DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KUALITAS AKADEMIK MAHASISWA PAI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN LANGSA

SKRIPSI

Diajukan Oleh

CLARA MAHDALENA
NIM :1012018068

Program Studi
Pendidikan Agama Islam



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
2025 M/ 1446 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Pendidikan Agama Islam

Diajukan Oleh :

CLARA MAHDALENA
NIM : 1012018068

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama Islam

Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama

Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA
NIP. 198104282015031004

Pembimbing Kedua

Asrul, M.Pd
NIDN. 2010098801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Clara Mahdalena
NIM	: 1012018068
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul ***"Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa"*** ini merupakan karya saya sendiri, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya dalam notasi. Jika kemudian hari didapati ini bukan karya asli saya, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.



Langsa, 23 April 2025
Hormat saya,

Clara Mahdalena
NIM : 1012018068

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KUALITAS AKADEMIK MAHASISWA PAI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S.1) Dalam Pendidikan Agama Islam

Pada Hari / Tanggal

Kamis, 07 Agustus 2025

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua Sidang

Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA
NIP. 198104282015031004

Sekretaris

Asrul, M.Pd
NIDN. 2010098801

Penguji I

Saparuddin Rambe, M.Pd.I
NIP. 19841221 201503 1 006

Penguji II

Nurhanifah, MA
NIDN. 2027038203

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Langsa

Dr. Sabaruddin, M.Si
NIP. 19810817 200312 1 007

ABSTRAK

Nama. NIM 1012018068. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.

Pembimbing 1. Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA 2. Asrul, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan *Smartphone*, dampak positif dan dampak negatif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Subjek dalam penelitian ini adalah mahasisiwi prodi PAI. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik yang dikemukaan oleh Miles dan Huberman yang memiliki tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini adalah pola penggunaan *Smartphone* yaitu mahasiswa PAI IAIN Langsa termasuk kepada penggunaan intensitas tinggi dengan penggunaan 3-4 jam, 10 jam bahkan 24 jam perhari. Penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI memiliki dampak positif apabila digunakan secara bijak dan memberikan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan atau kecanduan terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI yaitu memudahkan tugas kuliah, memudahkan kuliah online dll. Sedangkan dampak negatifnya mengganggu konsentrasi belajar, lalai dan begadang sehingga mempengaruhi IPK, serta menyebabkan gangguan kesehatan seperti sakit mata dan kepala.

Kata Kunci: Dampak Smartphone, Kualitas Akademik Mahasiswa, dan Mahasiswa Pendidikan PAI.

Langsa, 07 Agustus 2025
Penulis

Clara Mahdalena

Dewan Penguji

Ketua

Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA
NIP. 19810428 201503 1 004

Sekretaris

Asrul, M.Pd
NIDN. 2010098801

Penguji I

Saparuddin Rambe, M.Pd.I
NIP. 19841221 201503 1 006

Penguji II

Nurhanifah, MA
NIDN. 2027038203

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Langsa

Dr. Saharuddin, M.Si
NIP. 19810817 200312 1 007

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, segala puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat hidayat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat pada waktunya, Shalawat dan salam dihadiahkan kepada junjungan alam baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis bersyukur dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini yang berjudul ***“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa”***. Penulis menyadari tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini tanpa adanya bantuan dan peran dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Rektor IAIN Langsa, Bapak Prof. Dr. H. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA. Yang telah memberi kesempatan kepada penulis menyelesaikan perkuliahan dikampus ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Amiruddin Yahya Azzawiy, MA. Yang memberi motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. Hatta Sabri, M.Pd, yang telah memberi semangat untuk menyelessaikan skripsi ini.
4. Pembimbing I, Bapak Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA, yang telah meluangkan waktunya membantu dan mendampingi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pembimbing II, Bapak Asrul, M.Pd, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Pembimbing Akademik, Bapak Nuh Rasyid, S.Th.I, MA, yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam membuat skripsi ini.
7. Seluruh Dosen pengajar dan Staff Karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa atas transformasi ilmu dan atas pelayanan yang telah diberikan.
8. Keluarga terkhususnya kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan do'a dan semangat serta telah membiayai penulis dalam pendidikan perguruan tinggi ini.
9. Yuda Miswanto, SE, suami tercinta dan Hanna Aiza Azzahra, putri tersayang, yang telah banyak memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, dan keberadaannya selalu ada disetiap penulis membutuhkan bantuan dalam proses menyelesaikan perkuliahan yang penulis jalani.
10. Kepada teman-teman yaitu Rika Akana, S.Pd, Ernawati, S.Pd, Tiara, S.Pd, Siti Damayanti, S.Pd, Sakinah Sury, S.Pd dan Marsela, S.Pd yang menyempatkan waktunya memberikan nasihat dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran pembaca sangat diharapkan.

Langsa, 23 April 2025
Penulis

Clara Mahdalena

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN
KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
ABSTRAK ..... **v**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 5
C. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 7
F. Kajian Terdahulu 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. *Smartphone* 12
1. Pengertian *Smartphone* 12
2. Jenis *Smartphone* 14
3. Fungsi Smartphone 16
4. Aplikasi Pada *Smartphone* 18
B. Dampak Penggunaan *Smartphone* 19
C. Kualitas Akademik Mahasiswa 21
1. Proses Pembelajaran 22
2. Pembuatan Tugas Kuliah 25
3. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 26
4. Kemampuan Dasar yang Harus Dimiliki Mahasiswa 27
D. Mahasiswa PAI 29
1. Pengertian Mahasiswa PAI 29

BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 31
B. Lokasi Penelitian 32
C. Objek Penelitian 32
D. Subjek Penelitian 33

E. Sumber Data 34
F. Teknik Pengumpulan Data 35
G. Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 42
1. Sejarah Berdirinya IAIN Langsa 42
2. Visi Prodi Pendidikan Agama Islam 44
3. Misi Prodi Pendidikan Agama Islam 44
B. Hasil Penelitian Berdasarkan Wawancara 45
C. Pembahasan 53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 57
B. Saran 58

DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

ABSTRAK

Clara. (2025). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa*. Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Langsa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan *Smartphone*, dampak positif dan dampak negatif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Subjek dalam penelitian ini adalah mahasisiwi prodi PAI. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik yang dikemukaan oleh Miles dan Huberman yang memiliki tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini adalah pola penggunaan *Smartphone* yaitu mahasiswa PAI IAIN Langsa termasuk kepada penggunaan intensitas tinggi dengan penggunaan 3-4 jam, 10 jam bahkan 24 jam perhari. Penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI memiliki dampak positif apabila digunakan secara bijak dan memberikan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan atau kecanduan terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI yaitu memudahkan tugas kuliah, memudahkan kuliah online dll. Sedangkan dampak negatifnya mengganggu konsentrasi belajar, lalai dan begadang sehingga mempengaruhi IPK, serta menyebabkan gangguan kesehatan seperti sakit mata dan kepala.

Kata Kunci: Dampak Smartphone, Kualitas Akademik Mahasiswa, dan Mahasiswa Pendidikan PAI.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memudahkan masyarakat untuk menyelesaikan segala pekerjaannya dengan memanfaatkan berbagai jenis barang elektronik. Khususnya pada era modern ini, penggunaan alat-alat elektronik dapat dimanfaatkan dengan maksimal dengan memanfaatkan jaringan internet. Dalam dunia pendidikan, penggunaan alat elektronik berbasis internet dapat digunakan oleh guru dan murid untuk memperoleh materi pembelajaran, berkomunikasi, mengajar dengan konten, menambah wawasan dan lain sebagainya, sehingga dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang baru, Inovatif dan Kreatif. Pada pendidikan tingkat atas, mahasiswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar melalui semua media yang ada seperti buku diperpustakaan, jurnal, *e-book* dan internet. Sehingga, internet merupakan hal biasa pada era ini.

Internet *(interconnected-networking)* merupakan rangkaian jaringan yang terhubung satu sama lain pada beberapa alat elektronik yang dapat menerima sinyal jaringan internet.[1] Penggunaan alat elektronik yang paling sering digunakan salah satunya yaitu *Gadget*. *Gadget* merupakan salah satu alat elektronik yang sangat berguna dalam dunia komunikasi, memberikan manfaat dalam hal berinteraksi, memudahkan urusan bisnis, mencari informasi dari jarak jauh, bahkan *Gadget* juga mampu menjadi sarana hiburan bagi masyarakat.

[1] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta Selatan: Mediakita, 2009), hlm. 1

Menurut Yannuansa, *Gadget* merupakan serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia. Dengan kata lain, seperangkat alat elektronik yang memiliki fungsi khusus sebagai contohnya adalah *smartphone* dan *netbook*.[2] Kecanggihan *Gadget* yang menawarkan berbagai fitur aplikasi menarik dan kemudahannya dalam mengakses internet sangatlah digemari semua kalangan masyarakat tak terbatas usia, dari anak-anak, remaja dan dewasa hampir semua memiliki *Gadget*.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik berukuran kecil dengan berbagai macam fungsi.[3] Yang membedakan *Gadget* dengan alat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya hari demi hari *Gadget* selalu muncul menyajikan teknologi terbaru untuk memudahkan manusia. Contohnya *Gadget* pada zaman dahulu hanya untuk alat komunikasi via SMS (*Short Message Service)* dan *call* saja, tetapi saat ini kita mampu menonton film/video, membaca buku, mendengarkan musik, mencari berita atau info, merekam gambar dan video, mengedit gambar dan video, bermain *Games* dan masih banyak lagi lainnya. Dan juga terdapat banyak aplikasi sosial media yang sangat memudahkan orang-orang untuk berinteraksi dengan orang lain (interaksi tidak langsung) seperti *WhatsApp, Instagram, Facebook, Telegram, Twitter* dan lain sebagainya. Banyaknya fitur dan aplikasi yang menarik pada *Gadget* menjadikan orang-orang lebih senang serta tertarik untuk

---

[2] Nando Yannuansa, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, (Jombang: LPPM UNHASY TEBUIRENG, 2020), hlm. 9

[3]Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,* Jurnal PAUD Teratai, Vol. 05, No. 03, 2016, hlm. 182-186

menggunakan *Gadget* sehingga tidak jarang dari mereka tidak bisa lepas dari *Gadget* mereka dan bahkan menjadi kecanduan.

Meningkatnya penggunaan *Gadget* yang memiliki berbagai fitur aplikasi menarik dapat menjadi alat bantu bagi peserta didik terutama mahasiswa dalam menambah wawasan, namun, pada era sekarang *Gadget* yang berisi berbagai aplikasi berbagai Media Sosial seringkali disalahgunakan oleh mahasiswa sehingga dapat berdampak buruk pada nilai akademik maupun prestasi mereka. Banyaknya fitur aplikasi yang menarik pada *Gadget* menjadikan penggunanya senang serta tertarik untuk menggunakan *Gadget* berlama-lama sehingga tidak jarang dari mereka yang kecanduan seperti Media Sosial (medsos) dan *Games*.

Berdasarkan Observasi awal, Peneliti menemukan bahwa setiap mahasiswa IAIN Langsa mempunyai *Gadget* dan *Gadget* menjadi hal yang tidak bisa lepas pada setiap individu (mahasiswa). Contohnya, saya melihat langsung teman saya ketika proses perkuliahan, ada sebagian dari mereka mengabaikan penjelasan dosen dan justru sibuk dengan *Gadget* dan tidak memperhatikan perkuliahan, menonton video *Tiktok*, tidak berkonsentrasi, ketika diadakan kegiatan seminar untuk menambah wawasan, mereka juga masih asik dengan *Gadget* mereka, dan bahkan saat bertemu dengan teman dan keluarganya mereka masih tidak bisa melepaskan fokus mereka dari *Gadget* mereka. Ternyata setelah bertanya kepada beberapa mahasiswa, hal tersebut juga terjadi dikelas mereka.[4] Namun, terdapat juga mahasiswa yang menggunakan *Gadget*

[4]Observasi awal, di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, 02 November 2022

mereka untuk keperluan perkuliahan. Misalnya, berkomunikasi dengan dosen tentang pembelajaran, mencari informasi yang mereka butuhkan dengan cepat untuk menyelesaikan tugas perkuliahan dan lain sebagainya.[5] Jadi, dari masalah ini jelas bahwa *Gadget* memiliki dampak pada aktivitas belajar dan jelas berdampak pada kualitas akademik mahasiswa.

Dengan adanya *Gadget* yang semakin hari semakin berkembang, semakin canggih dan semakin banyak fitur baru, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajarannya. Seperti halnya aplikasi *Google Chrome* yang dapat digunakan untuk mencari informasi untuk tugas kuliah, *Google Meet* untuk proses perkuliahan dari jarak jauh tanpa harus bertemu langsung, *WPS Office and PDF* untuk membuka dokumen-dokumen perkuliahan, *YouTube* untuk media pembelajaran, *iPusnas* untuk mencari buku-buku materi pembelajaran dan banyak lagi aplikasi pada *Gadget* yang dapat dimanfaatkan guna pembelajaran.

Gadget yang semakin canggih diharapkan mampu menjadi alat dongkrak bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa PAI yang merupakan generasi calon pendidik. Mahasiswa diharapkan mampu mengontrol diri untuk tidak kecanduan terhadap *Gadget* dan justru mampu memanfaatkan aplikasi-aplikasi didalamnya untuk terus mengasah diri menjadi calon pendidik yang Kreatif dalam memanfaatkan *Gadget* untuk proses pembelajaran dan dunia pendidikan.

---

[5]Junierissa Marpaung, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan,* Jurnal Kopasta, Vol 5.No 2, 2018, hlm. 57

Berdasarkan masalah *Gadget* diatas, Peneliti merasa tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul **Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa**.

B. Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian tidak terlalu melebar maka penulis membuat batasan masalah penelitiannya, yakni :

1. Penelitian ini akan lebih fokus membahas salah satu jenis *Gadget* yaitu *Smartphone*
2. Lokasi penelitian hanya berfokus pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa khususnya jurusan PAI
3. Subjek penelitian yaitu mahasiswa/i PAI yang sedang aktif berkuliah di IAIN Langsa
4. Peneliti hanya fokus untuk mengetahui penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI serta dampak positif dan negatif penggunaannya terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI di IAIN Langsa sehari-hari?
2. Bagaimana dampak positif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa?
3. Bagaimana dampak negatif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI di IAIN Langsa.
2. Untuk menganalisis dampak positif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa
3. Untuk menganalisis dampak negatif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa

E. Manfaat Penelitian

Dalam kajian ini, Peneliti membagi manfaat penelitian menjadi dua jenis, yaitu manfaat penelitian secara teoritis dan manfaat secara praktis. Kedua jenis manfaat tersebut diuraikan dalam paragraf berikut ini:

1. Secara Teoritis

a. Bagi ilmu pengetahuan, dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang media sosial dan terhadap kualitas akademik mahasiswa khususnya mengenai perkembangan teknologi dan komunikasi.

b. Bagi pelaku akademik, penelitian ini dapat diharapkan menjadi bahan referensi bersama dan menjadi masukan bagi pengguna *Smartphone* khususnya pada dosen dan mahasiswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat menjadi masukan untuk memperbaiki prestasi belajar serta membuat inovasi dampak penggunaan *Smartphone* terhadap terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.

b. Dosen

Dapat mengetahui adakah dampak penggunaan *Smartphone* terhadap terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Menjadi acuan perbaikan, memberikan saran-saran atau kebijakan lembaga

pendidikan khususnya terkaitpenggunaan *Smartphone* pada mahasiswa.

c. Mahasiswa

Mahasiswa dapat merasakan adakah dampak penggunaan *Smartphone* terhadap terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Terkait dalam penggunaan *Smartphone* agar lebih memperhatikan pola penggunaannya, sehingga diharapkan *Smartphone* lebih banyak memberikan dampak yang positif dibandingkan dengan negatifnya.

F. Kajian Terdahulu

No.	Nama Peneliti (Tahun Penelitian)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Shofiatun Munawaroh (2019)	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	- Penelitian Kualitatif - Teknik pengambilan sampelmenggunakan *purposive sampling*	Dampak penggunaan gadget Kelas D Semester VI (enam) Angkatan 2016 Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ada yang berdampak positif dan ada yang negatif. Dampak yang positif itu seperti menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan. Sedangkan dampak negatifnya itu menimbulkan kecanduan, resiko terkena

				radiasi, mempengaruhi perilaku dan mengurangi interaksi.[6]
2.	Anggi Susilawati (2020)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh	- Pendekatan Kuantitatif - Teknik pengambilan sampel menggunakan*Teknik Accidental*	Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t test dari uji koefisien determinasi diperoleh persentase sebesar 21,9% hal ini menunjukkan pengaruh yang cukup berarti antara Gadget dan IPK. Sedangkan yang 78,1% ada faktor lain yang mempengaruhi IPK mahasiswa. Faktor-faktor tersebut seperti, motivasi belajar, minat, bakat, sikap dan lain sebagainya. Untuk data yang dihitung dengan uji Regresi Linier Sederhana diperoleh nilai r = 0,468. Hal ini menyatakan adanya pengaruh penggunaan Ganget terhadap IPK mahasiswa pada tingkat sedang. Sehingga penggunaan Gadget secara positif akan dapat mempengaruhi nilai IPK mahasiswa.[7]
3.	Nur Khairina Hidayatika (2020)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika Angkatan 2016	- Pendekatan Kuantitatif - Teknik Pengambilan data menggunakan angket dan bukti IPK mahasiswa	Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data penggunaan gadget terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan

[6]Shofiatun Munawaroh, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Skripsi,* (Jambi : Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019)

[7]Anggi Susilawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Skripsi,* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020)

				2016 ialah yang dihitung dengan menggunakan korelasi product mement didapat hasil hitung sebesar 0,99. Yang mana terdapat hubungan positif yang kuat penggunaan gadget terhadap IPK. Adapun data yang dihitung dengan menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai r 0,57. Hal ini menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap IPK pada tingkat sedang. Diharapkan gadget lebih banyak dimanfaatkan untuk perkuliahan.[8]
4.	Dian Kurniawati (2020)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa	- Penelitian ini menggunakan desain meta analisis - Pengumpulan data dari artikel-artikel pada jurnal online	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh pada prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7% dan ditemukan rata-ratanya sebesar 56%.[9]
5.	Putri Pratiwi Indaswari (2019)	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan	- Pendekatan Kualitatif - Pengumpulan data dengan latar alami sebagai sumber langsung dengan instrumen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunaan gadget dikalangan siswa SMA Rama Sejahtera bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi terdapat beberapa siswa yang sering bermain

[8]Nur Khairina Hidayatika, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah FKIP Fisika Angkatan 2016*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika. Vol. 5 No. 3 Juli 2020

[9]Dian Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa,* Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2, No. 1, April 2020

		Panakkukang Kota Makassar	kunci penelitian itu sendiri. Maka dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi	gadget dari pada belajar. Mereka juga menggunakan tugas sekolah, kebanyakan siswa menggunakan gadgetnya untuk bermain game online bahkan ketika proses belajar sedang berlangsung. Dampak positif dari penggunaan gadget, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Kebanyakan siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.[10]

[10]Putri Pratiwi Indaswari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*, Skripsi, (Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah berdirinya IAIN Langsa

Institut Agama Islam Negeri Langsa dahulu bernama Zawiyah Cot Kala Langsa didirikan pada tahun 1980 adalah hasil keputusan Seminar Sejarah Islam di Rantau, Aceh Tamiang (dahulu dalam wilayah Aceh Timur). Nama "Zawiyah Cot Kala" tersebut diambil dari nama lembaga pendidikan tinggi yang terbesar dan tertua di Asia Tenggara yang terletak di Bayeun, Aceh Timur abad ke-4 Hijriyah. Sebagai bentuk realisasi dari hasil seminar tersebut, melalui inisiatif oleh M. Hasan ZZ, B.A (Kakandepag Aceh Timur saat itu), Drs. T.M Arifin Amin, Drs. Azhar Zakaria (Ka. MAN pada saat itu), H. Zainuddin Saman dan Drs. Idris Harahap serta dukungan dari pemerintah dan berbagai lapisan masyarakat, maka berdirilah Institut Agama Islam Zawiyah Cot Kala Langsa.

Pada tahap awal pendirian, Institut Agama Islam Zawiyah Cot Kala Langsa memiliki tiga fakultas yaitu Fakultas Syariah, Fakultas Tarbiyah, dan Fakultas Dakwah. Pembukaan kuliah pertama sekali dilakukan pada tanggal 14 Oktober 1980, namun hanya 2 (dua) fakultas yang diresmikan, yaitu Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Fakultas Dakwah Jurusan Penerangan dan Penyiaran Agama Islam (PPAI) dengan jenjang Sarjana Muda. Sebagai payung lembaga ini, maka pada tahun 1981. Selanjutnya pada tahun 1982, bersamaan dengan kunjungan Menteri Agama Republik Indonesia (H. Alamsjah Ratoe Perwiranegara) ke Langsa dalam rangka peresmian Kantor

Departemen Agama Kabupaten Aceh Timur Provinsi Daerah Istimewa Aceh yang berlokasi di Langsa, Aceh, pengurus Yayasan menyampaikan Surat Permohonan Terdaftar untuk lembaga ini. Setahun kemudian, terbitlah SK Status Terdaftar oleh Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI Nomor: Kep/E/III/PP.00.2/1303/83 pada tanggal 16 April 1983. Kemudian, pada tahun 1988 melalui Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 219 tahun 1988 tanggal 1 Desember 1988, Institut Agama Islam Zawiyah Cot Kala Langsa mendapatkan status Terdaftar sampai dengan jenjang S-1. Namun, pada tahun 1997 lembaga ini beralih status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam.

Dalam proses tahun ke tahun, lembaga pendidikan ini menunjukkan perkembangan dan peningkatan, baik dari sisi akademik, tenaga pengajar, maupun infrastruktur pendukung lainnya. Upaya pengembangan dan peningkatan kualitas terus dilakukan hingga pada akhir tahun 2006 mendapatkan hasil yang menggembirakan yakni Sekolah Tinggi Agama Islam Zawiyah Cot Kala Langsa berubah status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) dengan diterbitkannya Peraturan Presiden RI Nomor 106 Tahun 2006 tanggal 28 Desember 2006 yang ditandatangani oleh Bapak Presiden Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono.

Setelah status kenegeriannya itu, dibawah kepemimpinan Bapak Dr. H. Zulkarnaini, MA, lembaga ini mengalami perkembangan yang cukup pesat baik dari segi sarana, prasarana, manajemen, akademik, ketenagaan, jumlah mahasiswa dan aspek-aspek lainnya sehingga mampu mengubah Sekolah

Tinggi Agama Islam Negeri Zawiyah Cot Kala Langsa menjadi Institut Agama Islam Negeri Langsa (IAIN) dengan ditandatanganinya Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 pada tanggal 17 Oktober 2014 oleh Bapak Presiden ke-6, Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono.

2. Visi Prodi Pendidikan Agama Islam

   "Menjadi Jurusan/Prodi Pendidikan Agama Islam betaraf internasional yang menghasilkan sarjana profesional, unggul, kompetitif dan berkarakter islami pada tahun 2027"

3. Misi Prodi Pendidikan Agama Islam

   1) Mempersiapkan lulusan berakidah kokoh dan berakhlak mulia
   2) Menghasilkan mahasiswa yang berilmu amaliah dan beramal ilmiah
   3) Menyelenggarakan pendidikan unggul untuk menghasilkan pendidik profesional dibidang agama Islam
   4) Menciptakan iklim akademis-religius dalam mengelolaan pendidikan dan pengembangan kompetensi sebagai pendidik agama Islam
   5) Menyelenggarakan penelitian yang dapat mengembangkan teori-teori pendidikan Islam
   6) Mengembangkan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat proaktif dan solutif dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan pendidikan agama Islam yang ada di masyarakat
   7) Mengembangkan jaringan kerjasama/kemitraan dengan berbagai instansi, perguruan tinggi, masyarakat pengguna lulusan, dan

stakeholders lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam

B. Hasil Penelitian Berdasarkan Wawancara

1. Pola Penggunaan *Smartphone* Pada Mahasiswa PAI di IAIN Langsa Sehari-hari

Pola penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI yang meliputi lamanya waktu dan aplikasi yang paling banyak digunakan pada *Smartphone*. Berdasarkan wawancara pada lamanya waktu penggunaan *Smartphone*, didapati hasil bahwa mahasiswa PAI IAIN Langsa tidak sedikit menghabiskan waktu bersama *Smartphone*, 6 dari 10 narasumber yaitu KN, MA, AF, JL, FF dan SA mengatakan bahwa mereka menghabiskan waktu rata-rata adalah 10 jam perhari.

> "*Saya menggunakan Smartphone 10 jam dalam sehari, dan saya selalu membawa Smartphone kemanapun saya pergi kecuali ke kamar mandi*". (Wawancara dengan MA Semester IV)

Hal ini berbeda dengan 3 narasumber lainnya yakni AI, RM dan DM yang mengunakan *Smartphone* selama hampir 24 jam dan 1 narasumber yang menggunakan *Smartphone* selama 3-4 jam saja perhari.

> *"Saya menggunakan Smartphone hampir 24 jam, dan berhenti ketika ada kesibukan lain, saya membawa Smartphone tergantung kemana saya pergi, biasanya saya bawa ketika ke kampus, gunainnya waktu dikampus, dirumah dan tempat wisata*". (Wawancara dengan AI Semester VI)

"Selama 3 atau 4 jam, tidak sering membawa Smartphone, dibawa kalau hal-hal penting saja, biasanya gunain Smartphone dirumah, dikampus, ngerjain tugas diluar". (Wawancara dengan TM Semester IV)

Berikut ini wawancara aplikasi yang sering mahasiswa buka dan gunakan.

Wawancara dengan Mahasiswa MA :

"*Aplikasi yang saya sering gunakan WhatsApp*"

Wawancara dengan Mahasiswa JL :

"*Aplikasi Google, IG dan WhatsApp*"

Wawancara dengan Mahasiswa SA :

"*Aplikasi yang sering dibuka adalah Tiktok dan game Mobile Legend*"

Wawancara dengan Mahasiswa FF :

"*Sosial media seperti Instagram, Tiktok, WhatsApp, Games dll*"

Wawancara dengan Mahasiswa KN:

"*Google, Instagram, WhatsApp, Youtube*"

Wawancara dengan Mahasiswa AF :

"*Aplikasi yang sering saya gunakan di Smartphone adalah WhatsApp (WA), biasa untuk chat temen apalagi nanyak jadwal kuliah terus tugas –tugas kuliah kak"*

Wawancara dengan Mahasiswa AI :

"WA"

Wawancara dengan Mahasiswa RM :

"*Google, Youtube, WA dan game*"

Wawancara dengan Mahasiswa DM :

"*Aplikasi yang sering gunakan adalah WhatsApp dan Instagram*"

Wawancara dengan Mahasiswa TM :

"*WhatsApp, Instagram, Tiktok*"

Berdasarkan wawancara aplikasi yang sering mahasiswa buka dan gunakan, didapati hasil bahwa mereka paling sering menggunakan *WhatsApp,* kemudian *Instagram, Tiktok, Games, Youtube* dan *Google*. Hal ini menunjukkan bahwa prioritas penggunaan *Smartphone* dikalangan mahasiswa adalah sebagai alat komunikasi yaitu WhatsApp.

2. Dampak Positif Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI di IAIN Langsa

Pada bagian ini peneliti mewawancarai mahasiswa mengenai dampak positif penggunaan *Smartphone* yang mereka rasakan dalam perkuliahan. Berikut adalah jawaban mereka.

a) Memudahkan mengerjakan tugas kuliah

"Selalu memudahkan mengerjakan tugas, karena bisa lewat Smartphone untuk cari bahannya, jurnalnya, terus memudahkan saya bisa ngedit foto video pembelajaran juga dari Smartphone".

*(*Wawancara dengan SA Semester IV)

b) Memudahkan kuliah online

"Memudahkan kuliah jarak jauh seperti kuliah online, ketika waktu-waktu tertentu, misalnya pas Ramadhan, mau dekat-dekat lebaran,

jadi dosennya buat kuliah dari Zoom, dulu pas SMA gak tau cara pakai Zoom, Google Meet, tapi sekarang jadi paham".

(Wawancara dengan JL Semester VIII)

c) Mempermudah pengerjaan tugas video

"Selalu memudahkan mengerjakan tugas, terus memudahkan saya bisa ngedit foto video pembelajaran juga dari Smartphone".

(Wawancara dengan SA Semester IV)

d) Membantu belajar bahasa lain

"Memudahkan akses dengan sesama, praktis dalam belajar, saya mendapatkan relasi baru, membantu untuk belajar bahasa asing yaitu Arab dan Inggris dan juga membantu saya mengembangkan hobi saya dalam editing video".(Wawancara FF Semester IV)

e) Membantu belajar *public speaking*

"Saya dapat dengan mudah mengakses informasi, terus positifnya saya bisa belajar dakwah atau ceramah lah sedikit-sedikit dari liat video, konten-konten ustad Adi Hidayat, Hanan Ataki dll, terus Smartphone juga membantu saya mengupgrade skill saya dalam mengedit melalui Capcut ataaupun Canva". (Wawancara dengan AF Semester IV)

f) Membantu mendapatkan nilai yang baik

"Banyak informasi yang didapatkan dari Smartphone, jadi tugas kuliah mudah dikerjakan, yaa pasti IPK jadi bagus apabila dimanfaatkan untuk kuliah". (Wawancara dengan DM Semester VI)

Dari wawancara dengan mahasiswa diatas, didapati banyak sekali dampak positif yang mereka rasakan karena adanya *Smartphone* apabila digunakan untuk keperluan akademik atau keperluan kuliah. Dan hal tersebut mampu membantu mahasiswa memperoleh nilai yang baik.

Wawancara mahasiswa terhadap seberapa pentingnya *Smartphone* membantu dalam memperoleh IPK mereka, 9 dari 10 mahasiswa mengatakan *Smartphone* sangat penting untuk membantu mendapatkan IPK yang bagus. Seperti yang dikatakan Mahasiswa MA:

"Penting banget kak, bisa bantu ngerjain tugas, kalau tugas dikerjakan dengan baik, terus Smartphone dimanfaatkan untuk belajar, IPK pasti jadi bagus. IPK saya semester 1 (3,6), semester 2 (3,7) dan semester 3 (3,96)". (Wawancara MA Semester IV)

Hal ini berlawanan dengan pendapat Mahasiswa FF, menurutnya *Smartphone* tidak berpengaruh terhadap IPK mahasiswa.

Wawancara dengan Mahasiswa FF :

"Tidak berpengaruh sih, karena belajar gak cuman dari Smartphone, bisa ke perpustakaan, terus IPK juga gak hanya dari tugas-tugas, melainkan kehadiran dan aktif saat di kelas. IPK semester 1 (3,65) semester 2 (3,68), semester 3 (3,75)". (Wawancara dengan Mahasiswa FF Semester IV).

Berikut daftar IPK Narasumber dari wawancara :

MA : 3,96

JL : 3,80

SA : 3,25

FF : 3,75

KN : 3,80

AF : 3,70

AI : 3,70

RM : 3,55

DM : 3,87

TM : 3,70

Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa-mahasiswa, dapat diketahui bahwa dampak positif dari penggunaan *Smartphone* terhadap IPK mereka sangatlah penting. 9 dari 10 mahasiswa yang diwawancara menjawab *Smartphone* sangat penting karena bisa membantu mereka mengerjakan tugas, mencari jurnal, buku dll. Namun pendapat tersebut bersebrangan dengan pendapat mahasiswa FF, menurutnya *Smartphon*e tidak berpengaruh terhadap IPK. Dari wawancara mengenai IPK mereka, ternyata mahasiswa PAI masih menggunakan *Smartphone* untuk hal yang positif, dilihat dari IPK mereka yang rata-rata diatas 3,50. Sedangkan mahasiswa SA mengaku sempat kecanduan Games dan tidak fokus terhadap studinya, sehingga berdampak pada IPKnya. Dari bahasan ini, maka jelas *Smartphone* berdampak terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI. Apabila dimanfaatkan dengan baik dan tidak terhanyut dalam hiburan semata.

3. Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* Pada Mahasiswa PAI di IAIN Langsa

Pada bagian ini peneliti mewawancarai mahasiswa mengenai dampak negatif penggunaan *Smartphone* yang mereka rasakan.

a) Mengganggu konsentrasi saat jam belajar dan saat mengerjakan tugas

"Mengganggu saat jam belajar, pas lagi kuliah kalau lupa matiin data seluler ya getar ada notif-notif aplikasi, ada chat-chat WA, jadi cepat-cepat buka Smartphone untuk matikan datanya". (Wawancara dengan Mahasiswa MA Semester IV)

"Niatnya mau ngerjainn tugas, terus scrool Tiktok dulu baru ngerjain tugas, eh setelah itu keasyikan main Tiktoknya". (Wawancara dengan Mahasiswa JL Semester VIII)

b) Membuat lalai tugas kuliah, lupa waktu dan bergadang atau menyiakan waktu sehingga mempengaruhi IPK

"Melalaikan pelajar dengan membuka aplikasi-aplikasi yang melalaikan waktu belajar contohnya Tiktok". (Wawancara dengan Mahasiswa TM Semester IV)

"Jadi sering bergadang dan lupa waktu apalagi pas main Games, IPK saya jujur, jadi terpengaruh kak, karena sudah kelelahan saat malam bergadang, pagi nya ngerasa ngantuk jadi gak fokus selama perkuliahan, terus juga karena dekat deadline juga kadang copy-paste aja di Google". (Wawancara dengan Mahasiswa SA Semester IV)

"Kadang sampai lupa ada tugas kak, apalagi kalau sedang main games". (Wawancara dengan Mahasiswa AF Semester IV)

c) Mengganggu kesehatan seperti membuat sakit mata dan sakit kepala (pusing)

"Jadi sakit mata dan mudah pusing kalau lama-lama main Smartphone sih kak". (Wawancara dengan Mahasiswa DM Semester VI)

d) Sering melakukan plagiarisme

"Kalau sudah kepepet jadwal kumpul tugas selalu copy dari internet kak, tapi untuk skripsi gak terlalu diperbolehkan, kalau tugas hari-hari kadang Dosen gak terlalu cek cek kali". (Wawancara dengan Mahasiswa RM Semester VIII)

Smartphone tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Berdasarkan wawancara diatas, dapat kita ketahui bahwa mahasiswa kompak menjawab bahwa *Smartphone* dapat membuat seseorang menjadi lalai akan tugasnya, menunda dan bahkan lupa seperti yang diungkapkan oleh AF "*"Kadang sampai lupa ada tugas kak, apalagi kalau sedang main games"*, SA juga menambahkan bahwa *Smartphone* membuatnya lupa waktu dan bergadang sehingga berdampak pada IPK nya *"Jadi sering bergadang dan lupa waktu apalagi pas main Games, IPK saya jujur, jadi terpengaruh kak, karena sudah kelelahan saat malam bergadang, pagi nya ngerasa ngantuk jadi gak fokus selama perkuliahan, terus juga karena dekat deadline juga kadang copy-paste aja di Google"*.

Sedangkan MA dan JL merasa bahwa *Smartphone* mengganggu konsentrasi belajar. Tidak hanya itu, penggunaan *Smartphone* yang berlebihan juga dapat mengganggu kesehatan mahasiswa seperti yang diungkapkan DM *"Jadi sakit mata dan mudah pusing kalau lama-lama main Smartphone sih kak"*.

C. Pembahasan

1. Pola Penggunaan *Smartphone* Pada Mahasiswa PAI di IAIN Langsa Sehari-hari

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI di IAIN Langsa sehari-hari yang meliputi lamanya waktu, tempat dan aplikasi yang paling banyak digunakan pada *Smartphone*. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI di IAIN Langsa sehari-hari dapat dikategorikan kedalam penggunaan *Smartphone* intensitas tinggi. Menurut Sari dan Mitsalia pemakaian *Smartphone* dikatagorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Smartphone* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari biasa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian *Smartphone* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecenderungan dalam pemakaian *Smartphone*. Selanjutnya, penggunaan *Smartphone* dalam intensitas sedang, jika menggunakan *Smartphone* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian penggunaan *Smartphone* yang baik adalah dengan

katagori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimum 2 kali pemakaian.[49]

Tabel 1. Durasi dan intensitas penggunaan Smartphone

Kategori	**Durasi**	**Intensitas**
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali perhari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali perhari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali perhari

Berdasarkan tabel di atas maka, maka hasil wawancara dengan mahasiswa PAI yang dilakukan menunjukkan penggunaan intensitas tinggi, karena rata-rata penggunaanya yaitu 3-4 jam seperti mahasiswa TM, 10 jam seperti yang diungkapkan oleh mahasiswa KN, MA, AF, JL, FF dan SA dan bahkan 24 jam seperti mahasiswa AI, RM dan DM. Dan aplikasi yang sering mereka gunakan adalah WhatsApp, Instagram, Tiktok, Games, Youtube dan Google. Dan WhatsApp adalah aplikasi yang paling sering dibuka. Dari hasil ini kita ketahui bahwa kegunaan utama *Smartphone* dikalangan mahasiswa adalah sebagai alat komunikasi. Tidak hanya komunikasi yang bersifat non akademik tetapi juga untuk keperluan akademik yaitu untuk mengetahui jadwal kuliah seperti yang diutarakan mahasiswa AF :"*Aplikasi yang sering saya gunakan di Smartphone adalah WhatsApp (WA), biasa untuk chat temen apalagi nanyak jadwal kuliah terus tugas –tugas kuliah kak"*

[49] Yordi Anugrah Pertama, *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*, Artikel Pendidikan, Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan negatif dalam menggunakan gadget/2017 pada tanggal 1 Mei 2025 pukul 22:30 WIB

2. Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI di IAIN Langsa

Penggunaan *Smartphone* memiliki dua dampak terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI IAIN Langsa yaitu dampak positif dan negatif. Apabila mahasiswa bijak menggunakannya pasti akan sangat baik untuk mendapatkan nilai tinggi diperkuliahan dan memiliki skill yang baik pula, karena dari *Smartphone* kita bisa mempelajari banyak hal. Salah satu dampak positifnya yaitu membantu mencari materi belajar serta mengerjakan tugas dalam perkuliahan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sadida Wahab yaitu mudahnya akses berbagai hal, mudahnya mencari materi dan menambah informasi dan pengetahuan[50]. Dari penelitian diatas, didapati berikut ini dampak positif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI yaitu :

a) Memudahkan mengerjakan tugas kuliah
b) Memudahkan kuliah online
c) Mempermudah pengerjaan tugas video
d) Membantu belajar bahasa lain
e) Membantu belajar *public speaking*
f) Membantu mendapatkan nilai yang baik

[50] Sadida Wahab Hasbulloh, *Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif NU Pasir Kulon*, *Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas.* Skripsi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto 2023, hal. 47

Selain memberikan dampak positif terhadap mahasiswa, penggunaan *Smartphone* yang berlebihan sudah pasti memberikan dampak negatif pula. Namun dari hasil penelitian, ternyata mahasiswa PAI masih mampu mengendalikan diri mereka agar tidak jatuh terperosok kedalam efek negatif yang terlalu dalam dikarenakan *Smartphone*, hal ini terbukti dari hasil wawancara bahwa IPK mereka masih berada di atas rata-rata yaitu 3,5. Menurut Maya Ferdiana salah satu dampak negatif penggunaan *Smartphone* untuk pelajar yaitu menurunkan konsentrasi belajar[51]. Dan menurut Siti Damayanti dampaknya berkenaan dengan kesehatan yaitu menurunnya kesehatan mata[52]. Berikut ini dampak negatif yang didapati dari hasil wawancara mahasiswa PAI IAIN Langsa yaitu :

a. Mengganggu konsentrasi saat jam belajar dan saat mengerjakan tugas
b. Membuat lalai tugas kuliah, lupa waktu dan bergadang atau menyiakan waktu sehingga mempengaruhi IPK
c. Mengganggu kesehatan seperti membuat sakit mata dan sakit kepala (pusing)
d. Sering melakukan plagiarisme

[51] Maya Ferdiana Rozalia, *Pola Interaksi Sosial Siswapengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD 2017, 5(2), 722–731

[52] Siti Damayanti, *Peran Orang Tua dalam Penanggulangi Kecanduan Game Online pada Remaja (Studi Kasus Kampung Alur Cucur, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang)*. Skripsi IAIN Langsa 2023, hal. 63

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah penulis lakukan tentang Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pola penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa PAI di IAIN Langsa sehari-hari dapat dikategorikan kedalam penggunaan *Smartphone* intensitas tinggi. Karena rata-rata penggunaanya yaitu 3-4 jam, 10 jam dan bahkan 24 jam. Kemudian biasanya mereka selalu membawa *Smartphone* kemanapun dan menggunakannya kecuali tidur dan saat ke kamar mandi. Sedangkan aplikasi yang sering mereka gunakan adalah WhatsApp, Instagram, Tiktok, Games, Youtube dan Google. Dan WhatsApp adalah aplikasi yang paling sering dibuka. Dari hasil ini kita ketahui bahwa kegunaan utama *Smartphone* dikalangan mahasiswa adalah sebagai alat komunikasi.
2. Dampak positif penggunaan *Smartphone* terhadap kualitas akademik mahasiswa PAI yaitu :
    a) Memudahkan mengerjakan tugas kuliah
    b) Memudahkan kuliah online
    c) Mempermudah pengerjaan tugas video
    d) Membantu belajar bahasa lain
    e) Membantu belajar *public speaking*
    f) Membantu mendapatkan nilai yang baik

3. Berikut ini dampak negatif yang didapati dari hasil wawancara yaitu :
    a) Mengganggu konsentrasi saat jam belajar dan saat mengerjakan tugas
    b) Membuat lalai tugas kuliah, lupa waktu dan bergadang atau menyiakan waktu sehingga mempengaruhi IPK
    c) Mengganggu kesehatan seperti membuat sakit mata dan sakit kepala (pusing)
    d) Sering melakukan plagiarisme

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas penulis memberikan berbagai saran sebagai berikut :

1. Di harapkan kepada para Mahasiswa untuk lebih membatasi penggunaan *Smartphone* dan harus ada kontrol diri, penggunaan *Smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi nilai dan prestasi akademik yakni IPK serta kesehatan diri.
2. Kepada Dosen perlu melakukan pengawasan terutama penggunaan *Smartphone* selama perkuliahan berlangsung agar ilmu yang diajarkan dapat didengar dan pahami oleh mahasiswa dengan baik.
3. Di harapkan kepada Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan, skripsi ini dapat berguna sebagai bahan masukan untuk mengetahui dampak penggunaan *Smartphone* terhadap Kualitas Akademik Mahasiswa PAI.