3	3	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	1	1	4	3	1	58

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**  
**© Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic U**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin.



UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN 6

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Surat Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
**كلية التربية والتجاليم**  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28290 PO. BOX 1004 Tel. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.uinsuska.ac.id E-mail: uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/4781/2022

Pekanbaru, 25 Maret 2022

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : **Pembimbing Skripsi**

Kepada  
Yth. Zetri Rahmat, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ARIEF SEPRIADI MAULANA  
NIM : 11810611719  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA JURUSAN IPS DI SMA NEGERI I KAMPAR  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m  
an. Dekan  
Wakil Dekan I  
  
Dr. Zarkashir, M.Ag.  
NIP. 197210171997031004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



© Pak c

**LAMPIRAN 7****Pengesahan Perbaikan Seminar Proposal**

UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والعلوم الابدية**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 Alamat: Jl H.R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28203 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa	: ARIEF SEPTIAKI MAULANA
Nomor Induk Mahasiswa	: 11810611719
Hari/Tanggal Ujian	: SELASA / 27 MEI 2025
Judul Proposal Ujian	: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Rasa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI PI SMA Negeri 1 Kampar

**Isi Proposal**

: Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Yusia Novita, S.Pd.I, M.Pd	PENGUJI I	M.F.	
2.	Maulida Ernita, S.Pd., M.Ed	PENGUJI II		



Mengetahui

Wakil Dekan I

Zarkasih, M.Ag.

NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, ... Mei 2025 .....

Peserta Ujian Proposal

ARIEF SEPTIAKI MAULANA  
 NIM. 11810611719.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 8

### Surat Izin Melakukan Pra-riiset

© Hak cipta



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebranias No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PD. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.fkt.uinsuska.ac.id E-mail: fkt\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-10425/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : Mohon Izin Melakukan PraRiset

Pekanbaru, 26 Mei 2025

Yth : Kepala  
SMA Negeri 1 Kampar  
di Tempat

*Assalamu 'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Arief Sepriadi Maulana
NIM	:	11810611719
Semester/Tahun	:	XIV (Empat Belas)/2025
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan III  
  
Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 9

### Surat Balasan Melakukan PraRiset



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN

### SMA NEGERI 1 KAMPAR



Akreditasi : A

Jl. Raya Pekanbaru – Bangkinang, KM 50, Airtiris Telp. (0762) 21133 Kod Pos. 28461  
e-mail : smantkampar@gmail.com

#### SURAT IZIN / PRA RISET

Nomor : 400.3.8.1/SMAN.01.KPR/2025/136

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kampar di Airtiris Kec. Kampar Kab. Kampar Provinsi Riau. Berdasarkan Surat Dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan No. B-10425/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 tanggal 26 Mei 2025 dengan ini memberi izin kepada :

Nama	:	ARIEF SEPRIADI MAULANA
NIM	:	11810611719
Semester/Tahun	:	XIV (Empat Belas)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau
Judul Skripsi	:	" <i>PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA JURUSAN IPS KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KAMPAR</i> "

Demikian Surat Izin / Pra Riset ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 10

### Surat Izin Melakukan Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والعلوم**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 Jl. H. R. Soebrantas No.165 Km.10 Tempan Pekanbaru Riau 26293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web. www.fktk.uinsuska.ac.id, E-mail: [eftak\\_uinsuska@yahoo.co.id](mailto:eftak_uinsuska@yahoo.co.id)

Nomor : B-10880/Un.04/F.II/PP.00.9/06/2025  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 03 Juni 2025

Yth : Kepala  
 SMA Negeri 1 Kampar  
 Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Arief Sepriadi Maulana
NIM	:	11810611719
Semester/Tahun	:	XIV (Empat Belas)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI I KAMPAR

Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Kampar

Waktu Penelitian : 3 Bulan (03 Juni 2025 s.d 03 September 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
 a.n. Rektor  
 Dekan  
 Dr. H. Kadar, M.Ag.  
 NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 11

### Surat Balasan Melakukan Riset



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 1 KAMPAR**



Akreditasi : A

Jl. Raya Pekanbaru – Bangkinang, KM 50, Airtiris Telp. (0762) 21133 Kode Pos. 28461  
e-mail : sman1kampar@gmail.com

#### SURAT KETERANGAN IZIN RISET Nomor : 400.3.8.1/SMAN.01.KPR/2025/146

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kampar di Airtiris Kec. Kampar Kab. Kampar Provinsi Riau, Berdasarkan Surat Dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan No. B-10880/Un.04/F.II.3/PP.00.9/06/2025 tanggal 03 Juni 2025 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	ARIEF SEPRIADI MAULANA
NIM	:	11810611719
Program Studi	:	S.1 PENDIDIKAN EKONOMI
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini memberikan Izin Riset Di SMA Negeri 1 Kampar.

Dengan Judul : **"PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KAMPAR".**

Demikian surat keterangan Izin Riset ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepada Saudara Yth :

1. Bapak/Ibu Wakasek Kurikulum di - SMA Negeri 1 Kampar.
2. Arsip di - SMA Negeri 1 kampar
3. Ybs.....

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN 12

### Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian

© Hak cipta

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 KAMPAR



Akreditasi : A

Jl. Raya Pekanbaru – Bangkinang, KM 50, Airtiris Telp. (0762) 21133 Kode Pos. 28461  
e-mail : [sman1kampar@gmail.com](mailto:sman1kampar@gmail.com)

#### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 400.3.8.1/SMAN.01.KPR/2025/147

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kampar di Airtiris Kec. Kampar Kab. Kampar Provinsi Riau, Berdasarkan Surat dari SMA Negeri 1 Kampar Nomor : 400.3.8.1 /SMAN.01.KPR/2025/146 tentang Izin Penelitian atas nama :

Nama	: ARIEF SEPRIADI MAULANA
Tempat/Tanggal lahir	: Bangkinang / 01 September 2000
N I M	: 11810611719
Universitas	: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Program Studi	: S.I Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah Dan Keguruan
Alamat	: Desa Tanjung Berulak Kec. Kampar Kab. Kampar Prov. Riau

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Di SMA Negeri 1 Kampar.

Dengan Judul : **"PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KAMPAR".**

Nama tersebut diatas telah melaksanakan Riset pada Tanggal **02 Juni 2025** sampai dengan Selesai di SMAN 1 Kampar guna untuk **PENYUSUNAN SKRIPSI**.

Demikian Surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Airtiris, 11 Juni 2025  
Kepala SMA Negeri 1 Kampar  
  
Drs. HARIZON, M. Pd  
NIP. 19690411 199802 1 001

f Kasim Riau



© L a k c  
**LAMPIRAN 13**

**Absen Kegiatan Bimbingan Skripsi**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**كالجية التربييية والكلية**

**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 16 Tampan Pekanbaru Riau 28203 PO. BOX 1804 Telp. (0761) 7077367 Fax. (0761) 21120

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

- |    |                              |                          |
|----|------------------------------|--------------------------|
| 1. | Jenis yang dibimbing         | :                        |
| a. | Seminar usul Penelitian      | : (Skripsi)              |
| b. | Penulisan Laporan Penelitian | : -                      |
| 2. | Nama Pembimbing              | : Zetri Rahmat M.Pd      |
| a. | Nomor Induk Pegawai (NIP)    | : 199107122019031017     |
| 3. | Nama Mahasiswa               | : Arief Sepriadi Maulana |
| 4. | Nomor Induk Mahasiswa        | : 11810611719            |
| 5. | Kegiatan                     | : Bimbingan Skripsi      |

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
		Bab 1-3 Pasca Sumpro		
		Instrumen Penelitian		
		Pengembangan vji valid & Relabel.		
		Penelitian -		
		Bab 4- Bab 5		
		Final naskah		
		Acc. muaqashah		

Pekanbaru,  
Pembimbing,

Zetri Rahmat, M.Pd.  
 NIP. 199107122019031017

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta

## DOKUMENTASI



Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Rif Kasim Riau



## RIWAYAT HIDUP

Penulis Skripsi ini bernama Arief Sepriadi Maulana, lahir di Rumah Sakit Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau. Pada tanggal 01 September 2000 dari pasangan Bapak Nasrun (Alm) dan Ibu Rosnani (Almh), penulis merupakan anak terakhir dari lima bersaudara, diantaranya abang bernama Arroni dan tiga kakak dengan masing-masing bernama Rosdaneli, Nurlaila, dan Murniati. Penulis menetap dari kecil di Desa Tanjung Berulak, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar. Penulis memulai pendidikan

di tingkat dasar di SDN 013 Desa Tanjung Berulak, Kecamatan Kampar pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2012, selanjutnya penulis meneruskan pendidikan di SMP Negeri 4 Kampar Terpadu dan lulus pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya di SMA Negeri 1 Kampar dan lulus pada tahun 2018. Di tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa di Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur SBMPTN. Di tahun 2021 penulis melaksanakan KKN-DR di Desa Pulau Tinggi, Kecamatan Kampar. Pada tahun yang sama penulis juga melaksanakan PPL di MAN 4 Kampar. Alhamdulillah pada tanggal 1 Juli 2025 penulis dinyatakan “**LULUS**” dengan IPK 3,59 dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan predikat “memuaskan” setelah berhasil menyelesaikan dan mempertahankan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar”.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajib UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.