

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN TIKTOK
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SD NEGERI 108
PEKANBARU**

SKRIPSI



Oleh:

WINDHY ANTICHA ISWAN

NIRM : 1216.20.2949

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
DINIYAH PEKANBARU
1446 H/2024 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN TIKTOK
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SD NEGERI 108
PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru*



Oleh:

WINDHY ANTICHA ISWAN

NIRM : 1216.20.2949

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
DINIYYAH PEKANBARU
1446 H/2024 M**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Windhy Anticha Iswan

NIRM : 1216.20.2949

Tempat/Tanggal Lahir : Pulau Payung, 14 November 1994

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya berjudul: “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Pekanbaru, 19 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Windhy Anticha Iswan

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru” yang ditulis oleh WINDHY ANTICHA ISWAN NIRM : 1216.20.2949 telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 20 Agustus 2024

Menyetujui,

Ketua Prodi


Pendidikan Agama Islam

(Tarsiruddin, M.Pd.I)

Pembimbing I


(Dr. Febri Giantara, M.Pd)

Pembimbing II


(Refika, M.Pd.I)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “**Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru**” Yang ditulis oleh : **WINDHY ANTICHA ISWAN, NIRM: 1216.20.2949**, telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Pada hari Selasa, 27 Agustus 2024. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 27 Agustus 2024

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Ketua Sidang

(Refika. M. Pd. I)

NIDN : 2113038702

Sekretaris

(Amroh Lubis. M. Pd)

Penguji I

(Trimono. M. Pd)

NIDN : 2107039101

Penguji II

(Syukri. M. Pd)

NIDN : 2107078002

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru

(Muhammad Hafiz. M. Pd. I)
NIDN: 2110088304

MOTTO

Hidup Itu Proses.

*Setiap Proses Tidak Dituntut Untuk Sempurna,
Namun Harus Dibarengi Dengan Ikhtiar Yang Paripurna.*

*Dan Sebaik-Baik Ikhtiar Adalah Doa,
Yang Kekuatannya Mampu Menembus Cakrawala.*

ABSTRAK

Windhy Anticha Iswan (2024) : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu: 1) Mengetahui pengaruh dari *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru, 2) Untuk mengetahui pengaruh dari TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru, 3) Mengetahui pengaruh dari *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 108 Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 108 Pekanbaru yang berjumlah 380 siswa, sedangkan sampel berjumlah 60 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner (angket) dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dari pengaruh penggunaan *gadget* dan TikTok di SD Negeri 108 Pekanbaru yang dinyatakan pada tabel Model Summary, koefisien korelasi Pearson (0,429) menunjukkan tingkat hubungan sebesar 42,9% antara variabel *independent* (*Gadget* dan TikTok) dan variabel *dependent* (Minat). Tabel R Square (0,184) menjelaskan bahwa variabel *independent* memengaruhi variabel *dependent* sebesar 18,4% dan sisanya adalah sebesar 81,6% disebabkan oleh faktor lain yang tidak digunakan di dalam penelitian ini dengan menunjukkan bahwa pengaruh positif baik *gadget* maupun TikTok sebesar 18,4% mempengaruhi minat belajar siswa dan sisa 81,6% adalah pengaruh negatif yang dihasilkannya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima dan membuktikan bahwa terdapat pengaruh namun tidak signifikan antara penggunaan *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa. Selain itu, uji kelinearan yang dinyatakan dengan Tabel Anova menunjukkan hasil dengan melihat nilai sig (0,003) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya telah terjadi hubungan linear antara variabel *independent* (*Gadget* dan TikTok) dengan variabel *dependent* (Minat).

Kata Kunci : *Gadget*, TikTok, Minat Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah ﷻ karena berkat kasih dan sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru” dengan baik dan lancar.

Tak lupa, shalawat beriring salam penulis ucapkan kepada Rasulullah ﷺ yang telah mengangkat derajat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang sehingga mendapat predikat "khairul ummah", yaitu umat yang terbaik.

Penyusunan skripsi ini merupakan tugas akhir kuliah jenjang strata 1 (S1) di Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Selain atas izin dan taufik Allah ﷻ serta ridho orang tua, penyelesaian skripsi ini telah banyak melibatkan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Selain itu, penyelesaian penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ucapkan terima kasih yang tulus dan penghormatan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Novi Yanti, M.M. selaku Rektor Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti perkuliahan pada lembaga ini.
2. Bapak Mursal, M.Pd.I selaku Wakil Rektor I, Ibu Refika, M.Pd.I sebagai Wakil Rektor II dan Bapak Irwan Tutrisno, M.E. sebagai Wakil Rektor III yang telah ikut

memberikan dorongan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

3. Bapak Muhammad Hafiz, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik.
4. Bapak Tafsiruddin, M.Pd.I sebagai Kaprodi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Bapak Trimono, M.Pd. sebagai Sekjur Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru serta seluruh Dosen dan Pegawai Akademik yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Febri Giantara, M.Pd selaku Pembimbing I, Ibu Refika, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Artina, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 108 Pekanbaru, Bapak Agus Suroyo, S.Pd., Bapak Ardin Harahap, S.Pd., dan Bapak Yarmanis, S.Pd. selaku narasumber serta guru bidang studi PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru yang telah bersedia dan berkenan membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
7. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama proses perkuliahan di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.
8. Seluruh Staf Karyawan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu.
9. Kedua orang tua Ayahanda tercinta John Iswan, S.H. dan Ibunda tercinta Darmawati, yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan materi untuk membiayai

pendidikan penulis selama ini serta senantiasa memberikan doa dan kasih sayang yang tulus tak terputus kepada penulis.


10. Anakku tersayang Aqila L. Azizah yang senantiasa memberikan warna selama proses penelitian berlangsung berupa semangat dan perhatian nan tulus. Peluk cium untukmu semoga menjadi anak yang salihah.
11. Kedua adik penulis nan terkasih, Siti Nurfhadillah Iswan, A.Md.Keb dan Annisa Rachmah Azkiya Iswan yang senantiasa mendukung penulis selama menjalani proses perkuliahan.
12. Sahabat seperjuangan Nazlah Linta Qamariah, Rahmawati dan Siti Atika, terima kasih sudah memberikan semangat, arahan serta dukungan untuk bersama-sama menyelesaikan skripsi di tahun ini.
13. Tak lupa juga kepada teman-teman seperjuangan di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru, seluruh anggota kelas VIII D PAI, teman semasa KKN, dan teman semasa PPL. Kehadiran kalian mewarnai perjalanan panjang penulis dalam menyelesaikan perkuliahan selama ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan yang telah diberikan dengan balasan yang lebih banyak dan lebih baik.

جَزَاكُمُ اللهُ خَيْرًا

Pekanbaru, 19 Agustus 2024

Penulis,



WINDHY ANTICHA ISWAN

NIRM : 1216.20.2949

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan Penelitian.....	5
1. Identifikasi Masalah	5
2. Pembatasan Masalah	6
3. Rumusan Masalah	7
C. Penegasan Istilah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Relevan	30
C. Konsep Operasional.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel.....	36
D. Variabel Penelitian	36
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Tempat Penelitian	43
B. Penyajian Data.....	47
C. Analisis Data	73

BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Implikasi.....	80
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020, Indonesia menghadapi pandemi Covid-19 dengan jumlah kasus yang terus meningkat pesat, dimana 31.186 kasus terkonfirmasi dan 1.851 kasus kematian disebabkan Covid-19 per Juni 2020. Menurut Sohrabi *et al.*, wabah Covid-19 mengakibatkan seluruh aktivitas sehari-hari manusia terhambat termasuk rutinitas yang biasa dilakukan para siswa antara lain bersosialisasi & aktivitas pembelajaran. Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 menyatakan agar semua kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah maupun di kampus universitas, harus menggunakan metode daring untuk mencegah perkembangan dan penyebaran Covid-19. Tentunya pembelajaran daring akan terlaksana dengan baik jika didukung dengan pemanfaatan teknologi.

Teknologi yang paling umum adalah teknologi utilitas atau dikenal dengan *gadget* yang memiliki beberapa fungsi khusus tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan atau menelepon saja tapi juga ada beberapa fitur menarik lainnya, yaitu media sosial berupa WhatsApp, Instagram, TikTok yang memudahkan seseorang untuk bersosialisasi dari jarak jauh dan mengekspresikan diri. Berbagai fitur dari aplikasinya sangat menarik perhatian remaja saat wabah Covid-19.¹

¹ Vera Fauziah Fatah, dkk. "Kecanduan *Gadget* Pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung* Vol. 14 No. 2, Oktober 2022, hlm. 285. Diakses pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2024 jam 10.25 WIB.

Ibarat pisau bermata dua, kecanggihan teknologi yang mengalami perkembangan secara masif menimbulkan dampak di berbagai kalangan, salah satunya adalah anak-anak. Globalisasi mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk di ranah pendidikan, yaitu model dan gaya dalam proses pembelajarannya telah mengalami perubahan yang signifikan. Pada dasarnya, penggunaan teknologi *gadget* saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, serta membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak-anak biasanya mendapatkan *gadget* dari kedua orang tuanya sebagai hiburan. Awalnya penggunaan hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan, akan tetapi lama kelamaan mereka bosan dengan konten maupun fitur yang ada, sehingga terluput dari pengawasan orang tua.²

Ironisnya, hal itu menyebabkan pergeseran dari tujuan awal yang menganggap *gadget* mampu menjadi inovasi dan upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, namun faktanya hanya berdampak di sebagian tempat karena tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat sisi negatif yang ditimbulkannya. Padahal, orang tualah yang bertanggung jawab penuh terhadap anak-anaknya. Dari memenuhi kebutuhan, melimpahkan kasih sayang, serta mendidik sang anak yang sudah menjadi

² Nikmawati, dkk. "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Edutech Undiksha* Vol. 9 No. 2, Tahun 2021, hlm. 255. Diakses pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2024 jam 11.16 WIB.

kewajibannya sehingga amanah tersebut tak bisa dilimpahkan begitu saja kepada orang lain termasuk guru, asisten rumah tangga, bahkan hanya mengandalkan kecanggihan teknologi maupun *gadget*. Sebab anak adalah tanggung jawab orang tuanya dan akan dimintai pertanggung jawabannya di akhirat kelak.

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam hadis Rasulullah ﷺ yang berbunyi:

حَدَّثَنَا أَبُو الْيَمَانِ أَخْبَرَنَا شُعَيْبٌ عَنْ الزُّهْرِيِّ قَالَ أَخْبَرَنِي سَالِمُ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّهُ سَمِعَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ كُلُّكُمْ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ فَإِمَامٌ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالرَّجُلُ فِي أَهْلِهِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالْمَرْأَةُ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا رَاعِيَةٌ وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا وَالْخَادِمُ فِي مَالِ سَيِّدِهِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ قَالَ فَسَمِعْتُ هَؤُلَاءِ مِنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَأَحْسِبُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ وَالرَّجُلُ فِي مَالِ أَبِيهِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ فَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

Artinya: "Telah menceritakan kepada kami Abu Al Yaman telah mengabarkan kepada kami Syu'aib berkata: Dari Az-Zuhriy berkata: Telah mengabarkan kepadaku Salim bin 'Abdullah dari 'Abdullah bin 'Umar radhiyallahu 'anhuma bahwa dia mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam telah bersabda: "Setiap kalian adalah pemimpin dan setiap pemimpin akan diminta pertanggung jawaban atas yang dipimpinnya. Imam (kepala Negara) adalah pemimpin yang akan diminta pertanggung jawaban atas rakyatnya. Seorang suami dalam keluarganya adalah pemimpin dan akan diminta pertanggung jawaban atas keluarganya. Seorang isteri adalah pemimpin di dalam urusan rumah tangga suaminya dan akan diminta pertanggung jawaban atas urusan rumah tangga tersebut. Seorang pembantu adalah pemimpin dalam urusan harta tuannya dan akan diminta pertanggung jawaban atas urusan tanggung jawabnya tersebut." Dia ('Abdullah bin 'Umar) berkata: Aku mendengar semua itu dari Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam dan aku menduga Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam juga bersabda: "Dan seorang laki-laki pemimpin atas harta bapaknya dan akan diminta pertanggung jawaban atasnya dan setiap kalian adalah pemimpin dan setiap pemimpin akan diminta pertanggung jawaban atas yang dipimpinnya" (HR. al-Bukhâri No.2232).³

³ Muhammad Basuki, *Kitab Shahih Bukhari Online* dikutip dari https://muhamadbasuki.web.id/?kitab=shahih_bukhari&idHadis=2232 pada hari Rabu, 26 Juni 2024 jam 13.01 WIB.

Seiring dengan perkembangan zaman, media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media elektronik yang umum digunakan oleh siswa saat ini adalah media berbasis internet, yaitu TikTok. Mereka senang menggunakan platform media sosial berbasis web seperti halnya TikTok yang bisa ditemukan secara *online* dan menjadi salah satu hal yang membuat mereka tertawa.

Aplikasi TikTok memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan karakter anak-anak, dimulai dari mereka yang kehilangan integritasnya, baik dalam perkataan maupun perbuatan saat membuat konten hingga tidak menghargai orang lain seperti sering mengejek teman dan berperilaku tidak pantas. Anak-anak juga cenderung melewati batasan dengan sering menari tanpa pengawasan atau kendali.⁴

Penggunaan TikTok secara berlebihan juga menyebabkan perubahan akhlak maupun perilaku sang anak yang tidak sesuai fitrahnya. Sifat malu dari mengumbar aurat dan aib pun habis terkikis hingga tak ada lagi batasan privasi demi mengejar popularitas dan menjadi viral.

Selain itu, anak-anak memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan bermain *game*, menonton Youtube, dan lain sebagainya yang menyenangkan hatinya daripada sebatas berkomunikasi. Anak-anak menjadi terlena dengan *gadget* dan tidak peduli lagi dengan belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan keinginan yang timbul dari dalam dirinya untuk belajar, ketertarikan

⁴ Naufal Nafi'ardina & Nur Amalia. "Kajian Dampak TikTok pada Siswa Sekolah Dasar: Kelebihan, Kekurangan, dan Implikasi Pendidikan", *Jurnal Elementaria Edukasia* Vol. 7 No. 1, Maret 2024, hlm. 2393-234. Diakses pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2024 jam 12.28 WIB.

yang dimaksud adalah minat. Anak yang memiliki minat terhadap belajar maka akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut, faktor yang mendorong hasil belajar adalah minat.

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar anak karena besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Sebaliknya, maka akan sulit baginya untuk tekun dan memperoleh prestasi belajar yang baik pada mata pelajaran tersebut.

Hal ini membuat para siswa lupa waktu dalam menggunakan *gadget* dan lupa akan kewajiban utamanya, yaitu belajar. Minat belajar siswa dapat diukur dengan beberapa indikator, yaitu perasaan senang, adanya rasa ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, rajin belajar dan mengerjakan tugas, tekun dan disiplin dalam belajar serta memiliki jadwal belajar.⁵

Berdasarkan latar belakang tersebut dan beberapa gejala yang ditemukan di lapangan, maka penulis tertarik melakukan penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru”.

B. Permasalahan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan beberapa gejala permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka peneliti mengidentifikasikan sebagai berikut:

⁵ Nikmawati, dkk. “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”, hlm. 255-256.

- a. Siswa mengantuk di saat pembelajaran berlangsung akibat begadang memainkan *gadget* hingga larut malam.
- b. Siswa sibuk membahas apa yang viral di TikTok bersama temannya sehingga tidak paham terhadap penjelasan guru.
- c. Siswa tidak bersemangat dan malas-malasan ketika guru menyuruh mengerjakan tugas pembelajaran di sekolah.
- d. Siswa lupa waktu karena kecanduan memakai *gadget* hingga tidak mengerjakan kewajibannya seperti tugas di rumah yang diberikan oleh guru.
- e. Perubahan karakter para siswa baik dari segi perkataan maupun perbuatan yang tidak menghargai orang lain seperti sering mengejek teman, berperilaku tidak pantas layaknya orang dewasa.
- f. Siswa membuat konten di TikTok yang cenderung melewati batas seperti sering menari tanpa pengawasan dan kendali dari orang dewasa.
- g. Siswa yang haus akan pujian dan sanjungan dari berbagai pihak disekitarnya, baik orang tua maupun guru sehingga menghalalkan segala cara agar diakui keeksistensiannya dengan mencari perhatian dari orang lain melalui konten yang ia buat demi menjadi *viral*.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang mengitari kajian ini, maka tidak semua masalah yang telah dipaparkan akan dibahas dan diteliti. Oleh karena itu, peneliti membatasi permasalahan pada “Pengaruh *Gadget* dan Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru”.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan pembatasan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti mengambil sebuah rumusan masalah, yaitu:

- a. Apakah terdapat pengaruh dari *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru?
- b. Apakah terdapat pengaruh dari Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru?
- c. Apakah terdapat pengaruh dari *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru?

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman yang terdapat dalam judul ini, peneliti menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengaruh

Secara garis besar, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁶ Sedangkan menurut WJS. Poerwardaminta, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain.⁷

2. Penggunaan *Gadget*

⁶ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kamus versi *online*/daring (dalam jaringan), dikutip dari <https://kbbi.web.id/pengaruh> pada hari Sabtu tanggal 25 Mei 2024 jam 09.08 WIB.

⁷ Dikutip dari <http://digilib.unila.ac.id/311/11/BAB%20II.pdf> pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024 jam 09.13 WIB.

Menurut Ensiklopedia, *Gadget* (Bahasa Indonesia: Gawai) merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, merujuk pada suatu peranti atau instrumen berukuran kecil yang memiliki fungsi praktis yang spesifik pada setiap perangkatnya dibandingkan dengan teknologi sebelumnya.⁸ Menurut Merriam-Webster, *gadget* adalah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.⁹

3. TikTok

TikTok merupakan sebuah platform media sosial yang memungkinkan pemakainya menciptakan video pendek disertai dengan berbagai macam pilihan fitur seperti musik, stiker filter dan beberapa fitur kreatif lainnya.¹⁰ TikTok umumnya adalah platform media sosial untuk membuat, berbagi, dan menemukan video pendek yang digunakan oleh kaum muda sebagai saluran untuk mengekspresikan diri mereka melalui nyanyian, tarian, komedi.¹¹

4. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap sesuatu secara sukarela dalam mengikuti dan melakukan aktifitas belajarnya.¹²

⁸ Ina Magdalena, dkk. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Rendahnya Pola Pikir pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SD Negeri Gempol Sari Kabupaten Tangerang", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 3 No. 2, Juli 2021, hlm. 169. Diakses pada hari Sabtu tanggal 25 Mei 2024 jam 11.30 WIB.

⁹ Dikutip dari <https://an-nur.ac.id/gadget-definisi-jenis-manfaat-dan-dampaknya-menurut-para-ahli/> pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024 jam 09.40 WIB.

¹⁰ Almaidah Bahri, dkk. "Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia", *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, Vol. 3 No. 1, Januari 2022, hlm. 120. Diakses pada hari Selasa tanggal 4 Juni 2024 jam 11.14 WIB.

¹¹ Dikutip dari <https://sasanadigital.com/manfaat-tiktok/> pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024 jam 09.53 WIB.

¹² Zainal Abidin & Mega Purnamasari. "Peran Kompetensi Sosial Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar)", *Research and Development Journal Of Education*, Vol. 9 No. 1, April 2023, hlm. 516). Diakses pada hari Selasa tanggal 4 Juni 2024 jam 12.41 WIB.

Menurut Lee *et al.*, minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya.¹³

5. Pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam)

Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk menjadikan seseorang mampu menjalankan apa yang diperintahkan oleh Allah dan menjauhi segala larangannya.¹⁴ Menurut Zakiyah Drajat dalam Abdul Majid dan Dian Andayani, mengungkapkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹⁵

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui pengaruh dari *gadget* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.
- b. Untuk mengetahui pengaruh dari Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.

¹³ Dikutip dari <https://eprints.uny.ac.id/67201/3/Bab%20II.pdf> pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024 jam 10.05 WIB.

¹⁴ Anita Wardani, dkk. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 09 No. 02, Januari 2024, hlm. 107. Diakses pada hari Selasa tanggal 4 Juni 2024 jam 13.17 WIB.

¹⁵ Dikutip dari <https://digilib.iiq-annur.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=117&bid=3279> pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024 jam 10.11 WIB.

- c. Untuk mengetahui pengaruh dari *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, seperti:

a. Secara teoritis

- 1) Penelitian ini dapat memberikan penjelasan mengenai adakah pengaruh yang signifikan dari *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Penelitian ini dapat menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan, khususnya bidang kependidikan.
- 3) Penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan bagi penelitian selanjutnya.

b. Secara praktis

- 1) Bagi peneliti dan mahasiswa, memberikan manfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman serta menambah referensi mengenai pengaruh *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai kajian pustaka untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
- 2) Bagi guru, menambah masukan wawasan mengenai pengaruh *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar menjadi pencetus ide-ide untuk mampu berinovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Bagi sekolah, dapat memberikan informasi dan kontribusi pemikiran sebagai peningkatan kualitas pendidikan di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu hubungan adanya timbal balik, hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dan apa yang dipengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Disisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadi sesuatu berubah. Apabila salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.¹⁶

Menurut Hugiono dan Poerwantana, pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan ke arah yang lebih baik.¹⁷

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu baik itu dari watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang mempengaruhi lingkungan yang ada disekitarnya.¹⁸

¹⁶ Nurul Sa'dah, "Pengaruh *E-learning* Inibudi.org terhadap Minat Kunjung Siswa di Perpustakaan SMP Negeri 10 Banda Aceh", *Skripsi*, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019, hlm. 7.

¹⁷ Lulu' Ulfa Deka, "Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru di SDIT Teladan Kota Agung Tanggamus", *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021, hlm. 1.

¹⁸ Ridawaty Sitompul, "Pengaruh Sikap Kenakalan Peserta Didik terhadap Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci", *Skripsi*, Pekanbaru: Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru, 2023, hlm. 12

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah reaksi ataupun daya (kekuatan) berupa dorongan, bujukan, tindakan maupun keadaan yang dapat timbul dari sesuatu seperti watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang mempengaruhi dan membawa dampak perubahan bagi lingkungan yang ada disekitarnya.

2. Penggunaan *Gadget*

Semakin canggih zaman, maka semakin banyak pula *gadget* yang akan digunakan sehingga begitu banyaknya aplikasi canggih yang terus berkembang pesat. Hal ini memungkinkan semakin banyaknya orang yang menggunakan *gadget* untuk kebutuhan dalam mencari serta mendapatkan informasi dengan begitu mudah kapan pun dan dimana pun. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminatnya semakin bertambah dan hampir semua dari kalangan masyarakat yang gemar menggunakan *gadget*. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk unggulannya agar menarik perhatian pengguna, salah satunya adalah para siswa atau remaja milenial.¹⁹

a. Definisi *Gadget*

Definisi dari *gadget* yang begitu luas menunjukkan bahwa kemampuan maupun kapasitasnya dibutuhkan oleh banyak kalangan bahkan keberadaanya pun diakui oleh seluruh dunia. Selanjutnya, akan dipaparkan beberapa definisi *gadget* dari pendapat para ahli maupun peneliti.

¹⁹ Ummi Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2021, hlm. 13.

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur maupun aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.²⁰

Menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli mengungkapkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik dengan penggunaan praktis, akan tetapi sering diketahui sebagai suatu hal baru. Menurut Derry (2013), *gadget* ialah perangkat elektronik yang mempunyai fungsi praktis untuk memudahkan kegiatan manusia. Manumpil (2015) pun turut mengungkapkan bahwa *gadget* adalah sebuah alat teknologi yang berkembang pesat dengan fungsi khusus diantaranya *iphone*, *smartphone*, and *blackberry*. Pendapat lainnya, *gadget* adalah sebuah alat elektronik yang berfungsi membantu pekerjaan manusia dan dapat dibawa kemana pun yang saat ini berkembang.²¹

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah alat elektronik yang menyajikan teknologi terbaru dan sedang berkembang serta memiliki berbagai layanan fitur maupun aplikasi dengan penggunaan praktis untuk memudahkan kegiatan manusia yang dapat dibawa kemana pun dan dimana pun.

²⁰ Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak", *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, Vol. 15 No.1, Maret 2019, hlm. 127. Diakses pada hari Rabu, 26 Juni 2024 jam 15.01 WIB.

²¹ Imas Yuningsih & Siti Masyithoh, "Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan *Gadget*", *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6 No. 1, Juni 2023, hlm. 16-17. Diakses pada hari Kamis, 27 Juni 2024 jam 06.05 WIB.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Penggunaan *Gadget*²²

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak terutama para siswa dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu:

- 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil risiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
- 2) *Self-esteem* yang rendah. *Self-esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- 3) Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
- 4) Kontrol diri yang rendah. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

2) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini,

²² Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur", hlm. 16-18.

individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitasnya bila ada situasi yang tidak diinginkan serta mengalihkan perhatian pada *gadget*.

3) **Faktor Sosial**

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status social yang sangat berpengaruh terhadap perilaku anak-anak sehingga mereka mengikuti tren yang ada di dalam budaya lingkungannya. Hal itulah yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

4) **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

Berikut diuraikan mengenai faktor eksternal.

a) Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini sehingga membuat mereka semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. Dewasa ini, *gadget* yang menampilkan fitur-fitur menarik dan

mampu mengalihkan perhatian para anak sehingga membuat mereka penasaran untuk mengoperasikannya.

Kecanggihan dari *gadget* memudahkan dan memenuhi semua kebutuhan anak-anak dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*.

b) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi, sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu, hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, tetapi faktanya saat ini, orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

c) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dan tuntutan, baik dari teman sebaya maupun masyarakat sehingga banyak orang yang menggunakan *gadget* agar dikatakan eksis. Selain itu, sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakannya.

c. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*²³

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang banyak lewat media sosial seperti menambah relasi baru dan pertemanan.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu sehingga hal itu bukanlah penghalang untuk bisa terhubung dan berkomunikasi.

²³ *Ibid.*, hlm. 19

- 3) Mempermudah para siswa untuk mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti lewat sms atau media sosial seperti WhatsApp kepada guru mata pelajaran.

d. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- 1) *Gadget* memudahkan anak-anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya untuk ditonton seperti pornografi dan video kekerasan.
- 2) Umumnya, para siswa memiliki media sosial di dalam *gadget* pribadi sehingga mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dengan teman ataupun kenalannya dibandingkan belajar.
- 3) Aplikasi yang ada di dalam *gadget* membuat perhatian anak-anak hanya terfokus dengannya sehingga mereka kerap mengabaikan orang disekitar bahkan tidak menganggap kehadiran lawan bicaranya.
- 4) Kebanyakan anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*. Awal menggunakannya memang hanya untuk bermain *game*, namun seiring berjalannya waktu, mereka keasyikan dan kesenangan dengan *gadget* tersebut sehingga menjadi sebuah kebiasaan.
- 5) Bagi anak-anak *gadget* cenderung tidak menguntungkan sebab membuat mereka menjadi malas bergerak dan beraktivitas.²⁴

e. Penggunaan Gadget pada Peserta Didik (Siswa)

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan terhadap para siswa kelas IV sekolah dasar maka terlihat bahwa hampir secara keseluruhan, mereka

²⁴ Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur", hlm. 19-20.

yang menggunakan *gadget* berbentuk *handphone* menghabiskan waktunya untuk mengakses situs Youtube, TikTok, Instagram dan sebagian lainnya untuk bermain *game* dengan durasi 1-2 jam untuk sekali memegang hp. Para siswa yang menggunakan *gadget* pada tahapan sedang, mereka diberikan oleh orang tua di rumah aturan waktu dalam penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu kesehatan fisik maupun perkembangan psikologinya.

Dari hasil wawancara juga diperoleh ada beberapa siswa yang akan mengamuk, menangis, dan marah-marah kepada orang tuanya ketika *gadget* yang mereka mainkan diminta untuk disimpan terlebih dahulu. Mereka mengatakan bahwa bermain *gadget* tidak akan membuat bodoh dan sakit. Tetapi pada kenyataannya, efek yang dirasakan karena terlalu lama bermain *gadget* adalah membuat mata perih, tangan pegal, serta kemampuan untuk konsentrasi dalam belajar menjadi menurun.

Kecanduan negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri terjadi karena para siswa belum mampu dan matang secara emosional sehingga apapun yang tidak sesuai dengan ekspektasinya, membuat mereka menjadi sangat sensitif dan panik. Selain itu, wawancara juga dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah dan para guru. Hasil wawancara tersebut mengatakan bahwa pihak sekolah sudah mempunyai aturan khusus bagi para siswa untuk tidak diizinkan membawa *gadget* ke sekolah. Agar para siswa tidak ketinggalan dalam kemajuan teknologi khususnya *gadget*, pihak sekolah sudah memfasilitasi para siswa kelas tinggi untuk mempunyai tambahan waktu belajar menggunakan *gadget (tablet)* dari sekolah dengan durasi 1 kali seminggu dan 25 menit setiap penggunaannya.

Para guru yang diwawancarai pun selalu memberikan pernyataan bahwa peserta didik diberikan nasihat dan himbauan agar tidak terlalu sering bermain *gadget*, karena itu akan membawa dampak yang buruk kepada psikologi perkembangan mereka, sebab ditemui para siswa yang sering masuk buku kasus sekolah adalah yang waktu bermain *gadgetnya* diatas 4 jam sehari, sehingga mereka sering emosional dan susah terkendali.²⁵

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 5 sampai 10 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit setiap harinya dan anak usia 11 hingga 16 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia dini dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gadget, tidak mau merespons panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain *gadget*, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah.

²⁵ Diren Agasi, dkk. "Pengaruh Pemakaian *Gadget* pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No. 2, Juni 2022, hlm. 10766-10767. Diakses pada hari Kamis, 27 Juni 2024 jam 08.14 WIB.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi, intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang, intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah, intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Jadi, penggunaan gadget merupakan sarana yang memudahkan aktifitas sehari-hari manusia, tetapi harus pandai memperhatikan indikator-indikator penggunaan gadget seperti frekuensi penggunaannya dan durasi waktu menggunakannya agar lebih memanfaatkan penggunaan gadget dengan tepat.²⁶

3. TikTok

a. Definisi Media Sosial TikTok

TikTok adalah salah satu platform media sosial yang perkembangannya paling cepat didunia. TikTok memungkinkan penggunanya untuk membuat video pendek berdurasi 15 detik disertai musik, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Aplikasi TikTok juga digemari oleh berbagai kalangan di Indonesia, termasuk figur publik, namun tidak banyak orang mengetahui asal mula kehadiran TikTok yang menjadi candu ini.²⁷

TikTok adalah aplikasi yang memberikan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-

²⁶ Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur", hlm. 21-24.

²⁷ Melly Septia Pardianti & Velantin Valiant S, "Pengelolaan Konten Tiktok Sebagai Media Informasi", *IKON-Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* Vol. 27 No. 2, Agustus 2022, hlm. 188. Diakses pada hari Kamis, 27 Juni 2024 jam 12.24 WIB.

teman atau pengguna lainnya. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian, gaya bebas, dan masih banyak lagi sehingga mendorong kreativitas penggunanya menjadi *content creator*.²⁸

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa TikTok adalah aplikasi sosial media asal China dengan platform video yang memudahkan penggunanya untuk menonton, mengunduh, membuat, mengunggah serta berbagi video-video berdurasi pendek yang dilengkapi dengan beragam efek unik dan menarik serta fitur musik untuk mendorong para penggunanya mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

b. Sejarah Awal Kemunculan TikTok

Dapat diketahui perkembangan TikTok dari awal kemunculannya hingga puncak populernya saat ini. Aplikasi Tiktok yang dikenal seperti sekarang awalnya tidak muncul sebagai TikTok. Pada September 2016, perusahaan asal China ByteDance meluncurkan aplikasi video pendek bernama Douyin. Dalam waktu 1 tahun, Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari.

Akibat meroketnya popularitas, Douyin melakukan ekspansi ke luar China dengan nama baru yang lebih *eyecatching*, yakni TikTok. Misi Tiktok adalah untuk merekam dan menyajikan kreativitas serta momen berharga dari seluruh penjuru dunia melalui ponsel. TikTok memungkinkan setiap orang untuk menjadi kreator

²⁸ Nur Ilahin, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah", *IBTIDA' Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah*, Vol. 03, No. 01, April 2022, hlm. 113. Diakses pada hari Kamis, 27 Juni 2024 jam 17.20 WIB.

dan mendorong penggunanya untuk membagikan ekspresi kreatif melalui video berdurasi 15 sampai 10 detik. Adapun yang membuat aplikasi TikTok lebih digemari dibandingkan pesaing lain dikarenakan aplikasi hiburan ini memungkinkan bagi penggunanya untuk menjadi kreator baru karena kemudahan dan kesederhanaan dalam mengakses yang menjadi alasan utamanya.

Menurut Kumparan, dari temuan pasar itu, dapat diketahui bahwa penyebab ketertarikan pengguna terhadap aplikasi yang berfokus pada video pendek ini adalah penggunanya tidak memakan banyak waktu dan dapat mengidentifikasi konten. Hampir 4 tahun setelah diluncurkan, TikTok mengalami ledakan popularitas. Pada akhir 2019, tercatat ada 500 juta pengguna aktif di seluruh dunia.²⁹

c. Dampak Positif Penggunaan Media Sosial TikTok³⁰

Dikutip dari Akhmad Asyari & Mirannisa, penggunaan media sosial TikTok bagi siswa dapat memberikan berbagai macam dampak positif, diantaranya:

- 1) Siswa dapat menggunakannya untuk menghilangkan stress dengan melihat konten yang ringan dan mendidik.
- 2) Menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dalam membuat tugas sekolah dengan mengusung konsep bermain sambil belajar.

²⁹ Amanda Wulan, dkk. "Peran dan Fungsi Manajemen Tiktok dalam Pengolahan Media Sosial di Era Digital bagi Generasi Z", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8 No. 1, April 2024, hlm. 4802. Diakses pada hari Kamis, 27 Juni 2024 jam 16.10 WIB.

³⁰ Akhmad Asyari & Mirannisa, "Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa MA Miftahul Ishlah Tembelok", *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 No. 3, Juli 2022, hlm. 431. Diakses pada hari Kamis, 27 Juni 2024 jam 19.23 WIB.

- 3) Aplikasi yang dapat mendorong kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya.³¹
- 4) Dapat menambah wawasan dikarenakan tanpa sadar media sosial membuat seorang terus mengetahui informasi baru, sehingga pengetahuan juga akan terus menjadi luas.

d. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial TikTok³²

- 1) Siswa menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman biasa menjadi berkurang.
- 2) Media sosial akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri. Tidak ada keterbukaan antar sesama, bahwasanya ada orang lain disekitarnya.
- 3) Bagi siswa tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di media sosial. Sehingga akan membuat mereka semakin sulit membedakan antara berkomunikasi di dunia maya dan dunia nyata.
- 4) Media sosial merupakan lahan subur bagi predator untuk melakukan kejahatan.
- 5) Kecanduan. Dengan berbagai fitur yang kekinian di media sosial akan terus membuat kecanduan, terutama para siswa.

e. Penggunaan Media Sosial TikTok pada Peserta Didik (Siswa)

Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Nurulul Fatimah, S.Pd tentang minat belajar matematika siswa serta penggunaan media sosial TikTok pada kelas IV. Hasil dari wawancara tersebut adalah disaat

³¹ Rosiana Octa Firsta, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo", *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2024, hlm. 23.

³² *Ibid.*, hlm. 24-25.

pembelajaran matematika berlangsung, respon siswa terlihat kurang senang, tidak bersemangat, kurang antusias, dan kondisi kelas sangat pasif sehingga siswa tidak mau bertanya maupun menjawab ketika diberi pertanyaan.

Ketika melakukan diskusi kelompok, sebagian siswa membebankan tugas hanya kepada temannya yang pintar dan aktif sedangkan sebagian lainnya asyik bermain serta mengganggu temannya. Selain itu, banyak siswa yang tidak mengerjakan PR terutama siswa laki-laki dan banyak yang mengumpulkan tugas terlambat sehingga mereka tidak ikut istirahat. Minimnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dapat dilihat dari beberapa siswa yang hanya bersedia mencatat materi tersebut.

Penggunaan media sosial TikTok ini sangat mempengaruhi waktu belajar, sehingga siswa cenderung menghabiskan waktunya untuk membuka media sosial tersebut dan membuat minat belajarnya menurun. Guru pun mengetahui jika para siswa menggunakan media sosial TikTok, sehingga mereka hanya bisa mengarahkan para siswa untuk bijak dalam menggunakannya dan orang tua juga harus ikut andil dalam mengawasi. Usaha yang dapat dikerahkan guru agar penggunaan TikTok berdampak positif adalah membagikan video maupun link tentang pembelajaran dari media sosial TikTok di grup WhatsApp sebagai bahan referensi belajar siswa.³³

³³ Finola Anastasia Putri, dkk. "Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Pandean Lamper", *Jurnal Wawasan Pendidikan*, Vol. 3 No. 2, Agustus 2023, hlm. 750. Diakses pada hari Jum'at, 28 Juni 2024 jam 08.16 WIB.

4. Minat Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, harus didasari dengan niat yang lurus dan bersungguh-sungguh. Kegiatan belajar yang dilakukan harus murni dari keinginan diri, tanpa paksaan maupun tekanan. Seorang siswa yang telah bertekad untuk belajar, maka ia akan memiliki rasa ketertarikan tersebut.. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat belajar.

a. Pengertian Minat Belajar

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.³⁴

Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau perasaan lebih suka, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengaturan perilaku, dan hasil interaksi individu dengan kegiatan tertentu.³⁵

Menurut Nuruddin Araniri, minat belajar merupakan kecenderungan dan keinginan yang besar yang menyebabkan seseorang siswa tertarik dalam mengikuti materi pelajaran dengan disertai perasaan senang.³⁶

Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang kuat, kegairahan yang tinggi, dan keinginan yang besar dari seseorang (siswa) dalam mengikuti materi pelajaran dengan perasaan

³⁴ Irma Novraini, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung, *Skripsi Sarjana*, Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023, hlm. 21

³⁵ Nurul Jirana M & Musdalifa Ibrahim, "Hubungan Aplikasi Tiktok terhadap Minat Belajar Mahasiswa PAI Angkatan 2020", *Jurnal Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah Dan Pengembangan (Islamic Science)*, Vol. 1 No. 1, Januari 2023, hlm. 33. Diakses pada hari Jum'at, 28 Juni 2024 jam 17.43 WIB.

³⁶ Nurul Insani Putri Aulia, dkk. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Al-Mau'izhoh*, Vol. 3 No. 1, Juni, 2021, hlm. 17. Diakses pada hari Jum'at, 28 Juni 2024 jam 18.45 WIB.

senang serta mengerahkan segala perhatian, usaha, keterampilan, motivasi, maupun pengetahuannya demi mencapai tujuan tertentu.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto dalam Suyono dan Hariyanto, ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:³⁷

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai sesuatu hal yang menjadi minatnya dari pada hal yang lain.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Menurut Elizabeth Hurlock dalam Susanto, menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:³⁸

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.

³⁷ Suarifqi Diantama & Esti Puji Budiarti, "Model Pembelajaran Karyawisata dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP", *Jurnal Tulisan Ilmiah Pendidikan*, Vol. 9 No. 2, 2020, hlm. 4. Diakses pada hari Jum'at, 28 Juni 2024 Jam 19.59 WIB.

³⁸ Uuz Zakiyah Devi & Ichsan, "Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 07 No. 02, Desember 2022, hlm. 943. Diakses pada hari Sabtu, 29 Juni 2024 Jam 11.17 WIB.

- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah suatu kondisi dimana seseorang memiliki kecenderungan kuat terhadap sesuatu yang dipelajari serta diiringi dengan berbagai ketertarikan seperti perasaan suka, senang, puas dan bangga yang diwujudkan melalui partisipasinya pada aktivitas maupun kegiatan yang berkaitan dengan apa yang menjadi daya tariknya.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari, ada beberapa tanda yang menunjukkan bahwa para siswa sangat termotivasi untuk belajar. Berikut ini adalah beberapa ciri cara siswa belajar di kelas atau di rumah:³⁹

- 1) Perasaan gembira: Orang akan terus belajar secara alami jika mereka puas atau menikmati mata pelajaran yang dipelajarinya.
- 2) Ketertarikan: Pengalaman afektif yang dipicu oleh suatu aktivitas dapat menjadi penyebab ketertarikan seseorang terhadap seseorang, benda atau aktivitas. Orang yang sangat terlibat akan menemukan minat yang besar terhadap mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Sentimen ketertarikan menyampaikan rasa ingin tahu seseorang terhadap suatu hal.
- 3) Perhatian dalam belajar: Perhatian adalah ketika seseorang berkonsentrasi atau melakukan aktivitas jiwa terhadap pengamatan, pemahaman, dan sebagainya sambil mengabaikan yang lain.

³⁹ Siti Masyitoh & Nikki Meiliana, "Hubungan Dukungan Orang Tua dengan Minat Belajar Peserta Didik MI/SD", *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, Vol. 2 No. 7, Juli 2024, hlm. 906. Diakses pada hari Sabtu, 29 Juni 2024 Jam 12.24 WIB.

- 4) Keterlibatan siswa: Jika sesuatu menarik seseorang, mereka akan senang dan tertarik untuk melakukan kegiatan yang terkait dengannya.

d. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal⁴⁰

Menurut Sumadi Suryabrata dalam Syahputra, faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
- c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- d) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

2) Faktor Eksternal⁴¹

Menurut Majid, faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

⁴⁰ Muhammad Rizki, "Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa", dikutip dari <https://doi.org/10.31219/osf.io/nem8f> pada hari Sabtu tanggal 29 Juni 2024 jam 13.40 WIB.

⁴¹ *Ibid.*

- 1) Aspek keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Aspek sekolah yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah metode mengajar, relasi guru dengan siswa, kedisiplinan, keadaan gedung, dan alat pelajaran.
- 3) Aspek masyarakat terdiri dari bentuk kehidupan masyarakat dan teman bergaul.

1) PAI (Pendidikan Agama Islam)

a. Definisi Pendidikan Agama Islam

Menurut Dahwadin & Nugraha, pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal dan memahami, menghayati hingga mengimani dan bertakwa serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan agama Islam sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan hadis melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.⁴²

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam yaitu menumbuhkan rasa lebih percaya kepada Tuhan. Menurut Athiyah Al-Abrasyi mengemukakan tujuan pokok dari pendidikan Islam ialah mendidik budi pekerti dan pendidikan jiwa. Sedangkan menurut Wahid, tujuan umum pendidikan agama ialah membimbing anak agar ia

⁴² Gina Nurvina Darise, "Pendidikan Agama Islam dalam Konteks Merdeka Belajar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan [FTIK] IAIN Manado*, Vol. 02 No. 02, 2021, hlm. 3. Diakses Pada hari Ahad, 30 Juni 2024 jam 12.05 WIB.

menjadi muslim sejati, beriman teguh, beramal sholeh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama dan negara.⁴³

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah menumbuhkan rasa lebih percaya kepada Tuhan Sang Pencipta alam semesta yang berasaskan pada pendidikan budi pekerti maupun jiwa untuk membimbing serta membentuk insan menjadi muslim sejati, beriman teguh, beramal sholeh dan berakhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, agama dan negara.

c. Materi Pendidikan Agama Islam⁴⁴

Adapun materi atau isi pendidikan agama Islam antara lain:

1) Al-Qur'an Hadis, menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

2) Akidah-Akhlak

Akidah merupakan akar atau pokok agama. Akidah berkaitan dengan rasa keimanan yang akan mendorong seseorang melakukan amal saleh, berakhlak karimah dan taat hukum. Sedangkan akhlak merupakan buah ilmu dan keimanan yang menekankan pada bagaimana membersihkan diri dari perilaku tercela (*madzmumah*) dan menghiasi diri dengan perilaku mulia (*mahmudah*) dalam kehidupan sehari-hari melalui latihan kejiwaan

⁴³ Yulia Syafrin, dkk. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, Mei 2023, hlm. 74. Diakses Pada hari Ahad, 30 Juni 2024 jam 12.38 WIB.

⁴⁴ Uci Nurhayati & Muhammad Nu'man, "Komponen Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Orientasinya pada Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 06 No. 02, September 2022, hlm. 173-174. Diakses pada hari Ahad, 30 Juni 2024 Jam 13.23 WIB

(*riyadlah*) dan upaya sungguh-sungguh untuk mengendalikan diri (*mujahadah*).

- 3) Fikih, merupakan sistem atau seperangkat aturan syari'at yang berkaitan dengan perbuatan manusia (*mukallaf*). Aturan tersebut terkait hubungan manusia dengan Allah Ta'ala (*hablum minallah*), sesama manusia (*hablum minannas*) dan dengan makhluk lainnya (*hablum ma'al ghairi*), menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta implementasinya dalam ibadah dan muamalah
- 4) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan masa sekarang dan kecenderungan masa depan.

B. Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan penguat penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru, penulis mengutip beberapa penelitian yang relevan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, dan Santoso (2021) dalam jurnal yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi

sederhana dengan perolehan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,539 < 2,06$) dan signifikansi $0,596 > 0,05$. Selanjutnya, penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,044 > 2,063$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.⁴⁵ Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu pembahasan mengenai *gadget*, memiliki variabel x (variabel bebas) yang sama, yaitu meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* serta menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaannya terletak pada variabel y (variabel terikat) dimana pada penelitian ini, hanya menggunakan satu variabel dependen yaitu minat belajar sedangkan dalam penelitian Nikmawati, dkk. mencakup dua variabel dependen yakni hasil belajar dan minat belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Umami Muthi'ah (2021) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur" menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada posisi sedang, yaitu 57 %, sedangkan hasil minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada kategori sedang, yaitu 76%. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,791$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,093$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} >$

⁴⁵ Nikmawati, dkk. "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Edutech Undiksha* Vol. 9 No. 2, Tahun 2021.

$t_{\text{tabel}} = 2,791 > 2,093$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur.⁴⁶ Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu pembahasan mengenai *gadget* dan minat belajar sebagai variabel y (variable terikat), serta menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaannya terletak pada variabel x (variable bebas) dimana pada penelitian ini menggunakan dua variabel independen yaitu pengaruh penggunaan *gadget* dan TikTok sedangkan dalam penelitian Umami Muthi'ah hanya mencakup satu variabel independen yakni pengaruh penggunaan *gadget*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rosiana Octa Firsta (2024) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media sosial TikTok terhadap minat belajar siswa yaitu: $Y = 3,093 + 0,893X$ diperoleh P (signifikan) $0,000 < 0,05$ atau $t_{\text{hitung}}, 8,817 > t_{\text{tabel}} 1,672$ sehingga media sosial TikTok mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Diperoleh informasi bahwa pengaruh media sosial TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 56,7% dan sisanya 43,3% dipengaruhi oleh factor lain.⁴⁷ Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu pembahasan mengenai media sosial TikTok, minat belajar sebagai variabel y

⁴⁶ Umami Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2021.

⁴⁷ Rosiana Octa Firsta, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo", *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2024.

(variabel terikat), dan mata pelajaran yang diteliti adalah Pendidikan Agama Islam, serta menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaannya terletak pada variabel x (variabel bebas) dimana pada penelitian ini menggunakan dua variabel independen yaitu pengaruh penggunaan *gadget* dan TikTok pada jenjang SD, sedangkan dalam penelitian Rosiana Octa Firsta hanya mencakup satu variabel independen yakni pengaruh penggunaan media sosial TikTok yang penelitiannya dilakukan pada jenjang SMP.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional ini digunakan untuk menjabarkan teori-teori dalam bentuk konkret agar mudah diukur dilapangan dan mudah dipahami. Kajian ini berkaitan dengan Pengaruh *Gadget* dan Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.

TABEL I. KONSEP OPERASIONAL

1. Aspek *Gadget*

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	Penggunaan <i>Gadget</i>	Faktor Internal	1	2
		Faktor Situasional	3	4
		Faktor Sosial	5	6
		Faktor Eksternal	7	8
2	Dampak Negatif	Kejiwaan	10	9
		Pola Pikir	12	11

2. Aspek TikTok

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	Dampak Positif	Menghilangkan Stres	13	14
		Membantu Membuat Tugas	15	16
		Mendorong Kreatifitas	17	18

		Menambah Wawasan	19	20
2	Dampak Negatif	Malas	22	21
		Egois	24	23
		Akhlah atau Komunikasi	26	25
		Kecanduan	28	27

3. Aspek Minat Belajar

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	Internal	Perhatian	29	30
		Keingintahuan	31	32
		Kebutuhan	33	34
		Motivasi	35	36
2	Eksternal	Keluarga	37	38
		Sekolah	39	40
		Masyarakat	41	42

Keterangan :

1 : Sangat Setuju

2 : Setuju

3 : Tidak Tahu

4 : Tidak Setuju

5 : Sangat Tidak Setuju

D. Hipotesis Penelitian

Adapun rumusan hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme.⁴⁸ Positivisme bermakna realitas atau gejala atau fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta-fakta sosial yang terukur.⁴⁹

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah rancangan eksperimen. Eksperimen yang digunakan adalah *quasi experiment*, peneliti tidak melakukan randomisasi dalam penentuan subjek kelompok penelitian, namun hasil yang dicapai cukup berarti, baik ditinjau dari validitas internal maupun eksternal.⁵⁰

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada lembaga pendidikan formal, bertempat di SD Negeri 108 Pekanbaru, Riau. Adapun waktu pelaksanaan penelitian tersebut, yaitu dilakukan pada tanggal 27 Juli-2 Agustus 2024.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm.13; Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm.24.

⁴⁹ Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*, hlm.25.

⁵⁰ Febri Giantara, Reni Amiliya, & Siti Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jawa Tengah: CV. Amerta Media, 2022), hlm.65.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari sumber data yang memiliki ciri-ciri yang sama yang selanjutnya akan menjadi objek penelitian.⁵¹

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru yang terdiri dari 15 kelas, dengan keseluruhan siswa berjumlah 380 orang.

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dan ditetapkan sebagai sumber data dalam penelitian sekaligus mewakili seluruh populasi penelitian.⁵². Dengan demikian, peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Adapun teknik *nonprobability sampling* yang dipilih adalah *purposive sampling*, yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika mempunyai pertimbangan, tujuan tertentu dalam menentukan sampelnya.⁵³

Jumlah anggota sampel yang dibutuhkan peneliti adalah 60 siswa pada jenjang kelas atas yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas IV, V, dan VI dan masing-masing jenjang diwakili oleh 20 orang siswa.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁵⁴

Maka variabel dalam penelitian ini, yaitu:

⁵¹ Febri Giantara, Reni Amiliya, & Siti Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm.16

⁵² *Ibid.*, hlm.18

⁵³ Febri Giantara, Reni Amiliya, & Siti Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm.28

⁵⁴ Febri Giantara, Reni Amiliya, & Siti Aminah, *Metodologi*..... hlm.41

- 1) Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang menyebabkan mempengaruhi atau berefek pada variabel terikat.⁵⁵ → Pengaruh *gadget* (X1) dan TikTok (X2).
- 2) Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang bergantung pada variabel bebas.⁵⁶ → Minat Belajar siswa (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian merupakan alat untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik skala sikap dan wawancara. Skala sikap merupakan suatu kecenderungan tingkah laku untuk berbuat sesuatu dengan cara, metode, teknik, dan pola tertentu terhadap dunia sekitarnya, baik berupa orang-orang maupun berupa objek-objek tertentu.⁵⁷ Di dalam mengukur sikap guru hendaknya memperhatikan tiga komponen sikap, yaitu:

- 1) Kognisi, yaitu berkenaan dengan pengetahuan peserta didik tentang objek,
- 2) Afeksi, yaitu berkenaan dengan perasaan peserta didik terhadap objek, dan
- 3) Konasi, yaitu berkenaan dengan kecenderungan berperilaku peserta didik terhadap objek.⁵⁸

Model untuk mengukur skala sikap pada penelitian ini menggunakan skala sikap yang dikembangkan oleh Likert. Dalam skala likert, peserta didik tidak hanya diminta untuk memilih pernyataan-pernyataan positif saja, tetapi memilih juga

⁵⁵ *Ibid.*, hlm. 41

⁵⁶ *Ibid.*.....

⁵⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm.159.

⁵⁸ *Ibid.*, hlm.160.

pernyataan-pernyataan negatif. Skala likert yang digunakan pada penelitian terbagi menjadi lima item, yaitu sangat setuju, setuju, tidak tahu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Wawancara adalah pertemuan dua orang yang saling bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan maknanya dalam suatu topik tertentu.⁵⁹ Di dalam proses wawancara terdapat orang di wawancarai dan pewawancara. Wawancara dipergunakan untuk mengumpulkan data tambahan dari salah seorang guru mengenai moderasi beragama.

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.⁶⁰ Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data maupun bukti yang valid bahwa peneliti memang melakukan sebuah penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶¹ Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh *gadget* dan TikTok, serta minat belajar siswa adalah kuesioner atau angket.

Dalam penelitian ini terdapat soal setiap variabel yang ditulis dalam angket dan menggunakan skala likert agar variabilitas respon lebih baik dan tidak terjadinya peluang bagi responden untuk bersikap netral, sehingga memaksa responden untuk

⁵⁹ Febri Giantara & Siti Aminah, *Desain Penelitian Pendidikan Kuantitatif* (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2020), hlm.159.

⁶⁰ Febri Giantara. Reni Amiliya. Siti Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm.88.

⁶¹ Rosiana Octa Firsta, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo", hlm. 51.

menentukan sikap dari pertanyaan atau pernyataan yang disediakan dengan mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan. Terdapat 5 skala pilihan yang digunakan untuk kuesioner skala likert dan akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini:

TABEL II. KRITERIA PENILAIAN ANGKET/KUISIONER

Alternatif Jawaban	Skor Item Pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Tidak Tahu (TT)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Selanjutnya peneliti akan membuat instrumen penelitian secara mandiri dengan didasari variabel-variabel yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut:

TABEL III. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

1. Aspek Gadget

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Penggunaan Gadget	Faktor Internal	1	2	2
		Faktor Situasional	3	4	2
		Faktor Sosial	5	6	2
		Faktor Eksternal	7	8	2
2	Dampak Negatif	Kejiwaan	10	9	2
		Pola Pikir	12	11	2
Total					12

2) Aspek TikTok

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Dampak Positif	Menghilangkan Stres	13	14	2
		Membantu Membuat Tugas	15	16	2
		Mendorong Kreatifitas	17	18	2
		Menambah Wawasan	19	20	2
2	Dampak Negatif	Malas	22	21	2
		Egois	24	23	2
		Akhlak atau Komunikasi	26	25	2
		Kecanduan	28	27	2
Total					16

2. Aspek Minat Belajar

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Internal	Perhatian	29	30	2
		Keingintahuan	31	32	2
		Kebutuhan	33	34	2
		Motivasi	35	36	2
2	Eksternal	Keluarga	37	38	2
		Sekolah	39	40	2
		Masyarakat	41	42	2
Total					14

Keterangan :

1 : Sangat Setuju

2 : Setuju

3 : Tidak Tahu

4 : Tidak Setuju

5 : Sangat Tidak Setuju

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 3 variabel dan dibagi menjadi 3 aspek, yaitu aspek *Gadget*, aspek TikTok, dan aspek Minat. Total pernyataan

berjumlah 42 buah, diantaranya 12 pernyataan untuk aspek *Gadget*, 16 pernyataan untuk aspek TikTok, dan 14 pernyataan untuk aspek Minat.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Menurut Azwar, syarat instrumen yang baik adalah yang memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Validitas adalah kecermatan instrumen atau alat ukur dalam menjalankan fungsi ukurnya, definisi lainnya mengatakan kecermatan alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur.⁶²

Reliabilitas menggambarkan suatu ketepatan, konsistensi dan tidak pernah berubah dari sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian meskipun instrumen tersebut berulang kali digunakan sehingga hal tersebut dapat menunjukkan ketepatan dan kemantapan sebuah penelitian.⁶³ Nilai reliabilitas pada penelitian ini mengikuti rumus Alpha Cronbach yaitu besar atau sama dengan 0,60.

Rumus koefisien reliabilitas Alpha Cronbach adalah sebagai berikut :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{ac} = koefisien reliabilitas alpha cronbach

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan

σ_t^2 = jumlah atau total varians

⁶² Joko Subando, *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022), hlm.70.

⁶³ Giantara, Amiliya & Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm.134-135.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini sepenuhnya menggunakan aplikasi SPSS 20 dengan rumus regresi linear berganda. SPSS digunakan untuk mencari nilai dari regresi linear sederhana dari variabel-variabel yang diteliti.⁶⁴

⁶⁴ Giantara, *Statistik Pendidikan Dengan SPSS 21*, hlm.165.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru

Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru berdiri tahun 1982 yang cikal bakalnya dahulu adalah merupakan gabungan dari 2 (dua) sekolah, yaitu Sekolah Dasar Negeri 015 dan 016 Kecamatan Sail Kotamadya Pekanbaru.

Pada tahun 2003 kedua sekolah ini bergabung menjadi satu sekolah dengan nama Sekolah Dasar Negeri 009 Kecamatan Bukit Raya Kelurahan Tangkerang Selatan. Berdasarkan Surat Keputusan Walikota Pekanbaru Nomor 227 Tahun 2011 tanggal 26 September 2011 tentang Penetapan Penomoran (Nomenklatur) dimana SD Negeri 009 Bukit Raya diganti dengan nama SD Negeri 108 Pekanbaru.

Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru berada di dalam kota yang terletak di jalan Merpati Putih Tangkerang Labuai juga berada di pinggir jalan dan jauh dari kebisingan hingga membuat suasana belajar mengajar menjadi tenang dan nyaman.

2. Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru

Adapun Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru adalah:

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya siswa yang beriman dan taqwa, berprestasi, berbudaya dan berwawasan lingkungan menuju Pekanbaru Kota Bertuah.”

b. Indikator Visi

Untuk mewujudkan visi SDN 108 Pekanbaru, maka indikator pencapaian visi adalah sebagai berikut :

1. Terwujudnya proses pembelajaran yang menjunjung tinggi nilai IMTAQ.
2. Terwujudnya pengembangan kurikulum sesuai dengan standar isi.
3. Terpenuhinya standar kompetensi lulusan yang kompetitif.
4. Terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam suasana menyenangkan.
5. Menyiapkan kegiatan ekstra kurikuler sesuai dengan minat dan bakat peserta didik.

Untuk mewujudkan visi diatas, maka misi SD Negeri 108 Pekanbaru adalah:

1. Menumbuhkan dan memperkuat keimanan dan ketaqwaan warga sekolah.
2. Melaksanakan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan partisipatif.
3. Meningkatkan prestasi akademik non akademik dan berprestasi dibidang keagamaan.
4. Membiasakan budaya tertib, disiplin, santun dalam ucapan sopan dan prilaku terhadap sesama berdasarkan iman dan taqwa.
5. Membiasakan lingkungan yang bersih nyaman, indah, dan sehat di lingkungan sekolah dan tempat tinggal menuju Pekanbaru Kota Bertuah.

3. Profil Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru

**TABEL IV. PROFIL SEKOLAH SD NEGERI 108 PEKANBARU
KEC. BUKIT RAYA KOTA PEKANBARU**

1.	Nama Sekolah	SD Negeri 108 Pekanbaru
2.	NSS	101096002108
3.	Status Sekolah	Negeri
4.	Alamat	Jl. Merak Gg. Merpati Putih
5.	Kelurahan	Tangkerang Labuai
6.	Kecamatan	Bukit Raya
7.	Kota	Pekanbaru
8.	Propinsi	Riau
9.	Nilai Akreditasi Sekolah	A
10.	Jumlah Siswa	380 Orang
11.	Jumlah Rombel	13 Rombel
12.	Luas Tanah	1900 m ²
13.	Sertifikat	Hak Milik
14.	Air	Sumur Bor
15.	Listrik	1300 Watt

TABEL V. KONDISI ROMBONGAN BELAJAR SISWA

NO	KELAS	JUMLAH ROMBEL		
		2022/2023	2023/2024	2024/2025
1	1	2	2	3
2	2	2	3	3
3	3	2	2	3
4	4	2	2	2
5	5	3	2	2
6	6	2	2	2
JUMLAH		13	13	15

TABEL VI. JUMLAH SISWA

No	Tahun Pelajaran	Keadaan Siswa														Jumlah
		Kls I		Kls II		Kls III		Kls IV		Kls V		Kls VI		Jumlah		
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	
1	2022/2023	39	28	31	29	32	30	33	23	33	35	30	34	198	179	377
2	2023/2024	40	25	39	27	33	29	28	30	37	24	32	36	209	171	380
3	2024/2025	41	24	43	26	27	28	27	30	35	24	32	36	205	168	373

TABEL VII. KONDISI PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

NO	Ijazah Tertinggi	Kepsek	Guru				Personil Kependidikan			TOTAL
		PNS	PNS	PPPK	GURU KOMITE	Tata Usaha	Penjaga Sekolah	Petugas Pustaka & Satpam		
1	S.1	1	5	8	6	-	-	-	20	
2	D.III	-	-	-	-	-	-	-	-	
3	D.II	-	-	-	-	-	-	-	-	
4	S.P.G	-	-	-	-	-	-	-	-	
5	K.P.G	-	-	-	-	-	-	-	-	
6	P.G.A.N	-	-	-	-	-	-	-	-	
7	SMA/SMK	-	-	-	-	1	1	1	3	
8	SLTP	-	-	-	-	-	-	-	-	
9	SD	-	-	-	-	-	1	-	1	
Jumlah		1	5	8	6	1	2	1	24	

TABEL VIII. SARANA DAN PRASARANA

Nama Barang	Jumlah	Keadaan			Keterangan
		Baik	Rusak Berat	Rusak Ringan	
Ruangan Kelas	11	11	-	-	
Rombongan Relajar	13	13	-	-	
Rumah Kepala Sekolah	-	-	-	-	Tidak Ada
Perpustakaan	-	-	-	-	Tidak Ada
Laboratorium	-	-	-	-	Tidak Ada

Gudang	-	-	-	-	Tidak Ada
WC Guru dan Siswa	6	6	-	-	
Aula	-	-	-	-	Tidak Ada
Ruang Kepsek	-	-	-	-	Tidak Ada
Ruang UKS	-	-	-	-	Tidak Ada
Ruang Pramuka	-	-	-	-	Tidak Ada
Tempat Parkir	-	-	-	-	Tidak Ada
Ruang Majelis Guru	-	-	-	-	Tidak Ada
Rumah Dinas Guru	-	-	-	-	Tidak Ada

B. Penyajian Data

1. Penyajian Hasil Kuesioner/Angket Tentang Pengaruh Penggunaan

Gadget Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru

Di bawah ini akan dipaparkan hasil dari penyebaran angket/kuesioner penelitian:

Bermain membuat saya menjadi tenang

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	6	10,0	10,0	10,0
Setuju	5	8,3	8,3	18,3
Tidak Tahu	4	6,7	6,7	25,0
Tidak Setuju	32	53,3	53,3	78,3
Sangat Tidak Setuju	13	21,7	21,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 45 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Bermain membuat saya menjadi tenang” dan 11 siswa lainnya setuju.

Saya kurang percaya diri karena tidak pandai memainkan gadget

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	6	10,0	10,0	10,0
Setuju	13	21,7	21,7	31,7
Tidak Tahu	22	36,7	36,7	68,3
Tidak Setuju	7	11,7	11,7	80,0
Sangat Tidak Setuju	12	20,0	20,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 22 siswa tidak tahu dengan pernyataan bahwa “Saya kurang percaya diri karena tidak pandai memainkan *gadget*” dan 19 siswa lainnya setuju serta 19 siswa lainnya tidak setuju.

Saya menghabiskan waktu istirahat untuk belajar

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	9	15,0	15,0	15,0
Setuju	23	38,3	38,3	53,3
Tidak Tahu	8	13,3	13,3	66,7
Tidak Setuju	13	21,7	21,7	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 32 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya menghabiskan waktu istirahat untuk belajar” dan 21 siswa lainnya tidak setuju.

Saya tidak nyaman bermain gadget di dekat orang banyak

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	5	8,3	8,3	8,3
Setuju	13	21,7	21,7	30,0
Tidak Tahu	10	16,7	16,7	46,7
Tidak Setuju	25	41,7	41,7	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 32 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak nyaman bermain *gadget* di dekat orang banyak” dan 18 siswa lainnya setuju.

Saya selalu tersenyum kepada orang yang menyapa

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	9	15,0	15,0	15,0
Setuju	3	5,0	5,0	20,0
Tidak Tahu	3	5,0	5,0	25,0
Tidak Setuju	19	31,7	31,7	56,7
Sangat Tidak Setuju	26	43,3	43,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 45 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya selalu tersenyum kepada orang yang menyapa” dan 12 siswa lainnya setuju.

Saya tidak peduli terhadap orang yang menyapa

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	7	11,7	11,7	11,7
Setuju	3	5,0	5,0	16,7
Tidak Tahu	5	8,3	8,3	25,0
Tidak Setuju	26	43,3	43,3	68,3
Sangat Tidak Setuju	19	31,7	31,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 45 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak peduli terhadap orang yang menyapa” dan 10 siswa lainnya setuju.

Saya suka melihat iklan *gadget* terbaru di televisi

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	7	11,7	11,7	11,7
Setuju	20	33,3	33,3	45,0
Tidak Tahu	16	26,7	26,7	71,7
Tidak Setuju	13	21,7	21,7	93,3
Sangat Tidak Setuju	4	6,7	6,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 27 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya suka melihat iklan *gadget* terbaru di televisi” dan 17 siswa lainnya tidak setuju.

Saya malu dianggap tidak gaul atau eksis

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	5	8,3	8,3	8,3
Setuju	17	28,3	28,3	36,7
Tidak Tahu	17	28,3	28,3	65,0
Tidak Setuju	18	30,0	30,0	95,0
Sangat Tidak Setuju	3	5,0	5,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 22 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya malu dianggap tidak gaul atau eksis” dan 21 siswa lainnya tidak setuju.

Saya menangis jika dilarang bermain gadget

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	15	25,0	25,0	25,0
Setuju	20	33,3	33,3	58,3
Tidak Tahu	10	16,7	16,7	75,0
Tidak Setuju	7	11,7	11,7	86,7
Sangat Tidak Setuju	8	13,3	13,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 35 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya menangis jika dilarang bermain gadget” dan 15 siswa lainnya tidak setuju.

Saya tidak mudah marah

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	9	15,0	15,0	15,0
Setuju	15	25,0	25,0	40,0
Tidak Tahu	8	13,3	13,3	53,3
Tidak Setuju	21	35,0	35,0	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 28 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak mudah marah” dan 24 siswa lainnya setuju.

Menurut saya mengejek teman adalah hal biasa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Setuju	7	11,7	11,7	11,7
Setuju	4	6,7	6,7	18,3
Tidak Tahu	6	10,0	10,0	28,3
Tidak Setuju	19	31,7	31,7	60,0
Sangat Tidak Setuju	24	40,0	40,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 43 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Menurut saya mengejek teman adalah hal biasa” dan 11 siswa lainnya setuju.

Bermain *gadget* tidak membuat saya bodoh dan sakit

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Setuju	8	13,3	13,3	13,3
Setuju	10	16,7	16,7	30,0
Tidak Tahu	15	25,0	25,0	55,0
Tidak Setuju	18	30,0	30,0	85,0
Sangat Tidak Setuju	9	15,0	15,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 27 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Bermain *gadget* tidak membuat saya bodoh dan sakit” dan 18 siswa lainnya setuju.

Bermain TikTok membuat saya senang dan semangat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Setuju	11	18,3	18,3	18,3
Setuju	19	31,7	31,7	50,0
Tidak Tahu	16	26,7	26,7	76,7
Tidak Setuju	4	6,7	6,7	83,3
Sangat Tidak Setuju	10	16,7	16,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 30 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Bermain TikTok membuat saya senang dan semangat” dan 16 siswa lainnya tidak tahu serta 14 siswa lainnya tidak setuju.

Saya iri dengan orang lain dan merasa tidak percaya diri

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	12	20,0	20,0	20,0
Setuju	17	28,3	28,3	48,3
Tidak Tahu	15	25,0	25,0	73,3
Tidak Setuju	9	15,0	15,0	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 29 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya iri dengan orang lain dan merasa tidak percaya diri” dan 16 siswa lainnya tidak tidak setuju.

Saya senang saat mendapat tugas dengan menggunakan TikTok

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	12	20,0	20,0	20,0
Setuju	14	23,3	23,3	43,3
Tidak Tahu	7	11,7	11,7	55,0
Tidak Setuju	21	35,0	35,0	90,0
Sangat Tidak Setuju	6	10,0	10,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 26 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya senang saat mendapat tugas dengan menggunakan TikTok” dan 27 siswa lainnya tidak setuju.

Saya kesulitan jika tugas dikerjakan menggunakan TikTok

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	14	23,3	23,3	23,3
Setuju	12	20,0	20,0	43,3
Tidak Tahu	17	28,3	28,3	71,7
Tidak Setuju	14	23,3	23,3	95,0
Sangat Tidak Setuju	3	5,0	5,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 26 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya kesulitan jika tugas dikerjakan menggunakan TikTok” dan 17 siswa lainnya tidak setuju.

Saya suka jika diberi tugas membuat video di TikTok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	8	13,3	13,3	13,3
Setuju	16	26,7	26,7	40,0
Tidak Tahu	11	18,3	18,3	58,3
Tidak Setuju	11	18,3	18,3	76,7
Sangat Tidak Setuju	14	23,3	23,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 25 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya suka jika diberi tugas membuat video di TikTok” dan 24 siswa lainnya setuju.

Saya tidak paham jika mendapat tugas membuat video di TikTok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	11	18,3	18,3	18,3
Setuju	9	15,0	15,0	33,3
Tidak Tahu	13	21,7	21,7	55,0
Tidak Setuju	22	36,7	36,7	91,7
Sangat Tidak Setuju	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 27 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak paham jika mendapat tugas membuat video di TikTok” dan 20 siswa lainnya setuju.

Saya lebih banyak tahu informasi yang mendidik tentang pelajaran lewat konten di TikTok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	19	31,7	31,7	31,7
Setuju	14	23,3	23,3	55,0
Tidak Tahu	12	20,0	20,0	75,0

Tidak Setuju	9	15,0	15,0	90,0
Sangat Tidak Setuju	6	10,0	10,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 33 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya lebih banyak tahu informasi yang mendidik tentang pelajaran lewat konten di TikTok” dan 15 siswa lainnya tidak setuju.

Saya menemukan konten yang tidak mendidik seperti kasus kekerasan dan pornografi di TikTok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	6	10,0	10,0	10,0
Setuju	15	25,0	25,0	35,0
Tidak Tahu	9	15,0	15,0	50,0
Tidak Setuju	11	18,3	18,3	68,3
Sangat Tidak Setuju	19	31,7	31,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 30 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya menemukan konten yang tidak mendidik seperti kasus kekerasan dan pornografi di TikTok” dan 21 siswa lainnya setuju.

Saya malas berbicara dengan siapa pun yang saya temui

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	18	30,0	30,0	30,0
Setuju	25	41,7	41,7	71,7
Tidak Tahu	6	10,0	10,0	81,7
Tidak Setuju	9	15,0	15,0	96,7
Sangat Tidak Setuju	2	3,3	3,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 43 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya malas berbicara dengan siapa pun yang saya temui” dan 11 siswa lainnya tidak setuju.

Saya sering bertegur sapa dengan siapa saja

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	26	43,3	43,3	43,3
Setuju	18	30,0	30,0	73,3
Tidak Tahu	9	15,0	15,0	88,3
Tidak Setuju	5	8,3	8,3	96,7
Sangat Tidak Setuju	2	3,3	3,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 44 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya sering bertegur sapa dengan siapa saja” dan 9 siswa lainnya tidak tahu dan 7 siswa lainnya tidak setuju.

Saya selalu ingin didengar dan diperhatikan ketika berbicara

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	9	15,0	15,0	15,0
Setuju	4	6,7	6,7	21,7
Tidak Tahu	9	15,0	15,0	36,7
Tidak Setuju	15	25,0	25,0	61,7
Sangat Tidak Setuju	23	38,3	38,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 38 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya selalu ingin didengar dan diperhatikan ketika berbicara” dan 13 siswa lainnya setuju.

Saya bersedia menolong jika teman meminta bantuan

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	35	58,3	58,3	58,3
Setuju	21	35,0	35,0	93,3
Tidak Tahu	2	3,3	3,3	96,7
Tidak Setuju	1	1,7	1,7	98,3
Sangat Tidak Setuju	1	1,7	1,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 56 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya bersedia menolong jika teman meminta bantuan” dan 2 siswa lainnya tidak setuju.

Saya malas bertemu dengan siapa pun yang saya kenal

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	26	43,3	43,3	43,3
Setuju	13	21,7	21,7	65,0
Tidak Tahu	9	15,0	15,0	80,0
Tidak Setuju	5	8,3	8,3	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 39 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya malas bertemu dengan siapa pun yang saya kenal” dan 12 siswa lainnya tidak setuju.

Saya tidak merasa kesulitan untuk berlaku sopan santun

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	26	43,3	43,3	43,3
Setuju	18	30,0	30,0	73,3
Tidak Tahu	3	5,0	5,0	78,3
Tidak Setuju	6	10,0	10,0	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 44 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak merasa kesulitan untuk berlaku sopan santun” dan 13 siswa lainnya tidak setuju.

Saya merasa cemas apabila tidak bermain TikTok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	18	30,0	30,0	30,0
Setuju	14	23,3	23,3	53,3
Tidak Tahu	10	16,7	16,7	70,0
Tidak Setuju	10	16,7	16,7	86,7
Sangat Tidak Setuju	8	13,3	13,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 32 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya merasa cemas apabila tidak bermain TikTok” dan 18 siswa lainnya tidak setuju.

Saya tidak pernah bermain TikTok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	10	16,7	16,7	16,7
Setuju	8	13,3	13,3	30,0
Tidak Tahu	10	16,7	16,7	46,7
Tidak Setuju	17	28,3	28,3	75,0
Sangat Tidak Setuju	15	25,0	25,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 32 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak pernah bermain TikTok” dan 18 siswa lainnya setuju.

Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran berlangsung

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	24	40,0	40,0	40,0
Setuju	21	35,0	35,0	75,0
Tidak Tahu	7	11,7	11,7	86,7
Tidak Setuju	3	5,0	5,0	91,7
Sangat Tidak Setuju	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 45 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran berlangsung” dan 8 siswa lainnya tidak setuju.

Saya sibuk bermain ketika guru menerangkan pelajaran

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid Sangat Setuju	27	45,0	45,0	45,0
Setuju	17	28,3	28,3	73,3
Tidak Tahu	5	8,3	8,3	81,7
Tidak Setuju	8	13,3	13,3	95,0
Sangat Tidak Setuju	3	5,0	5,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 44 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya sibuk bermain ketika guru menerangkan pelajaran” dan 11 siswa lainnya tidak setuju.

Saya bertanya pada guru tentang materi yang belum saya pahami

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	27	45,0	45,0	45,0
Setuju	17	28,3	28,3	73,3
Tidak Tahu	4	6,7	6,7	80,0
Tidak Setuju	7	11,7	11,7	91,7
Sangat Tidak Setuju	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 44 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya bertanya pada guru tentang materi yang belum saya pahami” dan 12 siswa lainnya tidak setuju.

Saya tidak memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	10	16,7	16,7	16,7
Setuju	4	6,7	6,7	23,3
Tidak Tahu	2	3,3	3,3	26,7
Tidak Setuju	23	38,3	38,3	65,0
Sangat Tidak Setuju	21	35,0	35,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 44 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung” dan 14 siswa lainnya setuju.

Saya mengulang materi yang telah diajarkan melalui gadget

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	10	16,7	16,7	16,7
Setuju	17	28,3	28,3	45,0
Tidak Tahu	11	18,3	18,3	63,3
Tidak Setuju	14	23,3	23,3	86,7
Sangat Tidak Setuju	8	13,3	13,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 27 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya mengulang materi yang telah diajarkan melalui *gadget*” dan 22 siswa lainnya tidak setuju.

Saya tidak melengkapi catatan ketika tidak masuk belajar

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	20	33,3	33,3	33,3
Setuju	14	23,3	23,3	56,7
Tidak Tahu	11	18,3	18,3	75,0
Tidak Setuju	7	11,7	11,7	86,7
Sangat Tidak Setuju	8	13,3	13,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 34 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya tidak melengkapi catatan ketika tidak masuk belajar” dan 15 siswa lainnya tidak setuju.

Saya belajar atas keinginan dan kesadaran sendiri

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	28	46,7	46,7	46,7
Setuju	12	20,0	20,0	66,7
Tidak Tahu	8	13,3	13,3	80,0
Tidak Setuju	5	8,3	8,3	88,3
Sangat Tidak Setuju	7	11,7	11,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 40 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya belajar atas keinginan dan kesadaran sendiri” dan 12 siswa lainnya tidak setuju.

Saya merasa tertekan dan tidak nyaman ketika belajar

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	20	33,3	33,3	33,3
Setuju	16	26,7	26,7	60,0
Tidak Tahu	8	13,3	13,3	73,3
Tidak Setuju	7	11,7	11,7	85,0
Sangat Tidak Setuju	9	15,0	15,0	100,0

Total	60	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 36 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya merasa tertekan dan tidak nyaman ketika belajar” dan 16 siswa lainnya tidak setuju.

Orang tua selalu menasihati saya untuk rajin belajar

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	41	68,3	68,3	68,3
Setuju	12	20,0	20,0	88,3
Tidak Tahu	5	8,3	8,3	96,7
Tidak Setuju	1	1,7	1,7	98,3
Sangat Tidak Setuju	1	1,7	1,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 53 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Orang tua selalu menasihati saya untuk rajin belajar” dan 5 siswa lainnya tidak tahu serta 2 siswa lainnya tidak setuju.

Orang tua tidak mau membantu saya mengerjakan PR

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	19	31,7	31,7	31,7
Setuju	12	20,0	20,0	51,7
Tidak Tahu	12	20,0	20,0	71,7
Tidak Setuju	13	21,7	21,7	93,3
Sangat Tidak Setuju	4	6,7	6,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 31 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Orang tua tidak mau membantu saya mengerjakan PR” dan 17 siswa lainnya tidak setuju.

Teman-teman sering mengajak saya untuk belajar kelompok

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	18	30,0	30,0	30,0
Setuju	26	43,3	43,3	73,3
Tidak Tahu	8	13,3	13,3	86,7
Tidak Setuju	6	10,0	10,0	96,7
Sangat Tidak Setuju	2	3,3	3,3	100,0

Total	60	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 44 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Teman-teman sering mengajak saya untuk belajar kelompok” dan 8 siswa lainnya tidak setuju.

Menurut saya, cara mengajar sebagian guru tidak menarik

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	5	8,3	8,3	8,3
Setuju	4	6,7	6,7	15,0
Tidak Tahu	15	25,0	25,0	40,0
Tidak Setuju	21	35,0	35,0	75,0
Sangat Tidak Setuju	15	25,0	25,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 36 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Menurut saya, cara mengajar sebagian guru tidak menarik” dan 9 siswa lainnya setuju.

Saya bersama teman-teman di sekitar rumah suka pergi ke toko buku

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	9	15,0	15,0	15,0
Setuju	13	21,7	21,7	36,7
Tidak Tahu	19	31,7	31,7	68,3
Tidak Setuju	14	23,3	23,3	91,7
Sangat Tidak Setuju	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 22 siswa setuju dengan pernyataan bahwa “Saya bersama teman-teman di sekitar rumah suka pergi ke toko buku” dan 19 siswa lainnya tidak setuju.

Teman di dekat rumah suka mengajak saya bermain game online

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Sangat Setuju	9	15,0	15,0	15,0
Setuju	10	16,7	16,7	31,7

Tidak Tahu	6	10,0	10,0	41,7
Tidak Setuju	17	28,3	28,3	70,0
Sangat Tidak Setuju	18	30,0	30,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 35 siswa tidak setuju dengan pernyataan bahwa “Teman di dekat rumah suka mengajak saya bermain *game online*” dan 19 siswa lainnya setuju.

a. Validitas dan Reliabilitas

1) Gadget

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,771	12

Nilai Cronbach's Alpha pada tabel di atas sebesar 0,771 yang artinya data di atas valid. Validitas dapat diukur berdasarkan ketentuan jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$.

2) Tiktok

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,618	16

Nilai Cronbach's Alpha pada tabel di atas sebesar 0,618 yang artinya data di atas valid. Validitas dapat diukur berdasarkan ketentuan jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$.

3) Minat

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,745	14

Nilai Cronbach's Alpha pada tabel di atas sebesar 0,745 yang artinya data di atas valid. Validitas dapat diukur berdasarkan ketentuan jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$.

b. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Gadget</i>	<i>Tiktok</i>	<i>Minat</i>
N		60	60	60
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	38,7333	42,6667	35,9833
	<i>Std. Deviation</i>	6,31347	6,68078	6,84821
	<i>Absolute</i>	,113	,097	,158
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	,085	,097	,158
	<i>Negative</i>	-,113	-,095	-,071
	Kolmogorov-Smirnov Z	,874	,750	1,221
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,430	,628	,101

a. *Test distribution is Normal.*

b. *Calculated from data.*

Interpretasi: Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka data terdistribusi normal.

- 1) Pada tabel di atas dapat dilihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk variabel *Gadget* sebesar 0,430 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal.
- 2) Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk variabel *TikTok* sebesar 0,628 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal.
- 3) Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk variabel *Minat* sebesar 0,101 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal.

c) Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Gadget</i>	1,704 ^a	11	35	,113
<i>Tiktok</i>	1,195 ^b	11	35	,326

a. Groups with only one case are ignored in

computing the test of homogeneity of variance for *Gadget*.

b. Groups with only one case are ignored in

computing the test of homogeneity of variance for *Tiktok*.

Interpretasi: Dari data di atas terlihat bahwa nilai sig untuk variabel *Gadget* (0,113) $> \alpha$ (0,05) yang artinya menunjukkan nilai tes memiliki variansi yang sama (homogen) dan nilai sig untuk variabel *TikTok* (0,326) $> \alpha$ (0,05) yang artinya menunjukkan nilai tes juga memiliki variansi yang sama (homogen).

d) Rumusan Masalah *Gadget* Minat

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	,186 ^a	,035	,018	6,78606	,035	2,086	1	58	,154	1,680

a. Predictors : (Constant), *Gadget*

b. Dependent Variable : Minat

Interpretasi: Pada tabel *Model Summary*, kolom R adalah koefisien korelasi Pearson (0,186) yang menunjukkan tingkat hubungan sebesar 18,6% antara variabel

Gadget dan variabel Minat. Tabel R Square (0,035) menjelaskan bahwa *Gadget* memengaruhi Minat sebesar 3,5%.

ANOVA^a

Model		<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
1	<i>Regression</i>	96,048	1	96,048	2,086	,154 ^b
	<i>Residual</i>	2670,936	58	46,051		
	Total	2766,983	59			

a. *Dependent Variable*: Minat

b. *Predictors*: (*Constant*), *Gadget*

Interpretasi: Tabel Anova memaparkan uji kelinearan.

Ha : Terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Ho : Tidak terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Catatan :

Jika $\text{Sig} > \alpha$ maka Ho diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha$ maka Ho ditolak

Dengan melihat nilai sig (0,154) $>$ α (0,05) maka Ho diterima dengan kata lain tidak terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

e) Rumusan masalah Tiktok Minat

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	,371 ^a	,138	,123	6,41384	,138	9,262	1	58	,004	1,685

a. *Predictors*: (*Constant*), Tiktok

b. *Dependent Variable*: Minat

Interpretasi: Pada tabel Model *Summary*, kolom R adalah koefisien korelasi Pearson (0,371) yang menunjukkan tingkat hubungan sebesar 37,1% antara variabel TikTok dan variabel Minat. Tabel R *Square* (0,138) menjelaskan bahwa TikTok memengaruhi Minat sebesar 13,8%.

ANOVA^a

Model	<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
1 <i>Regression</i>	381,014	1	381,014	9,262	,004 ^b
<i>Residual</i>	2385,970	58	41,137		
Total	2766,983	59			

a. *Dependent Variable*: Minat

b. *Predictors*: (*Constant*), Tiktok

Interpretasi:

Tabel Anova memaparkan uji kelinearan.

Ha : Terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Ho : Tidak terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Catatan :

Jika $\text{Sig} > \alpha$ maka Ho diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha$ maka Ho ditolak

Dengan melihat nilai sig (0,004) $< \alpha$ (0,05) maka Ho ditolak dengan kata lain terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

f) Rumusan masalah Gadget, Tiktok dan Minat

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	,429 ^a	,184	,155	6,29421	,184	6,422	2	57	,003	1,630

a. Predictors: (Constant), Tiktok, Gadget

b. Dependent Variable: Minat

Interpretasi: Pada tabel Model Summary, kolom R adalah koefisien korelasi Pearson (0,429) yang menunjukkan tingkat hubungan sebesar 42,9% antara variabel *dependent* (Minat) dan variabel *predictor* (Gadget dan TikTok). Tabel R Square (0,184) menjelaskan bahwa variabel *dependent* memengaruhi variabel *independent* sebesar 18,4%.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	508,807	2	254,404	6,422	,003 ^b
	Residual	2258,176	57	39,617		
	Total	2766,983	59			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Tiktok, Gadget

Interpretasi:

Tabel Anova memaparkan uji kelinearan.

Ha : Terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Ho : Tidak terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Catatan :

Jika $\text{Sig} > \alpha$ maka H_0 diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak

Dengan melihat nilai sig $(0,003) < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dengan kata lain terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

2. Penyajian Hasil Wawancara Tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti terhadap para narasumber yang terdiri dari 3 orang guru bidang studi PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru, yaitu Pak Agus Suroyo, S.Pd selaku guru bidang studi PAI kelas 4 dan 5, Pak Ardin Harahap, S.Pd selaku guru bidang studi PAI kelas 4, dan Pak Yarmanis, S.Pd selaku guru bidang studi PAI kelas 1 dan 2 bahwasanya mereka sepakat perihal *gadget* dan TikTok yang membawa pengaruh besar terhadap minat belajar para siswa. Hal ini berawal dari pandemi yang terjadi 4 tahun lalu dimana seluruh kegiatan masyarakat termasuk salah satunya adalah proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka beralih ke sistem daring (dalam jaringan) melalui *gadget* sebagai perangkat pendukungnya.

Dewasa ini membawa dampak terhadap proses pembelajaran PAI itu sendiri semenjak pandemi berlangsung hingga kini. Penggunaan *gadget* dan TikTok di SD Negeri 108 Pekanbaru dalam pembelajaran apapun termasuk PAI tidak begitu ditekankan dan diikutsertakan dengan alasan besar pengaruhnya ke arah yang negatif. Meskipun tak dipungkiri masih ada manfaat yang positif terhadap

berlangsungnya pembelajaran khususnya PAI seperti terbantunya guru untuk memberitahu orang tua terkait perkembangan anak selama mengikuti proses pembelajaran maupun himbauan agar memperhatikan hafalannya, memudahkan guru untuk mengingatkan orang tua terkait tugas sang anak apabila terlupa untuk mengerjakan, membantu para siswa untuk menghafal dengan mendengarkan murottal Al-Qur'an di YouTube dan mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemakaian *gadget*, serta memudahkan dalam menambah informasi maupun wawasan pembelajaran PAI tentang bacaan para qori' internasional.

Umumnya para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru tidak mengetahui serta menyadari hubungan fungsi maupun manfaat dari penggunaan *gadget* dan TikTok dengan pembelajaran, yang mereka pahami hanyalah konten-konten negatif dan tidak mendidik seperti adegan joget. Hal ini pun bertolak belakang kegunaannya dalam dunia pendidikan, yang mana tujuan dan fungsi awal dari adanya teknologi termasuk *gadget* adalah berkomunikasi, namun justru pengaruh dari lingkungan serta penggunaan akan kebutuhan masyarakat begitu masif sehingga memunculkan berbagai akibat yang bahkan semakin tidak terkendali, menghilangkan esensi dari kegunaan *gadget* itu sendiri.

Fokus yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah pengaruh *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan penuturan dari para narasumber, yakni Pak Agus Suroyo mengatakan bahwa sebelum pandemi terjadi para siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI, namun hal itu membuat minatnya semakin menurun sejak pandemi 4 tahun yang lalu. Hal senada juga diutarakan oleh Pak Yarmanis

bahwa pengaruh *gadget* dan TikTok begitu berdampak terhadap minat belajar para siswa yang awalnya tinggi mengalami penurunan yang signifikan, Menurut Pak Ardin Harahap, minat membaca para siswa juga menurun dan sangat kurang sekali meskipun berbagai bentuk gambar sudah tersedia di dalam buku dengan tampilan semenarik mungkin, akan tetapi hal itu teralihkan dengan adanya *gadget* dan TikTok yang menurut mereka lebih menarik untuk dilihat sehingga mereka kesulitan dalam memahami penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Kecenderungan para siswa dalam bermain *gadget* dan TikTok dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya pengaruh dari teman yang awal mulanya asyik bermain *game* sehingga membuat penasaran siswa lainnya untuk ikut serta di dalamnya seperti yang diutarakan oleh Pak Agus Suroyo. Menurut Pak Yarmanis, kurangnya pengawasan dari orang tua karena sibuk bekerja membuat sang anak begitu leluasa dalam memainkan *gadget* dan menyebabkan hilangnya kontrol serta kendali dalam pemakaiannya dan anak pun terlalaikan dari membuat tugas. Hal senada juga diungkapkan oleh Pak Ardin Harahap bahwa anak diberi kebebasan dalam penggunaan *gadget* khususnya di rumah. Sebagai guru tidak bisa memantau para siswa 24 jam bahkan orang tuanya karena zaman kini sulit untuk mengendalikan teknologi sebab hampir semua kalangan memakai *gadget*, baik bayi hingga lansia. Maka dari itu, guru agama perlu membentengi para siswa dengan membekali pendidikan agama sebagai langkah awal agar kualitas iman dan akhlakunya menjadi baik.

Dengan adanya permasalahan ini, baik guru maupun orang tua bekerja sama dalam mencari solusi untuk mengatasinya. Khususnya guru, ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk membantu para siswa memahami pelajaran PAI melalui *gadget* dan TikTok seperti yang disarankan oleh Pak Yarmanis, yaitu menampilkan sebuah video mengenai pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian dan kehidupannya. Menurut Pak Ardin Harahap, sebagai guru harus mengarahkan ke hal-hal yang baik seperti menampilkan video bermutu yakni kisah para Nabi dengan tujuan untuk mengontrol dan membatasi penyalahgunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Hal yang hampir sama pun dikatakan oleh Pak Agus Suroyo bahwa dengan menampilkan kisah para Nabi berupa kartun memakai *infocus* serta menghimbau para orang tua melalui grup kelas agar mereka tahu dan mendampingi siswa untuk menonton kisah Nabi yang disarankan oleh guru di YouTube.

Selain penggunaan *gadget* dan TikTok yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa, ternyata berdampak juga terhadap perilaku, komunikasi, fisik, bahkan finansial. Pak Agus Suroyo mengatakan siswa menjadi pribadi yang kurang bergaul dan kurang mampu bersosialisasi dalam bermasyarakat. Pak Ardin Harahap berpendapat bahwa komunikasi yang dilakukan oleh para siswa umumnya membahas tentang informasi kurang baik atau video viral di TikTok seperti konten joget. Pendapat lain juga diutarakan oleh Pak Yarmanis bahwa TikTok berdampak kepada situasi yang tidak baik karena banyak kata-kata di dalamnya yang tidak pantas untuk didengar oleh para siswa dan dengan mudahnya melontarkan apa yang didengarnya kepada sesama teman bahkan guru.

Dari segi perilaku yang lain, menurut Pak Agus Suroyo, di kelas 4 mulai terlihat perubahan yang signifikan tentang mengenal antar lawan jenis sehingga anak yang awalnya tidak tahu menjadi tahu tentang apa itu haid atau mimpi basah (fase pubertas) dan anak terlihat jauh lebih dewasa dari usianya. Pak Ardin Harahap pun kurang lebih mengatakan demikian sebab hal tersebut dipengaruhi oleh tontonan yang dilihat oleh siswa. Perilaku lainnya adalah jika dipanggil, tidak langsung menyaut sebab fokusnya teralihkan oleh *gadget* dan TikTok, perubahan sikap hormat kepada guru hanya berkisar 40%-50% dibandingkan dengan zaman dulu, bahkan sebagian siswa mulai menunjukkan perundungan antar sesamanya. Pak Yurmanis pun mengatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak bisa dilarang dan dihilangkan, akan tetapi hanya bisa dibatasi sehingga orang tua pun harus cakap dan tegas dalam masalah ini.

Dari segi fisik maupun keuangan pun berpengaruh oleh penggunaan *gadget* dan TikTok, yaitu dapat merusak mata serta menambah beban biaya bagi para orang tua untuk membelikan anaknya *handphone* yang sebenarnya belum begitu dibutuhkan.

C. Analisis Data

1. Analisis Hasil Kuesioner/Angket

a. Regresi Linier Berganda (Dasar Teori)⁶⁵

Menurut Kutner, Nachtsheim dan Neter, analisis regresi merupakan salah satu teknik analisis data dalam statistika yang seringkali digunakan untuk mengkaji hubungan antara beberapa variabel dan meramal suatu variabel.

Menurut Kutner *et.al.*, dalam mengkaji hubungan antara beberapa variabel menggunakan analisis regresi, terlebih dahulu peneliti menentukan satu variabel yang disebut dengan variabel tidak bebas dan satu atau lebih variabel bebas. Jika ingin dikaji hubungan atau pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel tak bebas, maka model regresi yang digunakan model regresi linear sederhana. Kemudian jika ingin dikaji hubungan atau pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel tak bebas, maka model regresi yang digunakan adalah model regresi linear berganda (*multiple linear regression model*). Kemudian untuk mendapatkan model regresi linear sederhana maupun model regresi linear berganda dapat diperoleh dengan melakukan estimasi terhadap parameter-parameternya menggunakan metode tertentu. Adapun metode yang dapat digunakan untuk mengestimasi parameter model regresi linier sederhana maupun model regresi linier berganda adalah dengan metode kuadrat terkecil (*ordinary least square/OLS*) dan metode kemungkinan maksimum (*maximum likelihood estimation/MLE*).

⁶⁵ Muhammad Ilham Mubarak, "Regresi Linier Berganda (Dasar Teori)", dikutip dari <https://muhammadilhammubarak.wordpress.com/2018/08/09/regresi-linier-berganda-dasar-teori/> pada hari Ahad, 18 Agustus 2024 jam 23.45 WIB.

Bentuk umum model regresi linear berganda dengan p variabel bebas seperti pada persamaan berikut:

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_{i1} + \beta_2 X_{i2} + \dots + \beta_p X_{ip} + \varepsilon_i$$

Dengan :

Y_i adalah variabel tak bebas untuk pengamatan ke – i, untuk $i = 1, 2, \dots, n$.

$\beta_0, \beta_1, \beta_2, \dots, \beta_p$ adalah parameter.

$X_{i1}, X_{i2}, \dots, X_{ip}$ adalah variabel bebas.

ε_i adalah sisa (error) untuk pengamatan ke – i yang diasumsikan berdistribusi normal saling bebas dan identik dengan rata-rata 0 (nol) dan variansi σ^2 .

b. Koefisien determinasi (R squared)⁶⁶

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi-variabel *independent*. Nilai kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai *R squared* yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel *independent* dalam menjelaskan variasi variabel *dependent* amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel *independent* memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel *dependent*. Secara umum koefisien determinasi untuk data silang (*crossection*) relatif rendah karena adanya variasi yang besar antara masing-masing pengamatan, sedangkan untuk data runtut waktu (*time series*) biasanya mempunyai nilai koefisien determinasi yang tinggi.

Kadangkala peneliti ingin memaksimalkan nilai *R squared* sehingga mencari model yang menghasilkan nilai *R squared* tinggi. Hal ini jika dilakukan berbahaya karena tujuan analisis regresi bukan semata ingin mendapatkan nilai *R squared* yang tinggi, tetapi mencari nilai estimasi

⁶⁶ *Ibid.*

koefisien regresi dan menarik inferensi statistik. Dalam kenyataan empiris biasa ditemukan regresi dengan nilai *R squared* yang tinggi, tetapi nilai koefisien regresi tidak ada yang signifikan atau memiliki tanda koefisien yang berlawanan dari yang diharapkan secara teori. Jadi sebaiknya peneliti lebih melihat logika atau penjelasan teoritis pengaruh variabel *explanatory* terhadap variabel dependen. Jika dalam proses mendapatkan *R squared* tinggi adalah baik, tetapi jika nilai *R squared* rendah tidak berarti model regresi jelek.

Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bias terhadap variabel *independent* yang dimasukkan kedalam model. Setiap tambahan satu variabel *independent*, maka nilai *R squared* pasti meningkat tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *dependent*. Berdasarkan teori pendukung yang telah dipaparkan, maka akan dibuktikan melalui tabel di bawah ini.

c. Rumusan masalah *Gadget*, *TikTok* dan *Minat*

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	,429 ^a	,184	,155	6,29421	,184	6,422	2	57	,003	1,630

a. Predictors: (Constant), *TikTok*, *Gadget*

b. Dependent Variable: *Minat*

Interpretasi: Pada tabel Model Summary, kolom R adalah koefisien korelasi Pearson (0,429) yang menunjukkan tingkat hubungan sebesar 42,9% antara variabel *dependent* (*Minat*) dan variabel *predictor* (*Gadget* dan *TikTok*). Tabel R Square

(0,184) menjelaskan bahwa variabel *dependent* memengaruhi variabel *independent* sebesar 18,4%.

ANOVA^a

Model	<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
1 <i>Regression</i>	508,807	2	254,404	6,422	,003 ^b
<i>Residual</i>	2258,176	57	39,617		
Total	2766,983	59			

a. *Dependent Variable*: Minat

b. *Predictors*: (*Constant*), Tiktok, *Gadget*

Interpretasi:

Tabel Anova memaparkan uji kelinearan.

Ha : Terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Ho : Tidak terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* dengan variabel *dependent*.

Catatan :

Jika $\text{Sig} > \alpha$ maka Ho diterima

Jika $\text{Sig} < \alpha$ maka Ho ditolak

Dengan melihat nilai sig (0,003) < α (0,05) maka Ho ditolak dengan kata lain terjadi hubungan linear antara variabel *predictor* (*Gadget* dan TikTok) dengan variabel *dependent* (Minat).

2. Analisis Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara terhadap para guru bidang studi PAI, peneliti menyimpulkan beberapa hal terkait pengaruh penggunaan *Gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri

108 Pekanbaru bahwasanya *gadget* dan TikTok memiliki dua dampak, positif dan negatif. Secara umum, penggunaan *gadget* dan TikTok cenderung berdampak negatif di kalangan siswa sekolah dasar dan perlu dibatasi guna mencegah dampak negatif lainnya. Hanya dengan cara itu diharapkan mampu mengembalikan minat maupun fokus belajar para siswa agar menjadi stabil dan meningkat seperti sebelumnya

Faktanya, ketidakmampuan dalam pengontrolan diri para siswa seperti sibuk bermain *gadget* hingga acuh pada panggilan guru sebagai bentuk kurangnya penghormatan, terlalaikan dari membuat tugas sebab keasyikan memainkan *gadget*, minat membaca yang menurun karena sudah teralihkan oleh berbagai fitur lengkap TikTok yang dianggap lebih menarik dan menghibur, serta berbagai macam dampak negatif lainnya menunjukkan bahwasanya para siswa di jenjang sekolah dasar belum layak untuk menggunakan *gadget* maupun aplikasi TikTok.

Tapi tak dipungkiri, masih ada dampak positif yang dihasilkan dengan penggunaan *gadget* dan TikTok dalam proses pembelajaran PAI seperti menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan lewat penayangan video di YouTube berupa film kisah para Nabi atau membantu para siswa untuk menghafal surat-surat di Al-Qur'an dengan melihat video para qori' dari dalam dan luar negeri.

Perlu adanya kerja sama antara orang tua dan guru dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan pendidikan yang relevan dengan penelitian ini sebagai langkah pencegahan rusaknya anak bangsa demi kemajuan suatu negara.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru”, maka dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Hasil dari pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa yang dinyatakan pada tabel Model Summary, kolom R adalah koefisien korelasi Pearson (0,186) menunjukkan tingkat hubungan sebesar 18,6% antara variabel *Gadget* dan variabel Minat. Tabel R Square (0,035) menjelaskan bahwa *Gadget* memengaruhi Minat sebesar 3,5% dan sisanya adalah sebesar 96,5% disebabkan oleh faktor atau variabel lain yang tidak digunakan di dalam penelitian ini dengan menunjukkan bahwa pengaruh positif *gadget* sebesar 3,5% mempengaruhi minat belajar siswa dan sisa 96,5% adalah pengaruh negatif yang di hasilkannya. Selain itu, uji kelinearan yang dinyatakan dengan Tabel Anova menunjukkan hasil dengan melihat nilai sig (0,154) > α (0,05) maka H_0 diterima dan dengan kata lain tidak terjadi hubungan linear antara variabel *independent* (*Gadget*) dengan variabel *dependent* (Minat).
2. Hasil dari pengaruh penggunaan TikTok terhadap minat belajar siswa yang dinyatakan pada tabel Model Summary, kolom R adalah koefisien korelasi Pearson (0,371) menunjukkan tingkat hubungan sebesar 37,1% antara variabel

independent (TikTok) dan variabel *dependent* (Minat). Tabel R Square (0,138) menjelaskan bahwa TikTok memengaruhi Minat sebesar 13,8% dan sisanya adalah sebesar 86,2% disebabkan oleh faktor atau variabel lain yang tidak digunakan di dalam penelitian ini dengan menunjukkan bahwa pengaruh positif TikTok sebesar 13,8% mempengaruhi minat belajar siswa dan sisa 86,2% adalah pengaruh negatif yang di hasilkannya.. Selain itu, uji kelinearan yang dinyatakan dengan Tabel Anova menunjukkan hasil dengan melihat nilai sig ($0,004 < \alpha (0,05)$) maka H_0 ditolak dengan kata lain terjadi hubungan linear antara variabel *independent* (TikTok) dengan variabel *dependent* (Minat).

3. Hasil dari pengaruh penggunaan *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa yang dinyatakan pada tabel Model Summary, koefisien korelasi Pearson (0,429) menunjukkan tingkat hubungan sebesar 42,9% antara variabel *independent* (*Gadget* dan TikTok) dan variabel *dependent* (Minat). Tabel R Square (0,184) menjelaskan bahwa variabel *independent* (*Gadget* dan TikTok) memengaruhi variabel *dependent* (Minat) sebesar 18,4% dan sisanya adalah sebesar 81,6% disebabkan oleh variabel lain yang tidak digunakan di dalam penelitian ini dengan menunjukkan bahwa pengaruh positif baik *gadget* maupun TikTok sebesar 18,4% mempengaruhi minat belajar siswa dan sisa 81,6% adalah pengaruh negatif yang di hasilkannya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima dan membuktikan bahwa terdapat pengaruh namun tidak signifikan antara penggunaan *gadget* dan Tiktok terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru. Selain itu, uji kelinearan yang dinyatakan dengan Tabel Anova

menunjukkan hasil dengan melihat nilai $\text{sig} (0,003) < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya telah terjadi hubungan linear antara variabel *independent* (*Gadget dan TikTok*) dengan variabel *dependent* (Minat).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan *TikTok* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 108 Pekanbaru”, maka didapat berbagai implikasi atau manfaat dari penelitian, sebagai berikut:

1. Sebagai upaya kesadaran bagi berbagai pihak terutama orang tua dan guru akan pengaruh negatif yang dihasilkan melalui *gadget* dan *TikTok* terhadap minat belajar para siswa lebih mendominasi daripada dampak positifnya sehingga menyadari bahwa para siswa di jenjang sekolah dasar tidak membutuhkan pemakaian *gadget* selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Terbukanya pikiran para guru untuk mencetuskan ide-ide agar mampu berinovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa selain dari penggunaan *gadget* dan *TikTok*.
3. Merubah pemikiran banyak orang yang selama ini menganggap bahwa *gadget* dan *TikTok* sudah lumrah digunakan oleh semua kalangan. Padahal pemakaian yang tidak sesuai porsi nya membuat penggunaannya tidak cakap dan ramah terkhusus bagi siswa sekolah dasar sebab pemikiran maupun mentalnya yang belum matang tidak mampu mengontrol diri dalam pemakaian *gadget* dan *TikTok*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat bagi siswa, orang tua, guru dan kepada peneliti lain yang berminat mengangkat judul yang sama. Saran yang dapat penulis berikan, yaitu:

1. Bagi siswa agar dapat mengontrol penggunaan *gadget* dan TikTok dengan memusatkan perhatian untuk fokus belajar dan melakukan hal-hal bermanfaat lagi positif.
2. Bagi para orang tua agar selektif dan tegas dalam mengawasi para siswa saat menggunakan *gadget* dan TikTok.
3. Bagi pihak sekolah dan guru agar bertindak tegas untuk menghentikan penggunaan *gadget* dan TikTok di lingkungan sekolah.
4. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian berikutnya. Dan mengingat keterbatasan dalam penelitian ini, diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian yang serupa dengan jumlah sampel yang lebih besar tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal & Purnamasari, Mega. “Peran Kompetensi Sosial Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar)”. *Research and Development Journal Of Education*. Vol. 9 No. 1, 2023, p. 513-519. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)
- Agasi, Diren, dkk. “Pengaruh Pemakaian *Gadget* pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6 No. 2, Juni 2022, p. 10763-107681. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4133>
- Asyari, Akhmad & Mirannisa. “Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa MA Miftahul Ishlah Tembelok”, *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 No. 3, Juli 2022, p. 421-432. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1977>
- Aulia, Nurul Insani Putri, dkk. “Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, *Jurnal Al-Mau'izhoh*, Vol. 3 No. 1, Juni, 2021, p. 9-22. <http://dx.doi.org/10.31949/am.v3i1.3194>
- Bahri, Almaidah, dkk. “Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia”, *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, Vol. 3 No. 1, Januari 2022, p. 120-130. <https://doi.org/10.59141/jiss.v3i01.525>
- Basuki, Muhammad. *Kitab Shahih Bukhari Online* dikutip dari https://muhamadbasuki.web.id/?kitab=shahih_bukhari&idHadis=2232
- Darise, Gina Nurvina. “Pendidikan Agama Islam dalam Konteks Merdeka Belajar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan [FTIK] IAIN Manado*, Vol. 02 No. 02, 2021, p. 1-18. <http://dx.doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>
- Diantama, Suarifqi & Budiarti, Esti Puji. “Model Pembelajaran Karyawisata dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP”, *Jurnal Tulisan Ilmiah Pendidikan*, Vol. 9 No. 2, 2020, p. 1-11. <https://dx.doi.org/10.54438/tulip.v9i2.143>
- Deka, Lulu' Ulfa “Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru di SDIT Teladan Kota Agung Tanggamus”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16924>

- Devi, Uuz Zakiyah & Ichsan. “Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 07 No. 02, Desember 2022, p. 934-948. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6828>
- Fatah, Vera Fauziah, dkk. “Kecanduan *Gadget* Pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung* Vol. 14 No. 2, Oktober 2022, p. 284-291. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i2.2131>
- Firsta, Rosiana Octa. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Babadan Ponorogo”, *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2024. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/28632>
- Giantara, Febri, Amiliya, Reni & Aminah, Siti. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jawa Tengah: CV. Amerta Media, 2022)
- Giantara, Febri & Aminah, Siti. *Desain Penelitian Pendidikan Kuantitatif* (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2020)
- Giantara, Febri. *Statistik Pendidikan dengan SPSS 21* (Pekanbaru: LPPM STAI Diniyah Pekanbaru, 2019)
- Ilahin, Nur. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah”, *IBTIDA' Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah*, Vol. 03, No. 01, April 2022, p. 112-119. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i1.300>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kamus versi *online*/daring (dalam jaringan), dikutip dari <https://kbbi.web.id/pengaruh>
- Magdalena, Ina, dkk. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Rendahnya Pola Pikir pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SD Negeri Gempol Sari Kabupaten Tangerang”, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 3 No. 2, Juli 2021, p. 166-177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1238>
- Masyitoh, Siti & Meiliana, Nikki. “Hubungan Dukungan Orang Tua dengan Minat Belajar Peserta Didik MI/SD”, *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, Vol. 2 No. 7, Juli 2024, p. 898-908. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/210>
- Mubarak, Muhammad Ilham. “Regresi Linier Berganda (Dasar Teori)”, dikutip dari <https://muhammadilhammubarak.wordpress.com/2018/08/09/regresi-linier-berganda-dasar-teori/>

- M, Nurul Jirana & Ibrahim, Musdalifa. "Hubungan Aplikasi Tiktok terhadap Minat Belajar Mahasiswa PAI Angkatan 2020", *Jurnal Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah Dan Pengembangan (Islamic Science)*, Vol. 1 No. 1, Januari 2023, p. 31-40. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/sipakainge/article/download/5251/1466>
- Muthi'ah, Umami. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2021. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/20169>
- Nafi'ardina, Naufal & Amalia., Nur. "Kajian Dampak TikTok pada Siswa Sekolah Dasar: Kelebihan, Kekurangan, dan Implikasi Pendidikan", *Jurnal Elementaria Edukasia* Vol. 7 No. 1, Maret 2024, p. 2392-2410. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8279>
- Nikmawati, dkk. "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Edutech Undiksha* Vol. 9 No. 2, Tahun 2021, p. 254-259. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Novraini, Irma. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMK 7 Bandar Lampung", *Skripsi Sarjana*, Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/33279>
- Nurhayati, Uci & Nu'man, Muhammad. "Komponen Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Orientasinya pada Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 06 No. 02, September 2022, p. 167-184. <https://doi.org/10.30736/ktb.v6i2.1138>
- Pardianti, Melly Septia & S, Velantin Valiant. "Pengelolaan Konten Tiktok Sebagai Media Informasi", *IKON-Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* Vol. 27 No. 2, Agustus 2022, p. 187-210. <https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1905>
- Putri, Finola Anastasia, dkk. "Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Pandean Lamper", *Jurnal Wawasan Pendidikan*, Vol. 3 No. 2, Agustus 2023, p. 745-754. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16260>
- Rizki, Muhammad. "Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa", dikutip dari <https://doi.org/10.31219/osf.io/nem8f>
- Sa'dah, Nurul "Pengaruh *E-learning* Inibudi.org terhadap Minat Kunjung Siswa di Perpustakaan SMP Negeri 10 Banda Aceh", *Skripsi*, Banda Aceh:

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10808>

- Sitompul, Ridawaty. “Pengaruh Sikap Kenakalan Peserta Didik terhadap Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA Negeri 2 Pangkalan Kerinci”, *Skripsi*, tidak diterbitkan, Pekanbaru: Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru, 2023.
- Subando, Joko *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022)*
- Subarkah, Milana Abdillah. “Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak”, *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, Vol. 15 No.1, Maret 2019, p. 12-138. <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (Bandung: Alfabeta, 2022)*;
- Syafrin, Yulia, dkk. “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, Mei 2023, p. 72-77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Wardani, Anita, dkk. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 09 No. 02, Januari 2024, p. 104-110. <https://doi.org/10.37471/jpm.v9i2.856>
- Wulan, Amanda, dkk. “Peran dan Fungsi Manajemen Tiktok dalam Pengolahan Media Sosial di Era Digital bagi Generasi Z”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8 No. 1, April 2024, p. 4801-4807. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13126>
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)*

**L
A
M
P
I
R
A
N**

SURAT IZIN RISET



INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU

Terakreditasi BAN-PT Nomor : 634/SK/BAN-PT/AK-PNB/PT/IX/2023

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100 / Jl. Kuau No. 1 HP. 0811-7069-222 | Website : www.diniyyah.ac.id | Email : admin@diniyyah.ac.id

Pekanbaru, 27 Juli 2024

Nomor : 0581/IAI-DP/VII/2024
Lamp : -
Hal : Izin Riset

Kepada Yth;
Kepala SD Negeri 108 Pekanbaru

di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa (Skripsi), maka dibutuhkan data-data untuk bahan penulisan tugas akhir tersebut, untuk itu mahasiswa kami :

Nama : Windhy Anticha Iswan
NIRM : 1216.20.2949
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 108 Pekanbaru

Bermaksud akan melakukan Riset dan mengumpulkan data di daerah/lingkungan yang Bapak/Ibu pimpin dari tanggal 27 Juli 2024 s/d 27 Oktober 2024, oleh sebab itu kami mohon izin dan bantuan bagi Mahasiswa kami untuk dapat melakukan Riset dan mengumpulkan data dalam menyelesaikan Tugas Akhir Mahasiswa tersebut.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 108 PEKANBARU
KECAMATAN BUKIT RAYA
Jl. Merpati Putih No. 5 Kelurahan Tangkerang Labuai
AKREDITASI : A

NPSN : 10404233

Kode Pos : 28282

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SDN108PKU/VIII/2024/198

Berdasarkan surat dari Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru Nomor : 0581/IAI-DP/VII/2024 Tanggal 27 Juli 2024 Perihal Izin Riset.

Kepala SD Negeri 108 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : WINDHY ANTICHA ISWAN
NIRM : 1216.20.2949
Program Studi : S.1/ Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan Riset pada Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru tanggal 2 Agustus 2024 dengan judul :

" Pengaruh penggunaan Gadget dan Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dikelas Kelas IV, V, VI di SD Negeri 108 Pekanbaru "

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 2 Agustus 2024
Kepala Sekolah

ARTINA, S.Pd
NIP. 19670706 198807 2 001

**ANGKET INSTRUMEN PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN
TIKTOK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SD NEGERI 108 PEKANBARU**

NAMA :

KELAS :

Keterangan pilihan jawaban :

1 : Sangat Setuju (SS)

2 : Setuju (S)

3 : Tidak Tahu (TT)

4 : Tidak Setuju (TS)

5 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Isilah salah satu pilihan jawaban soal-soal dibawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Sebelum pengisian, harap tuliskan nama dan kelas.

No	Pernyataan (Aspek <i>Gadget</i>)	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Bermain membuat saya menjadi tenang					
2	Saya kurang percaya diri karena tidak pandai memainkan <i>gadget</i>					
3	Saya menghabiskan waktu istirahat untuk belajar					
4	Saya tidak nyaman bermain <i>gadget</i> di dekat orang banyak					
5	Saya selalu tersenyum kepada orang yang menyapa					
6	Saya tidak peduli terhadap orang yang menyapa					
7	Saya suka melihat iklan <i>gadget</i> terbaru di televisi					
8	Saya malu dianggap tidak gaul atau eksis					
9	Saya menangis jika dilarang bermain <i>gadget</i>					
10	Saya tidak mudah marah					
11	Menurut saya mengejek teman adalah hal biasa					
12	Bermain <i>gadget</i> tidak membuat saya bodoh dan sakit					

No	Pernyataan (Aspek TikTok)	Pilihan				
		1	2	3	4	5
13	Bermain TikTok membuat saya senang dan semangat					
14	Saya iri dengan orang lain dan merasa tidak percaya diri					
15	Saya senang saat mendapat tugas dengan menggunakan TikTok					
16	Saya kesulitan jika tugas dikerjakan menggunakan TikTok					
17	Saya suka jika diberi tugas membuat video di TikTok					
18	Saya tidak paham jika mendapat tugas membuat video di TikTok					
19	Saya lebih banyak tahu informasi yang mendidik tentang pelajaran lewat konten di TikTok					
20	Saya menemukan konten yang tidak mendidik seperti kasus kekerasan dan pornografi di TikTok					
21	Saya malas berbicara dengan siapa pun yang saya temui					
22	Saya sering bertegur sapa dengan siapa saja					
23	Saya selalu ingin didengar dan diperhatikan ketika berbicara					
24	Saya bersedia menolong jika teman meminta bantuan					
25	Saya malas bertemu dengan siapa pun yang saya kenal					
26	Saya tidak merasa kesulitan untuk berlaku sopan santun					
27	Saya merasa cemas apabila tidak bermain TikTok					
28	Saya tidak pernah bermain TikTok					

No	Pernyataan (Aspek Minat)	Pilihan				
		1	2	3	4	5
29	Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran berlangsung					
30	Saya sibuk bermain ketika guru menerangkan pelajaran					
31	Saya bertanya pada guru tentang materi yang belum saya pahami					
32	Saya tidak memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung					
33	Saya mengulang materi yang telah diajarkan melalui <i>gadget</i>					
34	Saya tidak melengkapi catatan ketika tidak masuk belajar					
35	Saya belajar atas keinginan dan kesadaran sendiri					

36	Saya merasa tertekan dan tidak nyaman ketika belajar					
37	Orang tua selalu menasihati saya untuk rajin belajar					
38	Orang tua tidak mau membantu saya mengerjakan PR					
39	Teman-teman sering mengajak saya untuk belajar kelompok					
40	Menurut saya, cara mengajar sebagian guru tidak menarik					
41	Saya bersama teman-teman di sekitar rumah suka pergi ke toko buku					
42	Teman di dekat rumah suka mengajak saya bermain <i>game online</i>					

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimanakah penggunaan *gadget* dan TikTok di SD Negeri 108 Pekanbaru?
2. Apakah para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru mengetahui fungsi dan manfaat dari penggunaan *gadget* dan TikTok?
3. Bagaimanakah komunikasi antar siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru sejak adanya *gadget* dan TikTok?
4. Bagaimanakah cara agar para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru memahami pelajaran melalui *gadget* dan TikTok?
5. Apakah ada platform khusus yang disediakan oleh guru untuk mempermudah para siswa memahami pelajaran yang diberikan?
6. Apakah Ibu atau Bapak mengetahui faktor yang menyebabkan anak cenderung menggunakan *gadget* dan TikTok?
7. Apakah Ibu atau Bapak mengetahui dampak penggunaan *gadget* dan TikTok pada siswa?
8. Bagaimanakah minat belajar siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru sejak mengenal *gadget* dan TikTok?
9. Apakah minat belajar para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru meningkat dengan adanya *gadget* dan TikTok?
10. Apakah minat belajar para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru menurun dengan adanya *gadget* dan TikTok?

11. Bagaimanakah usaha guru dan orang tua dalam meningkatkan minat belajar para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru melalui *gadget*?
12. Bagaimana perilaku para siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru sejak adanya *gadget* dan TikTok? Apakah ada perubahan atau tidak?
13. Apakah dampak positif penggunaan *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru?
14. Apakah dampak negatif penggunaan *gadget* dan TikTok terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 108 Pekanbaru?

DOKUMEN PENELITIAN



Keterangan Gambar : Visi & Misi SD NEGERI 108 PEKANBARU



Keterangan : Para siswa kelas 4 SD Negeri 108 Pekanbaru sedang mengisi kuesioner/angket.



Keterangan : Beberapa siswa kelas 4 SD Negeri 108 Pekanbaru yang tengah fokus mengisi kuesioner/angket.



**Keterangan : 3 orang guru bidang studi PAI sebagai Narasumber dalam penelitian ini.
Agus Suroyo, S.Pd., Ardin Harahap, S.Pd., dan Yarmanis, S.Pd. (dari kiri ke kanan)**



Keterangan : Lokasi/Tempat Penelitian di SD NEGERI 108 PEKANBARU (Tampak Depan)



Keterangan : Struktur Organisasi SD NEGERI 108 PEKANBARU

DAFTAR KEADAAN GURU DAN PEGAWAI SEKOLAH DASAR NEGERI 108 PEKANBARU

NO	NAMA	NIP	TEMPAT TANGGAL LAHIR	LIP	AGAMA	JABATAN	PANGKAT / GOL	TMT PANGKAT TERAKHIR	BERTUGAS DI SD INI	PERMOHON TERAKHIR	ELUAS/SD/PT PENGSIKIP	KEBERANGKAT
1	ARTINA, S.Pd											
2	YULIDA ELVINA, S.Pd	19670706 198807 2 001	GUNUNG BUNGSU, 06 JULI 1967	P	ISLAM	KEPALA SEKOLAH	PENATA TK/II B	01-10-2018	01-09-2021	01-09-2021	S.1	JULI 2022
3	DESI HARTINI, S.Pd	19690503 200009 2 001	PULAU BINJAI, 03 MEI 1969	P	ISLAM	GURU PAJOK	PENATA II C	01-10-2020	09-07-2019	S.1	MEI 2020	
4	DEBI ARISANDI, S.Pd	19731219 200604 2 002	PEKANBARU, 19 DESEMBER 1973	P	ISLAM	GURU KELAS	PENATA MUDA TK/II B	01-04-2008	01-04-2008	S.1	DESEMBER 2021	
5	LELI INAWATI, S.Pd	19871207 201001 2 012	PEKANBARU, 07 DESEMBER 1987	P	ISLAM	GURU KELAS	PENATA II C	01-04-2021	01-01-2019	S.1	DESEMBER 2021	
6	SANDI YULIANTI, S.Pd	19810617 201407 2 009	SILUNGGANG, 17 JUNI 1981	P	ISLAM	GURU KELAS	PENATA MUDA TK/II B	01-10-2020	28-04-2015	S.1	JUNI 2021	
7	SITI JUNAIDA, S.Pd	19970720 202012 2 017	PEKANBARU, 20 JULI 1997	P	ISLAM	GURU KELAS	PENATA MUDA III A	01-12-2020	01-11-2019	S.1	JULI 2021	
8	JOHAN WAHDINY, SE	19760622 202321 2 004	PEKANBARU, 02 JUNI 1981	P	ISLAM	GURU KELAS						
9	RESTIANI, S.Pd		BAGAN SIAPI - API, 22 JUNI 1976	L	ISLAM	GURU KELAS						
10	RIMA NOFIANTI, S.Pd		HARAPAN MAKUR, 08 SEPTEMBER 1989	P	ISLAM	GURU KELAS						
11	AGUS SUROYO, S.Pd		PEKANBARU, 08 NOVEMBER 1991	P	ISLAM	GURU KELAS						
12	SRI WAHYUNI, S.Pd		SELAT PANJANG, 07 AGUSTUS 1980	L	ISLAM	GURU KELAS						
13	RORI MAULIA ANDRIANI, S.Pd	19970720 202012 2 002	TELUK PINANG, 29 MEI 191986	P	ISLAM	GURU PAI						
14	MOULINA, S.Pd	19970720 202012 2 002	PEKANBARU, 17 JULI 1997	P	ISLAM	GURU KELAS						
15	MIFTA PURNAMA, S.Pd		PEKANBARU, 11 OKTOBER 1989	P	ISLAM	GURU KELAS						
16	NURHAYATI, S.Hum	19680405 201407 2 001	PEKANBARU, 26 AGUSTUS 1989	P	ISLAM	GURU KELAS						
17	ARDIN HARAHAP, S.Pd		Bengkalis, 05 April 1968	P	ISLAM	GURU KELAS						
18	YARMANIS, S.Pd		PEKANBARU, 11 APRIL 1977	L	ISLAM	GURU PAI						
19	AKMAL FAUZI		PASIR PANGARAAN, 24 AGUSTUS 1994	L	ISLAM	GURU PAI						
20	DEWI MAHDALENA		PEKANBARU, 08 JANUARI 1987	L	ISLAM	TAS / OPS						
21	ZAINAL WIRMAN		CERENTI, 02 OKTOBER 1982	P	ISLAM	PENJAGA SEKOLAH						
22	ZULFADLI		PAYAKUMBUH, 05 JULI 1965	L	ISLAM	SATPAM						
23			PEKANBARU, 05 JULI 1977	L	ISLAM	PETUGAS KEBERSIHAN						
24												
25												
26												

Keterangan : Daftar Keadaan Guru dan Pegawai SD NEGERI 108 PEKANBARU



INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH PEKANBARU
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
(LPPM-IAID)

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100/Jl. Kuau No.1 Telp. 0811-7069-222 Website: www.diniyah.ac.id Email: admin@diniyah.ac.id

LEMBAR DISPOSISI

Tanggal Terima: 24 Agustus 2024	Nomor: PAI. 099	Lampiran: File Skripsi a.n. <u>Windhy Antichalswan</u>
Perihal: Cek Plagiarisme Skripsi		
Asal Surat: LPPM IAI Diniyyah Pekanbaru		
Ditujukan: Kepada Yth; <u>Ketua Prodi PAI</u> IAI Diniyyah Pekanbaru	Isi Disposisi: Skripsi atas nama <u>WINDHY ANTICHA ISWAN NIRM: 1216.20.2949</u> dicek Plagiasi, dengan Persentase 29% . ACC , sebagai syarat mendaftar Sidang Munaqasyah pada Program Studi PAI IAI Diniyyah Pekanbaru.	

Pekanbaru, 24 Agustus 2024
a.n. Ketua LPPM IAI Diniyyah
Pekanbaru Sekretaris,




SYAMSUL RIZAL, M.Pd.I.