

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI HAFALAN AL-  
QUR'AN PESERTA DIDIK KELAS IX MTS AL-KHAIRAAT TOMPE  
KECAMATAN SIRENJA KABUPATEN DONGGALA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu*

**Oleh**

**RAMADHAN  
NIM:16.1.01.0053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran , penulis yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an Peserta Didik MTs Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala” benar adalah hasil karya penulis sendiri, jika dikemudian hari terbukti terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan atau di buat orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya di nyatakan batal.

Palu, 17 April 2022 M  
16 Ramadhan 1443 H

Penulis



Ramadhan  
Nim 16.1.01.0053

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-qur'an Peserta Didik Mts Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala" oleh Ramadhan NIM 161010053, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk di ujikan.

Palu, 11 Februari 2022


10 Rajab 1443 H

Pembimbing I



Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I  
NIP. 196706011993031002

Pembimbing II



Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag  
NIP 197205052001121009

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi saudara Ramadhan Nim: 161010053 dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI HAFALAN AL-QUR'AN PESERTA DIDIK DI MTS AL-KHAIRAAT TOMPE KECAMATAN SIRENJA KABUPATEN DONGGALA"**. Yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 22 Juli 2022 M. 23 Dzu'lhijjah 1444 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya tulis ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan beberapa perbaikan.

Palu 01 Agustus 2023 M  
14 Muharram 1445 H

**DEWAN PENGUJI**

JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua Tim Penguji	Rafil Badjeber, M.Pd	
Penguji Utama I	Drs Hamka, M. Ag	
Penguji Utama II	Drs. H .Moh. Arfan Hakim, M, Pd.I	
Pembimbing/Penguji I	Drs H. Gunawan B, Dulumina M.Pd.I	
Pembimbing/ Penguji II	Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag	

**MENGETAHUI**

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Askar, M.Pd.  
NIP. 19670521 199303 1 005

Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam

Sjafir Lobud, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19690313 199703 1 003

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله بر للمعاملين والصلوة والسلام على اشرف انبياء لاورسلين

يسدنا محمد ولعى آله اوصحا به اجمعين

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan, bimbingan dan kesadaran pikiran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur’an Peserta Didik Kelas IX MTs Al Khiaraat Tompe Kecamatan Sirenja Kabupaten Donggala” sebagai proses akhir dari penyelesaian studi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu.

Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada kekasih Allah penghulu umat Rasul pilihan baginda besar Nabi Muhammad Saw. Bersama keluarga dan para sahabatnya sekalian yang telah memimpin umatnya manusia kealam yang benar.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menyempurnakannya, akan tetapi sebagai manusia biasa, tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan. Karena itu kritikan yang sifatnya membangun penulis harapkan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa penghargaan yang tinggi dan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua, Ismail dan Raba yang membesarkan, mendidik dengan penuh kasih sayang dan ketulusan hati, tak ada henti-hentinya memberikan dukungan baik berupa doa, bimbingan, restu serta memberi penguatan ditengah keluh kesah dan tangis demi terselesaikannya pendidikanku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

2. Bapak Prof. Dr. H.Sagaf S. Pettalongi, M.Pd selaku Rektor UIN Datokarama Palu beserta segenap unsur pimpinan (UIN-DK) Palu, yang telah mendorong memberikan kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. H. Askar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu (UIN-DK) Palu, Bapak Dr. Arifuddin M.Arif, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Wakil Dekan II Bapak Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd., dan Ibu Elya S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Dekan III yang telah mengarahkan penulis dalam menempuh perkuliahan di Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu (UIN-DK) Palu.
4. Bapak Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah mengarahkan penulis yakni memberikan motivasi dan dukungan serta telah meluangkan waktu dan pemikirannya kepada penulis sejak awal kuliah sampai menyelesaikan Skripsi.
5. Bapak Dr. H. Ganawan B. Dulumina, M.Pd.I., selaku pembimbing I dan Bapak Jumri H. Tahang Basire, S.Ag.,M.Ag Selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan kesabaran dan keikhlasan sampai skripsi ini tersusun.
6. Para Dosen Universitas Islam Negeri Datokarama (UIN-DK) Palu yang berkat ilmu yang diajarkan telah membuka wawasan berpikir dan cakrawala pengetahuan, sehingga menjadikan landasan yang kokoh bagi penulis dalam mengembangkan keilmuannya pada masa yang akan datang.
7. Ibu Hartin selaku kepala Madrasah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di MTs Al-Khairaat Tompe
8. Saudara kandung penulis terkasih, Fitriani dan Rahmatia yang telah memberikan motivator dalam penyusunan skripsi ini.s

9. Teman-teman PAI 2 angkatan 2016 yang telah bersama-sama berjuang demi terselesaikannya pendidikan di UIN Datokarama Palu, serta berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya yang telah memberikan kebahagiaan canda tawa kalian tidak pernah penulis lupakan sampai kapanpun.

Semoga segala amal kebaikan yang telah kalian berikan kepada penulis akan mendapat ridha, balasan pahala serta berkah dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap, semoga Skripsi ini dapat memberikan nilai tambah dan berguna bagi ilmu pengetahuan, baik di masyarakat, agama, bangsa dan negara Amin.

Palu 8 Juli 2022 M  
9 Zulhijah 1442 H

Penulis

**RAMADHAN**  
**NIM. 16.1.01.0053**

## DAFTAR ISI

**HALAMAN SAMPUL**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**ABSRAK**

**BAB I        PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Batasan Masalah.....	5
D. Defenisi Oprasional Variabel.....	6
E. Garis-Garis Besar Isi.....	7

**BAB II        KAJIAN PUSTAKA**

A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Pengertian Gadget.....	10
C. Hafalan Al-qur'an.....	20
D. Kerangka Berfikir.....	28
E. Hipotesis Statistik.....	29

**BAB III       METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	30
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D. Variabe Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	36



<b>G. Uji Instrumen Penelitian.....</b>	<b>38</b>
<b>H. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>39</b>

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

<b>A. Hasil penelitian.....</b>	<b>43</b>
<b>B. Pembahasan.....</b>	<b>87</b>

**BAB V PENUTUB**

<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>88</b>
<b>B. Implikasi penelitian.....</b>	<b>89</b>
<b>C.</b>	

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**PERSURATAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 populasi peserta didik kelas IX.....	31
Tabel 3.2 skor pernyataan skala.....	35
Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen.....	35
Tabel 4.1 sarana prasarana MTs al-Khairat Tompe.....	45
Tabel 4.2 daftar nama-nama pendidik MTs al-Khairat Tompe.....	47
Tabel 4.3 jumlah peserta didik MTs al-Khairat Tompe.....	48
Table 4.4 uji validitas instrument X.....	49
Tabel 4.5 uji Realibilitas instrument variabel X.....	50
Tabel 4.6 uji normalitas.....	51
Tabel 4.7 terdapat 1 aplikasi al-Qur'an dalam gadget saya.....	52
Tabel 4.8 terdapat lebih dari 1 aplikasi al-Qur'an dalam gadget saya.....	53
Tabel 4.9 saya menggunakan gadget sejak SD.....	53
Tabel 4.10 saya memiliki waktu khusus untuk menghafal menggunakan gadget.....	54
Tabel 4.11 saya menggunakan gadget untuk muroja'ah.....	55
Tabel 4.12 saat muroja'ah saya mematikan semua aplikasi di gadget.....	55
Tabel 4.13 saya menggunakan al-Qur'an dalam gadget utnuk menghafal .....	56
Tabel 4.14 saya menghafal 10 ayat dalam 1 surah setia hari menggunakan gadget.....	57
Tabel 4.15 saya mengunakan gadget dengan segala fasilitasnya lebih dari 3 jam/hari.....	57
Tabel 4.16 saya mendengarkan 3 kali murottal untuk menghafal 10 ayat al-Qur'an.....	58
Tabel 4.17 pada malam hari waktu saya tersita aktif bermain gadget.....	59
Tabel 4.18 saya lebih mengutamakan menghafal al-Qur'an daripada bermain gadget.....	59
Tabel 4.19 ketika waktu luan, saya mendengarkan murottal al-Qur'an lewat gadget.....	60
Tabel 4.20 saya menggunakan gadget sepulang sekolah untuk menghafal al-Qur.....	60
Tabel 4.21 saya lupa untuk menghafal al-Qur'an ketika sedangasyik bermain gadget.....	61
Tabel 4.22berapa aplikasi dalam gadget mengganggu konsentrasi saya menghafal al-Qur'an.	61

Tabel 4.23 saya tidak cocok menggunakan gadget untuk menghafal al-Qur'an.....	62
Tabel 4.24 hasil anngket penggunaan gadget responden.....	63
Table 4.25 deskripsi angket.....	64
Table 4.26 tabulasi data untuk menghitung nilai rata-rata.....	65
Tabel 4.27 standar deviasi.....	67
Tabel 4.28 kualitas variable X.....	68
Tabel 4.29 daftar nilai prestasi hafalan al-Qur'an.....	69
Tabel 4.30 menghitung nilai rata-rata variable y.....	71
Tabel 4.31 standar deviasi y.....	72
Tabel 4.33 analisis hubngan variable.....	73
Tabel 4.34 pemberian pedoman memberikan koefisien korelasi.....	76
Tabel 4.45 penolong analisis regresi pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan al-Qur'an peserta didik.....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran A

Lampiran A. 1 Hasil Angket yang sudah di Validasi.....	88
Lampiran A. 2 Hasil Angket Penggunaan Gadget.....	89
Lampiran A. 3 Tabel t.....	90
Lampiran A. 4 Nilai Prestasi Hafalan al-Qur'an peserta didik.....	91
Lampiran A. 5 Dokumentasi.....	92

# BAB I

## PENDAHULUAN

### *A. Latar Belakang*

Perkembangan dan kemajuan teknologi sekarang ini berlangsung sedemikian cepat sehingga membawa dunia memasuki era globalisasi serba maju dan modern. Pada zaman serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan serba praktis, efektif dan efisien.

Dalam era global sekarang ini, teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yang semakin berkembang saat ini adalah media elektronik. Berbagai macam media elektronik di antaranya adalah televisi, computer, handphone dan lain sebagainya. Media elektronik tersebut diciptakan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari serta memperoleh berbagai informasi. Sehingga untuk mendapatkan informasi atau memberikan informasi kepada keluarga, teman dan sahabat dengan mudah meskipun saling berjauhan satu sama lain.

Media elektronik yang sangat berpengaruh pada masa sekarang ini adalah *gadget*, karena *gadget* atau handphone (smartphone) dapat digunakan sebagai alat komunikasi, alat memperoleh informasi, media belajar serta media hiburan.<sup>1</sup>

*Gadget* merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan di rancang dengan teknologi canggih. Sesuai dengan pendapat widiawati yang menyatakan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring social, hobi, bahkan hiburan.<sup>2</sup>

Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini membuat gadget dengan berbagai jenis dan fitur dan aplikasi yang menarik seperti

---

<sup>1</sup>Darsun Hidayat, *komunikasi antar pribadi dan mediana* ( Yogyakarta :Graha Ilmu 2012) h.197

<sup>2</sup> Widyawati. I. Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: universitas budi luhur ,E-journal keperawatan 6,1-6

*twiter, Instagram, facebook, whatapp, line, you tube* dan aplikasi lainnya, dengan hadirnya aplikasi tersebut dapat mempermudah dalam mengakses informasi dan aktifitas ataupun pembelajaran seperti yang dilakukan pelajar dan mahasiswa sekarang ini yang dimana pada masa pandemi covid 19 pembelajaran dilakukan serba online dari rumah masing-masing .

*Gadget* yang dahulu merupakan barang mewah dan hanya dimiliki oleh orang-orang yang dengan tingkat ekonomi menengah ke atas, sekarang setiap orang dapat memilikinya sampai pada masyarakat yang tingkat ekonomi bawah mulai dari anak-anak hingga orang dewasa hampir di seluruh lapisan masyarakat telah menggunakan *gadget*.

Tidak bisa di pungkiri lagi penggunaan *gadget* terhadap peserta didik pasti berdampak positif maupun negatif. Dampaknya juga tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar terutama bagi siswa dan mahasiswa. Adapun dampak positif gadget bagi siswa antara lain yaitu untuk mempermudah mendapatkan informasi, mempermudah para siswa berkonsultasi pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti, sebagai sarana untuk menambah pengetahuan atau mempelajari secara mendalam materi yang mungkin masih kurang jelas dipahami sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran, efektifitas dan efisien. Apalagi pada saat pandemi covid 19 sekarang ini dimana gadget sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena semua proses pembelajaran di ahlikan ke system online yang mana siswa ataupun guru berperan aktif dalam menggunakan gadget seperti handphone dan laptop. Dan hal ini tentunya berdampak terhadap proses pembelajaran dan prestasi atau hasil belajar siswa.

Al-qur'an Al-karim adalah petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman. Orang yang bepegang teguh padanya, baik dengan membaca, menghafal, maupun menerapkan hukum-hukumnya sebagai pegangan hidupnya, maka Allah akan memberinya petunjuk dari kesesatan hidup di dunia dan Al-qur'an akan memberikan syaf'at yang dapat melindunginya dari azab pada hari kiamat.

Allah swt,berfirman dalam QS. al-Qomar/54;17و

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Terjemehannya ;

“Dan sesungguhnya telah kami mudahkan Al-Qur’an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mengambil pelajaran?”<sup>3</sup>

Dalam hadis juga di jelaskan

Rasulullah SAW , bersabda dalam hadis nya

عَنْ عُثْمَانَ – رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ - عَنِ النَّبِيِّ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ-  
قَالَ <<خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ أَوْ عَلَّمَهُ>> رواه الخاربي

Artinya:

Dari Utsman radhiallahu anhu dari Nabi Shallallahu Alaihi wa sallam beliau bersabda:

“orang yang paling baik di antara kalian adalah seorang yang belajar Al-qur’an dan mengajarkannya.” (HR. Al-Bukhari no 4639)

Menaghafal Al-qur’an merupakan amalan mulia yang mendatangkan banyak manfaat dan kebaikan bagi penhafal di dunia dan akhirat. Allah menjanjikan bagi penhafal Al-qur’an banyak keutamaan dan kebaikan dunia. Di antaranya, orang yang lebih banyak menghafal Al-qur’an banyak keutamaan dan kebaikan dunia. Diantaranya, orang yang banyak menghafal Al-qur’an nya diutamakan menjadi imam sholat kaum muslimin.

Allah SWT. Telah memerintahkann kepada kaum muslimin untuk memperhatikan Al-qur’an dengan mambacanya, mentadabburinya, dan

---

<sup>3</sup> Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an dan terjemahnya*, (bandung :syaamil Qur’an 2012), h. 530.

mengamalkannya. Al-qur'an dijadiakan sebagai pedoman hidup dan santapan ruqiyah supaya mendapatkan kehidupan yang baik dan barokah di bawah naungan petunjuknya. Al-qur'an sebagai kitab suci dan sekaligus pedoman hidup umat Islam harus dijaga keasliannya agar tidak berubah baik dari segi bacaan, huruf, dan maknanya. Salah satu cara untuk menjaga keaslian Al-qur'an dari segala macam bentuk perubahan adalah dengan cara menghafalnya.

Di era modern seperti sekarang ini, sangat penting memperhatikan pendidikan Agama peserta didik terutama tentang pendidikan qur'an, Orang tua yang sadar dengan pendidikan Al-qur'an mengharapkan anak-anak keturunan mereka dapat mempelajari dan menghafal Al-qur'an seperti ulama terdahulu. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, saat ini telah hadir banyak sekolah yang supaya untuk mengoptimalkan pendidikan anak. Salah satunya adalah sekolah Madrasah Tsanawiyah Al-khairat/MTs Al-Khairat Tompe yang pada hakikatnya adalah sekolah yang mengimplementasikan konsep pendidikan Islam yang berwawasan iman dan takwa (IMTAQ) dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IMTEK) menyongsong desentralisasi pendidikan, untuk menjawab tantangan zaman. Seperti MTs Al-khairat Tompe sebagian mayoritas siswanya menghafalkan Al-qur'an (Ayat dan surah-surah pendek), masing-masing mempunyai kualitas dan kadar hafalan yang berbeda. Ada yang baik dan ada yang kurang baik kurang baik kualitas hafalannya. Kualitas hafalan siswa dapat dilihat dari tingkat bacaan, kefasihan dan kelancaran bacaan Al-qur'an.

Untuk mendapatkan kualitas hafalan Al-qur'an banyak cara yang dapat dilakukan pada zaman sekarang ini. Salah satunya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, diantaranya menggunakan media *gadget*. *Gadget* memiliki berbagai fitur dan desain yang menarik serta dapat diakses di mana saja dan kapan saja ketika dibutuhkan. Disadari atau tidak, teknologi telah mengubah pemikiran dan gaya hidup seseorang.

*Gadget* menimbulkan kelebihan dan kekurangan dalam menghafal Al-qur'an, Kelebihan *Gadget* dalam menghafal Al-qur'an diantaranya yakni dapat digunakan sebagai media untuk membuka Al-qur'an dalam bentuk aplikasi,



sehingga dapat membacanya kapan saja dibutuhkan, dan juga dapat digunakan untuk mendengarkan murotal ayat-ayat Al-qur'an agar dapat mengingat ayat yang telah dihafal serta mempelajari makrajnya. Sedangkan kekurangan gadget dalam menghafal Al-qur'an di antaranya adalah menciptakan sifat malas dengan adanya fitur-fitur yang menarik seperti facebook,youtube,tiktok, terutama game dan aplikasi lainnya yang dapat membuat mereka kecanduan untuk mengaksesnya sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia dan melupakan waktu belajar.

Dari hasil pengamatan di lapangan Sebagian kalangan masyarakat di kecamatan sirenja menganggap bahwa gadget hanyalah membawa dampak negatif bagi peserta didik, tanpa memandang juga dampak positif yang ditimbulkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-qur'an Peserta Didik Kalas IX MTs Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala”**

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan Al-qur'an pada kelas IX MTs A-Khairat Tompe

Dari pernyataan ini rumusan pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* yang memiliki fasilitas aplikasi Al-qur'an terhadap siswa kelas IX MTs Al-Khairat Tompe ?
2. Apakah ada pengaruh *gadget* yang memiliki fasilitas aplikasi Al-qur'an terhadap prestasi hafalan Al-qur'an peserta didik kelas IX MTs Al-khairat Tompe?

### ***C. Tujuan dan kegunaan penelitian***

#### 1. tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* yang memiliki fasilitas aplikasi Al-qur'an peserta didik kelas IX Mts Al-Khairat Tompe.
- b. Untuk mengungkap adakah dampak dan pengaruh penggunaan *gadget* yang memiliki fasilitas aplikasi Al-qur'an terhadap prestasi hafalan Al-qur'an peserta didik pada kelas IX MTs Al-Khairat Tompe

## 2. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan yang mencakup kegunaan ilmiah maupun praktis.

### a) Kegunaan ilmiah

- 1) Diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap penggunaan gadget pada peserta didik.
- 2) Diharapkan dapat menjadi masukan atau bahan informasi/referensi bagi penelitian selanjutnya ataupun mahasiswa lain yang berminat mendalami studi tentang pengaruh penggunaan gadget.
- 3) Diharapkan dapat membanggakan khasanah keilmuan Pendidikan Agama Islam IAIN Palu

### b) Kegunaan praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan manfaat terutama bagi Peneliti

#### 1) Peneliti

Diharapkan hasil temuan penelitian ini memberikan kontribusi pengalaman penting bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris yang sejalan dengan disiplin ilmu peneliti.

#### 2) Peserta didik

Diharapkan penelitian ini memberikan pelajaran terhadap peserta didik, khususnya siswa kelas IX MTs Al-Khairat Tompe dalam menggunakan *gadget*, supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berifat positif terhadap hafalan Al-qur'an nya.

#### 3) Sekolah

Diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi

pemikiran atau saran dan kebijakan sekolah khususnya terkait dengan penggunaan gadget dikalangan peserta didik.

#### ***D. Definisi Operasional Variabel***

Definisi operasional variable dimaksudkan untuk memberikan gambar yang jelas tentang variabel-variabel yang diperhatikan. Agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pembahasan maka diberikan batasan judul dan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

##### ***1. Penggunaan Gadget***

Penggunaan *gadget* yang peneliti maksudkan adalah aplikasi android/smartphone yang memuat perangkat lunak Al-qur'an yang dapat diakses secara digital sebagai media untuk membaca dan mendengarkan ayat-ayat Al-qur'an yang dapat diakses secara digital sebagai media untuk membaca dan memperdengarkan ayat-ayat Al-qur'an sehingga membantu penghafalan.

##### ***2. Prestasi hafalan Al-qur'an***

Prestasi hafalan Al-qur'an yang dimaksud dalam peneliti ini adalah kemampuan hafalan jumlah ayat-ayat dan surah-surah pendek pada juz 30 dari Al-qur'an.

#### ***E. Garis-garis besar isi***

Untuk mempermudah bagi pembaca tentang pembahasan dalam skripsi ini, maka penulis menganalisa secara garis besar menurut ketentuan yang ada dalam komposisi skripsi ini. Oleh karena itu, garis besar pembahasan ini berupaya menjelaskan seluruh hal-hal yang diungkap dalam materi pembahasan tersebut antar lain, sebagai berikut :

## BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, definisi operasional variabel, dan garis-garis besar.

## BAB II Kajian Pustaka

Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang penelitian terdahulu, penggunaan gadget, hafalan Al-qur'an, kerangka berfikir, dan hipotesis statistik.

## BAB III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV , Adalah keseluruhan hasil penelitian meliputi gambaran umum atau profil Mts Al-khairat Tompe dan kelas IX yang di dapatkan melalui metode penelitian yang sudah di rancang untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V, memberikan kesimpulan dan implikasi penelitian dari hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. *Penelitian terdahulu*

Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan para peneliti sebelumnya dan telah diuji hasil sebelumnya berdasarkan metode penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut dapat dijadikan referensi sebagai perbandingan antara penelitian yang sekarang dengan sebelumnya. Dalam penelitian ini dengan judul “pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan Al-qur’an peserta didik” penulis menggunakan tiga judul penelitian yaitu:

Ringkasan hasil penelitian

1. Peneliti : Moh Ikhsan kahar

Judul penelitian : pengaruh penggunaan smartphone terhadap kepribadian peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama islam di SMK Negeri 3 palu.  
Persamaan : variabel penelitian (smartphone) perbedaan : Menggunakan analisis regresi linier berganda, lokasi penelitian, waktu penelitian dan teknik pengambilan sampel (accden sampling). Hasil penelitian : penggunaan smartphone mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kepribadian peserta didik di SMK Negeri 3 Palu

2. Peneliti : Nurmasari

Judul penelitian : pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat prestasi siswa SMPN Satu pakisjaya karawang persamaan: variabel penelitian (*gadget*), teknik pengujian instrument , dan menggunakan teknik analisis data(analisis

deskriptif). Perbedaan : lokasi penelitian, teknik pengambilan sampel,dan waktu penelitian.Hasil penelitian : penggunaan gadget terdapat pengaruh ketergantungan yang mempengaruhi nilai pretasi siswa.

### 3. Peneliti : atik schowatul khoiriyah

Judul penelitian pengaruh intensitas menggunakan Handphone terhadap kualitas hafalan Al-qur'an santri di rumah Thafiz qur'an al amin jati sari semarang. persamaan : variabel penelitian (handphone dan hafalan Al-qur'an),dan pengujian instrument penelitian. perbedaan : lokasi penelitian, objek penelitian, waktu penelitian dan teknik analisis data. Hasil penelitian : tidak terdapat pengaruh negatif terhadap kualitas hafalan santri dirumah Tahfiz quran al amna jatisari semarang

## ***B. Penggunaan Gadget***

### 1. Pengertian penggunaan gadget

Pengunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng dan akhiran an. Arti kata penggunaan menurut kamus besar Bahasa Indonesia(KBBI) adalah suatu proses,cara,perbuatan menggunakan sesuatu.jadi penggunaan adalah tindakan memakai suatu benda atau alat dengan tujuan dan fungsi tertentu. <sup>1</sup>

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia;acang) adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk suatu perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi

---

<sup>1</sup> *Kamus besar bahas Indonesia* (KBBI) Ehta setiawan, 2012

praktis, spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu hal yang baru atau perangkat yang di selalu update. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya seperti komputer, handphone, game, dan lainnya.<sup>2</sup>

*Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering di anggap hal baru. *gadget* juga merupakan alat mekanis yang menarik karena selalu memunculkan fitur-fitur terbaru sehingga menciptakan kesenangan baru kepada pengguna.

Menurut Widiawati dan sugiman (2014), mendefinisikan *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan beberapa media berita, jaringan social, hobi bahkan hiburan. Kemudian menurut munupil (2015) sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, I phone dan Blackberry.<sup>3</sup>

Smartphone pada dasarnya merupakan pembaruan dari teknologi komunikasi dari Handphone. Smartphone dibuat dalam upaya memudahkan manusia dalam mengelola serta mengembangkan pemikirannya melalui fitur yang disediakan. Fitur tersebut bisa seperti akses informasi, istimasi, akses lokasi, layanan, pendaftaran, lapak untuk jual beli.

berbagai layanan seperti memori, layar, mikroprosesor dan modern bawaan.

Menurut Williams dan sawyer (2011) mendefinisikan smartphone (*gsdget*)

---

<sup>2</sup> Puji Asma Husma, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, jurnal dinamika penelitian media komunikasi social dan keagamaan, volume 17, Nomor 2, November 2017, 318

<sup>3</sup> Menurut ahli widiawati dan sugiman (2014) jurnal ABDIMAS vol. 1, januari 2020, 50-59

merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas personal computer dan handset sehingga penggunaan *gadget* yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar music, video, game, akses, email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur global positioning system, dan jasa telepon internet. <sup>4</sup>

sehingga fitur yang ada di smartphone lebih lengkap dibandingkan handphone lainnya. Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka kita menarik kesimpulan bahwa *Gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang canggih dan sering dijumpai dari kalangan orang dewasa, orang tua bahkan anak-anak sudah menggunakannya mulai dari handphone hingga berkembang menjadi smartphone yang di desain begitu modern sehingga di lengkapi dengan berbagai aplikasi dan fitur-fitur terbaru yang dapat menyajikan beragam media seperti media berita, media internet atau jaringan social, hobi bahkan hiburan. Smartphone juga dapat mempermudah aktivitas manusia dalam berkomunikasi, mendapatkan berita dan mempermudah pekerjaan, sehingga di zaman milenial sekarang jarang ditemukan seseorang tidak menggunakan smartphone tetapi hampir semua orang sudah menggunakan smartphone diseluruh penjuru dunia bahkan smartphone menjadi alat elektronik terlaris dan no 1 di penjualannya.

Jadi penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari diri seseorang dalam mengoperasikan atau menggunakan serta memanfaatkan gadget dalam membantu dan memenuhi aktivitas keseharian seseorang agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

---

<sup>4</sup> Menurut Williams dan Sawyer (2011)



## 2. Fasilitas dalam gadget

Kehadiran *gadget* yang awalnya ditunjukkan untuk kepentingan bisnis, perlahan mulai bergeser ke arah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur-fitur hiburan seperti memutar file multimedia (audio/video), internet, BBM, facebook, whatsapp dan line. Di samping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal. *Gadget* juga berpotensi sebagai sarana bisnis efektif. Menurut menurut riani fitria dalam buku akses internet via ponsel, ponsel sangat bervariasi tergantung pada modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain: penyimpanan informasi, pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, alat penghitung (kalkulator), pengirim atau penerimaan email, permainan (games), integrasi keperalatan lain seperti PDA, MP3, Chatting Browsing internet dan video.<sup>5</sup>

Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai sebagai smartphone menggunakan

sistem operasi yang berbeda, dalam hal fitur, kebanyakan smartphone mendukung sepenuhnya fasilitas seluler dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniature papan ketik QWERTY. Layar sentuh atau D-pad, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi perangkat lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto, dan melihat klip video, menjelajah internet, atau hanya sekedar akses, aman untuk membuka surel perusahaan. Fitur yang paling

---

<sup>5</sup> Rina fiati dalam Arif Fatimatur zahro " *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga*" (skripsi sarjana, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN salatiga, Cirebon, 2015), 18

sering ditemukan dalam *smartphone* adalah kemampuannya untuk menyimpan daftar nama sebanyak mungkin.<sup>6</sup>

### 3. Tujuan penggunaan Gadget

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antara Kota ataupun mancanegara.<sup>7</sup> *Gadget* dapat memperpendek jarak seseorang dengan kerabat, sodara, dan keluarganya dengan menggunakan *gadget* mereka bisa saling berkomunikasi walaupun berada di tempat yang berbeda dan jarak yang cukup jauh sekalipun bertempat beda Negara dengan fasilitas yang telah di sediakan oleh jasa komunikasi.

Keberadaan *gadget* atau *smartphone* sekarang mengalahkan telephone kabel yang dulu dan sekarang sudah jarang di gunakan, sebagian orang menggunakan sebagai fasilitas umum seperti yang masih sering di jumpai biasa terdapat di rumah sakit. *Gadget* selalu berkembang terus dan tidak akan berhenti di satu titik selalu memunculkan fitur-fitur terbaru dengan beragam aplikasi sesuai kebutuhan pelanggan seperti *smartphone* yang dapat membuat sebuah toko online yang menjangkau seluruh wilayah sehingga seseorang dapat melakukan jual beli secara online.

---

<sup>6</sup> Intan Trivena marina Daeng, *Pengunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktifitas Perkuliahan*, jurnal acta diurna, volume VI. Nomor 1. Tahun 2017

<sup>7</sup> Afif fatimatus zahro “*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Quran di Pondok Pasantren Al-Muntaha Cerebongan Salatiga*” (Cirebon: skripsi telah doterbitkan. 2016), 19

Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga, tujuan dari gadget adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, serta efisien.

#### 4. Manfaat menggunakan *gadget*

*Gadget* memiliki manfaat yang relatif sesuai dengan perkembangan zaman untuk penggunaannya. Fungsi gadget secara umum diantaranya :

##### a. Komunikasi

Pengatahuan manusia makin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin. Kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirim melalui pos. sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan smartphone.

##### b. Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

##### c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan

umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk di jangkau.<sup>8</sup>

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang dapat digunakan. Hiburan tersebut dapat berupa music, game, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses informasi

Bukan *gadget* namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunaannya untuk melakukan aktifitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengukung wawasan seseorang dapat bertambah.<sup>9</sup>

5. Dampak penggunaan *gadget*

---

<sup>8</sup> Husna, *Pengaruh Media*, 318-319

<sup>9</sup> Candra Anugrah putra, *Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Pembelajaran*, jurnal, Nomor 2, t,tS

Sebagaimana siswa sekaligus mahasiswa yang ketika disekolah maupun dikampus memiliki waktu luang atau jam istirahat mereka dapat menggunakan *gadget* nya untuk belajar atau mencari referensi materi yang ingin mereka pelajari. Namun penggunaan gadget tersebut tentunya akan menimbulkan dampak atau pengaruh terhadap mereka. Diantaranya dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak positif

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi kepada orang banyak lewat media social. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan *gadget* yang canggih didalamnya terdapat media social seperti sekarang ini.
- 3) Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihannya dari aplikasi yang ada didalam *gadget*
- 4) Mempermudah para pelajar mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini bisa dilakukan pelajar dengan sms, telepon dan whatapps kepada guru mata pelajaran
- 5) Sekarang belajar tidak terfokus pada buku, namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan, tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau

b. Dampak negative

- 1) Remaja menggunakan *gadget* media social didalam *gadget* mereka, sehingga menimbulkan banyak waktu yang digunakan untuk main *gadget*. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia social dibandingkan belajar.
  - 2) Aplikasi yang ada di dalam *gadget* membuat sebagian remaja mementingkan dirinya sendiri. Sering kali reemaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak mengangap orang yang mengajak mengobrol.
  - 3) Remaja sebagian kecanduan dalam hal penggunaan *gadget*. Mulanya mereka menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game sebagai media hiburan. Akan tetapi remaja lama-kelaman menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan yang buat mereka melupakan kewajibanya.
  - 4) *Gadget* membuat sebagian remaja menjadi malas untuk bergerak atau beraktifitas, karena keasikan dengan *gadget* mereka tidak bisa mengatur waktunya sehingga membuat mereka menjadi pemalas.
  - 5) Dengan *gadget* remaja juga dapat mengakses yang tidak selaknya meraka akses. Berbagai hal yang marak merak akses adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan.<sup>10</sup>
6. Pengaruh penggunaan *gadget*.

Pengunaan *gadget* sekarang ini (*smartphone*) berpengaruh terhadap komunikasi atau interaksi secara langsung (*tatap muka*) sebagian orang lebih

---

<sup>10</sup> Harfiyanto, dkk, 20

tertarik berkomunikasi melalui gadget dari pada bertemu langsung. Menurut Walther gejala ini disebut *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara social lebih menarik dari pada bertemu langsung. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi gaya hidup yang semakin mecolok, dikarenakan perkembangan teknologi mempengaruhi model komunikasi massa untuk melakukan kegiatan hidup harian.

Mungkin dulu media social dianggap sebagai suatu yang barang yang mewah dan rumit bagi orang awan, namun sekarang kita lihat sendiri fakta seperti apa *gadget* telah menjadi suatu yang umum bagi banyak orang. Masa sekarang ini, kemajuan teknologi sangat pesat, kemajuan ini membawa banyak perubahan terhadap kebudayaan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi ini memang harus terjadi untuk mengikuti perkembangan zaman agar dapat bersaing dengan Negara lain. Sebelum adanya *ipad*, *iphone*, *android* dan semacamnya orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan interaksi ketika bertemu disuatu tempat maupun berkumpul bersama. Saat ini banyak orang asyik dengan gadget yang mereka miliki, seolah-olah orang-orang lupa dengan adanya teman yang ada di sampingnya seakan gadget membuat seagai orang seakan mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

seseorang dikategorikan letergantungan gadget(*smarphone*) jika:

- a) Tidur larut malam akibat asik bermain gadget atau *smartphone*
- b) Menggunakan lebih dari 1 jam dari dua jam
- c) Teropsesi untuk melakukan hal-hal baru dalam gadget atau *smarphone*

- d) Mengabaikan pekerjaan demi berlama-lama memainkan gadget atau smartphpone
- e) Merasa tidak bisa hidup tanpa gadget <sup>11</sup>

### ***C. Hafalan Al-qur'an***

#### **1. Prestasi menghafal Al-qur'an**

Prestasi merupakan indikator penting dari hasil yang telah di peroleh selama mengikuti pendidikan, menurut WJS Poerwodarminto dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) prestasi adalah hasil yang telah di capai( dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Sedangkan menurut Nasrun Harahap, prestasi adalah penilaian pendidikan, perkembangan kemajuan peserta didik yang berkenaan dengan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan kepada murid,serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.<sup>12</sup> Sebuah prestasi tidak akan pernah diraih tanpa perjuangan dan juga melewati berbagai tantangan. Pretasi akan akan bisa diraih dengan keuletan, kerja keras, kesabaran, dan juga kepercayaan diri. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah suatu hasil atau penilain yang telah dapat di raih dengan usaha dan kerja keras yang terlah di lakukan.

---

<sup>11</sup> Balitbang, SDM kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasi di Masyarakat*, 456

<sup>12</sup> Nasrun Harap, *pengaruh gadget terhadap prestasi belajar remaja era milenial.*,Jurnal ABDIMAS Vol. 1,No. 1, januari 2020, 50-59



Hafalan secara Bahasa serasal dari bahasa Arab yaitu dari kata “Al-hafiz” yaitu *hafiza*-ya *hafizu*-*hifzan* yang berarti memelihara, menjaga, menghafal.<sup>13</sup> Menghafal berarti berusaha meresapkan sesuatu kedalam pikiran agar bisa di ingat.

Menurut zaki zamani dan syukron maksum menghafal dalam tataran praktisnya adalah membaca dengan lisan. Sehingga menimbulkan ingatan dalam pikiran dan meresap masuk kedalam hati untuk di amalkan dalam kehidupan sehari-hari. Arti kata menghafal yaitu membaca berulang-ulang sehingga hafal dari satu ayat ke ayat berikutnya, dari surah kesurah berikutnya.<sup>14</sup>

Secara etimologi Al-qur’an berarti bacaan atau yang dibaca. Kata Al-qur’an merupakan bentuk kata masdar dari kata kerja qara’a. adapun menurut istilah para ulama Al-qur’an adalah kalamullah yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW, disampaikan secara mutawatir, dan ditulis dalam mushaf. Al-qur’an adalah sumber utama ajaran islam dan pedoman hidup bagi setiap muslim. Menurut Mustamir Al-qur’an secara etimologi ,lafadz Al-qur’an berasal dari bahasa Arab dari kata qara’a yang berarti membaca. Al-qur’an adalah isim masdar yang diartikan sebagai isim maf’ul yang berarti suatu yang dibaca<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Mahmud yunus, *kamus arab-indonesia*, hlm. 105

<sup>14</sup> Zaki zamani dan sukron maksum, *Metode Cepat Menghafal Al-quran*, hlm13

<sup>15</sup> Mustamir dalam afif fatimatuz zahro” *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cerebon Salatiga*” (skripsi sarjana, fakultas tarbiyah dan keguruan IAIN salatiga, cerebon 2015), 25

Menghafalkan Al-qur'an merupakan suatu aktifitas yang sangat mulia dimata Allah SWT, menghafal Al-qur'an sangat berbeda dengan menghafal kamus atau buku, dalam mengafal Al-quran harus benar tajwid dan fasih dalam penghafalanya begitu pun dalam membacanya keduanya mendapatkan pahala tersendiri disisi Allah SWT. Dan menghafal Al-qur'an merupakan langkah pertama bagi umat islam untuk senang tiasa mengingat ayat-ayat Al-qur'an sehingga dapat sesering mungkin menjalankan perintah dan larangan nya selain itu menghafal Al-qur'an dapat membarikan kesejahteraan umatnya dalam kehidupan,karena Al-qur'an merupakan penawar, rahmat, dan petunjuk untuk umatnya didunia.

Jadi dapat disimpulkan menghafal Al-qur'an adalah suatu aktifitas mempelajari ,menhayati dan mendengarkan ayat suci Al-qur'an secara berulang-ulang agar meresap dalam pikiran sehinga dapat mengingatnya diluar kepala dan dapat di amalkan melalui perbuatan, tingkah laku dan aktifitas sehari-hari agar tidak mudah hilang dalam ingatan dan menjadi petunjukn semasa hidup didunia.

#### 1. Tips menghafal Al-qur'an.

Adapun cara menghafal Al-qur'an yang dapat di gunakan oleh seseorang muslim dalam usahanya untuk menghafal kitab suci Al-qur'an dengan menggunakan metode 3T+1M , metode ini tergolong mudah dan efektif,namu di perlukan ketekunan untuk dapat berhasil. Sebelum masuk ke metode atau tips menghafal Al-qur'an, sangat penting untuk mengetahui keutamaan dari Al-qur'an

##### a. Keutamaan menghafal Al-qur'an

- 1) Al-qur'an menjadi syafaat dari hari kiamat.

Rasulullah shallallahu'alaihi wasallam bersabda:

“Bacalah Al-qur'an, karena ia akan datang pada hari kiamat sebagai syafaat bagi shahibul Qur'an.(HR. Muslim 804)

- 2) Mendapatkan pertolongan Allah swt.

Allah SWT menegaskan bahwa siapa yang menolong Allah, maka Allah SWT akan menolongnya (Q.S Muhammad: 7). Menghafal Al-qur'an adalah salah satu bentuk menolong Allah yaitu memperjuangkan agama islam.

- 3) Menambah kenikmatan dalam sholat

Seorang Hafidz akan menikmati sholat yang ia lakukan, baik ia sebagai imam maupun ma'mum

- 4) Menjadi gaya hidup yang lebih islami

Seorang hafids selalu berinteraksi dengan Al-qur'an, memperbanyak sholat Sunnah (terutama sholat malam) untuk mengulangi bacaan. Dengan demikian saat ia mulai menghafal Al-qur'an maka sejatinya gaya hidupnya juga telah berubah menjadi lebih islami.

- b. Menghafal Al-qur'an itu mudah

Yang diperlu, sebelum menghafal , bahwa menghafal Al-qur'an itu mudah.

Firman Allah swt

“Dan sungguh, telah kami mudahkan Al-qur’an untuk peringatan, maka adakah orang yang mau mengambil pelajaran?”

(QS Al-Qamar: 17)

Kata liddzikri dalam ayat diatas , selain ditafsirkan ‘untuk peringatan’ dapat juga ditafsirkan untuk di ingat.

c. yang perlu diperhatikan dalam menghafal Al-qur’an

1) meneta niat

Niat yang tepat sangat penting. Sebuah bencana jika kita telah menghabiskan waktu dan tenaga untuk menghafal Al-qur’an, namun ternyata usaha tersebut sia-sia Karen niat kita salah. Niat yang tepat tentunya adalah ibadah lillahi taala. Jagan sampai niat kita terkotori dengan noda seperti ke inginan untuk dipuji, untuk dikenal, untuk mendapat dunia dan lain lain.

2) Menjahui maksiat

Imam syafii pernah bercerita kepada gurunya tentang susahnya menghafal. Lalu gurunya menasehati untuk menjahui maksiat. Karena ilmu adalah cahaya ,dan cahaya allah tidak akan diberikan kepada orang yang melakukan maksiat

3) Membangun kehidupan kondusif

Akan jauh lebih mudah dalam menghafal jika anda berada di lingkungan yang mendukung

d. Cara menghafal Al-qur’an dengan metode 3T+1M

1) Talqin atau tasmi

Talqim berarti seorang ustadz membacakan Al-qur'an kemudian di ikuti oleh muridnya. Jika anda tidak memiliki ustad yang dapat membacakan kepada anda, mendengarkan bacaan Al-qur'an dari rekaman juga dapat menjadi salah satu alternatif. Meskipun alternatif tersebut tidak sebaik jika anda berhadapan dengan ustadz langsung. Karena jika anda berhadapan langsung dengan ustadz, maka bacaan yang salah saat mengikuti bacaan dapat langsung dikoreksi. Adapun tasmi' berarti seorang murid membaca Al-qur'an untuk di dengarkan oleh ustadz.

## 2) Tafahlun

Arti dari tafahhum adalah memahami arti dari bacaan Al-qur'an yang akan dihafal. Tentunya tidak semua orang harus memulai tahapan ini dalam menghafal. Yang di anjurkan untuk memahami Al-qur'an saat menghafal adalah mereka yang berusia remaja serta dewasa.

## 3) Tikrar

Tikrar berarti mengulangi-ulangi bacaan hingga hafal. Caranya;

- a) Baca ayat pertama hingga 10-20 kali hingga hafal
- b) lalu Baca ayat kedua sebanyak 10-20 kali hingga hafal
- c) baca ayat pertama + ayat kedua sebanyak 10-20 hingga hafal
- d) lalu baca ayat ketiga sebanyak 10-20 kali hingga hafal
- e) lalu baca ayat pertama+ kedua +ketiga sebanyak 10-20 hingga hafal
- f) dan seterusnya

## 4) muraja'ah

Setelah hafal, ulangi kembali bacaan tersebut. Inilah yang dimaksud dengan muraja'ah. Muraja'ah inilah yang akan melekat hafalan secara lebih kuat kedalam benak.<sup>16</sup>

e. Tips dalam menghafal Al-qur'an

1) Menggunakan 1 musha

Sangat dianjurkan untuk menggunakan 1 mushaf yang sama selama proses menghafal Al-qur'an. Hal ini akan sangat memudahkan dalam proses menghafal.

2) Mendengarkan bacaan Qari

Membiasakan diri mendengarkan bacaan dari seorang Qari dapat membantu kita dalam menambah ataupun mengulangi hafalan.

Teknologi sarana memaksimalkan cara menghafal Al-qur'an berada dalam perjalanan namun tidak membawa mushaf? Pastikan sudah meinstall aplikasi Al-qur'an di HP. Sehingga kemanapun,selalu dapat memabaca ataupun mendengarkan Al-qur'an

f. Tips menghafal Al-qur'an Al-qur'an menggunakan gadget :

1) Senantiasa berdoa setelah sholat fardu untuk diberi kemudahan hidayah dan taufiq dalam menghafal Al-qur'an , karena hanya dengan rahmat Allat SWT kita mampu menghafal dan memahami Al-qur'an

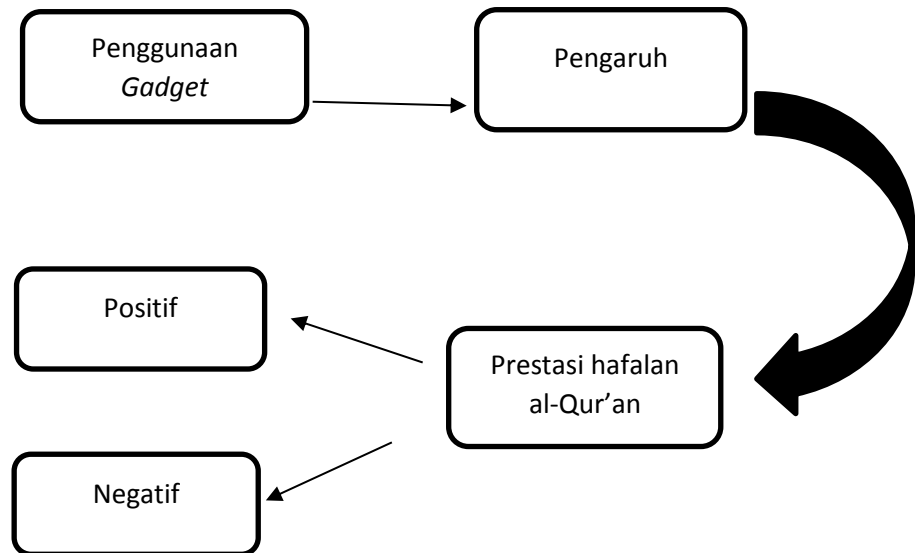
2) Hendaknya mempunyai guru untuk membimbing.

---

<sup>16</sup> Taufiq Affandi''*Cara Menghafal Al-Qur'an metode 3T+1 M, Mudah dan efektif*'' artikel,berita umum,cara menghafal Al-Qur'an, universitas of darusamlam gontor.

- 3) Download morottal Al-qur'an yang paling cocoak untuk diikuti dalam proses menghafal
- 4) Setelah sholat shubuh, dengarkan 5 kali ayat yang akan dihafal melalui gadget kita sambil memahami kata per kata, makna ayat, asbabun nuzulnya, tafsirnya, kandungan ayatnya, sebaiknya menggunakan aplikasi Al-qur'an yang terdapat terjemahanya melalui gadget tersebut
- 5) Sebelum tidur berwuduh, lalu putar 1 kali/mp3 ayat yang akan kita hafal. Mendengarkan Al-qur'an di zona alpha memberikan kemudahan kepada kita untuk mengingatnya dikemudian hari.
- 6) Setelah mendengarkan, kemudian baca 10 kali 1 halaman yang akan dihafal. Sambil memahami artinya.
- 7) Silahkan melakukan aktifitas seperti kesekolah dan lain-lain.
- 8) Keesokan harinya setelah subuh ,mulia mengulang 5 kali ayat per ayat untuk dihafal. Jika ayatnya panjang, dapat dibagi berdasarkan tanda waqof. Setelah hafal tiap ayat lanjut ayat berikutnya, sambil mengulang ayat sebelumnya.
- 9) Lakukan muroja'ah tiap hari baik dalam shalat maupun di waktu luang

#### D. Kerangka pikir



**Gambar bagan penggunaan *gadget* terhadap prestasi hafalan Al-qur'an**

Di era perkembangan teknologi dan komunikasi, bermunculan berbagai alat komunikasi modern, salah satunya adalah gadget. Gadget merupakan salah satu alat komunikasi modern yang di desain sedemikian rupa, sehingga penggunaanya lebih praktis. Gadget di gunakan untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekat kita. Dan paling penting gadget dapat menjadi salah satu penunjang prestasi seseorang dalam menghafal Al-qur'an dengan adanya berbagai aplikasi Al-qur'an yang terdapat dalam gadget tersebut. Namun jika sering digunakan menyebabkan kesehatan terganggu dan kecanduan gadget yang berdampak negatif bahkan prestasi menghafal Al-qur'an akan terganggu dengan adanya jenis dan fitur yang menarik tersebut.



Jadi dalam penelitian ini diduga terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi hafalan Al-qur'an pada kelas IX MTs Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala

#### ***E. Hipotesis statistic***

Hipotesi berasal dari kata *hpyo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus di uji. Hipotesis juga merupakan proporsi yang akan diuji keberlakuannya atau jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan maka hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi hafalan Al-qur'an kelas IX MTs Al-khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala.

Ha : terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi hafalan Al-qur'an siswa kelas IX MTs Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### ***A. Jenis dan Pendekatan Penelitian***

##### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex post facto*. Penelitian digunakan karena peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap variable yang diteliti, dan penelitian Ex Post Facto adalah penelitian yang telah terjadi. Variabel bebas di selidiki adalah penggunaan gadget. Variable terkait yakni prestasi hafalan Al-Qur'an.

##### **2. Pendekatan**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian tersebut berupa angka-angka yang dapat ditafsirkan atau dianalisis menggunakan statistik.<sup>1</sup> Pendekatan pada penelitian ini berfokus untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan Al-qur'an di MTs Al-Khairat Tompe (Studi Pada siswa kelas IX MTs Al-Khairat Tompe angkatan 2018

---

<sup>1</sup> Sofyan siregar, *Statistic Parametric Untuk Penelitian Kuantitatif*,(edisi 1, cet 3, Jakarta.PT. Bumi Aksaa, 2015), 30

## ***B. Lokasi penelitian***

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah Mts A-Khairat Tompe yang beralamat Jl. Madusila No 25 desa Tompe, Kec Sirenja Kab Donggala, Prov Sulawesi Tengah dengan objek penelitian peserta didik kelas IX angkatan 2018. Sekolah ini peneliti ambil karena mudah di jangkau. MTs AL-Khairat Tompe sebagaimana lembaga pendidikan formal yang di naungi oleh Kementrian Agama, memberikan pendidikan hasil panduan antara kurikulum nasional yang ditetapkan KEMENDIKBUB dan kurikulum muatan lokal /kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dengan menitikberatkan pendidikan Agama Islam pada peserta didik. Kurikulumn 2013.

## ***C. Populasi dan Sampel Penelitian***

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>2</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX yang menggunakan Gadget. Jumlah Siswa kelas IX angkatan 2018 yaitu 51 peserta didik, dengan menggunakan Gadget pada angkatan 2018 dengan jumlah 51 responden pesrta didik kelas IX MTs Al-Khairat Tompe yang diperoleh dari data primer yang diolah. Dalam hal ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (cet bandung :Alfabeta,2014), 297

**Tabel 3.1****Jumlah Populasi Penggunaan gadget pada Peserta didik Angkatan 2018**

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	Kelas IX A	10	16	26
2	Kelas IX B	13	12	25
	<b>Jumlah Mahasiswa</b>	23	28	51

Sumber : Data MTs Al-Khairat Tompe

## 2. Sampel

Menurut sugiyono sampel adalah sebagian dari populasi itu. Populasi itu misalnya penduduk disuatu wilayah tertentu, jumlah mahasiswa tertentu dan sebagainya.<sup>3</sup> Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini sebanyak 1 sampel peserta didik kelas IX MTs Al-Khairat Tompe yang menggunakan gadget. Dengan menggunakan rumus dari *slovin*.<sup>4</sup> Adapun penetapan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan: n = Ukuran Sampel

$N$  = Ukuran Populasi

e = Batas toleransi kesalahan

Dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah (51) orang dan penjabarannya sebagai berikut :

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode*, 297

<sup>4</sup> Muhammad, *Metode Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif* (cet 1 jakarta :rajawali pers, 2008), 180.

Diketahui,  $N = 51$  orang dengan tingkat kesalahan pengambilan sampel adalah 10 %

$$n = \frac{51}{1+51(0,1)} = \frac{51}{1+51(0,01)} = \frac{51}{1+0,51} = \frac{51}{1,51} = 33,7 = 34$$

Berdasarkan hasil dari rumus tersebut maka diperoleh sampel untuk penelitian ini sebanyak 34 peserta didik yang menggunakan gadget dari 51 populasi. Kemudian dilakukan penentuan jumlah sampel pada masing-masing kelas dengan menentukan proporsinya dengan jumlah responden untuk di ambil sampel penelitian. Jumlah sampel setiap kelas ditetapkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{\text{jumlah populasi kelas}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel yang dibutuhkan}$$

Hasil yang didapatkan dari masing-masing proposional random sampling adalah sebagai berikut:

$$\text{Kelas IX A : Jumlah siswa 26 orang} = \frac{26}{51} \times 34 = 17,3$$

$$\text{Kelas IX B : jumlah siswa 25 orang} = \frac{25}{51} \times 34 = 16,6$$

Kelas IX A jumlah sampel yang diambil 17,3 dibulatkan menjadi 17 orang, kelas IX B jumlah sampe 16,6 dibulatkan menjadi 17 orang, keseluruhan sampel dikelas IX adalah 34 responden.

#### ***D. Variabel penelitian***

Pengertian variabel penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata.<sup>5</sup>

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>6</sup> Menurut hubungan antara 1 variabel dan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian ini dibedakan sebagai berikut.

##### 1. Variabel bebas ( variabel independen)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam SEM (Struktur Equation Modeling /pemodelan persamaan struktur). Variabel independen adalah variabel oksigen.<sup>7</sup> Adapun variabel dalam penelitian ini adalah : penggunaan gadget (X), dan prestasi hafal Al-qur'an (Y)

##### 2. Variabel terikat (Variabel Dependen)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam SEM (Struktur Equation Modelin/ pemodelan persamaan struktur), variabel dependen

---

<sup>5</sup> Julisyah Noor, *Metode penelitian*, (Jakarta 20 Rawamangu), 27

<sup>6</sup> Siregar, *statistic*, 61.

<sup>7</sup> Sugyono, *Metode*, 61.

disebut sebagai variabel endogen.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah: prestasi hafalan Al-Qur'an. (Y)

### *E. Teknik pengumpulan Data*

Pengumpulan data dapat dilakukan berbagai sumber dan berbagai cara.

Maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder.

Maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut :<sup>9</sup>

#### 1. Data primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data primer atau sumber sumber pertama lapangan.<sup>10</sup> Adapun bentuk pengumpulan data primer:

- a. Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan dari dekat yang dilakukan. <sup>11</sup>Teknik ini digunakan pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui peserta didik yang menggunakan gadget.
- b. Kuesioner, merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan/ pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut. <sup>12</sup>

#### 2. Data sekunder

---

<sup>8</sup> IBID, 61.

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> Burham bugin, metodologi penelitian sosial dan ekonomi (format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan politik, komunikasi, manajemen, dan pemasaran), (Ed 1, jakarta: prenamedia group, 2003), 128.

<sup>11</sup> Sofyan, metode, 19

<sup>12</sup> Sofyan metode, 21

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau data sekunder.<sup>13</sup> Misalkan data tersebut didapatkan melalui orang lain atau melalui dokumen.

#### ***F. Instrumen penelitian***

Instrumen penelitian adalah alat atau media yang digunakan peneliti sebagai pengumpul data dalam melakukan penelitian dapat berupa kusioner, pedoman wawancara dan lain-lain.<sup>14</sup> Adapun pernyataan tersebut dibuat dalam bentuk Skala Likert.

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya dapat disebut sebagai variabel penelitian.<sup>15</sup> Contoh kategori pertanyaan dengan jawaban dari sangat sering sampai pernah ;

**Tabel 3.2 skor pernyataan skala**

No	Pertanyaan positif		No	Pernyataan negative	
	Jawaban	Nilai		Jawaban	Nilai
1	Sangat sering	5	1	Sangat sering	1
2	Sering	4	2	Sering	2
3	Kadang-kadang	3	3	Kadang-kadang	3
4	Jarang	2	4	Jarang	4
5	Tidak pernah	1	5	Tidak pernah	5

<sup>13</sup> Burhan, metodologi 128.

<sup>14</sup> Sofyan siregar, metode penelitian kuantitatif (dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS), (jakarta kencana, 2013), 25

<sup>15</sup> Sogyono, metode 134.



Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, skor pernyataan skala terdiri dari pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negative. Pernyataan positif diberikan nilai 5 jika jawabannya sangat sering, 4 jika jawabannya sering, 3 jika jawabannya kadang-kadang, 2 jika jawabannya jarang, dan 1 jika jawabannya tidak pernah. Begitupun sebaliknya, jika , apabila pernyataan negative, diberi nilai 1 jika jawabannya sangat sering, 2 jika jawabannya sering, 3 jika jawabannya kadang-kadang, 4 jika jawabannya jarang dan 5 jika jawabannya tidak pernah.

### ***G. Uji Instrumen Penelitian***

Uji instrumen data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan obyektif.

#### **a. Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner, Suatu kuesioner. dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan diukur oleh kuesioner yang di buat betul-betul dapat mengukur apa yang hendak diukur.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (suatu pendekatan praktik), Jakarta Rine cipta, 2010), 72

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.<sup>17</sup>

**H. Teknik analisis data**

Data yang diperoleh dari sampel akan digunakan untuk menguji hipotesis, oleh karena itu, data perlu di analisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistic deskriptis dan teknik analisis statistic inferensial.

1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistic deskriptif digunakan untuk menjawab rumusan masalah, yakni mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan Al-qur'an. teknik analisis statistic deskriptif merupakan teknik analisis menggambarkan keadaan keadaan sampel dalam bentuk presentase(%), jumlah sampel (n), rata-rata, standar deviasi,(s), nilai maksimum (max), dan nilai minimum (min). melalui analisis deskriptif akan terdeskripsi karakteristik distribusi skor kemandirian belajar mahasiswa.

a. Menentukan Rentang Nilai (R)

$$R = X_r - X_l$$

Keterangan :

R= rentang nilai.

---

<sup>17</sup> Ibid .50

$X_t$ = data terbesar.

$X_r$ = data terkecil.

b. menentukan banyak kelas interval (K)

$$K=1+3,3\log n$$

keterangan :

K= Jumlah interval kelas

n= jumlah data<sup>18</sup>

c. menghitung panjang interval kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

P= panjang kelas interval.

R= rentang nilai

K= kelas interval

d. Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

Keterangan :

---

<sup>18</sup> Nar Herryanto dan akib Hamid, *Statistik Dasar*, (Jakarta:universitas terbuka, 2010), 211.

$\bar{X}$  = rata-rata

$f_i$  = frekuensi data ke-i

$x_i$  = titik tengah atas ke -i<sup>10</sup>

e. Menghitung nilai tengah (Median)

$$Me = b + p \frac{\frac{n}{2} - F}{f}$$

Keterangan

b = Batas bawah kelas median.

p = panjang kelas median

n = ukuran sampel atau banyak data

F = Jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil daripada tanda kelas median

f = Frekuensi kelas median.<sup>19</sup>

f. Modus

$$Mo = b + P \frac{b_1}{(b_2 + b_2)}$$

Keterangan :

---

<sup>19</sup>Muhammad Arif tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, (cet. IV :makassar;:Badan penerbit universitas Negeri Makassar, 2003) 144

$b$  = Batas bawah kelas modus, ialah kelas interval dengan frekuensi terbesar.

$p$  = panjang kelas modus.

$b_1$  = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sebelum tanda kelas modus.

$b_2$  = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modus.<sup>20</sup>

g. Persentase

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

Keterangan :

$P$  = Angka persentase.

$F$  = Frekuensi yang dicari persentasenya

$N$  = Banyaknya sampel.

h. persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N}$$

Keterangan :

$P$  = Angka persentase.

$f$  = Frekuensi yang dicari persentasenya.

$N$  = Banyaknya sampel responden

---

<sup>20</sup> Muhammad Arif tiro , *Dasar-Dasar Statistika*, h. 146

i. Menhitung standar devisi

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum f_i(X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

$S_D$  = Standar devisi.

$f_i$  = frekuensi untuk variabel.

$X_i$  = tanda kelas interval

$\bar{X}$  = tanda kelas interval

$n$  = jumlah populasi.

## 2. Teknik Analisis Statistik Inferensial

Data-data yang diperoleh berupa angka-angka akan di jumlahkann, di analisis, diverifikasi, kemudian di simpulkan.

Statistik inferensial berfungsi untuk menguji kebenaran. Dalam hal ini akan di lakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan analisis regresi sederhana dan koefisien determinasi untuk mengatahi hubungan fungsional atau pengaruh antara fariabel yang . Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis, terlebih dahulu di lakukan uji asumsi:

- a. korelasi produk Momen digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi hafalan al-Qur'an pada kelas IX Mts Al-Khairat Tompe kec. sirenja kab. Donggala.

Rumus Produk Moment;

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum x)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

N = Jumlah responden.

X = skor rata-rata dari x.

Y = Skor rata-rata dari y.

$\sum x$  = jumlah skor rata-rata dari x.

$\sum y$  = jumlah skor rata-rata dari y.

b. menggunakan teknik regresi sederhana untuk memprediksi apakah ada pengaruh penggunaan gadget dengan prestasi hafalan al-Qur'an pada kelas IX Mts Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja kab. Donggala

Adapun rumus regresi sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b \cdot x$$

Keterangan :

Y = Nilai yang diperoleh (dependen).

a = Konstanta atau bila harga X = 0.

b = Koefisien regresi.

X = nilai variabel independen.

Nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini :

Menentukan nilai a dengan rumus :

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

Menentukan nilai b dengan rumus:

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

Keterangan :

n = jumlah sampel

x = hasil variabel x independen

y = hasil; belajar y variabel dependen.

a = konstanta (nilai Y apabila X = 0).

b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

c. Kesalahan baku

sebelum di lanjutkan dengan pengujian hipotesis yang telah di tunjukan maka terlebih dahulu di cari kesalahan baku regresi b sebagai berikut :

1. Menentukan kesalahan baku regresi (SYX) dengan rumus:

$$Se = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a\sum Y - b\sum XY}{n - 2}}$$

2. untuk menghitung kesalahan baku regresi b digunakan rumus-rumus



$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}}$$

d. Uji hipotesis

uji hipotesis digunakan untuk menguji dan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan al-Qur'an pada kelas IX MTs Al-Khairat Tompe Kec. Sirenja Kab. Donggala. Pengujian statistic digunakan rumus:

$$t_0 = \frac{b - B_0}{sb}$$

$H_0$  ditolak  $H_1$  diterima apabila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel

$H_0$  diterima  $H_1$  ditolak apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  table

e. Membuat kesimpulan

menyimpulkan apakah  $H_0$  diterima atau tidak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENULISAN**

#### ***A. Gambaran Umum Lokasi Penulisan***

##### **1. Sejarah Singkat Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala.**

Madrasah ini pertama kali dibuka pada Tahun 1961 disebut Madrasah Muallimin (Tsanawiyah 4 tahun) dan dilanjutkan dengan Muallimin (Aliyah 6 Tahun) di Palu dengan pimpinannya Ustadz Drs H.Dahlan Tangkaderi, berjalan kurang lebih 9 tahun tepat tahun 1970. Tahun 1971 dilanjutkan oleh Ustadz Ali Lamu sampai tahun 1978, kurang lebih 10 bulan Madrasah Muallimin 4 Tahun dan 6 Tahun tidak aktif lagi, maka tahun 1979 diaktifkan kembali oleh Ustadz Idris Patilima dan diubah namanya menjadi MTS.Alkhairaat dan aktif selama satu Tahun yaitu Tahun 1980, berubah lagi menjadi SMP Alkhairaat dengan pimpinan Ustadz Haju, berjalan selama kurang lebih 6 bulan dan dilanjutkan dengan Ustadz Abu Bakar Umar, sampai tahun 1987, kembali 1 tahun sekolah ini tidak aktif.

Tahun 1988 dibuka kembali oleh Ustadz Abdullah M Bampe, BA; dan diubah namanya menjadi Madrasah Aliyah Alkhairaat Maleni, berjalan aktif sebagaimana madrasah-madrasah lain. Tahun 1992 Aliyah Alkhairaat Maleni dipegang oleh Drs. Ridwan yalidjama, kemudian tahun 1993/1994 dilanjutkan oleh Bapak Drs Abd. Latif Rauf. Selanjutnya tahun 1994/1997 kembali dipimpin oleh Ustadz Abdullah M. Bampe, BA; Pada tahun 1997-1999 dilanjutkan oleh Ustadz Abdillah Umar, satu tahun kemudian dilanjutkan oleh Ustadz Drs.H.Ali Abd Rauf Sulaiman.

Selanjutnya tahun 2000 dipegang oleh Ustadz Anwar Sado, tahun 2000 pimpinan kembali dipegang oleh Ustadz Drs. H. Ali Abd Rauf Sulaiman. Berselang satu tahun, pada tahun 2001 dilanjutkan oleh Drs. Burhan Abd. kadir. Kemudian selama 6 bulan berjalan aktifitas KBM dilanjutkan oleh PLH Drs Badrun LH. selanjutnya tahun 2001 sampai dengan 2005 dipimpin oleh Ustadz Djaid Ahmad S.Ag, dan dilanjutkan oleh Drs. Anwar Nurullah S.Ag sejak Tahun 2006 sampai dengan Oktober 2010.

Pada tahun yang sama, beliau (Drs. Anwar Nurullah, S.Ag) di perintahkan oleh Ketua Utama Alkhairaat, HS. Saggaf Bin Muhammad Al-Jufrie cucu dari Al-Habib Idrus bin Salim Al-Jufrie (Guru Tua) atas persetujuan Kepala Kantor Departemen Agama Kab. Donggala, untuk kembali memimpin Pondok Pesntren Alkhairaat Madinatul Ilmi Dolo Kab. Donggala saat itu, dan kemudian beliau digantikan oleh Ustadz Syaifuddin Ali Lamu, S.Pd sejak Oktober 2010 sampai dengan sekarang, dengan keadaan siswa yang dapat menjadi harapan Orang tua, Agama, bangsa dan Negara.

Perlu untuk diketahui, alumni dari MTs. Dan MA. Alkhairaat Maleni pun sekarang sebagian dari mereka telah mengabdikan diri pada kedua madrasah ini untuk mengamalkan ilmunya kepada siswa dan pada lingkungan Pemerintahan Kabupaten Donggala. Sebuah perjalanan yang cukup panjang, sehingga madrasah ini dapat bersaing dengan sekolah/madrasah yang lainnya dan berkembang pesat seperti sekarang ini. Dengan sarana dan prasarana yang cukup mendukung, Madrasah Aliyah Alkhairaat Maleni mampu berkiprah di tingkat Kabupaten ataupun Provinsi.

## 2. Visi Misi Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

Setiap program kerja yang diagendakan tentulah berdasarkan pada waktu satu tujuan yang hendak tercapai agar terdapat persamaan persepsi dan mempermudah dalam melaksanakan program tersebut. Maka Visi Misi Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala adalah:

### a. Visi

Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa, berakhlakul karimah serta berprestasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

### b. Misi

- 1) Menumbuhkan dan merealisasikan penghayatan terhadap ajaran agama Islam.
- 2) Meningkatkan kualitas kepribadian peserta didik dengan akhlak dan budi pekerti luhur.
- 3) Meningkatkan prestasi akademik peserta didik.
- 4) Mengoptimalkan kemampuan akademik dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.
- 5) Meningkatkan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran.

## 3. Keadaan Kurikulum Di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

Kurikulum merupakan seperangkat atau sistem rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk menggunakan aktifitas pembelajaran. Kurikulum ini dipandang memiliki sejumlah

komponen-komponen yang saling berhubungan, sebagai kesatuan yang bulat untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan bahwa kurikulum yang digunakan Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala tahun ajaran 2020/2021 yaitu menggunakan kurikulum 2013. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Bapak Abd Rahman selaku Wakil Kepala Sekolah Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala, yaitu: “Kurikulum yang digunakan di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala tahun ajaran 2020/2021 sudah menggunakan kurikulum 2013.”<sup>1</sup>

#### 4. Keadaan Sarana dan Prasarana Di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

Dalam sebuah lembaga pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung kegiatan proses pembelajaran pada Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala karena dalam sebuah lembaga pendidikan sarana dan prasarana merupakan salah satu unsur terpenting guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dengan sarana dan prasarana yang memadai tentunya proses pembelajaran akan lancar, serta mampu meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran karena peserta didik akan merasa nyaman dan mudah mengerti terhadap apa yang diberikan pendidik. Sarana dan prasarana yang memadai sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan

---

<sup>1</sup>Abd. Rahman, Wakil Kepala Sekolah Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala, *Wawancara oleh penulis di Ruangannya*, 17 September 2020.

pembelajaran secara langsung. Sebab tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai, maka timbul berbagai kendala dalam proses pembelajaran maupun peningkatan sumber daya manusia (SDM). Untuk mengetahui keadaan sarana dan prasarana Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala, dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.1  
Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Belajar	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Tata Usaha	1	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang Mandi/WC	3	Baik
7	Lemari Katalog	1	Baik
8	Meja Guru	12	Baik
9	Kursi Guru	12	Baik
10	Komputer	3	Baik
11	Infocus	6	Baik
12	Meja Peserta Didik	119	Baik
13	Kursi Peserta Didik	119	Baik
14	Drumband	1	Baik
15	Lab. Komputer	1	Baik
16	Lapangan Sepak bola	1	Baik
17.	Lemari kelas	-	-
18.	Rak buku	4	Baik
19.	Meja Kepa Sekolah	1	Baik
20.	Meja Tata Usaha	4	Baik
21.	Meja Komputer	4	Baik
22.	AC	1	Baik

*Sumber Data: Tata Usaha Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala, 2020*

Dari tabel tersebut dapat dikatakan bahwa sarana dan prasarana madrasah tersebut cukup memadai sehingga dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik

cukup maksimal, hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana cukup memenuhi standar pendidikan.

#### 5. Keadaan Pendidik Di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

Keadaan guru dalam proses pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang bagi pembentukan peningkatan kualitas sumber daya manusia terhadap lulusan. Artinya, jika guru pada lembaga pendidikan itu berkualitas sesuai bidangnya masing-masing, maka kemungkinan besar para lulusan dari lembaga tersebut akan berkualitas pula.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari Ibu Nursiah selaku TU Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala selama penulisan, tercatat pada tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 7 orang guru tetap dan 20 orang guru honor. Dengan demikian, jumlah keseluruhan yang berada di sekolah tersebut berjumlah 27 orang oleh karena itu cukup memadai untuk melakukan proses pembelajaran yang kondusif dengan keberadaan guru yang ada di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala, sangat memudahkan dalam proses pembelajaran, yang tentu saja tidak hanya diberi tumpuan kepada pendidiknya.

Untuk lebih jelasnya tentang keadaan pendidik Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala dapat dilihat dari tabel tersebut.

Tabel 4.2  
Daftar nama-nama pendidik Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten  
Donggala

No	Nama Pendidik	JK	Status	Jabatan
1	Syaifuddin Ali Lamu, S.Pd	L	PNS	Kamad
2.	Abd. Rahman, S.Ag	L	PNS	Wakamad
3	Baraiyah, S.Pd	P	PNS	Guru
4	Serniawati, S.Pd	P	PNS	Guru
5	Sudarni, S.Pd	P	PNS	Guru
6	Fitriany, S.Pd.I	P	PNS	Guru
7	Dra. Tasni	P	PNS	Guru
8	Mariam, S.Ag	P	Honor	Guru
9	Wati, S.Ag	P	Honor	Guru
10	Sitti Ruwaidah, S.Pd	P	Honor	Guru
11	Irman Ladudin, S.Pd	L	Honor	Guru
12	Arfandi, S.Pd	L	Honor	Guru
13	Atni, SE	P	Honor	Guru
14	Ian Adrian, S.Pd	L	Honor	Guru
15	Devi Ratmeylia	P	Honor	Guru
16	Karmila, S.Si	P	Honor	Guru
17	Marianti, S.Pd	P	Honor	Guru
18	Tasnim, S.Pd	P	Honor	Guru
19	Riswan Wahyu, S.Pd	L	Honor	Guru
20	Annisa, S.Pd	P	Honor	Guru
21	Nurdin Hanafi, S.Ag	L	Honor	Guru
22	Sugeng	L	Honor	Guru
23	Nursiah, S.Pd.I	P	Honor	Guru
24	Nurkarimah	P	Honor	Guru
25	Rahmat	L	Honor	Guru
26	Fitria Srivivilia	P	Honor	Guru
27	Fiki Zulfikar	L	Honor	Guru

*Sumber Data: Kantor Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala, 2020*

Berdasarkan data di atas, bahwa jumlah guru cukup optimal dalam proses kegiatan pembelajaran dan terutama dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara umum di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala.



## 6. Keadaan Peserta Didik Di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

Kelas yang ada di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala berjumlah 6 kelas. Kelas X terbagi menjadi dua kelas dengan jumlah untuk kelas X A ada 20 Peserta didik dan kelas X B ada 20 Peserta didik, kelas XI terbagi menjadi dua kelas dengan jumlah untuk kelas XI A ada 22 Peserta didik dan kelas XI B ada 20 Peserta didik, serta kelas XII terbagi menjadi dua kelas dengan jumlah untuk kelas XII A ada 17 Peserta didik dan kelas XII B ada 17 Peserta didik.

Lebih jelas mengenai keadaan peserta didik di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3  
Jumlah Peserta didik Madsarah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala

	Jumlah Peserta Didik/Kelas Program											Ket.	
	Kelas X				Kelas XI				Kelas XII				
	A		B		A		B		A		B		
	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L		P
	7	13	8	12	10	10	8	14	9	8	7	10	119
Jml	20		20		20		22		20		17		

*Sumber Data: Kantor MA al-Khairaat Maleni, 2020*

Dari tabel di atas penulis jelaskan bahwa keadaan peserta didik di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala 2020 berjumlah 119 peserta didik.

### **B. Deskripsi Angket/Kuesioner**

Deskripsi data penulisan ini bertujuan untuk menggambarkan hasil data kuantitatif. Untuk memperoleh data pengaruh daring terhadap hasil belajar fikih, dapat diperoleh dari hasil angket yang disebarkan secara daring kepada peserta didik

di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala yang berjumlah 42 peserta didik.

Data penulisan menggunakan instrumen angket yang telah di buat di situs *google form* dan linknya di bagikan kepada peserta didik yang terbagi di beberapa kelas sebagai sampel penelitian. angket disebar oleh penulis kepada sampel yang diteliti dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Deskripsi Angket

Jumlah sampel	Angket di sebar	Angket kembali	Angket di olah	Presentase
42	42	42	42	100%

*Sumber: Hasil Penelitian, 2020*

Dalam tabel 4.4 dijelaskan bahwa sample yang digunakan dalam penulisan ini adalah 42 orang peserta didik Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala. Data responden dalam penulisan ini dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5  
Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	20	47.6	47.6	47.6
	Perempuan	22	52.4	52.4	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

*Sumber: Hasil Output SPSS versi 25*

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 42 orang jumlah sampel dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki (kolom 1) berjumlah 20 orang (47.6 %)

dan yang berjenis kelamin perempuan (kolom 2) berjumlah 22 orang (52.4 %).

Sehingga sampel dalam penulisan ini sebagian besar berjenis kelamin perempuan.

Tabel 4.6  
Jumlah Responden

		Frequency	Perfect	Valid Persent	Cumulatie Percent
Valid	X a	7	16.7	16.7	16.7
	X b	7	16.7	16.7	33.3
	XI a	7	16.7	16.7	50.0
	XI b	7	16.7	16.7	66.7
	XII a	7	16.7	16.7	83.3
	XII b	7	16.7	16.7	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 25

Pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa pengambilan sampel secara merata dari setiap kelas yang berjumlah 7 pada setiap kelasnya, sehingga dapat disimpulkan jumlah keseluruhan dari sampel yang telah di ambil yaitu 42 peserta didik (100.0 %).

#### 1. Deskripsi jawaban sampel terhadap variabel pembelajaran daring (X)

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data untuk melihat jawaban responden mengenai tes yang telah dibagi secara daring melalui link yang telah dibuat.

Tabel 4.7  
Distribusi Frekuensi Variabel Pembelajaran Daring (X)

No	Pernyataan	SS	S	BS	TS	STS	Skor	Mean
		5	4	3	2	1		
1	Saat Darurat Covid 19, seluruh kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik (terstruktur, sesuai jadwal, terkoordinasi)	1	9	10	21	1	114	2.71
2	Saat Darurat Covid 19, alokasi dana yang digunakan untuk	3	9	11	18	1	121	2.88

	pembelian kuota internet selalu terpenuhi							
3	Saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sistem daring, memiliki kendala dengan sinyal internet	22	14	4	2	0	182	4.33
4	Saat pembelajaran daring, media yang digunakan selalu terhubung dengan sinyal internet	5	17	7	11	2	138	3.29
5	Saat Darurat Covid 19, media yang sering digunakan saat pembelajaran daring berlangsung dinilai efektif	0	7	13	22	0	111	2.64
6	Memudahkan proses pembelajaran peserta didik saat sistem daring	3	12	6	20	1	122	2.90
7	Interaksi guru dan peserta didik menggunakan sistem pembelajaran daring	2	1	10	26	3	99	2.36
8	Sangat tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring	0	7	21	14	0	119	2.83
9	Pembelajaran daring yang dilakukan telah mencapai tujuan/indikator belajar	0	7	15	19	1	112	2.67
10	Kualitas bahan ajar/pengajaran yang disajikan dalam pembelajaran menggunakan sistem daring	0	15	18	9	0	132	3.14

Dari hasil penelitian tanggapan responden untuk pernyataan pertama terhadap variabel pembelajaran daring (X) yaitu sebanyak 1 orang yang menjawab sangat setuju, 9 orang yang menjawab setuju, 10 orang yang menjawab biasa saja, 21 orang yang menjawab tidak setuju dan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 114 dengan nilai rata-rata 2,71% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kedua yaitu sebanyak 3 orang yang menjawab sangat setuju, 9 orang yang menjawab setuju, 11 orang yang menjawab biasa saja, 18 orang yang menjawab tidak setuju dan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 121 dengan nilai rata-rata 2,88% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan ketiga yaitu sebanyak 22 orang yang menjawab sangat setuju, 14 orang yang menjawab setuju, 4 orang yang menjawab biasa saja, 2 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 182 dengan nilai rata-rata 4,33% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan keempat yaitu sebanyak 5 orang yang menjawab sangat setuju, 17 orang yang menjawab setuju, 7 orang yang menjawab biasa saja, 11 orang yang menjawab tidak setuju dan 2 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 138 dengan nilai rata-rata 3,29% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kelima yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 7 orang yang menjawab setuju, 13 orang yang menjawab biasa saja, 22 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 111 dengan nilai rata-rata 2,64% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan keenam yaitu sebanyak 3 orang yang menjawab sangat setuju, 12 orang yang menjawab setuju, 6 orang yang menjawab

biasa saja, 20 orang yang menjawab tidak setuju dan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 122 dengan nilai rata-rata 2.90% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan ketujuh yaitu sebanyak 2 orang yang menjawab sangat setuju, 1 orang yang menjawab setuju, 10 orang yang menjawab biasa saja, 26 orang yang menjawab tidak setuju dan 3 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 99 dengan nilai rata-rata 2.36% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kedelapan yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 7 orang yang menjawab setuju, 21 orang yang menjawab biasa saja, 14 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 119 dengan nilai rata-rata 2.83% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kesembilan yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 7 orang yang menjawab setuju, 15 orang yang menjawab biasa saja, 19 orang yang menjawab tidak setuju dan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 112 dengan nilai rata-rata 2.67% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan keempat yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 15 orang yang menjawab setuju, 18 orang yang menjawab

biasa saja, 9 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 132 dengan nilai rata-rata 3.14% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

2. Deskripsi jawaban sampel terhadap variabel hasil belajar (Y)

Tabel 4.8  
Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar (Y)

No	Pernyataan	SS	S	BS	TS	STS	Skor	Mean
		5	4	3	2	1		
1	Pembelajaran Daring memudahkan Anda dalam mencari materi fikih di internet	7	24	9	2	0	162	3.86
2	Materi yang di berikan guru saat pembelajaran daring mudah di pahami	0	5	17	17	3	108	2.57
3	Melalui sistem daring, Anda termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran fikih	2	7	21	12	0	125	2.98
4	Melalui sistem daring, Anda lebih aktif dan mandiri saat mengikuti proses pembelajaran fikih	0	11	18	13	0	124	2.95
5	Anda lebih cepat memahami materi fikih saat sistem daring	0	5	17	18	2	109	2.60
6	Lebih mudah mengerjakan tugas mata pelajaran Fikih melalui sistem daring	3	14	16	9	0	137	3.26
7	Mempelajari kembali materi Fikih dimana saja dan kapan saja melalui sinyal internet saat pembelajaran daring	2	23	13	4	0	149	3.55
8	Pembelajaran fikih di saat darurat covid 19, memberi ruang untuk berfikir dan mengasah otak dalam mengerjakan tugas	1	16	18	5	1	142	3.38
9	Lebih percaya diri saat bertanya kepada guru	4	17	14	7	0	144	3.43

	mengenai materi Fikih saat pembelajaran daring							
10	Mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain saat pembelajaran daring	5	20	11	5	1	149	3.55

Dari hasil penelitian tanggapan responden untuk pernyataan pertama terhadap variabel hasil belajar (Y) yaitu sebanyak 7 orang yang menjawab sangat setuju, 24 orang yang menjawab setuju, 9 orang yang menjawab biasa saja, 2 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 162 dengan nilai rata-rata 3.86% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kedua yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 5 orang yang menjawab setuju, 17 orang yang menjawab biasa saja, 17 orang yang menjawab tidak setuju dan 3 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 108 dengan nilai rata-rata 2,57% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan ketiga yaitu sebanyak 2 orang yang menjawab sangat setuju, 7 orang yang menjawab setuju, 21 orang yang menjawab biasa saja, 12 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 152 dengan nilai rata-rata 2.98% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan keempat yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 11 orang yang menjawab setuju, 18 orang yang menjawab biasa saja, 13 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat



tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 124 dengan nilai rata-rata 2.95% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kelima yaitu sebanyak 0 orang yang menjawab sangat setuju, 5 orang yang menjawab setuju, 17 orang yang menjawab biasa saja, 18 orang yang menjawab tidak setuju dan 2 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 109 dengan nilai rata-rata 2.60% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan keenam yaitu sebanyak 3 orang yang menjawab sangat setuju, 14 orang yang menjawab setuju, 16 orang yang menjawab biasa saja, 9 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 137 dengan nilai rata-rata 3.26% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan ketujuh yaitu sebanyak 2 orang yang menjawab sangat setuju, 23 orang yang menjawab setuju, 13 orang yang menjawab biasa saja, 4 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 149 dengan nilai rata-rata 3.55% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kedelapan yaitu sebanyak 1 orang yang menjawab sangat setuju, 16 orang yang menjawab setuju, 18 orang yang menjawab biasa saja, 5 orang yang menjawab tidak setuju dan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 142

dengan nilai rata-rata 3.38% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan kesembilan yaitu sebanyak 4 orang yang menjawab sangat setuju, 17 orang yang menjawab setuju, 14 orang yang menjawab biasa saja, 7 orang yang menjawab tidak setuju dan 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 144 dengan nilai rata-rata 3.43% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

Tanggapan responden untuk pernyataan keempat yaitu sebanyak 5 orang yang menjawab sangat setuju, 20 orang yang menjawab setuju, 11 orang yang menjawab biasa saja, 5 orang yang menjawab tidak setuju dan 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju. Total skor jawaban dari 42 responden adalah 149 dengan nilai rata-rata 3.55% maka, pernyataan pertama termaksud dalam kriteria penilaian sangat baik.

### ***C. Uji Instrumen Penulisan***

Menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, aka diharapkan hasil penulisan akan menjadi valid dan reliabel.

#### **1. Uji Validitas**

Uji validitas yaitu mengkorelasikan masing-masing pernyataan dengan jumlah skor untuk masing-masing variabel. Syarat minimum untuk memenuhi syarat validitas adalah apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , berdasarkan perhitungan di tentukan bahwa nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0.304.

Melihat butir pernyataan yang valid adalah dengan melihat tabel *Output Correlations Statistics*.

Tabel 4.9  
Hasil Uji Validitas Instrumen X

No Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Nilai Sig	Keterangan
Y.1	0.480	0.304	0.113	Valid
Y.2	0.541	0.304	0.000	Valid
Y.3	0.619	0.304	0.000	Valid
Y.4	0.546	0.304	0.000	Valid
Y.5	0.698	0.304	0.000	Valid
Y.6	0.706	0.304	0.000	Valid
Y.7	0.570	0.304	0.065	Valid
Y.8	0.508	0.304	0.001	Valid
Y.9	0.544	0.304	0.000	Valid
Y.10	0.533	0.304	0.000	Valid

Hasil Uji Validitas Instrumen Y

No Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Nilai Sig	Keterangan
X.1	0.422	0.304	0.005	Valid
X.2	0.524	0.304	0.000	Valid
X.3	0.488	0.304	0.010	Valid
X.4	0.591	0.304	0.000	Valid
X.5	0.632	0.304	0.000	Valid
X.6	0.707	0.304	0.000	Valid
X.7	0.512	0.304	0.001	Valid
X.8	0.583	0.304	0.000	Valid
X.9	0.569	0.304	0.000	Valid
X.10	0.351	0.304	0.23	Valid

Sumber: *Output SPSS versi 25*

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada uji validitas diketahui semua pernyataan dalam angket valid.

## 2. Uji Realibilitas

Melakukan pengujian realibilitas dalam penulisan ini menggunakan program SPSS (*Statistical Packaged For Sosial Siences*) versi 25 di mana dalam mengukur realibilitas disini menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ). Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika memiliki *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) lebih dari 0.60.

Hasil pengujian realibilitas instrumen menggunakan alat bantu oleh SPSS versi 25 dapat di ketahui hasilnya sebagaimana tabel berikut.

Tabel 4.10  
Hasil Uji Realibilitas Instrumen Variabel X

Variabel X	Reliability Statistics	
Pembelajaran Daring	Cronbach's Alpha	N of Item
	.629	10

Variabel Y	Reliability Statistics	
Hasil Belajar	Cronbach's Alpha	N of Item
	.710	10

Sumber: Output SPSS versi 25

Pada tabel 4.10 dapat dilihat bahwa pada pengujian realibilitas pada kedua variabel memiliki *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) lebih dari 0.60 ( $\alpha > 0.60$ ), variabel independen (pembelajaran daring (x)) dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,629 dan variabel dependen (hasil belajar (y)) dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,710 yang artinya bahwa variabel X dan Y dinyatakan reliabel. Dengan demikian pengolahan data dapat dilanjutkan ke jenjang selanjutnya.

### D. Uji Asumsi Klasik

Sebelum metode regresi digunakan dalam pengujian hipotesis, terlebih dahulu model tersebut akan diuji apakah memenuhi asumsi klasik atau tidak. Uji asumsi klasik adalah pernyataan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi sederhana.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang disajikan untuk dianalisis lebih lanjut berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal. Adapun cara untuk mendeteksinya, yaitu dengan melihat tabel berikut.

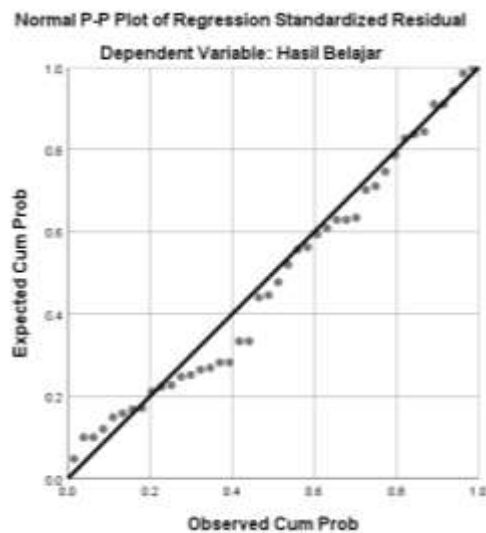
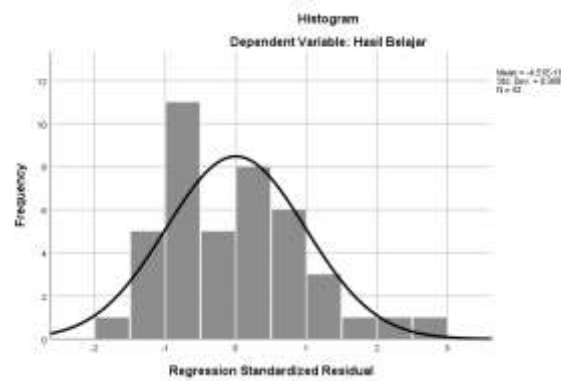
Tabel 4.11  
Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.96517742
Most Extreme Difference	Absolute	.125
	Positive	.125
	Negative	-.073
Test Statistic		.125
Asymp. Sig. (2-tailed)		.097 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal b. Calculated from data c. Lilliefors Significance correction		

Sumber: Output SPSS versi 25

Pada tabel 4.11 hasil dari Unstandardized Residual pada kolom Most Extreme Differences dibagian absolut hasilnya adalah 0.125. apabila di bandingkan dengan tabel kolmogorov-Smirnov pada sampel  $N = 42$ , yaitu 0.210, maka  $0.125 < 0.210$  yang berarti data tersebut di nyatakan berdistribusi normal. Hal ini juga dibuktikan

dari hasil uji probabilitas pada SPSS 25 yaitu dilihat dari Asymp. Sig. (2-tailed) nilainya 0.097 dimana  $> 0.05$  yang artinya data berdistribusi normal.



## ***E. Uji Regresi***

### **1. Uji Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi sederhana merupakan salah satu metode uji regresi yang dapat dipakai untuk menentukan pengaruh sebuah variabel bebas (independent) dan terikat (dependent), untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar fikih di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni, Kabupaten Donggala. Berdasarkan pengolahan data hasil angket dengan bantuan program SPSS versi 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12  
Hasil Uji Regrsi Linear Sederhana

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	B		
1. (Constant)	10.685	3.283		3.254	.002
Pembelajaran Daring	.720	.109	.722	6.595	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Output SPSS versi 25

Berdasarkan tabel diatasdapat diketahui bahwa model persamaan regresi yang diperoleh koefisien konstanta variabel yang ada di kolom Unstandiardizde coefficients B. Berdasarkan tabel diatas model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 10.685 + 0,720 X$$

Setelah dimasukkan ke model persamaan regresi linear sederhana, kemudian dapat dijelaskan seperti berikut:

1. Nilai konstanta positif sebesar 10.685 menunjukkan pengaruh positif variabel independen (pembelajaran daring). Bila variabel independen naik atau

berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel hasil belajar akan naik atau terpenuhi.

2. Koefisien regresi variabel pembelajaran daring (X) sebesar 0,720, hal ini menyatakan jika pembelajaran daring mengalami kenaikan satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,720 atau 72,0%.

Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa koefisien bernilai positif yang artinya terjadi pengaruh positif antara pembelajaran daring terhadap hasil belajar.

## 2. Uji Koefisien Determinan

Analisis koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar presentase kontribusi independen (X) terhadap variabel dependent (Y) dari hasil perhitungan melalui alat ukur statistics SPSS 25 *for windows* didapat nilai koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel 4.13  
Hasil koefisien determinan

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.722 <sup>a</sup>	.521	.509	3.002

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran daring

b. Dependent Variabel: Hasil Belajar

Sumber: Output SPSS versi 25

Setelah  $r_{hitung}$  diketahui sebesar 0,722 maka selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan koefisien determinan  $r^2$  yang dinyatakan dalam persentase. Hasilnya sebagai berikut:

$$r^2 = (0,722)^2 \times 100\%$$



$$= 0,521 \times 100\%$$

$$= 52,1 \%$$

Dari hasil perhitungan di atas maka dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 52,1% dan selebihnya yang 47,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

#### **F. Uji T**

Uji T bertujuan untuk mengetahui besarnya Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar fikih di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni Kabupaten Donggala.

Berdasarkan Tabel 4.13 penggunaan internet (X) diperoleh nilai  $t_{hitung} 6,595 > t_{tabel} 1,683$  dan memiliki nilai signifikan (sig) 0.000 pada tabel *coefficients* dengan nilai  $\alpha$  (tingkat signifikan) 0,05. Artinya  $0.000 < 0,05$ , dengan nilai ini memberikan makna bahwa pembelajaran daring (X) memberikan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar fikih (Y). Adapun besaran pengaruhnya dapat dilihat pada kolom Beta. Besaran pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) yaitu 0,722 atau 72,2%.

Berdasarkan hipotesis yang telah di rumuskan sebelumnya yaitu:

**Ho** : Tidak ada pengaruh signifikan pembelajaran daring terhadap hasil belajar fikih di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni Kabupaten Donggala.

**Ha** : Ada pengaruh signifikan pembelajaran daring terhadap hasil belajar fikih di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni Kabupaten Donggala.

Dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} 6,595 > t_{tabel} 1,683$  dengan nilai signifikansinya lebih kecil dari nilai alpha ( $\alpha$ ) yaitu 0,05 yang artinya  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian nilai ini menunjukkan bahwa variabel pembelajaran daring (X) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel hasil belajar (Y). Berdasarkan hal tersebut maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu: “ada pengaruh signifikan pembelajaran daring terhadap hasil belajar fikih di Madrasah Aliyah al-Khairaat Maleni Kabupaten Donggala.”

### **G. Pembahasan**

dengan ini memberikan makna bahwa variabel Pembelajaran Daring (X) memberikan pengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar (Y). Hasil ini dapat memberikan gambaran bahwa responden (peserta didik) memandang bahwa pembelajaran daring mampu mempengaruhi secara signifikan hasil belajar.

Dampak negatif keberadaan pembelajaran daring. Bicara mengenai dampak buruk, sejak berlakunya pembelajaran Daring di Indonesia guru maupun peserta didik sangat terbebani mulai dari berkurangnya komunikasi secara langsung seorang guru terhadap peserta didik yang mana seorang guru tidak dapat mengontrol secara baik peserta didik hingga tugas-tugas dari guru yang diberikan kepada peserta didik sangat membebani mulai dari psikologi hingga waktu harian untuk istirahat bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis dari jawaban responden tersebut, hasil tes belajar yang menunjukkan pembelajaran daring kurang maksimal dalam mencapai nilai standar sekolah. Artinya pembelajaran daring, menjadikan peserta didik tidak mampu

dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara maksimal sehingga hasil dari tugas-tugas tersebut ikut tidak maksimal.

Penulis menyarankan bahwa guna memberikan pengaruh atau dampak positif pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan mengurangi tugas-tugas kepada peserta didik dan memberikan perhatian lebih kepada peserta didik dengan cara memberikan motivasi belajar pada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dalam menghadapi proses pembelajaran bersifat daring.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data tentang penggunaan gadget terhadap

Prestasi hafalam al-Qur'an pada kelas IX Mts al-Khairaat Tompe, Kecamatan Sirenja, Kabupaten Donggala. Maka pada bab ini penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan gadget pada peserta didik kelas IX Mts al-Khairaat Tompe pada kualifikasi sedang. Hal ini di tunjukan dari perolehan presentase pada kategori sedang sebesar 50% dengan nilai rata-rata 50 dari 32 peserta didik, termaksud dalam interval 44-53
2. Prestasi hafalan al-Qur'an pada peserta didik kelas IX Mts al-Khairaat Tompe terletak pada kualifikasi sedang. Hal ini di tunjukan dari perolehan presentase pada kategori sebesar 77% dengan nilai rata-rata 77 dari 32 peserta didik, termaksud dalam interval 74-79.
3. Berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh  $t_{hitung} (t_0) = 0,3380 <$  dari  $t_{tabel}$  yakni 2,750. Jadi,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya, tidak terdapa pengari penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan al-Qur'an peserta didik kelas IX Mts al-Khairaat Tompe Kecamatan Sirenja Kabupaten Donggala.

**B. Implikasi penelitian**

1. Bagi orang tua hendaknya mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget. Kerena orang tua merupakan pendidik pertama untuk anak-anak nya, sebisa mungkin mengontrol penggunaan gadget, karena di zaman sekarang sulit untuk menghindarkan gadget dari anak-anak. Orang tua tetap mengawasi penggunaan gadget untuk anaknya, usahkan dengan gadget yang mereka gunakan memberikan dampak yang bermanfaat untuk Pendidikannya.
2. Hasil penelitian ini tentunya menjadi pengetahuan untuk guru-guru dan khusus peneliti pribadi, sehingga kedepannya kita tidak mengangap penggunaan gadget hanya berdampak negative, namun kita juga mempertimbangkan dampak positif juga, dampak tersebut Kembali kepada dari diri pengguna nya.
3. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, jadi di harapkan kepada peneliti lain untuk menyelidiki variabel-variabel yang relevan pada meteri dan dengan situasi dan kondisi yang berbeda sehingga nanti akan lahir suatu tulisan yang lebih baik, lengkap dan bermutu

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, ( suatu pendekatan Pratik ), Jakarta rine cipta, 2010),

Asqalany Al Hajar,, kitab AL-jami' *Kumpulan hadis tentang akhlak dana dan islam*,(makassar cordova)

Affandi taufiq “ *cara menghafal al-Qur'an metode 3T + 1 M, Mudah dan ekfektif*” artikel, berita umum, cara menghafal al-Qur'an, universitas of darusamlam gontor.

Balitbang, SDM kominfo, *dinamika perkembangan pemanfaatan teknologi komunikasi serta implikasi di Masyarakat* ,

Daeng Intang Trivena marina, *pengunaan smartphone dalam menunjukan aktifitas perkuliahan* ,jurnal acta diurna, volume VI. Nomor 1. Tahun 2017

Ebta setiawan *Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI)2012*

Herryanto Nar dan akib Hamid, *statistic Dasar* , ( Jakarta: universitas terbuka, 2010),

Hidayat Darsun, *komunikasi antar pribadi dan medianya* (Yogyakarta : Graha ilmu 2012)

Husma Asma puja, *pengaruh penggunaan media gadget pada perkembangan karakter anak*, *jurnal dinamika penelitian media komunikasi social dan keagamaan*, volume 17, nomor 2, November 2017,

Husna, *Pengaruh Media*

Harap Nasrun , *penggaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar remaja di era milinial*.,jurnal ABDIAS Vol, No. 1, januari 2020,

Kementrian Agama RI, *al-Qur'an dan terjemahnya*, (bandung :syaamil Qur'an 2012),

Nor Julisya, *metode penelitian*, (Jakarta 20 Rawamangu),

Putra Anugrah candra, *pemanfaatan Gadget sebagai media pembelajaran*, jurnal, Nomor 2

Sugiman. I , widyawati, H & Edy. 2014 . *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak . Jakarta : univrsitas budi luhur, E-Journal keperawatan 6,*

Sugiman dan widyawati jurnal ABDIMAS vol. 1, Januari 2020,

Siregar sofyan, *statistic parametric untuk penelitan kuantitatif*,(edisi 1, cet 3, Jakarta.PT. Bumi Aksaa,2015)

Sugiyono, *metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*(cet bandung : Alfabeta,2014),

Sugyono, *metode*,

Bugin Burhan, *metodologi penelitian social dan ekonomi (format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan politik, kominikasi, manajemen, dan pemasaran)*,(Ed 1, Jakarta ; prenamedia group, 2003)

Sofyan, *metode*,

Burhan, *metodologi*,

Siregar sofyan, *metode penelitian kuantitatif (dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS)*, (Jakarta kencana,2013)

Sogiono, *metode*,

Tiro Muhammad Arif, *Dasar-Dasar statistika*,(cet, IV ;makassar ;; Badan penerbit Universitas Negeri Makassr,2003)

Yunus Mahmud yunu, *kamus arab-indonesia*,

Zaro fatimatur arif “*hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an Di Pondok Pasantren Al- Muntaha Cebongan Salatiga*”(skripsi sarjana, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN salatiga, Cirebon, 2015)

Zamaki zaki dan sukron maksum, *Metode Cepat Menghfal Al-Qur’an*