

ABSTRAK

Wahdini Nur Mulyadi, 105 011 1101 22, 2024. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SPF SMP Negeri 52 Kota Makassar.* Dibimbing oleh Abdul Azis Muslimin dan Sumiati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SPF SMP Negeri 52 Kota Makassar.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, angket (kusioner) dan dengan melakukan dokumentasi. Teknis analisis data yaitu: Analisis deskriptif, analisis prasyarat, dan analisis inferensial. Adapun populasi penelitian ini adalah kelas IX A dan menggunakan sampel jenuh maka sampel penelitian ini keseluruhan dari jumlah populasi yaitu kelas IX A dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

Hasil penelitian yang diperoleh terkait Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SPF SMP Negeri 52 Kota Makassar, yaitu: (1) nilai signifikansi yang diperoleh adalah Penggunaan *gedget* dengan nilai minat belajar peserta didik memiliki nilai signifikan $0,591 > 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa antara nilai penggunaan *gedget* dengan nilai minat belajar peserta didik terdapat pengaruh yang signifikan. (2) nilai signifikansi yang diperoleh adalah peningkatan secara signifikan berdasarkan nilai penggunaan *gedget* dengan nilai prestasi belajar peserta didik memiliki nilai signifikan $0,305 > 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa antara nilai penggunaan *gedget* dengan nilai prestasi belajar peserta didik terdapat pengaruh yang signifikan. (3) hasil analisis uji manova terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa di UPT SPF SMP Negeri 52 Kota Makassar yang hasil uji manova *Tests of Between-Subjects Effects* pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang ditunjukkan dengan nilai *sig.* $0,028 < 0,05$ dan $0,021 < 0,05$ penggunaan *gadget* terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik UPT SPF SMP Negeri 52 Kota Makassar.

Kata Kunci : *Gadget, Minat Belajar, Presetasi Belajar*

ABSTRACT

Wahdini Nur Mulyadi. The Influence of Using Gadgets on Students' Interest in Learning and Learning Achievement in Islamic Religious Education Subjects at UPT SPF SMP Negeri 52 Makassar City. Supervised by Abdul Azis Muslimin and Sumiati.

This research aims to examine the influence of gadget used on students' interest in learning and learning achievement in Islamic religious education subjects at UPT SPF SMP Negeri 52 Makassar City.

The research method used was quantitative research and deployed an associative quantitative approach. The data collection methods used were: observation, questionnaires and documentation. Data analysis techniques were: descriptive analysis, prerequisite analysis, and inferential analysis. The population of this study was class IX A and used a saturated sample, so the entire research sample was from the total population, namely class IX A with a total of 30 students.

The research results obtained related to the influence of the use of gadgets on students' learning interest and learning achievement in Islamic religious education subjects at UPT SPF SMP Negeri 52 Makassar City, namely: (1) the significance value obtained was that the used of gadgets with the value of students' learning interest was value significant $0.591 > 0.05$, so it can be said that between the value of using the gadget and the value of students' learning interest there was any significant influence. (2) the significance value obtained was any significant increase based on the value of using the gadget and the value of the student's learning achievement got a significant value $0.305 > 0.05$, so it can be said that there was any significant influence between the value of using gadgets and the value of students' learning achievement. (3) The results of the MANOVA test analysis show the influence of gadget used on students' interest in learning and learning achievement at UPT SPF SMP Negeri 52 Kota Makassar, the results of the Manova Tests of Between-Subjects Effects on the influence of gadget used on students' interest and learning achievement show that there was any influence indicated by the value of *sig.* $0.028 < 0.05$ and $0.021 < 0.05$, the used of gadgets on interest and learning achievement of UPT SPF students at SMP Negeri 52 Makassar City.

Keywords: *Gadgets, Interest in Learning, Learning Achievement*



Translated & Certified by	
Language Institute of Unismuh Makassar	
Date : 3 May 24	Doc : Abstract
Authorized by : 	