

Received: 24 Maret 2024

Revised: 26 April 2024

Accepted: 19 Mei 2024

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu

Erlizah, Sukarno, Masrifa Hidayani

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Jl. Raden Fatah Kota Bengkulu, Indonesia.

e-mail: erlizaliza10@gmail.com

Abstract: *The Effect of Using Gadget on Learning Achievement for Semester III Students of PAI Study Program, Tarbiyah Department, Tarbiyah and Tadris Faculty of UIN FAS Bengkulu.* Gadget is a technological tool that is currently developing rapidly and has special functions, including smartphones or Android or tablets. This study aims to determine the use of gadgets in the learning process of third semester students of Islamic Studies Study Program Tarbiyah Department, Tarbiyah and Tadris Faculty of IAIN Bengkulu, to determine the effect of gadgets on student achievement in third semester PAI Study Program Tarbiyah Department, Tarbiyah and Tadris Faculty of IAIN Bengkulu, and to determine learning achievement. third semester student of PAI Study Program Department of Tarbiyah, Faculty of Tarbiyah and Tadris IAIN Bengkulu. This type of research is a descriptive quantitative research. Data collection techniques used are observation, questionnaires, documentation. The population in this study were all students of PAI class of 2020 semester III. The data obtained were analyzed using data analysis techniques consisting of validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, linearity test, and the analysis used was simple linear regression analysis, t test and coefficient of determination (R^2). From the output processed through SPSS16, it can be seen that $t_{count} = 3.290$ with a significant value of $0.003 < 0.05$ and with a significance level of 5% two-party test and $df = N-1-1 = 2.074$. it can be concluded that the hypothesis H_0 is rejected H_a is accepted with a significant 5% meaning that the variable use of gadgets has a significant influence on the learning achievement of second semester students of the Study Program (PAI) Faculty of Tarbiyah and Tadris UIN FAS Bengkulu, by 33% and the remaining 67% is influenced by factors others that have not been studied by researchers.

Keywords: *Gadget, Learning Achievement*

Abstrak: *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar bagi Mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.* Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu smartphone atau android maupun tablet. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, untuk Mengetahui Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dan untuk Mengetahui prestasi belajar mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dokumentasi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PAI angkatan 2020

semester III. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana, uji t dan koefisien determinasi (R^2). Dari output yang diolah melalui SPSS16 dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,290$ dengan nilai signifikan sebesar $0,003 < 0,05$ dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan $df = N-1-1 = 2,074$. maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak H_a diterima dengan signifikan 5% artinya varibel penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar Mahasiswa semester II Program Studi (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu, sebesar 33% dan sisanya yaitu 67% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata Kunci : Gadget,Prestasi Belajar

I. PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Dimana sekarang sudah hadirnya teknologi yang sangat membantu untuk berkomunikasi meskipun dengan jarak jauh, sekarang telah hadir teknologi *gadget*, seperti *ipad*, *tablet*, *smartphone*, *computer* dan *televisi*, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet itu, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun *tablet*. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga sering kali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada nilai akademik dan prestasi siswa. *Handphone* atau android sangat bermanfaat bagi manusia baik pada kalangan orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak sekalipun, maupun kalangan social menengah atas , dan menengah kebawah. Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*.

Perkembangan teknologi memudahkan pengguna internet untuk memperoleh materi pembelajaran, berkomunikasi dengan konten, pengajar, dan siswa lainnya; dan untuk mengakses dukungan selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kepercayaan diri, untuk mendapatkan pengetahuan, dan untuk menciptakan pengalaman belajar baru

Pendidikan adalah upaya untuk mem manusiakan manusia agar menjadi manusia seutuhnya. pendidikan tidak hanya teori yang di dapatkan tetapi pendidikan menjadi ajang untuk merubah sifat seseorang, karakter seorang, kualitas seseorang dan masih banyak lagi hal yang baik. Pendidikan merupakan upaya terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi diri. Tujuan utama untuk pendidikan adalah untuk

menciptakan generasi yang intelektual dan mampu memadukan antara pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dijadikan sebagai dasar kehidupan social.

Prestasi Belajar adalah suatu hasil akhir yang dicapai dengan jalan yang baik dan mendapatkan nilai yang tertinggi bagi siswa atau mahasiswa yang benar mau belajar atau bisa memahami apa yang diberikan oleh guru, Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia baik itu sifat ataupun tindakan dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan dalam hal berbicara, berkomunikasi, bertingkah laku yang baik, berketerampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

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

Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 27 juli (2021), yang terdapat di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Prodi PAI Semester 3 Mahasiswa semua sudah menggunakan *gadget* yang berupa *smartphone* maupun *tablet pc*, ataupun *laptop*. Mahasiswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk Membuka (*Wa*, *You tube*, *Ig*, dan *Google*, dan sebagainya.) untuk mencari informasi lebih luas, atau mencari tugas di internet seperti mencari di *google* atau *wibesite*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis di Prodi PAI (Pendidikan Agama Islam) Semester III melalui *google form* yaitu dengan mengirim pertanyaan kepada mahasiswa-mahasiswa semester III prodi PAI bahwa *gadget* berpengaruh besar dan sangat penting bagi mahasiswa-mahasiswa dalam menggapai prestasi belajar, Dari sekitar 90% mahasiswa belajar menggunakan *gadget* karena dengan adanya pandemi covid 19 proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* dan *offline*. Mahasiswa menghabiskan waktu 3-4 jam untuk belajar sisanya *gadget* dapat digunakan untuk sosial Media, menonton video, mendengarkan musik, dan bermain game. Dengan adanya *gadget* dapat membantu mahasiswa untuk mencari informasi dan dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa, prestasi akademik mahasiswa rata-rata IP(indeks prestasi) di atas 3,5.

Jadi kesimpulan di atas adalah *gadget* sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar dan dengan adanya *gadget* dapat membantu mencari informasi, mencari referensi, dan berkomunikasi tanpa batas ruang. Pengaruh dampak positif dan negativenya tergantung

pemakaian dan kontrol diri personal masing-masing, jika kita dapat mengontrolnya maka kita dapat juga dampak positifnya akan tetapi jika kita tidak dapat mengontrol pemakaianya maka kita dapat merasakan dampak negative, jadi berpengaruh positif atau tidak tergantung pemakaianya.Untuk kita sebagai mahasiswa harus meminimalisir pemakaian *gadget* agar tidak berpengaruh pada kesehatan karena dari penulis yang jumpai banyak mahasiswa yang mengalami *insomnia* dikarenakan kekurangan waktu tidur.

Deskripsi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap prestasi Belajar yaitu

A. Penggunaan *Gadget*

Definisi *Gadget* Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Terdapat ciri yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan perkembangan teknologi yang digunakan sangat cepat. *Gadget* merupakan salah satu alat yang bisa dijadikan media belajar, *gadget* ini juga sudah terpilih salah satu berkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai media komunikasi *gadget* juga bisa digunakan sebagai sumber informasi atau pengetahuan, penyimpan berbagai *file*, menyimpan berbagai aplikasi, jejaringan *social* dan sebagai alat untuk mengambil dokumentasi.

Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *gadget*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Jenis-jenis *gadget* diantaranya yaitu Handphone, Android, Laptop/Computer. *Gadget* memiliki Aplikasi Jaringan Sosial Yaitu Seperti *Google Crome*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram* dll.

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

a. Media Komunikasi

Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat berkomunikasi lewat *smartphone*, *laptop* dan lainnya.

b. Akses Informasi

Gadget berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di *internet*.

c. Media Hiburan

Gadget dapat berfungsi sebagai media hiburan seperti mendengarkan *music* dan dapat membuka video.

d. Gaya Hidup

Gadget sudah menjadi suatu benda atau alat yang penting bagi kehidupan manusia saat ini. Dan dapat dikatakan mempengaruhi gaya hidup untuk yang mnggunakannya.

Sedangkan dampak dari penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib *gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan sering menggunakan *internet* dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. Handrianto juga mengemukakan dampak positif menggunakan *gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu .

Penggunaan *gadget* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut :

a. Dampak Positif

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media social
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
- 3) Mempermudah para mahasiswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum mahasiswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan mahasiswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
- 4) Mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di kampus, mahasiswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di kampus kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.

b. Dampak Negatif

- 1) *Gadget* yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.

- 2) Mahasiswa yang telah menggunakan media sosial *digadget* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif seperti, mempermudah komunikasi jarak jauh, dan memudahkan siswa mengkonsultasikan tugas-tugas dan pelajaran yang belum di mengerti. dan dapat pula berdampak negatif tergantung pada pengguna *gadget* tersebut. Seperti, menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama, jika pengguna *gadget* sangat ketergantungan bisa menimbulkan sifat malas, dan menjadi lupa waktu.

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai mahasiswa setelah mengikuti lamanya proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku atau karakter seseorang, keterampilan dan pengetahuan. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, mengenai sejumlah materi tertentu.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, meyakini, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlaq mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci al-qur'an dan hadist melalui bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Peserta didik merupakan „*raw material*” (bahan mentah) dalam proses transformasi pendidikan. Karena ia akan dididik sedemikian rupa agar menjadi manusia yang memiliki intelektualitas tinggi dan akhlak yang mulia. Islam menempatkan manusia sebagai makhluk yang sangat mulia dari semua makhluk yang diciptakan allah Swt. maka dari itu kita sebagai manusia sangat beruntung sebagai makhluk yang sangat istimewa ini diberi akal pikiran yang cerdas dan masih banyak lagi kelebihan kita sebagai manusia.

Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dijenjang lembaga perguruan tinggi, dimana tugas mereka yang paling utama yaitu dituntut untuk memiliki kemandirian dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas akademik yang telah ditetapkan, guna mencapai kompetensi kelulusan yang diharapkan oleh almamaternya.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses mendapatkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat yang dapat digunakan untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin kita ketahui. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu sebuah proses penelitian yang menampilkan data berupa angka-angka serta tulisan yang didapat langsung dari lapangan atau wilayah penelitian yang berkaitan dengan tingkat prestasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh media sosial.

Penelitian ini menggunakan dua Variabel yaitu Pengaruh Penggunaan *gadget* dan Prestasi belajar. Populasi dipenelitian ini diambil dari jumlah keseluruhan mahasiswa semester III dan sampel Diambil 15 % dari jumlah populasi, Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling, yaitu suatu teknik dimana semua individu dalam populasi secara individu atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah dengan angket angket mengenai variable X (penggunaan *gadget*) dan variable Y (prestasi belajar). Prestasi Belajar diambil dari nilai yang ada di Kartu Hasil Studi(KHS) pada mahasiswa semester III Prodi PAI angkatan 2020. Adapun tiap – tiap instrumen dijabarkan terlebih dahulu konsep variable dan sub bariabel serta indikatornya, kemudian dilanjutkan dengan paparan berupa kisi – kisi yang digunakan untuk menyusun setiap instrumen yang yang diujicobakan dalam rangka uji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 3.1 Alternative Jawaban dan Skoring Angket

No	Jawaban	Kategori	Skor	
			Positif (+)	Negatif (-)
1	SS	Sangat Setuju	5	1
2	S	Setuju	4	2
3	RR	Ragu-Ragu	3	3
4	TS	Tidak Setuju	2	4
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 3.2 Kisi-kisi Anget

	Vaiabel	Indikator	Butir Pengamatan	Butir Soal
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	Mengakses Informasi	1) Dapat menambah wawasan dengan akses internet. 2) Keaktifan mahasiswa dalam akses materi ajar. 3) Sering kali digunakan untuk hal negative	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Menyiapkan file ajar dosen	1) Penggunaan <i>Gadget</i> dalam proses belajar. 2) Menyimpan file ajar dosen.	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
		Menambah wawasan	1) Keefektifan <i>Gadget</i> dalam belajar. 2) Akses internet mudah.	
		Hiburan	1) Menggunakan media <i>social</i> yang berlebihan. 2) Banyak digunakan dalam belajar atau bermain permainan <i>gadget</i> 3) Sebagai sarana komunikasi dengan teman, dosen atau orang lain. 4) Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Keseharian.	
2 .	Prestasi belajar	Prestasi Akademik atau jumlah nilai-nilai di KHS	Semester III	Tidak menggunakan angket karena mengambil nilai dari kartu studi(KHS) atau menayangkan langsung kepada sampel pada penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis digunakan untuk menjawab tujuan dari penelitian untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi mahasiswa semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu. Berikut penjelasannya:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini sudah sangat berkembang sangat cepat sehingga tanpa disadari sudah sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia dan paling popular dikalangan peserta didik adalah Penggunaan *gadget* sebagai salah satu alat komunikasi. Penggunaan *Gadget* ini banyak digunakan dikalangan mahasiswa, dosen, masyarakat dan lainnya, Penggunaan *Gadget* yang paling banyak digunakan yaitu *Smartphonedan Laptop*. Mahasiswa semester III program studi (PAI) jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris sebanyak 24 orang mahasiswa menggunakan *gadget* baik sebagai alat/media pembelajaran maupun media informasi dan komunikasi dimana masa pandemi covid-19 Penggunaan *Gadget* ini digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh antara dosen dan mahasiswa.

Memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam jaringan untuk menunjang proses pembelajaran selama dirumah dalam hal ini dosen melaksanakan kebijakan yang mana pada saat itu mahasiswa semester III ditetapkan pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran daring dimana pembelajaran menggunakan *gadget* ini sangat membantu mahasiswa dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal tanpa adanya tatap muka. Penggunaan *Gadget* sering digunakan sebagai media pembelajaran dapat membentuk grub *whatsapp* untuk berkomunikasi saat pembelajaran dalam pemanfaatan aplikasi-aplikasi dalam memudahkan mencari informasi. ini tujuannya yang diharapkan memang kearah yang lebih baik, di era sekarang ini.

Menurut hasil dari pengisian data kuisioner(angket) pada mahasiswa menyatakan penggunaan *gadget* bagi mahasiswa semester III angkatan 2020 program studi pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu. Penggunaan *gadget* ini digunakan dalam proses pembelajaran maupun sebagai alat untuk bertukar informasi, membantu untuk berkomunikasi dan menunjang sebagai sarana dalam dunia pendidikan di masa sekarang dan masa

yang akan datang. *Gadget* yang sering digunakan mahasiswa yaitu *smartphone*, dan *laptop(computer)*. Aplikasi-aplikasi smartphone yang digunakan atau yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan yaitu *whatsapp*, *google*, *google drive*,*youtube*,dll.

Dengan adanya penggunaan *gadget* dapat membantu proses belajarnya mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan prestasinya melalui bantuan *gadget*. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti lamanya proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku atau karakter seseorang, keterampilan dan pengetahuan.

Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan prestasi belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Ranah yang dimaksud yaitu ranah cipta(kognitif), dan ranah rasa (efektif). Akan tetapi, Prestasi belajar di dalam penelitian ini dibatasi yaitu prestasi akademik yang dilihat dari jumlah nilai dari hasil studi (KHS).

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu yakni berdasarkan perolehan “ t_{hitung} 3,290 dengan nilai signifikan sebesar $0,003 < 0,05$ dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan $df = N-1-1= 2,07$. dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,290 > 2,064$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan ~~antara~~ Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu. Hubungan variabel X dalam mempengaruhi variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Dari hasil hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 33%. Dengan kata lain, Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi belajar mahasiswa Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu sebesar 33% dan 67 % dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dibahas dan dipaparkan jawaban atas rumusan masalah pada bab pembahasan, maka penulis meyimpulkan bahwa berdasarkan perolehan “ t_{hitung} 3,290 dengan nilai signifikan sebesar $0,003 < 0,05$ dan dengan taraf signifikansi 5% uji dua pihak dan $df = N-1-1= 2,07$. dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,290 > 2,064$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar bagi Semester III Prodi PAI Jurusan Tarbiyah Fakultas tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu sebesar 33 % dan 67% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Dengan Koefisien regresi X sebesar 0,588 X menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Penggunaan *gadget*. Maka nilai prestasi belajar bertambah 0,588, Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dilakukan arah pengaruh variabel X dan Y adalah Positif. Jadi dalam Proses pembelajaran penggunaan *gadget* berpengaruh 33 % terhadap prestasi belajar mahasiswa dan disetiap 1% yang berpengaruh ini dapat bernillai 0,588.

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan, dan refleksi akademik terkait dengan beberapa teori sejenis, serta dengan mempertimbangkan karakteristik serta keunggulan yang dimiliki oleh Penggunaan *gadget*, maka dapat dirumuskan saran sebagai berikut: (1) Bagi Pihak Kampus, Dari hasil penelitian ini diharapkan pihak kampus lebih mengarahkan, mengajarkan mahasiswa khususnya dan seluruh mahasiswa untuk meningkatkan prestasi belajar baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring menggunakan *Gadget*. Diharapkan pihak kampus lebih memperhatikan kendala pembelajaran secara daring dan tidak mempersulit pembelajaran, pemberian tugas dan pemberian nilai terhadap mahasiswa. (2) Bagi Mahasiswa, Mahasiswa harus lebih meningkatkan lagi prestasi belajar dan selalu memahami tentang pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran daring yang sudah dijelaskan oleh dosen, serta dapat mengamalkan hal yang bisa dicontoh dan didapatkan dari pembelajaran. (3) Bagi Peneliti, Selanjutnya Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan inforamasi serta refrensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan *gadget* dan hasil belajar mahasiswa. Karena

pada dasarnya mahasiswa memiliki tingkat pengetahuan dan prestasi belajar yang berbeda dan cara pemanfaatan *gadget* sebagai media informasi maupun pembelajaran.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Alimni, Lestari, M, Amin, A. 2021. “*Student Perception of Interactions between Student and Lecturers, Learning Motivation and Environment during Pandemic Covid-19*”, JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 23, No. 3, h.248-260.
- Alimni, Amin. Alfauzan, Meri Lestari. 2021. Intensitas Media Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu. *Jurnal El-Ta'dib*. Vol. 01 No. 02
- Anggraini. Eka, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*,(Serayu Publishing, 2019), 7CDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Dahwadin,.2019. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Jawa Tengah: cv. Mangku bumi media.
- Harfiyanto ,doni,dkk.2015 .*Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1, Semarang*. Semarang:Universitas Negeri Semarang. hlm.4
- Ishomuddin,MA,dkk., *Pembangunan Social dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen*, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2016), hal. 340
- Kurniawati., Dian. 2020. *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi Siswa. Edukatif* : Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Ramayulis. 2010. *Metode Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitaif dan RND*, Bandung: Alfabeta.