



**PENGUNAAN GADGET DALAM PENYELESAIAN TUGAS  
AKHIR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM STAMBUK 2015  
FITK UIN SUMATERA UTARA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat – Syarat Memperoleh Gelar Sarjana*

*Pendidikan Agama Islam (S.Pd)*

*Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

**OLEH**

**ANNISAH**

**NIM. 31.15.1.016**

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
2019**



## SKRIPSI

### PENGUNAAN *GADGET* DALAM PENYELESAIAN TUGAS AKHIR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM STAMBUK 2015 FITK UIN SUMATERA UTARA MEDAN

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat – Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

OLEH

**ANNISAH**  
NIM. 31.15.1.016

Pembimbing Skripsi I

**Dr.H. Mardianto, M.Pd**  
NIP. 19671212 199403 1 004

Pembimbing Skripsi II

**Ihsan Satria Azhar, MA**  
NIP. 19710510 200604 1 001

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Psr.V Medan Estate, Telp.6622925, Medan 20731

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul "Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi PAI Stambuk 2015 FITK UINSU Medan" yang disusun oleh Annisah yang telah di Munaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal :

**09 Agustus 2019 M**  
**10 Dzulhijjah 1440 H**

dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN SU Medan**

**Ketua**

**Dr. Asnil Aidah Ritonga, M.A**  
**NIP. 19701024 1996032002**

**Sekretaris**

**Mahariah, M.Ag**  
**NIP. 19750411 2005012 004**

**AnggotaPenguji**

**1. Dr. H. Mardianto, M. Pd**  
**NIP. 1967 1212 199403 1 004**

**2. Ihsan Satrya Azhar, M.A**  
**NIP. 1971 0510 200604 1 001**

**3. Drs. Hadis Purba M.A**  
**NIP. 1962 0404 199303 1 002**

**4. Dr. Asnil Aidah Ritonga, M.A**  
**NIP. 1970 1024 199603 2 002**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP. 19601006 199403 1 002**

Medan, 03 Juli 2019

Nomor : Istimewa  
Lampiran : -  
Perihal : Skripsi  
A.n Annisah

Kepada Yth:  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan UINSU  
Di  
Medan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan  
seperlunya terhadap skripsi:

Nama : Annisah  
NIM : 31. 15. 1. 016  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa  
Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK  
UINSU Medan.

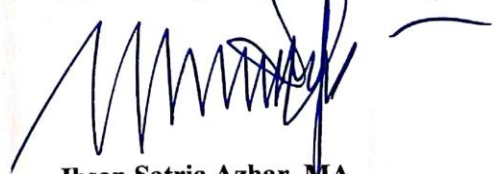
Dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan  
dalam sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UINSU Medan.

**Pembimbing Skripsi I**



**Dr.H. Mardianto, M.Pd**  
NIP. 19671212 199403 1 004

**Pembimbing Skripsi II**



**Ihsan Satria Azhar, MA**  
NIP. 19710510 200604 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

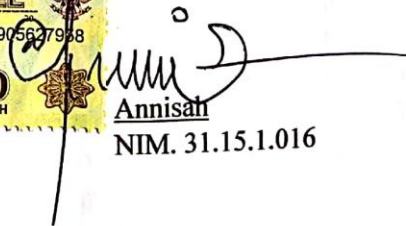
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisah  
NIM : 31.15.1.016  
Jur/Prog. Studi : PAI-6/Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan S-1  
Judul Skripsi : Penggunaan Gadget Terhadap Penyelesaian Tugas Akhir  
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015  
UIN SU Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplikan, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 23 Juli 2019



  
Annisah  
NIM. 31.15.1.016

## ABSTRAK



Nama : Annisah  
NIM : 31. 15. 1. 016  
Judul : Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UINSU Medan  
Pembimbing I : Dr. H. Mardianto, M. Pd  
Pembimbing II : Ihsan Satria Azhar, MA  
Tempat/ Tgl Lahir : Aek Manyuruk, 23 April 1997  
No Hp : 0812 6902 7153  
Email : [Annisahhhh@gmail.com](mailto:Annisahhhh@gmail.com)

---

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget dan Tugas Akhir

Penelitian tentang Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UINSU Medan bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa, dan untuk mengetahui alasan mengapa dampak demikian terjadi dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UINSU Medan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis dekskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis model Milles dan Huberman yakni: Reduksi data, Penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ Verifikasi. Dan pengecekan data dalam penelitian ini menggunakan kriteria keterpercayaan *creadibility* yakni: memperpanjang kehadiran peneliti, ketekunan pengamatan, dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

Hasil temuan menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan yaitu sebagaimana dibagi menjadi: (a) Konsumtif mahasiswa terhadap penggunaan literatur media gadget, ternyata Lebih sering dari pada menggunakan literatur media cetak dalam penyelesaian tugas akhir. serta pemakain gadget dikalangan mahasiswa akhir Prodi PAI Stambuk 2015 FITK UNISU Medan diatas 10 jam. (b) Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget yaitu mudah mencari informasi, lebih cepat terselesaikan, banyak pilihan teori, hemat waktu, ebih praktis dan emat biaya. (2) Dampak yang ditimbulkan karena penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan yaitu sebagai berikut: (a) dampak positif: Memudahkan mendapatkan referensi, informasi selalu uptodate, dapat membantu mempercepat penyelesaian tugas akhir dan Menambah bahan materi. (b) dampak negatif: mahasiswa malas keperpustakaan, malas membaca buku, tugas copy paste dari internet, tidak percaya diri, menunda- nunda pengerjaan tugas, dan tidak pandai mengontrol waktu.

Pembimbing I

**Dr. H. Mardianto, M. Pd**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul tentang **“Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan”**. Sebagai salah satu persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Shalawat dan salam tidak lupa juga penulis sampaikan kepada baginda Nabi besar Muhammad saw, yang telah membawa umat-Nya dari zaman jahiliyah sampai zaman modern yang kita rasakan saat sekarang ini. Semoga kita mendapatkan syafaat beliau di yaumul akhir kelak. Amin Ya Rabbal Alamin.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terkhususkan kepada orang tua tercinta yang telah mendidik, membesarkan, memberikan kasih sayang yang tidak ternilai serta yang selalu mendoakan penulis yakni Ayahanda (Suwito ) dan Ibunda (Eliana) yang senantiasa selalu memperjuangkan pendidikan penulis, dan juga tidak lupa penulis berterima kasih kepada adikku ( Sarwedi ), serta abang angkat (Saipullah) sebagai motivasi penulis dan juga yang selalu memberikan dukungan dengan setulus hati terhadap penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk mendapatkan gelar S1 Pendidikan Agama Islam, di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, tidak akan terlaksana dengan baik tanpa arahan dan bimbingan serta dorongan dan bantuandari berbagai pihak, maka dari itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak.Dr. Amiruddin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibunda Dr. Asnil Aidah Ritonga, MA, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibunda Mahariah, M.Ag, selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Ibunda Azizah Hanum OK, M.Ag yang pernah menjadi Dosen Pembimbing Akademik dari mulai penulis menjadi mahasiswa baru di UIN-Sumatera Utara sampai semester VIII di UIN-SU, yang selalu memotivasi penulis agar selalu bersungguh-sungguh di dalam mengikuti perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
6. Bapak Dr.H. Mardianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi I, yang senantiasa memberikan arahan dan masukan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini



7. Bapak Ihsan Satria Azhar, MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberikan bantuan, nasehat, arahan, bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan Pegawai Prodi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Tarabiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
9. Sahabat terbaik yaitu CMI ( Calon Menantu Idaman) Amanda Octaviani S.Pd CMI, Fadhilah Azmi Saragih S.Pd CMI, Marwah Najogi Pulungan S.Pd CMI dan Nurhasanah S.Pd CMI yang senantiasa selalu mendampingi perjuangan jatuh bangun penulis mulai awal berjumpa di UINSU Medan hingga sekarang ini.
10. Dan tak lupa terimakasih kepada Ny. Afifah Ahmad Mukti yang senantiasa mengganggu penulis dikos-kosan, sehingga penulis tertular motivasi untuk mengerjakan skripsi ini.
11. Teman Sepermainan Anggi Khairunnisa Nasution yang selalu ada untuk menggilanya.
12. Teman Seperjuangan PAI 6 Stambuk 2015, yang selama ini bersama-sama mengikuti perkuliahan di Prodi Pendidikan Agama Islam di FITK UIN-Sumatera Utara.
13. Teman seperjuangan PAI Stambuk 2015 yang yang telah bersama-sama berjuang mencapai Gelar S.Pd di UINSU Medan.
14. Terimakasih juga untuk sahabat Kosan Atmojo, kak Yentut kecil, Kak Yennot K-POP, Kak Irma tukang merajuk, Kak eka, yuni bawel, riska bauk, abang opik, dan juga bang kebo yang tak laku.

15. Terimakasih juga kepada sahabat kosan Aren, khususnya adek gerna dan teman sekamar Wiwin Sriwahyuni yang paling stres.

Dengan demikian penulis berdoa semoga Allah Swt membalas budi baik dan tulus mereka, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam, dan terlebih juga terhadap penulis sendiri.

Medan, 25 Juni 2019  
Penyusun

**ANNISAH**  
**31.15.1.016**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Peneltian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Gadget .....	8
1. Asal Mula Nama Gadget.....	8
2. Perkembangan Gadget di Indonesia.....	10
3. Dampak Positif dan Negatif dari Pemakaian Gadegt.....	12
B. Batas Waktu Pemggunaan Gadget.....	17
C. Penyelesaian Tugas Akhir.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
A. Tempat dan Lokasi Penelitian .....	21
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	21
C. Data dan Sumber Penelitian .....	22
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data .....	25

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Temuan Umum.....	28
1. Sejarah dan Perkembangan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.....	28
2. Visi, Misi, Tujuan FITK UINSU .....	32
3. Tujuan.....	33
4. Tenaga Pengajar.....	34
5. Jurusan dan Program Studi.....	35
6. Struktur Organisasi FITK UINSU.....	35
B. Temuan Khusus.....	38
1. Konsumtif Mahasiswa Terhadap Literatur media Cetak dengan Literatur Media Gadget.....	38
2. Efisien dan Efektif Penggunaan Literatur Media cetak dengan Literatur Gadget.....	43
3. Dampak Gadget.....	46
C. Pembahasan.....	49
1. Penggunaan gadget dalam menyelesaikan tugas Akhir Mahasiswa di Jurusan PAI Stambuk 2015 FITK UINSU Medan.....	49
1. Konsumtif Mahasiswa Terhadap Literatur media Cetak dengan Literatur Media Gadget.....	49
2. Efisien dan Efektif Penggunaan Literatur Media cetak dengan Literatur Gadget.....	51
3. Dampak Gadget.....	52

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	58
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	<b>Teknik Analisis Data</b>
Lampiran 2 .....	<b>Pedoman Wawancara</b>
Lampiran 3 .....	<b>Lembar Wawancara</b>
Lampiran 4 .....	<b>Lembar Observasi</b>
Lampiran 5 .....	<b>Dokumentasi</b>

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah,

Dengan adanya akal dan fikiran sebagai karunia yang telah di berikan Allah SWT kepada manusia sebagai makhluk ciptaan yang paling sempurna. Manusia dituntut untuk menciptakan ide-ide dan ilmu inovatif demi perubahan kehidupan yang lebih baik. Salah satunya tentang masalah teknologi. Sebagaimana Allah berfirman didalam Q.S Al Alaq ayat 1-5.

إِذَا بَسَمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. إقرأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ. الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

Artinya:

Bacalah, dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menjadikan(1) Menjadikan manusia dari segumpal darah(2) Menjadikan manusia dari segumpal darah(3) Yang mengajar dengan (perantaraan) qalam(4) Dia mengajar manusia sesuatu yang tidak diketahui.(5)<sup>1</sup>

Q.S al Alaq ayat 1-5 merupakan surah yang pertama kali diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai permulaan rahmat yang diturunkan oleh Allah ta'ala. Di dalam surah ini berisikan perintah Allah kepada manusia sebagai seruan renungan untuk menggali potensi-potensi yang telah allah berikan. Sebagaimana terpenggal pada ayat pertama yaitu kata Iqra' yang artinya bacalah. Sebagai seruan untuk mencari kebenaran, manusia bukan hanya sekedar membaca apa yang tersirat namun juga tersurat. Sebab tidak semua ilmu didapat dari apa yang dilihat. Melainkan perlu adanya penelitian dan mencari kebenaran.

Maka bila dilihat dari hal tersebut, allah telah memberikan kemuliaan kepada manusia dengan ilmu. Tentu ini lah yang menjadikan manusia berbeda dengan makhluk ciptaan allah yang lainnya. sebagaimana Abul Basyar (Adam)

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI,(2015), Al-Quran danTerjemah, hal 597

mengatakan Ilmu itu adakalanya berada di hati, adakalanya berada di lisan, adakalanya pula berada di dalam tulisan tangan. Berarti ilmu itu mencakup tiga aspek, yaitu di hati, di lisan, dan di tulisan. Sedangkan yang di tulisan membuktikan adanya penguasaan pada kedua aspek lainnya, tetapi tidak sebaliknya.

Adapun perintah manusia harus membaca, menulis dan melakukan penelitian yang harus dibarengi dengan iman dan akhlakul karimah telah Allah terangkan dalam Q.S Al Ghasiyah ayat 17-20.

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبْلِ كَيْفَ خُلِقَتْ. وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ. وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَ

Artinya:

“Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan? Dan langit bagaimana ia ditinggikan? Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan? Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?” (QS. Al-Ghasiyah: 17-20)<sup>2</sup>

Ayat ini menerangkan bahwa manusia disuruh untuk berfikir, segala ilmu yang ada didunia termasuk tentang ilmu teknologi telah allah jelaskan di dalam Al – Qur’an. Sehingga dengan kelebihan atau akal yang telah Allah berikan kepada manusia, manusia disuruh untuk berfikir. sehingga dari hasil pemikirannya tadi membuat manusia dapat menciptakan kemajuan kemajuan khususnya dibidang teknologi.

Ilmu teknologi merupakan salah satu cara yang diciptakan untuk memecahkan masalah – masalah kehiupan demi sebuah tujuan yang mempermudah pekerjaan manusia. Tentu kitapun mengetahui perkembangan teknologi di masa sekarang ini sangatlah berkembang cepat dan menjamur.

---

<sup>2</sup> Departemen Agama RI,(2015), Al-Quran danTerjemah, hal 592



Sehingga mau tidak mau ini mempengaruhi pola hidup masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern yang tanpa disadari mengikut pada arus globalisasi.

Tentunya sebagai masyarakat konsumtif, kita sangat memerlukan kecanggihan teknologi sebagai salah satu sarana mendapatkan informasi. Namun, sebagai pengguna kita juga dituntut bijak dalam menggunakannya. Menyaring informasi yang diperoleh, juga menggunakannya sesuai kebutuhan. Apalagi kecanggihan teknologi di era globalisasi sekarang sangat memberikan kemudahan akses komunikasi melalui jejaring sosial yang tersedia. Sehingga ini akan sangat mempengaruhi pola fikir dan penggunaanya.

Sekarang ini informasi dan sumber- sumber ilmu pengetahuan yang digunakan untuk belajar tidak hanya tersedia pada buku- buku cetak dipergustakaan maupun toko- toko buku lainnya, namun berkat kelebihan perkembangan dunia teknologi yang menyediakan fitur- fitur internet memberikan kemudahan bagi para penggunanya dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan. Tentu kemudahan ini akan memberikan keuntungan bagi para mahasiswa, misalnya mempermudah dalam menggali informasi yang dapat mempercepat proses studi. Sebab banyaknya literatur dan referensi yang disediakan oleh penyedia fitur- fitur internet tadi, mengurangi hambatan mahasiswa dalam proses pencarian pengetahuan sebanyak- banyaknya. Disisi lain juga menjadikan hal yang awalnya terasa tidak mungkin menjadi mungkin, misalnya saja melakukan proses pembelajaran jarak jauh atau biasa juga disebut distance learning. Namun tentu saja disamping kemudahan- kemudahan yang ditawarkan teknologi, bila tidak dibarengi dengan penggunaan yang seimbang akan menimbulkan dampak negatif.

Kini teknologi informasi telah banyak berkembang menjelma menjadi berbagai produk – produk yang mudah digunakan serta gampang dibawa kemana saja. *Gadget* misalnya, sekarang ini siapa lagi yang sudah tidak mengenal *gadget*. Sudah menjadi kebutuhan pokok baik dari kalangan anak – anak sampai dewasa. Selain memberikan kemudahan dalam berinteraksi dengan orang yang jauh, juga memudahkan dalam mengakses ilmu bermanfaat dan lainnya.

Namun disamping hal- hal positif tersebut, bila kita tidak bijak dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi, maka kita akan diperbudak oleh teknologi itu sendiri. Pemakaian yang tidak sesuai lagi dengan kebutuhan akan menimbulkan dampak-dampak buruk bagi penggunanya. Sebagaimana berdasarkan sebuah pengamatan dan observasi awal yang telah peneliti lakukan Berdasarkan pengamatan dan observasi awal yang peneliti lakukan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) pada mahasiswa PAI ( Pendidikan Agama Islam) Kususnya Stambuk 2015, ditemukan bahwasanya mahasiswa dalam penggunaan teknologi khususnya di bidang *Gadget* kerap kali melalaikan tugas akhir mahasiswa itu sendiri. Sebab lamanya intensitas waktu yang digunakan dalam pemakaian *gadget* untuk chatting, bermain game online, bahkan media sosial lainnya lebih banyak dari pada untuk mengakses ilmu-ilmu bermanfaat sebagai penunjang penyelesaian tugas–tugas akhir mahasiswa.

Selain itu pula teknologi dalam memudahkan pekerjaan mahasiswa kerap kali membuat manusia melakukan kecurangan-kecurangan. Misalnya saja dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, tidak semua mahasiswa jujur dalam pengerjaannya. Sekarang ini informasi apa yang masih tidak ada di jejaring sosial dan internet, sehingga menjadi budaya mahasiswa mengcopy paste tugas dari

internet. Padahal tidak semua yang ada diinternet itu benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Tentu saja hal ini sudah menjadi budaya dikalangan mahasiswa.

Terlihat dari hasil penelitian diatas bahwa mayoritas dari kalangan mahasiswa lebih dominan hanya fokus kuliah, tanpa bekerja. Dari kegiatan-kegiatan tersebut tampak bahwa mahasiswa lebih banyak menggunakan waktu luangnya dengan *gadget* ketimbang melakukan aktivitas belajar lainnya. Selain itu pula fitur- fitur pendukung *smartphone* mereka lebih banyak diisi fitur sosial media.

Dengan berdasarkan fenomena dan data-data diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti: “Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan”.

Penggunaan *gadget* dikalangan mahasiswa tanpa disadari sudah menjadi suatu kebutuhan hal ini terbukti berdasarkan penelitian yang dilakukan dari 50 orang mahasiswa yang menjadi responden penelitian ini hanya 10 orang responden saja yang berstatus kuliah sambil bekerja atau sebanyak 20%. Sedangkan responden yang berstatus hanya kuliah saja yaitu 40 orang responden atau 80 %. Alasan responden tidak bekerja yaitu hanya ingin fokus pada kuliah tanpa berfikir ingin kerja walaupun jam masuk kuliah mereka tidak terlalu padat maka pada saat luang lah mereka sering menggunakan *gadget* untuk mengisi kosong. *Smartphones* sangat penting bagi mereka karena menurut mereka *smartphone* bisa menjadi teman saat mereka suntuk. Hampir seluruh responden memiliki fitur yang lengkap yang mendukung *smartphone* mereka sebanyak 49 orang dan hanya satu orang saja yang tidak lengkap. Diantaranya media sosial seperti *path*, *instagram*, *twitter*, *facebook*, *foto editor*, *berita online*, *google maps*, *youtube*, *games* dan fitur – fitur lainnya.<sup>4</sup>

---

## **B. Fokus Penelitian**

Di kutip berdasarkan pada latar belakang di atas, fokus penelitian ini berkenaan dengan Gadget, Tugas Akhir Mahasiswa, Penggunaan Gadget, Dampak yang ditimbulkan dalam Penggunaan Gadget oleh mahasiswa. Dengan ini, penulis memberi judul penelitian ini: “Penggunaan Gadget Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 UINSU Medan”

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan *gadget* dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan?
2. Apa dampak yang ditimbulkan karena penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Penggunaan *gadget* dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan.

2. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan karena penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini di harapkan dapat member kegunaan bagi seluruh pihak, yang mana antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk memberi gambaran bagaimana dampak penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas perkuliahan mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam FITK UIN Sumatera Utara.

2. Secara Teoritis

Hasil peneliktian ini dapat bermanfaat untuk segenap pihak, diantaranya:

- a. Memberikan gambaran kepada mahasiswa bagaimana penggunaan *gedget* dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa dalam perkuliahan pada jurusan Pendidikan Agama Islam di UIN Sumatera Utara.
- b. Menambah pengetahuan mahasiswa tentang penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir perkuliahan di jurusan PAI FITK UIN Sumatera Utara
- c. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam pemanfaatan gadget dan penggunaanya dalam dunia pendidikan.

## BAB II KAJIAN TEORI

### *A. Gadget*

#### 1. Asal Mula Nama *Gadget*.

Kata gadget awalnya berasal dari lelucon. Pada abad ke 19, ditemukan istilah gadget pada kamus Inggris Oxford. Awalnya istilah gadget digunakan sebagai nama pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang disimpan didalam sebuah item yang mana orang itu sendiri tidak dapat mengingat nama yang sebetulnya yang terjadi pada tahun 1980-an. Misalnya pada buku Robert Brown, Spun yarn and Spindrift pada tahun 1886 menyebutkan seorang pelaut dengan membawa Clipper the Cina yang pertama kali dibuat dan digunakan lalu menyebutnya dengan istilah gadget.

Menurut pandangan Harfiyanto, bahwasanya gadget dapat berubah makna dari “Kesendirian”. Dengan istilah gadget tersebut, kesendirian tersebut dapat menjadikan suasana lebih ramai dan nuansa yang lebih hidup. Sebab dengan adanya gadget dapat menggunakannya untuk mendengarkan music, bermain games, dan menggunakan fitur- fitur internet, video, dan lain sebagainya.<sup>3</sup>

Sedangkan menurut Manumpil Dkk didalam jurnalnmya menyebutkan bahwa *gedget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*. Didalam sebuah teks dengan judul “The Great Gizmo” yang ditulis seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham, mendefinisikan istilah *gadget* sebagai

---

<sup>3</sup>Harfiyanto. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*, , D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). 4 (1).

benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Gadget dapat berfungsi untuk merubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan manusia. Masih didalam teks tersebut, pemakaian gadget hanya bisa dilakukan oleh orang-orang yang memiliki kemampuan skill dan handal dalam pemakaiannya. Bila dibagi-bagi dalam berbagai jenisnya salah satu yang menjadi bagian gadget ini yaitu handphone.

Lain lagi menurut Widiawati dan Sugiman mengartikan *gadget* yaitu barang canggih yang dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.<sup>4</sup> Selanjutnya didalam Buku Master Blogger disebutkan bahwa *gadget* memiliki arti yaitu barang elektronik kecil yang didesain menjadi suatu inovasi baru.<sup>5</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan ilmuan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *gadget* adalah barang elektronik yang dirancang sedemikian rupa yang didalamnya berisi fitur – fitur untuk memudahkan dalam komunikasi dan akses online.

Bila dilihat dari fungsinya, gadget dengan jenis handphone menjadi yang paling akrab dan banyak dipilih dalam kehidupan sehari-hari, juga yang menjadi paling terkenal dikalangan masyarakat luas. Perkembangan ini terus terjadi dari turun temurun. Regenerasi terbaru selalu dihadirkan dan memiliki peningkatan spesifikasi untuk melengkapi handphone tersebut. Dengan

---

<sup>4</sup> Sugiman, Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Ejournal keperawatan*. Vol. 3 hal 1-6

<sup>5</sup> Java Creativity. (2013), *Buku Master Blogger*, Jakarta : PT Eka Media Komperindo, hal. 117

keunggulan- keunggulan yang ditanamkan pada handphone sekarang ini seperti keunggulan kamera, jaringan internet, peta digital, dan masih banyak lagi.

Tentu ini membuat persaingan di antara Perusahaan-perusahaan telepon genggam yang kian menjamur. Mereka bersaing untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat banyak. Perusahaan telepon seluler tersebut diantaranya *Nokia, Samsung, Oppo, Readmi, iphone, dan lainnya*

## 2. Perkembangan *Gadget* di Indonesia

Trend gadget di pasar Indonesia sampai sekarang ini diprediksi masih dikuasai oleh segmen smartphone. Meskipun labtob dan komputer masih memiliki peluang untuk meningkat, namun masih saja kalah tersaingi atas perkembangan smartphone. Ini terjadi disebabkan tingkat konsumtif smartphone di Indonesia akan terus meningkat seperti yang prediksi, sekarang ini gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan pengguna dan peminat gadget di tanah air semakin bertambah dan hampir seluruh lapisan masyarakat menjadi pengguna gadget. Inilah revolusi- revolusi Perkembangan *Gadget* yang pernah menjadi pilihan banyak orang di Indonesia antara lain adalah sebagai berikut:

### a. Nokia komunikator

Jenis komunikator hasil produksi dari Nokia ini merupakan yang pertama kali di gunakan di Negara Indonesia. Kebanyakan para eksekutif yang memakai smartphone jenis nokia komunikator ini. Nokia komunikator ini mulai digunakanpada awal tahun 2000an.



b. PDA Phone

Awalnya orang Indonesia masih sangat jarang yang memiliki jenis smartphone tipe PDA Phone. Namun seiring berjalannya waktu, orang-orang sibuk ataupun eksekutif mulai banyak menggunakan PDA Phone untuk kepentingan pekerjaan.

c. Nokia Symbian

Nokia Symbian mulai terkenal pada sekitar tahun 2005 hingga akhir 2010 an. awalnya, banyak yang mengira bahwa nokia symbian ini bukan smartphone. Di samping itu smartphone jenis symbian ini memiliki banyak model, diantaranya ada nokia 3650, 6600, N-Nage, N70, dan lainnnya. Nokia symbian banyak memiliki fitur- fitur yang belum dimiliki nokia komunikator, misalnya fitur multitasking, bermain games, internet, music pplayer, perekam video, bahkan mengedit file Microsoft word.

d. *Blackberry*

*Smartphone Blackberry* bukan menjadi sesuatu yang baru dikenal di lapisan masyarakat Indonesia. Hal ini ditandai dengan Indonesia dinobatkan menjadi Negara yang paling banyak menggunakan smartphone blackberry Namun masa kejayaannya jatuh sekitar tahun 2013 an.

e. *Iphone*

Diawal boomingnya produk iphone, rasanya masih sangat eksklusif, hal ini disebabkan harganya yang masih meroket tinggi bila dibandingkan dengan harga- harga produk smartphone lainnya. Namun meski di anggap mahal tetap banyak peminatnya. Hal ini di karenakan banyak keunggulan yang ditawarkan dari produk smartphone yang satu ini.

f. *Android*

Bila dilihat didalam bahasa inggris, android memiliki makna robot, alasannya karena pada software android mirip dengan gambar robot yang dilengkapi sepasang tangan dan kaki yang dapat beroperasi.<sup>6</sup>

Adapun pengertian dari android itu sendiri yaitu suatu sistem yang operasi kerjanya berbasis Linux yang sengaja di ciptakan agar perangkat dapat bergerak pada layar sentuhnya. Perkembangan dalam pemakaian produk android di Indonesia kian menjamur tiap harinya. Sehingga perusahaan Google pun mulai bekerja sama dengan Indonesia.

3. Dampak Positif Dan Dampak Negatif Dari Pemakaian *Gadget*.

Di dalam KBBI ( Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata dampak memiliki arti yaitu, benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat ( bisa itu baik, bisa juga buruk) benturan ini cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum (pusa) sistem yang mengalami benturan itu.<sup>7</sup> Sedangkandampak menurut Otto Soemarwoto merupakan suatu perubahan yang terjadi akibat suatu aktivitas. Baik aktivitas yang bersifatalamiah seperti kimia, biologi, fisikmaupun segala aktifitas yang dilakukan oleh manusia.<sup>8</sup>

a. Dampak Positif

Menurut Maya Ferdiana Rozalia dampak positif dar pemakaian gadget ini antara lain:

---

<sup>6</sup> Nadia Firly, (2018), *Create Your Own Android Apllication*. Yogyakarta : CV Andi Offset, hal. 2.

<sup>7</sup> <https://kbbi.web.id/dampak>

<sup>8</sup> Siska,(2013), “*Dampak Industri Batubara Terhadap Sosial Ekonomi Masyarakat di Sekitar Desa Jembayan Kecamatan Loa Kulu Kabupaten Kutai Kertanegara*”, Jurnal Administrasi Negara, Volume 1, No. 2, hal. 482.

- 1) Mengembangkan daya Imajinasi, ( yaitu dapat berupa dari melihat gambar sepintas kemudian dikembangkan dengan bantuan- bantuan imajinasi)
- 2) Membantu Melatih kecerdasan, ( biasanya ini dapat melatih kecerdasan tulisan, menggambar juga tulisan dari proses latihan)
- 3) Pemakaian gadget yang tepat ini dapat menambahkan rasa percaya diri
- 4) Melatih pengguna untuk memecahkan problematika ( hal ini karena pengguna dirangsang untuk mengembangkan rasa ingin tahunya).<sup>9</sup>

Bila berbicara tentang *gadget* jelas ada beberapa hal yang saling berkaitan dan memiliki hubungan yang saling melekat. Misalnya internet, dan jejaring sosial. Sebab untuk membantu *gadget* itu sendiri agar lebih berfungsi yaitu karena dilengkapi fitur-fitur pendukungnya. Selain itu pula bila penggunaan teknologi dan *gadget* bisa dimanfaatkan secara baik maka akan memberikan hal positif bagi agama. Diantara manfaat sosial media dalam mengembangkan dakwah islam yaitu antara lain:

- 1) Penyebaran dakwah melalui internet akan memberikan keuntungan yang besar. Sebab dengan menggunakan jejaring internet dapat menjangkau banyak orang dengan biaya yang minimalisir
- 2) Setiap tahunnya, akun penggunaan internet kian naik drastis, sehingga ini akan sangat berperan penyebaran dakwah agama semakin meluas.
- 3) Informasi- informasi seputar dakwah agama akan lebih mudah didapat dan diakses.

---

<sup>9</sup> Maya Ferdiana Rozalia “*Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. Volume 5, Nomor 2, September 2017 hal 722-723

- 4) Berdakwah dengan bantuan internet juga menjadi pilihan alternative bagi masyarakat, karena dapat memberikan materi dakwah sesuai yang diinginkan.
- 5) Penyampaian yang luas sehingga penyebaran dakwah pun kian pesat.

Selain itu pula adapun dampak positif teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Memudahkan dalam pengaksesan informasi yang digunakan untuk sarana tujuan pendidikan.
- 2) Perkembangan yang menciptakan perubahan- perubahan sebagai basis mewujudkan pendidikan E learning.
- 3) Menciptakan wadah pendidikan yang memungkinkan jarak jauh, sehinggalah pendidik dengan peserta didik tidak perlu bertatap muka.
- 4) Memudahkan urusan administrasi pada suatu lembaga dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi yang sudah tersedia.
- 5) Memberikan pelayanan praktis dan efektif dalam pengembangan sumber informasi elektronik yang lebih canggih
- 6) Mendorong para pendidik menciptakan inovasi metode pembelajaran yang baru.
- 7) Dapat turut bersaing dalam mengembangkan alat- alat pendidikan bersama Negara- Negara maju.
- 8) Meningkatkan kualitas SDM melalui pemanfaatan teknologi informasi tersebut.
- 9) Dengan kemajuan teknologi yang dimiliki, suatu lembaga dapat diakui pemerintah akan kualitasnya.

- 10) Hasil- hasil penelitian akan lebih mudah dibagi serta dipublikasikan. Tentu ini akan memudahkan orang lain untuk melihatnya.
- 11) Memberikan kemudahan para pembaca atau pencari buku- buku dengan adanya perpustakaan online.
- 12) Memudahkan sekelompok orang untuk melakukan diskusi online, tentu ini akan sangat menghemat waktu dan biaya.
- 13) Dapat menciptakan kelas online, yang dapat memudahkan para pegiat pendidikan.

b. Dampak Negatif

Penggunaan gadget yang melampaui batas dapat berpengaruh pada kesehatan fisik dan psikis mahasiswa. Hal ini sama dengan pernyataan Thandung, Lintong, dan Supit bahwasanya pada setiap gadget memiliki efek Radiasi yang dapat mengganggu kejiwaan. Misalnya sulit tidur, kepala pusing, dan juga menyebabkan mata kering. Dampak psikis juga di temukan dalam sebuah penelitian yang telah dilakukan, yaitu salah satunya menyebabkan efek candu. Beberapa dampak negatif dari Komunikasi Teknologi Informasi dalam pendidikan, antara lain:

- 1) Kecanggihan Teknologi Informasi akan memudahkan kemungkinan terjadi peniruan suatu karya ilmiah atau yang biasa dikenal plagiasi.
- 2) Walaupun administrasi di suatu lembaga memiliki prosedur kerahasiaan, namun bila terjadi sedikit saja kesalahan maka dapat berakibat fatal.
- 3) Disebabkan kemudahan yang instan dalam memperoleh informasi, ini akan menyebabkan anak malas berfikir dan mengandalkan kepintaran IT.

- 4) Tes program- program mulai berkurang keabsahannya. Sebab banyaknya informasi yang sudah tersebar di jejaring sosial, misalnya tes psikologi.
- 5) Penggunaan teknologi informasi yang menyeleweng dapat dijadikan sebagai pemanfaatan bagi orang – orang tertentu. Dengan berkembangnya teknologi maka membuat buku cetak sepi pembeli
- 6) Karena telah adanya perpustakaan digital membuat perpustakaan sedikit pengunjung
- 7) Pertimbangkan penggunaan TI dalam pendidikan, masih pro dan kontra penggunaan.

Selain itu pula, bila dilihat dari segi kesehatannya, adapun dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat mata menjadi rusak. Ketika mata kita terus berfokus pada gadget, tentu ini akan memberikan dampak buruk bagi mata kita. Hal ini disebabkan paparan radiasi yang dikeluarkan, sehingga mata menjadi kering dan perih.
- 2) Mengendurkan kulit muka. Dr Sam Bunting, mengungkapkan bahwa saat seorang wanita berusia 30 tahun, wanita mulai merasakan masalah kulit dibagian, rahang, leher dan wajah, menjadi lebih mudah kendur dan tidak kencang lagi. Ditambah dengan kebiasaan selalu melihat ponsel dengan posisi HP dibawah wajah sehingga mengurangi elastisitas kulit wajah.
- 3) Merusak pendengaran. Hampir semua pengguna smartphone pernah mendengarkan musik dengan gadgetnya. Baik itu dengan volume rendah maupun tinggi. Namun bila sering digunakan dalam waktu intensitas yang lama kan memberikan efek buruk terhadap pendengaran.

- 4) Mengganggu waktu istirahat. Sebuah penelitian yang dilakukan Mayo Clinic di Arizona menghimbau saat menggunakan gadget seperti komputer, labtop, tablet dan ponsel. Komputer, untuk mengurangi kecerahan pada layar gadgetnya. Sebab pemakaian gadget di malam hari dengan intensitas cerah dapat mengganggu kenyamanan waktu beristirahat.<sup>10</sup>

## **B. Batas Waktu Penggunaan Gadget**

Di zaman yang semakin canggih ini, kemunculan gadget ditengah masyarakat bukan lagi terlihat sebagai suatu hal baru. Khususnya bagi kelompok remaja. Namun dengan adanya gadget yang sudah menjadi kebutuha primer sehari – hari Pada era modern ini, kehadiran gadget di tengah masyarakat nampaknya memang bukan menjadi suatu hal yang asing lagi untuk disaksikan, teruama bagi para generasi muda. sehingga gadget tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. hal ini sebagaimana yang dirilis dalam kutipan didalam jurnal Dikdok. Didalam jurnal tersebut dikatakan bahwa penelitian yang dillakukan oleh University of Oxpord yang melibatkan 120.115 orang dengan usia 15 tahun menyimpulkan bahwa 99,9 % pernah menggunakan perangkat gadget untuk aktivitas sehari- hari. Dalam penelitian tersebut di katakana bahwa waktu ideal dalam penggunaan gadget dalam 24 jam maksimalnya berdurasi 4 jam 17 menit. Penggunaan gadget yang melebihi durasi ideal dapat menimbulkan gangguan mental remaja.

Jadi, dari hasil penelitian tersebut kita bisa melihat waktu yang ideal dalam penggunaan gadget.

---

<sup>10</sup> Dahlan Ahmad, (2009), *Metode Penelitian Kesehatan, Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan disertasi*. Jakarta: Buku Obor, hal. 18.

### **C. Penyelesaian Tugas Akhir**

Penyusunan skripsi atau yang biasa dikenal sebagai tugas akhir merupakan tahap akhir mahasiswa dalam menyelesaikan jenjang pendidikannya di bangku kuliah. Tentu tugas akhir ini merupakan rangkaian yang dibuat setiap mahasiswa melalui penelitian yang dibimbing oleh dosen yang telah dipercayakan kepada mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugas akhirnya. Berdasarkan ketentuan – ketentuan persyaratan yang telah ditetapkan fakultasnya masing- masing sesuai standar kampus. Penulisan karya ilmiah merupakan salah satu kegiatan pokok diperguruan tinggi. Karya ilmiah merupakan karya yang telah diakui dalm bidang ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni. Karya ilmiah ditulis sesuai tatacara ilmiah, dan mengikuti pedoman atau konvensi ilmiah yang telah disepakati atau ditetapkan oleh suatu lembaga pendidikan tinggi. Melalui pembuatan karya ilmiah, masyarakat akademik pada suatu perguruan tinggi dapat mengomunikasikan informasi baru, gagasan, kajian, dan hasil penelitian.

Secara garis besar tugas-tugas dosen adalah melaksanakan tri darma perguruan tinggi, yakni pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Tugas-tugas itu merupakan suatu rangkaian pengembangan ilmu dengan beragam dimensi, sesuai dengan bidang ilmu yang menjadi keahliannya. Dalam pelaksanaan tugas pendidikan, ilmu dipandang sebagai produk yang dialihkan dalam kegiatan perkuliahan ujian, dan bimbingan praktikum. Dalam pelaksanaan tugas pengabdian kepada masyarakat, ilmu dipandang sebagai metode yang dilaksanakan dalam kegiatan aplikasi dan pemanfaatan keahlian dan bimbingan kuliah kerja nyata.



Ungkapan sederhana itu menunjukkan bahwa tugas-tugas dosen yang berhubungan langsung dengan kegiatan mahasiswa adalah mengajar, menguji, dan membimbing. Tugas-tugas membimbing dilakukan dalam waktu dan tempat yang relative longgar dibandingkan dengan tugas-tugas lainnya. Namun demikian, tugas itu dihargai sangat tinggi, yakni empat satuan kredit semester setiap minggu. Ia adalah bimbingan studi bagi mahasiswa, sejak awal samapai dengan akhir program pendidikan yang ditempuh. Bimbinga terakhir yang dilaksanakan oleh dosen yakni dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi. Semua bimbingan itu, dilakukan sebagai upaya membantu mahasiswa yang menghadapi kesulitan, yang dengan bimbingan tersebut mahasiswa yang bersangkutan mampu mengatasinya sendiri. Dengan perkataan lain, bimbingan diberikan oleh dosen dalam proses pendewasaan mahasiswa, baik pendewasaan psikologi dan akademik maupu pendewasaan sosial.

Tugas-tugas bimbingan penyusunan skripsi, sebagai tugas terakhir bagi mahasiswa program sarjana, mencakup 4 tahapan kegiatan. Tahapan pertama dalam penyusunan rencana penelitian, untuk diajukan kepada pimpinan program studi atau jurusan yang selanjutnya dilegalisasi oleh pimpinan fakultas (dekan). Tahapan ke dua dalam pelaksanaann penelitian untuk penulisan skripsi. Tahapan ke tiga dalam pelaksanaan penulisan skripsi, yang disusun berdasarkan hasil penelitian itu. Tahapan ke empat dalam pelaksanaan perbaikan skripsi setelah ujian munaqasyah, apabila terdapat tugas perbaikan berdasarkan catatan dari penguji munaqasyah. Berkenaan dengan tugas-tugas tersebut, masing-masing dosen yang ditugasi sebagai pembimbing dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan penelitian dan penulisan skripsi.

Tentu saja tugas-tugas bimbingan antara dosen yang satu dengan yang lainnya, sangat bervariasi, baik karena keragaman, keahlian, dan pengalaman yang bersangkutan maupun karena keluangan waktu dan penugasan yang dipercayakan oleh pimpinan fakultas dan program studi kepada nya. Sedangkan efektivitas bimbingan, sangat tergantung pada pengetahuan dan keterampilan penelitian dan pengalaman menulis dikalangan dosen yang ditugasi dan kesiapan mahasiswa untuk memahami dan menyerap bimbingan yang diberikan.

Sebagaimana telah ditemukan, bahwa penelitian merupakan proses dalam pengetahuan ilmu. Ia mencakup pengembangan unsur substansi, unsur informasi, dan unsur metodologi. Ia dapat dipandang sebagai cara kerja ilmiah dalam mengorganisasikan berbagai unsur ilmu dalam suatu proses yang berkelanjutan. Ia mencakup tahapan penyusunan rencana penelitian, yang dalam hal ini penulisan skripsi, dan ujian munaqasyah.

Bila di Universitas Agama Islam Negeri Sumatera Utara sendiri ada beberapa tuntutan dalam pemenuhan tugas akhir mahasiswa yang harus diselesaikan demi mendapatkan gelar Strata 1 (S1). diantaranya yaitu selain harus menyelesaikan Jumlah SKS yang menjadi acuan, mengikuti pengabdian, tetapi harus dapat menyelesaikan seminar proposal, ujian Kompeherensif, dan ujian munaasyah. Tentunya agar dapat melaksanakan ujian-ujian tersebut juga harus menyelesaikan persyaratan berkas-berkas pendukung, seperti kartu E, kartu D, test toefel, tahfiz dan lain sebagainya.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan Khususnya pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Stambuk 2015. Adapun alasan yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan lokasi dan waktu penelitian adalah sebagai berikut:

1. Karena letak lokasi adalah kampus peneliti sendiri sehingga akan lebih memudahkan dalam hal pengenalan objek penelitian.
2. Faktor biaya juga menjadi pertimbangan, dengan meneliti didaerah tempat tinggal diharapkan akan lebih dapat terjangkau sehingga akan mempermudah dan memperlancar dalam melakukan penelitian.

Adapun waktu penelitian yang dilaksanakan yaitu dimulai pertengahan semester VII 2018 sejak dikeluarkannya peraturan boleh mulai mengajukan judul pada jurusan PAI stambuk 2015.

#### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian deskriptif, dengan mengumpulkan data dari lapangan.<sup>11</sup> Penelitian deskriptif juga mendeskripsikan sesuatu keadaan dalam tahapan-tahapan perkembangannya yang disebut dengan studi perkembangan (developmental studies).

Patton menjelaskan bahwa penyajian data kualitatif dapat dibagi menjadi dua:

---

<sup>11</sup> Syafaruddin, (2013), *Panduan Penulisan Skripsi*, Medan: Iain Su, hal. 23

1. Data interview
2. Data observasi

Dalam prakteknya analisis data berdasarkan hasil interview dan observasi tidak jauh berbeda. Data tersebut dianalisa dengan dua cara:

- a. Analisis kronologis.

Analisis ini menekan pada urutan waktu. Data diorganisasikan berdasarkan pada kejadian , di mana yang terjadi lebih dulu merupakan “antecedent” dari yang terjadi kemudian. Dalam analisis ini proses terjadinya suatu fenomena social dideskripsikan.

- b. Analisis berdasarkan isu utama.

Analisis data dengan strategi ini memusatkan pada faktor lingkungan yang dimungkinkan mendorong terhadap timbulnya suatu fenomena. Secara garis besar penyajian analisis setting ini menekankan pada interaksi antara organisasi atau unsur setting dimana suatu fenomena terjadi.

Maka disini penulis menggunakan analisis berdasarkan isu utama dengan alasan bahwa analisis ini yang paling tepat dengan penelitian yang dilakukan penulis.

### **C. Data dan Sumber Data.**

Data adalah suatu bahan yang masih mentah yang membutuhkan pengolahan lebih lanjut sehingga menghasilkan informasi yang menunjukkan suatu fakta.<sup>12</sup> Data utama dalam penelitian ini adalah hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap subjek sampel.

---

<sup>12</sup>Riduwan, (2009) *Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*, Bandung : Alfabeta, hal. 5.

Sedangkan sumber data menurut Lofland dan Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lainnya.<sup>13</sup>

#### 1. Data.

Untuk memperoleh data yang berkenaan dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat pengumpul data:

- a. Observasi, yaitu: mengadakan pengamatan secara langsung kelokasi dan objek penelitian. Dengan pengamatan tersebut penelitian mencatat informasi sebagaimana yang penulis saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengar, merasakan, yang kemudian mencatat seobjektif mungkin.
- b. Wawancara, yaitu: mengadakan Tanya jawab kepada informan. Proses wawancara dilakukan dalam lima tahapan:
  - 1) Menentukan aktor yang diwawancarai.
  - 2) Mempersiapkan kegiatan wawancara, sift pertanyaan, alat bantu, menyesuaikan waktu, dan tempat, membuat janji.
  - 3) Langkah awal, menentukan focus permasalahan, membuat pertanyaan-pertanyaan pembuka dan mempersiapkan catatan sementara.
  - 4) Pelaksanaan wawancara sesuai dengan persiapan yang dikerjakan.
  - 5) Menutup pertemuan.
- c. Studi dokumen, yaitu: menelaah atau mengkaji dokumen-dokumen yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga data yang dikumpulkan lebih sempurna.

---

<sup>13</sup>Lexi J Meleong, ((2013) *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya, hal. 157.

Observasi , wawancara dan studi dokumen dilakukan secara simultan tidak ada yang didahulukan. Manakala hasil observasi dipandang perlu diperkuat dengan wawancara akan dilaksanakan wawancara, apabila studi dokumentasi perlu dibuktikan dengan kebenaran dilapangan segera dilakukan observasi.

## 2. Sumber Data.

Pengumpulan data dari lapangan menggunakan sumber data, yaitu

- a. Sumber data primer, yaitu: data yang diperoleh secara langsung dari staf-staf administrasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- b. Sumber data sekunder, yaitu: data pendukung yang diperoleh dari dosen dan mahasiswa.

## **D. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Untuk memperkuat keshahihan data hasil temuan dan koentetikan penelitian, maka peneliti mengacu kepada penggunaan keabsahan data yang terdiri dari:

### 1. Memperpanjang kehadiran peneliti.

Peneliti dalam penelitian kualitatif adalah sebagai instrumen. Jadi, kehadiran peneliti sangat menentukan dalam mengumpulkan data. Kehadiran tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan kehadiran peneliti pada latar penelitian. Perpanjangan kehadiran peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

Peneliti menggunakan teknik pemeriksaan perpanjangan kehadiran ini karena ingin memperoleh banyak data.

## 2. Ketekunan pengamatan.

Untuk mencari informasi dari masalah- masalah yang ingin diketahui. Peneliti menggunakan skala ketekunan pengamatan terhadap ketentuan- ketentuan untuk memperoleh sumber informasi yang abash. Tujuan skala ketekunan pengamatan ini diharapkan akan mendapatkan informasi yang relevan kemudian di Ketekunan pengamatan dapat ditarik informasi secara rinci.

## 3. Pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

Untuk mendapatkan suatu informasi yang abash, disini peneliti juga menggunakan berbagai sudut pandang dari teman- teman yang bisa di ajak untuk berdiskusi.

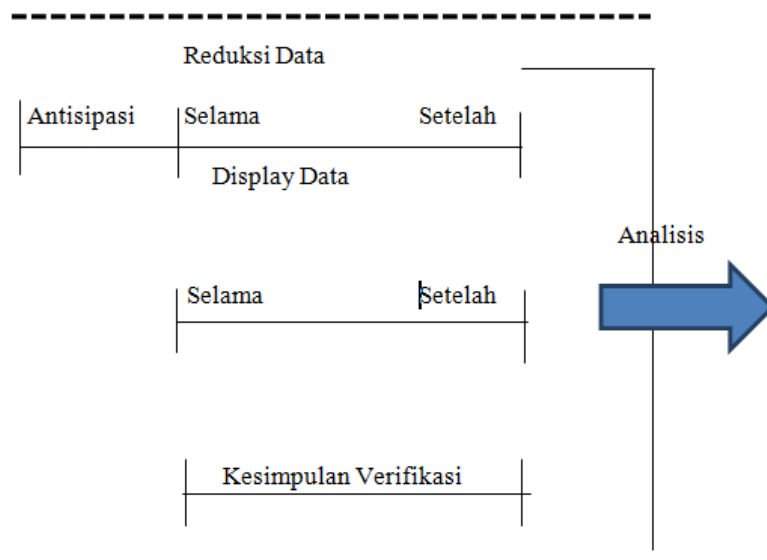
## **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif menurut Bogdab dan Biklen adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah- milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dana pa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>14</sup>

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini dalah analisis data selama dilapangan dengan model Miles dan Huberman yang disajikan pada gambar berikut:

---

<sup>14</sup>*Ibid*, hal. 248



Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data ( Flow Mode)

1. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan, dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan ereduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli.
2. Display Data atau penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, flowchart dll. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memeahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.
3. Verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat selama peneliti mengumpulkan data dilapangan. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan



masalah yang dirumuskan sejak awal , tetapi mungkin saja tidak , hal tersebut sesuai dengan hasil verifikasi data.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Sugiyono, 2013, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, hal. 335.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

Pada wacana temuan umum ini adalah hasil temuan yang sangat berkaitan dengan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Adapun hasil dari temuan umum ini antara lain<sup>16</sup>:

##### 1. Sejarah dan Perkembangan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Sejarah pembangunan Fakultas Tarbiyah merupakan hasil dari pemikiran H. Ibrahim Abdul Halim sebagai Kepala Inpeksi Pendidikan Agama Islam Provinsi Sumatera Utara bersama teman- temannya. Awalnya Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atau yang dikenal FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara lebih dikenal sebagai FITK kampus Insitut Agama Islam Negeri Sumatera Utara (IAIN SU).

Sejalan dengan keinginan berinovasi, akhirnya pada tanggal 24 Oktober 1960 dibentuklah panitia pendirian Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang di ketuai oleh Letkol Raja Syahnan. Maka pada tahun 1967 Menag mengeluarkan SK dengan No. 126 tahun 1987 yang mana isinya mengesahkan pembentukan panitia Penegerian Fakultas Ilmu tarbuyah IAIN Medan. Di tahun yang sama setelah diterbitkannya SK, panitia mulai mengadakan perkuliahan dengan membuka 2 jurusan, yaitu jurusan IA ( Ilmu Agama). Setelah SK terbit, pada tahun yang sama panitia telah mulai mengadakan perkuliahan dengan membuka 2 jurusan, yakni jurusan ilmu Agama dan jurusan ilmu pendidikan.

---

<sup>16</sup>Sumber Data: *Buku Panduan Akademik FITK UIN Sumatera Utara TA. 2017/2018*, hlm. 46

Tepatnya pada tanggal 20 rajaab 1389 H atau 12 oktober 1998. Dilakukan penegerian serentak antara Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Fakultas Syariah yang berlokasi di Aula Fakultas Hukum USU Medan yang dilaksanakan oleh Menteri Agama RI K. H. Mph. Dahlan peresmian tersebut dihadiri oleh tokoh – tokoh masyarakat dan pembesar sipil serta militer dan juga rektor- rektor.

Dalam perkembangannya FITK UIN Sumatera Utara Medan telah beberapa kali berganti kepemimpinan Dekan dari mulai berdiri hingga saat ini yaitu sebagai berikut:

a. Periode 1973-1975

Dekan : Drs. H. M. Ibrahim Abdul Halim

Wadek I : Drs. M. Daud Ibrahim

Wadek II : Drs. Anwar Saleh Daulay

b. Periode 1975-1981

Dekan : Drs. Fakhur Razy Dalimunthe

Wadek I : Drs. M. Farid Nasution

Wadek II : Drs. Agussalim Lubis

c. Periode 1981- 1983

Dekan : Drs. Fakhur Razy Dalimunthe

Wadek 1 : Drs. Agussalim Lubis

Wadek II : Drs. Bahasan Siregar

d. Periode 1983- 1985

Dekan : Drs. Fakhur Razy Dalimunthe

Wadek 1 : Drs. Agussalim Lubis

Wadek II : Drs. Bahasan Siregar

e. Periode 1985- 1988

Dekan : Drs. Agussalim Lubis

Wadek I : Drs. Zaini Chalish Hamdy

Wadek II : Drs. H. Bahasan Siregar

f. Periode 1988- 1991

Dekan : Drs. Agussalim Lubis

Wadek I : Drs. Zaini Chalish Hamdy

Wadek II : Drs. Amir Hasim

g. Periode 1991-1995

Dekan: Prof. Dr. Hj. Chalidjah Hasan

Pembantu Dekan I: Drs. H. Hasan Basri Hasibuan

Pembantu dekan II: Drs. Zainy Chalish Hamdy

h. Periode 1995-1999

Dekan:Prof. Dr. Hj. Chalijah Hasan

Pembantu Dekan I: Drs. Sangkot Nasution

Pembantu Dekan II: Drs. H. Abdurrahman

Pembantu Dekan III: Drs. Bustamal MS

i. Periode 1999-2003

Dekan: Drs. H. Bahasan Siregar

Pembantu Dekan I: Dr. Fachruddin Azmi, MA

Pembantu Dekan II: Drs. Sangkot Nasution

Pembantu Dekan III: Drs. Abu Bakar M. Luddin

j. Periode 2003-2007

Dekan: Drs. H. Irwan Nst. M. Sc

Pembantu Dekan I: Dr. Syaiful Akhyar Lubis, Ma

Pembantu Dekan II: Drs. Ramlan Sitorus, M. Pd

Pem. Dekan III: Drs. Nuh Anak Ampun, M. Si

k. Periode 2007-2011

Dekan: Drs. Irwan Nst. M. Sc

Pembantu Dekan I: Dr. Syafaruddin, M. Pd

Pembantu Dekan II: Dra. Nurmawati, MA

Pem. Dekan III : Drs. Khairuddin Tambusi, M. Pd

l. Periode 2011-2015

Dekan: Prof. Dr. Syafaruddin, M. Pd

Pem. Dekan I: Dr. Mardianto, M. Pd

Pem. Dekan II: Dra. Rahmaini, M. Pd

Pem. Dekan III : Drs. Amiruddin Siahaan, M. Pd

m. Periode 2013-2015

Dekan: Prof. Dr. Syafaruddin, M. Pd

Wadek I Bid. Akademik: dr. Mardianto, M. Pd

Wadek II Bid. Admin dan Keuangan: Dr. Masganti Sit, M. Ag

Wadek III Bid. Kemahasiswaan dan Alumni:

Dr. Mesiono, S. Ag, M. Pd

n. Periode 2016- 2020

Dekan: Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd

Wadek I Bid. Akademik: Drs. Rustam,MA

Wadek II Bid. Administrasi dan Keuangan: Dr. Masganti Sit, M.Ag

Wadek III Bid. Kemahasiswaan, Alumni: Dr. Mesiono, S.Ag,M.Pd

## 2. Visi, Misi, Tujuan FITK UIN Sumatera Utara

Adapun yang menjadi visi, misi dan tujuan dari FITK UIN Sumatera Utara sebagai berikut:

### a. Visi

Menjadi Fakultas Unggul dalam Pengembangan Pendidikan Islam terpadu di tingkat Nasional untuk Mewujudkan Masyarakat Belajar Tahun 2020.

### b. Misi

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan tinggi Islam Terpadu dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat.
- 2) Mengembangkan program studi yang unggul dalam bidang Pendidikan dan Keguruan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

- 3) Melaksanakan pendidikan dan pelatihan guru serta tenaga kependidikan secara profesional dalam pemenuhan Standar Nasional Pendidikan.
- 4) Melaksanakan penelitian dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis pendidikan dan keislaman
- 5) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam mempercepat kemajuan pendidikan nasional.
- 6) Melaksanakan Pendidikan Profesi Guru yang efektif, berkualitas dan kompetitif.<sup>17</sup>

### 3. Tujuan

- a. Terbentuknya sarjana pendidikan Islam yang beriman, bertaqwa dan berakhlakul karimah serta menguasai pengetahuan agama Islam serta bidang pendidikan Islam dan keguruan.
- b. Menghasilkan lulusan yang berkualitas dan unggul dalam mengembangkan IPTEK bidang pendidikan dan keguruan.
- c. Mewujudkan Fakultas yang dibanggakan sebagai pusat keunggulan pendidikan profesi guru dan tenaga kependidikan yang siap dalam mengantisipasi dinamika perubahan dan daya saing global.
- d. Mengarahkan inovasi pendidikan dan keguruan yang efektif menuju terbentuknya masyarakat madani di Indonesia.
- e. Membangun kerjasama yang baik dengan pihak terkait dalam memperkuat perkembangan ilmu pendidikan dan profesi keguruan Islam di Indonesia.

---

<sup>17</sup> *Ibid*, hal. 53

#### 4. Tenaga Pengajar

Sebagai orang yang paling berperan penting dalam proses pemberian ilmu pengetahuan kepada mahasiswa dilingkungan kampus atau universitas. Tentu sedikit atau banyaknya keberhasilan dari sebuah universitas juga ditentukan oleh dosen- dosennya. Sehingga dosen dituntut harus memiliki kompetensi dan kemampuan. Baik itu kemampuan dalam kepribadian, sosial, paedagogik maupun kompetensi professional sebagaimana telah dijelaskan dalam Permendiknas No. 16 tahun 2007. Melalui pengalaman dan pendidikan dosen banyak memperoleh pengetahuan dalam hal mendidik dan mengajar. Oleh karena itu pendidikan berperan penting untuk memperoleh dosen yang berkualitas.

Begitu pulalah di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Para pendidikanya dalam proses pentransferan ilmu didukung dengan dosen- dosen yang telah berpengalaman dan memiliki kualitas yang tidak diragukan demi mewujudkan cita- cita keberhasilan dari visi dan misi pendidikan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Dari data yang peneliti temukan dosen-dosentetap Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara berjumlah 40 orang dosen tetap dan didukung 129 dosen bergelar Magister, dan 43 diantaranya sedang menyelesaikan program Doktor di dalam maupun luar negeri.

Sedangkan yang menjadi Guru Besar di dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yaitu sebagai berikut:

Berikut adalah guru- guru besar FITK UINSU ( Prof. Dr. Abbas Pulungan, Prof. Dr. Haidir Putra Daulay, M.A, Prof Dr. Abdul Mukti, M.A, Prof .Dr. Hasam



As'ari, M.A, Alm. Prof. Dr. Al Rasyidin, M.A, Prof. Dr. Syafruddin, M.Pd, Prof. Dr. Fachruddin, M.A, Alm. Prof. Dr. Djafar Siddik, M.A, Prof. Dr. Syaifullah Akhyar Lubis, M.A.

#### 5. Jurusan dan Program Studi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan mempunyai 10 (sepuluh) Jurusan/ Program Studi, yaitu:

Gambar 4.1 Tabel Program Studi FITK

<b>NO</b>	<b>Jurusan/Program Studi</b>	<b>Tahun</b>
<b>1</b>	Pendidikan Agama Islam (PAI)(S1)	1973
<b>2</b>	Pendidikan Bahasa Arab (PBA) (S1)	1973
<b>3</b>	Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) (S1)	2005
<b>4</b>	Manajemen Pendidikan Islam (MPI) (S1)	2005
<b>5</b>	Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) (S1)	1999
<b>6</b>	Pendidikan Matematika (PMM) (S1)	1999
<b>7</b>	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) (S1)	2006
<b>8</b>	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) (S1)	2012
<b>9</b>	Pendidikan IPS (P.IPS) (S1)	2015
<b>10</b>	Pendidikan Biologi (P. Bio) (S1)	2016
<b>11</b>	Pendidikan Agama Islam (PAI) (S2)	2014
<b>12</b>	Manajemen Pendidikan Islam (MPI) (S2)	2014

#### 6. Struktur Organisasi FITK UIN Sumatera Utara

Sejak awal didirikannya Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN SU) telah merancang struktur organisasi dengan tujuan untuk memudahkan dalam pembagian tugas kerja masing-masing dalam mengelola fakultas. Berikut ini, struktur organisasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Periode 2016-2020 adalah sebagai berikut:

Dekan : Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd

Pembantu Dekan I : Drs. Rustam, MA

Pembantu Dekan II : Dr. Masganti Sit, M.Ag

Pembantu Dekan III : Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd

Kepala Tata Usaha : Dra. Zainarti, MM

Kasubbag Umum : Abdul Jousef Sitepu, S.Ag

Kasubbag Keuangan : Ayatollah Mhd. Ramadhani, SE

Kasubbag Akademik : Rafnitul Hasanah Hrp, MA

Ketua dan Sekretaris Program Studi:

No	Prodi	Ketua Dan Sekretaris Program Studi
1	PAI	Kajur: Dr. Asnil Aidah Ritonga, MA Sekjur: Mahariah A. Ag, M. Ag
2	PBA	Kajur: Dr. Salamuddin, S. Ag, MA Sekjur: Zulfahmi Lubis, Lc, MA
3	BKI	Kajur : Dr. Hj. Ira Suryani, M. Si Sekjur : Dr. Haidir, M. Pd
4	PBI	Kajur : Dr. Sholihatul Hamidah Daulay, S. Ag, M. Hum Sekjur: Maryati Salmiah, S. Pd, M. Hum
5	PMM	Kajur: Dr. Indra Wijaya, M. Pd Sekjur : Dr. Mara Samin, M. Ed
6	MPI	Kajur : Dr. Candra Wijaya, M. Pd

7	PGMI	Kajur: Dr. Salminawati, S. A, MA Sekjur: Nasrul Syakur Chaniago, S. S, M. Pd
8	PIAUD	Kajur: Dr. Khadijah, M. Ag Sekjur: Sapri S. Ag, MA
9	Pendidikan IPS	Kajur: Dr. Eka Susanti, M. Pd Sekjur: Syarbaini Saleh, S. Sos, M. Si
10	Pendidikan Biologi	Kajur : Dra. Hj. Rosnita, MA Sekjur: Nirwana Anas, S. Pd, M.Pd <sup>18</sup>

#### 7. Jurusan /Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dari banyaknya berbagai jurusan yang ada di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. PAI atau yang biasa di kenal Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu jurusan yang di faporiti para mahasiswa. Hal ini dibuktikan bahwa tiap tahunnya jurusan PAI di UIN SU menjadi jurusan paling banyak penerimaan mahasiswa/I baru.

##### 1) Profil Lulusan:

- a) Pendidik PAI di Sekolah/Madrasah Pendidik pemula mata pelajaran PAI di sekolah dan madrasah pada tingkat TK/MI sampai SMA/MA yang berpengetahuan luas mutakhir dibidangnya mampu menyusun perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi, berkepribadian Islami, serta bertanggung jawab terhadap pelaksanaan tugas berdasarkan kode etik guru dan profesi keguruan.

a. Tujuan

- (1) Menghasilkan Sarjana PAI yang memiliki kemampuan profesional dan berkarakter Islam.
- (2) Menghasilkan PAI yang memiliki kemampuan mengembangkan PAI pada sekolah, madrasah dan masyarakat.
- (3) Menghasilkan Sarjana PAI yang memiliki kemampuan memecahkan masalah-masalah PAI pada sekolah, madrasah dan masyarakat.
- (4) Menghasilkan Sarjana PAI yang memiliki kemampuan mendorong masyarakat menjadi masyarakat Islam yang cerdas dan terdidik.
- (5) Menghasilkan Sarjana PAI yang memiliki kemampuan melaksanakan pelatihan Pendidikan Agama Islam pada sekolah, madrasah dan masyarakat.

**B. Temuan Khusus Penelitian**

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam FITK UIN Sumatera Utara Stambuk 2015 di kualifikasikan menjadi tiga bagian yaitu:

1. Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literatur gadget.

Berkenaan dengan hasil analisis data yang peneliti peroleh mengenai bagaimana daya konsumtif penggunaan literatur media cetak

dengan literatur gadget dikalangan mahasiswa dalam penyelesaian tugas akhirnya, yaitu sebagaimana peneliti ungkapkan melalui pantauan observasi di Mushola Tarbiyah UINSU bahwa penulis sedang berkumpul dengan sekelompok kawan untuk mengerjakan tugas bersama-sama. Disini penulis dan tema-teman mahasiswa tingkat akhir sedang mengerjakan tugas akhirnya masing-masing tidaklah semuanya membawa literature media cetak yang diperlukan, bila ada pun hanya satu atau dua dari diantara semuanya itu pun belum tentu lengkap. Ternyata banyak diantara mahasiswa lebih fokus pada smartphone, labtop dan koneksi wifi yang tersedia di Mushola Tarbiyah UINSU tersebut. Alasan utama para mahasiswa semester akhir mengerjakan tugas di tempat tersebut yaitu ingin mencari koneksi wifi yang ada itu. Tentu koneksi internet sangat besar perannya dalam menunjang fungsi-fungsi penggunaan gadget. Dengan begitu gadget lebih memudahkan dalam pencarian informasi-informasi yang dibutuhkan ketimbang literature media cetak. Tentunya observasi ini tidak hanya sekali dilakukan peneliti, sebab salah satu ketertarikan peneliti mengangkat masalah ini untuk diteliti karena keyakinan peneliti akan kesanggupan menjalankan penelitian ini, hal utama yang menjadi pertimbangan karena objek-objek yang menjadi sasaran penelitian adalah teman-teman stambuk peneliti sendiri sehingga peneliti sudah memahami karakter-karakter objek yang ditelitinya.

Sehubungan dengan hasil observasi data peneliti diatas, hal tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara yang berkaitan dengan konsumtif mahasiswa terhadap penggunaan literature media cetak dengan literature gadget dengan informan sebagai berikut:

“Literature media cetak ialah segala yang bereferensi pada buku-buku cetak, seperti koran, majalah, tabloid dan lain sebagainya. Sedangkan literatur gadget yaitu segala informasi yang sumbernya diambil dari akses internet seperti artikel, laman, browsing, shearching dan sejenisnya yang menggunakan alat- alat teknologi canggih. Dalam pengerjaan tugas akhir tentu lebih terfikir untuk mengambil rujukan dari buku terlebih dahulu. Karena lebih bersumber dan terpercaya. Setelah itu baru menggunakan gadget. Dalam sehari penggunaan gadget bisa hampir 24 jam, kecuali bila sedang tidur, shalat, mengaji, bahkan terkadang saat belajar dan makan masih diselingi sambil memegang gadget. Karena sekarang ini rasanya sulit lepas dari penggunaan gadget, seperti sudah menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari- hari. Selain untuk mengerjakan tugas, biasanya gadget digunakan untuk komunikasi, interaksi di sosial media, belajar hal-hal baru dengan melihat vidio-vidio di youtube. Kemudian dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa dengan penggunaan gadget tentu lebih sering copy paste, karena lebih praktis dan memudahkan.” (Inf.1.ST)<sup>18</sup>

Dari penuturan informan 1 di atas dapat difahami bahwa dalam mencari referensi tugas akhir ia lebih terfikir menggunakan buku, namun tetap saja lebih sering memakai gadget. keseharian informan tidak bisa lepas dari penggunaan gadget, dan cenderung sering copy paste karena mudah dan praktis. Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan dari informan 2 sebagai berikut:

Literatur media cetak adalah segala informasi ataupun ilmu yang bersumberkan pada buku-buku yang memiliki wujud dan bentuk. Sedangkan literatur media gadget ialah segala informasi yang diambil dari smarphone dan android. Dalam pengerjaan tugas buku menjadi pilahan petama yang terfikir sebab keabsahannya lebih

---

<sup>18</sup> Wawancara dengan Amanda Octaviani, tanggal 02 Mei 2019 di Mushola Tarbiyah

terjamin. Namun kurangnya buku yang memadai sehingga membuat mahasiswa lebih sering menggunakan gadget ketimbang buku. Dalam keseharian pemakaian gadget tidak bisa dipastikan tergantung pada waktu dan kebutuhan, namun rata-rata pemakaian bisa lebih 10 jam dalam sehari. Gadget selain digunakan untuk keperluan tugas akhir juga digunakan untuk memakai sosial media seperti main ig, whatsapps, youtube dan vidio- video. Selain itu pula gadget sering digunakan untuk mencari informasi dari repository, pdf-pdf, atau penelitian sebelumnya yang sudah benar-benar dilakukan, dan itu semua tetap dipilah-pilah” (Inf.2.ST)<sup>19</sup>

Dari apa yang disampaikan oleh informan kedua dapat disimpulkan bahwa dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa cenderung lebih terfikir menggunakan buku. Namun karena keterbatasan buku yang minim membuat mahasiswa jadi sering memakai gadget. Dan mencari informasi yang bersumberkan dari gadget. Kemudian argumen informan satu dan dua diperkuat lagi oleh informan ketiga.

“Literatur cetak adalah suatu media yang ada untuk memberikan informasi kepada orang-orang banyak yang mana berbentuk lembaran-lembaran kertas. Sedangkan literature gadget seperti repository, e-book rider, e-book-e-book online yang di dapat dengan mendownload di playstore atau aplikasi lainnya. Dalam mengerjakan tugas gadget menjadi pilihan pertama yang terfikirkan. Karena kemudahan yang ada sehingga mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan. Setelah itu barulah mencari buku-buku yang teorinya tercantum di gadget tadi. Dalam waktu pemakain gadget tentu tidak sama dari hari ini dengan hari esok, namun biasanya bisa dari 7 sampai 13 jam perhari. Dalam pengerjaan tugas sendiri lebih sering copy paste dari teori- teori yang ada di gadget sebab lebih memudahkan. Karena keterbatasan e-book gratis membuat mahasiswa lebih sering copy paste dari artikel-artikel yang bersangkutan dengan tugasnya.” (Inf.3 .ST)<sup>20</sup>

Dari pernyataan informan ketiga kemudian diperkuat lagi oleh argumen dari informan ke 4 yaitu sebagai berikut:

---

<sup>19</sup> Wawancara dengan Marwah Najogi Pulungan, tanggal 02 Mei 2019 di Mushola Tarbiyah UINSU

<sup>20</sup> Wawancara dengan Khairunnisa Tanjung, tanggal 14 Mei 2019 di depan kantor Jurusan Tarbiyah UINSU.

Literatur media cetak merupakan informasi-informasi yang didapat dari koran, majalah, dan buku. Sedangkan literatur media gadget yaitu segala informasi yang pengambilan informasinya didapat dari alat-alat elektronik seperti hp, labtop. Dalam pengerjaan tugas akhir tentu yang terfikir pertama kali yaitu menggunakan buku, karena buku bisa saja sewaktu-waktu akan ditanyakan oleh dosen pembimbing, karena buku adalah bukti nyata bahwa yang kita ambil memang bereferensi. Setelah itu baru diselingi dengan pemakaian gadget. Sebab itulah buku dan gadget akan saling membantu. Pemakaian gadget tanpa dikontrol terkadang bisa mencapai diatas 10 jam. Tentunya gadget tidak dipakai untuk mengerjakan tugas akhir semata, namun digunakan untuk bertukar kabar dengan orang tua dikampung, teman-teman juga saudara yang lain. Tentunya dalam pemakaian gadget mesti disaring-saring tidak sepenuhnya copy paste, maka dari itu mendownload pdf-pdf dapat mensortir informasi yang akan digunakan dalam penambahan eferensi tugas akhir kita. Dalam masalah melalaikan itu semua tergantung pada mahasiswanya masing-masing. (Inf.4 .ST)<sup>21</sup>

Maka argumen itu pun ditimpali lagi oleh informan yang ke 5 yaitu sebagai berikut:

Buku, koran, majalah dan literatur cetak lainnya merupakan contoh- contoh literatur media cetak dalam mendapatkan suatu informasi atau sumber pengetahuan. Sedangkan jurnal, ebook, pdf, repository merupakan suatu sumber informasi yang dapat kita gunakan dalam mencari pengetahuan-pengetahuan dengan menggunakan literatur media gadget. Dibalik kemudahan dalam penggunaan literatur gadget, gadget sering kali menjadi pilihan pertama yang sering digunakan oleh mahasiswa dalam pengerjaan tugas akhirnya. Bahkan karena seringnya bisa sampai 15 jam/ hari untuk penggunaannya sendiri. Tentu dari keseluruhan waktu yang digunakan bukanlah untuk mengerjakan tugas semata-mata. Tetapi untuk chatingan, melihat sosial media, bahkan sampai membuka vidio-vidio pada aplikasi youtube. Karena seringngnya akan bermain gadget ini sehingga mahasiswa dalam mencari sumber informasinya kerap kali mendownload pdf-pdf dari gadget. Tentu keseringan dalam pemakaiannya bisa membuat lalai lupa waktu untuk mengerjakan tugas akhir. (Inf. 5 .ST)<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Wawancara dengan Lesnida, tanggal 14 Mei 2019 di Perpustakaan

<sup>22</sup> Wawancara dengan Syafira, tanggal 14 Mei 2019 di depan kantor Biro UINSU.



Dari apa yang disampaikan ke lima informan tersebut dapat disimpulkan bahwa literatur media cetak yaitu segala sumber informasi dan ilmu yang diperoleh dari buku-buku yang berupa kertas. Sedangkan literatur gadget yaitu segala informasi yang bersumber pada mesin-mesin teknologi. Gadget juga menjadi pilihan yang paling sering dalam pengambilan informasi dan ilmu-ilmu yang dibutuhkan dalam penyelesaian tugas akhir dikarenakan lebih memudahkan dari pada buku. Rata-rata mahasiswa memakai gadget diatas 10 jam perhari.

2. Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget.

Berkenaan dengan hasil analisis data yang peneliti peroleh mengenai keefisienan dan keefektifan penggunaan literatur media cetak dengan literatur gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa, sebagaimana berdasarkan hasil pengumpulan data dan observasi yang peneliti lakukan di depan biro. Terlihat bahwa ada seorang teman sedang duduk sendiri didepan hallte biro sambil memainkan handphone yang ada ditangannya. Maka langsung saja penulis menghampiri dan meminta izin untuk diwawancarai.

“Penggunaan literatur media cetak sebagai rujukan dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa memang lebih absah ketimbang menggunakan literatur gadget. Karena lebih real, dan memang ada wujudnya. Namun dari segi keunggulan dan kecepatannya gadget lebih menjanjikan. Karena kemudahan yang ditawarkan gadget memudahkan penggunanya mendapatkan banyak sekali sumber informasi yang diperlukan. Selain itu mudahnya pemindahan informasi dengan cara seperti copy paste membuat penggunanya kian tergiur. Namun ketidak bijaksanaan dalam memanfaatkan canggihnya gadget akan membuat mahasiswa candu dalam pemakaiannya. Sehingga pemakaian yang

kurang terkontrol bukan malah mempercepat penyelesaian tugas akhir malah menjadi kendala.” (Inf. 1. ST)<sup>23</sup>

Dari penjelasan informan satu dapat disimpulkan bahwa buku memiliki tingkat kepercayaan lebih dari gadget. Namun keunggulan dan kecepatan gadget dapat melampaui dari buku. Serta pemakaian yang kurang bijak malah dapat memperlambat penyelesaian tugas akhir mahasiswa. Selanjutnya pernyataan informan 1 diperkuat oleh penuturan informan 2 sebagai berikut:

“Pemakaian buku sebagai referensi tugas akhir mahasiswa tentu memiliki tingkat keakuratan yang bisa dijamin. Namun penggunaan gadget yang bijak dalam memilih dan memilah informasi yang diambil tentulah juga bisa digunakan sebagai rujukan yang dipercaya. Selain itu pula gadget memberikan keunggulan dan kecepatan yang lebih tinggi dibanding buku. Keluesan dalam memakai gadget yang sudah menjadi pegangan sehari-hari tentu sangat memudahkan penggunaannya. Namun kebiasaan dalam mengerjakan tugas akhir yang diselingi kegiatan-kegiatan lain seperti bermain games menjadikan satu kelalaian dalam mempercepat penyelesaian tugas itu sendiri.” (Inf. 2. ST)<sup>24</sup>

Berdasarkan penuturan informan kedua dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian yang tepat buku dan gadget bisa menjadi referensi yang dapat dipercaya. Gadget memiliki keunggulan lebih dibandingkan buku. Argumen ini kemudian diperkuat oleh pendapat informan ketiga yaitu sebagai berikut:

“Banyak alasan dikatakan buku memiliki tingkat kepercayaan yang lebih akurat dibandingkan gadget. Sebab buku merupakan referensi yang memang benar-benar nampak barang dan wujudnya. Sedangkan literatur gadget yang hanya tertuang di dunia maya seolah diragukan. Padahal pemilihan artikel dan sumber informasi yang tepat dapat

---

<sup>23</sup> Wawancara dengan Amanda Octaviani, tanggal 02 Mei 2019 di Mushola Tarbiyah UINSU

<sup>24</sup> Wawancara dengan Marwah Najogi Pulungan, tanggal 02 Mei 2019 di Mushola Tarbiyah UINSU

menemukan informasi yang akurat, Keduanya juga tentu memiliki aspek keunggulan dan kelemahan, bila buku dianggap setingkat lebih dipercaya dari gadget, namun gadget memberikan banyak informasi yang ditawarkan. Misalnya satu pemikiran akan dikupas dengan banyak sudut pandang yang berbeda dari setiap blog atau laman, yang tentunya itu semua hanya bermodalkan pada akses internet. Sedangkan buku saja, bila menginginkan banyak maka harus ada buku tambahan lagi. Jelas buku harus di cari, atau dipinjam dipergustakaan atau bahkan sampai harus membeli. Banyak waktu dan boros pengeluaran. Kemudian pemakaian gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa yang tidak ditindaki serius akan membuat penggunaanya berleha-leha. Sebab banyaknya fitur-fitur yang tersedia tidak mungkin memakai gadget hanya untuk keperluan tugas akhirnya.” (Inf. 3. ST)<sup>25</sup>

Dari informasi yang disampaikan oleh si informan dapat dijelaskan bahwa gadget lebih unggul dibanding buku sebab lebih praktis dan instan. Kemudian pendapat itu diperkuat oleh argumen dari informan 4 sebagai berikut:

Meskipun kian canggihnya kemajuan teknologi informasi yang tengah membanjiri kita sekarang ini. Namun kepercayaan dan keakuratan sumber-sumber informasi yang akan dijadikan rujukan pada tugas akhir mahasiswa masihlah merujuk pada literatur media cetak. Namun bila berbicara keunggulan, literatur gadget jauh lebih unggul di banding literatur media cetak. Sebab mudahnya dalam penggunaan dan akses informasi ini tentu akan mempercepat penyelesain tugas akhir mahasiswa. Hanya tinggal googling dan sherching. Sedangkan buku mesti dicari kesana kemari dulu. (Inf. 4.ST)<sup>26</sup>

Dari pernyataan informan 4 dapat ditarik kesimpulan literatur media cetak lebih dipercaya namun gadget lebih unggul dan cepat. Kemudian semua argumen informan di perkuat oleh argumen ke 5 yaitu sebagai berikut:

Penggunaan buku dalam penyelesain tugas akhir lebih dipercaya karena benar-benar ada wujudnya. Sedangkan gadget tingkat kepercayaannya masih diragukan karena takut tidak sesuai aslinya. Namun lagi dan lagi gadget menang dari segi keunggulan dan kecepatannya dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa. Karena

---

<sup>25</sup> Wawancara dengan Khairunnisa Tanjung, tanggal 14 Mei 2019 di depan kantor Jurusan Tarbiyah UINSU.

<sup>26</sup> Wawancara dengan Lesnida, tanggal 14 Mei 2019 di Perpustakaan

semua yang kita carisudah ada pada gadget. Namun penggunaan yang tidak bijak dapat membuat sipemakai lupa akan waktu. (Inf. 5.ST)<sup>27</sup>

Bila ditarik kesimpulan dari yang disampaikan kelima informan tersebut yaitu bahwa buku dan gadget bisa digunakan berdampingan sebagai rujukan dan sumber informasi dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa asalkan tepat sasaran dalam menggunakannya. Namun tetap saja harus bijak dalam memilih dan memilah informasi yang akan dipilih. Kemudian dari pada itu gadget merupakan literatur yang banyak dan sering digunakan oleh mahasiswa dalam penyelesaian tugas. Sebab ke efektifan dan efisien yang ditawarkan gadget melampaui keunggulan buku. Dan dari segi pelalaian semuanya tergantung kepada bijaksananya kita sebagai pengguna.

### 3. Dampak Gadget

Jika kita berbicara dampak tentunya dampak sendiri terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Tentunya penggunaan gadget dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa memiliki dampak baik positif dan negatifnya. Berikut sebagaimana pada hasil data observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di jurusan akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Lantai dua, yaitu sebagai berikut:

“Kemudahan yang ditawarkan gadget kepada pengguna, khususnya dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa memberikan banyak dampak positif. Dari mudahnya pemakaian sampai pencarian sumber-sumber informasi yang diperlukan. Banyaknya pilihan teori sehingga itu akan sangat menambah referensi- referensi yang digunakan. Selain dari pada itu pula akan memakan waktu yang sedikit. Kemudian disisi lain karena adanya gadget membuat komunikasi kepada dosen sangat memudahkan. Bila ingin melakukan bimbingan tinggal hubungi atau chat menanyakan keberadaan posisi atau kapan bisa melakukan bimbingan. Namun sekarang ini manusia seolah sudah sangat

---

<sup>27</sup> Wawancara dengan Syafira, tanggal 14 Mei 2019 di Perpustakaan

ketergantungan dalam memakai gadget. Sebentar-sebentar gadget, sedikit-sedikit gadget. Seolah gadget menjadi kebutuhan primer dan segala kegiatan tak bisa terlepas dari gadget. Tentu hal ini bisa mengalihkan fokus kita dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa saat memakai gadget. Atau bahkan karena keseruan kita dalam penggunaan gadget malah membuat mahasiswa itu malas sendiri dan lupa waktu.” (Inf. 1. ST)<sup>28</sup>

Dari penuturan informan pertama dapat disimpulkan bahwa dampak positif gadget penyelesaian tugas akhir menjadi mudah dan cepat. Sedangkan dampak negatifnya gadget seolah tidak bisa dipisahkan dari kegiatan-kegiatan yang kita lakukan. Argumen informan 1 semakin diperkuat oleh argumen informan 2 yang mengatakan sebagai berikut:

“Dampak positif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa yaitu mempermudah mendapatkan banyak informasi yang diinginkan. Selain itu pula, dengan adanya layanan copy paste dari blog atau artikel mudah saja untuk memindahkan informasi ke ms. Word. Sehingga mahasiswa tidak perlu berlama-lama dan capek untuk mengetik informasi-informasi yang ada. Tentu ini sangat mempercepat dan memakan waktu yang tidak banyak. Namun Sesenang-senangnya kita mengerjakan suatu kegiatan tentu akan mengalami titik jenuh. Begitu pula meski banyaknya kemudahan dalam pemakaian gadget untuk menyelesaikan tugas akhir tentu ada juga merasakan bosan. Sehingga saat rasa bosan pun datang maka kita akan berhenti melakukan suatu kegiatan, atau malah akan mencari hiburan atau selingan yang lain. Nah kurang bijaknya kita dalam mengalihkan kejenuhan dengan mencari kesenangan seperti malah bermain games online tanpa kita sadari banyak waktu kita yang terbuang-buang. Tentu ini merupakan suatu kelalaian yang dapat menimbulkan dampak negatif. Bukannya mempercepat penyelesaian tugas malah kian memperlambat. Lain dari itu pula gadget seolah memberikan energi candu kepada penggunanya” (Inf. 2. ST)<sup>29</sup>

Dari apa yang disampaikan oleh informan kedua hampir sependapat dengan informan pertama. Gadget memberikan dampak positif kemudahan

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Amanda Octaviani, tanggal 02 Mei 2019 di Mushola Tarbiyah UINSU

<sup>29</sup> Wawancara dengan Marwah Najogi Pulungan, tanggal 02 Mei 2019 di Mushola Tarbiyah UINSU

dan mempercepat penyelesaian tugas akhir. Namun ketidak tepatan dalam mengalihkan emosi yang berubah –ubah malah menimbulkan dampak negatif.

Argumen ini pun ditimpali oleh argumen ketiga:

“Banyaknya informasi yang bisa diambil dari gadget tentu ini akan memberikan dampak positif bagi mahasiswa dalam mempermudah dan mempercepat pengerjaan tugas akhir mahasiswa. Namun dibalik kemudahan yang serba instan malah membuat mahasiswa menjadi malas membaca dan mengunjungi perpustakaan. Sehingga pengetahuan akan buku dan karya-karya ilmiah itu masih kurang. Kemudahan copy paste sehingga rasa menghargai akan karya ilmiah orang lain tidak terlalu dianggap penting. Padahal hal semacam itu merupakan plagiasi. Dan lain lagi hal ini bisa mengurangi kepercayaan diri dalam mengembangkan kemampuan diri sendiri karena terlalu sering memakai karya fikir orang lain.” (Inf. 3. ST)<sup>30</sup>

Dari pendapat informan ketiga dapat disimpulkan bahwa gadget mempercepat dan mempermudah penyelesaian tugas akhir mahasiswa. Namun ketergantungan dalam pemakaiannya membuat mahasiswa tidak bisa menghasilkan karya ilmiahnya sendiri karena cenderung memplagiasi karya orang lain. Hal ini pun diperkuat oleh pernyataan informan ke 4 yaitu sebagai berikut:

Dalam penggunaan gadget untuk penyelesaian tugas akhir tentulah memiliki dampak positif yaitu mempercepat penyelesaian tugas akhir mahasiswa. Hal ini disebabkan kemudahan- kemudahan yang bila menggunakan gadget. Namun lain daripada dampak positifnya tentu memiliki dampak negatifnya juga yaitu mahasiswa malas membaca dan mencari buku, karena semua sudah dimudahkan gadget. (Inf. 4.ST)<sup>31</sup>

Dari pernyataan informan 4 dapat disimpulkan bahwa dampak positif gadget yaitu mempermudah dan dampak negatifnya membuat mahasiswa

---

<sup>30</sup> Wawancara dengan Khairunnisa Tanjung, tanggal 14 Mei 2019 di depan kantor jurusan Tarbiyah UINSU.

<sup>31</sup> Wawancara dengan Lesnida, tanggal 14 Mei 2019 di Perpustakaan

malas membaca dan mencari buku. Kemudian argumen itu diperkuat oleh pendapat informan 5 yaitu sebagai berikut:

Gadget memiliki dampak positif yaitu mempermudah penyelesaian tugas akhir mahasiswa, karena lebih memudahkan. Juga memiliki banyak referensi- referensi yang dibutuhkan sehingga ini akan mengefektifkan waktu dalam pengerjaannya. Sedangkan dampak negatifnya yaitu kurangnya kepedulian dan pengetahuan mahasiswa akan kebenaran hasil-hasil yang dikutip dari gadget apakah itu dapat dipertanggung jawabkan atau tidaknya. (Inf. 5.ST)<sup>32</sup>

Jadi kesimpulan dari kelima informan tersebut yaitu bahwasanya dampak positif penggunaan gadget mahasiswa membuat mahasiswa lebih mudah mengerjakan tugasnya. Gampang mencari banyak informasi yang dibutuhkan, efektif dalam pemanfaatan waktu. Sedangkan dampak negatifnya membuat mahasiswa terlena karena kurang pandainya mengontrol waktu yang tepat dalam menggunakan gadget sebagai sarana penyelesaian tugas akhir dan penggunaan untuk hal lain. Membuat mahasiswa malah keperustakaan, malas membaca, seringnya copy paste dan plagiasi. Kurangnya menghargai karya orang lain. Banyak tidak tau akan buku-buku serta karya ilmiah terbaru.

### **C. Pembahasan**

1. Penggunaan *gadget* dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan.
    - a) Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literatur *gadget*.
-

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia konsumtif artinya bersifat konsumsi (hanya memakai, tidak menghasilkan sendiri). Ataupun bergantung pada hasil produk pihak lain.<sup>33</sup> Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan konsumtif mahasiswa dalam pemakaian gadget sebagai media literatur penyelesaian tugas akhir mahasiswa lebih tinggi dibandingkan menggunakan literatur buku. Hal ini disebabkan kemudahan-kemudahan yang bisa diperoleh dari penggunaan gadget. Sehingga literatur gadget tanpa kita sadari mulai menggeser keberadaan literatur buku. Namun dibalik itu sebenarnya ini merupakan perubahan perilaku seiring berkembangnya teknologi. Gadget hanya tampil lebih simpel dan mengemas semua informasi-informasi yang sebelumnya pernah tertuang pada buku. Sehingga tentu ini lebih memudahkan dalam pemanfaatannya. Sebab mahasiswa sekarang selalu menginginkan yang serba instan. Namun dari pada itu tidak semua informasi-informasi yang beredar dapat kita ambil sesuka hati. Tentu harus adanya kepandaian dalam memilih dan memilah, sebab tidak semuanya benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Disisi lain dapat dilihat bahwa penggunaan gadget pada mahasiswa PAI Stambuk 2015 rata-rata diatas 10 jam. Tentu bila kita merujuk pada penelitian yang dilakukan University of Oxford yang mengatakan bahwa batas maksimal penggunaan gadget yang ideal adalah 4 jam 17 menit, bisa dikatakan bahwa penggunaan gadget pada mahasiswa PAI Stambuk 2015 sudah menyalahi batas ideal penggunaan gadget.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> <https://kbbi.web.id/konsumtif>

<sup>34</sup> Dikdok. *Berapa Lama Waktu yang Ideal untuk Menggunakan Gadget?*, <https://jurnalapps.co.id/berapa-lama-waktu-yang-ideal-untuk-menggunakan-gadget-13046>. Dikutip pada sabtu 6 April 2019, pk1 08.38



2. Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget.

Efektif adalah cara mencapai suatu tujuan dengan pemilihan cara yang benar dari beberapa alternatif, kemudian mengimplementasikan pekerjaan dengan tepat dalam waktu yang cepat.<sup>35</sup> Sedangkan efisien adalah mengharuskan seseorang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan secara hemat, cepat, selamat dan tepat waktu dimana juga mengharuskan seseorang bekerja secara maksimal tanpa perlu mengeluarkan biaya banyak.<sup>36</sup> Sekarang ini banyak sekali pekerjaan kasar yang biasa dikerjakan manusia mulai dialihkan pada mesin- mesin canggih berteknologi dalam mempermudah penyelesaian pekerjaan sehari-hari. Karena terbiasanya akan kemudahan- kemudahan itu membuat manusia ingin yang gampang-gampang saja, tanpa di persulit dan cepat.

Begitu pula mahasiswa yang lazimnya sudah terbiasa bergantung menggunakan gadget, terbiasa mencari ilmu dan informasi dari gadget, copy paste dari gadget. Tentu akan malas saat harus repot-repot mencari buku atau pun membeli buku. Sebab sekarang kebutuhan akan kuota internet lebih penting dibandingkan membeli buku. Tawaran kemudahan dan cepatnya akses yang ditawarkan gadget membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien. Seolah gadget benar- benar bisa menjadi literatur pengganti literatur media cetak untuk menyelesaikan tugas akhir mahasiswa. Karena gadget juga menyediakan Ebook-Ebook yang tinggal didownload, di copy paste atau pun berbayar. Ketimbang repot mencari atau membeli buku tentu

---

<sup>35</sup> <https://kbbi.web.id/Efektif>

<sup>36</sup> <https://kbbi.web.id/Efisien>

banyak orang lebih baik memanfaatkan gadget. Namun demikian mahasiswa mesti bijak dalam memakainya. Sebab tidak semua hal yang ada pada gadget dapat dipertanggung jawabkan.

### 3. Dampak gadget.

Sekarang ini gadget bukan hanya dijadikan pembantu kehidupan ataupun alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang. Dengan canggihnya fitur-fitur tersedia di gadget seperti: aplikasi, kamera, permainan, games dan lain sebagainya. Tentu ini memiliki dampak positif dan negatif tersendiri bagi pengguna gadget khususnya di kalangan mahasiswa. Gadget tentunya banyak sekali memberikan dampak positif dalam penyelesaian tugas akhir. karena pemanfaatan gadget dapat mempermudah mahasiswa dalam pengerjaan tugasnya, yaitu mudah mendapat sumber ilmu. Karena gadget memberikan banyak sekali referensi-referensi yang dibutuhkan. Lain dari itu pula gadget juga mudah untuk berkomunikasi dengan dosen pembimbing, sehingga mahasiswa cepat tahu dimanaposisi dosen yang sedang dicari, tahu bisa dijumpai atau tidak dan mempercepat pengerjaan tugas tanpa harus kesana kemari terlebih dahulu mencari referensi media cetak yang mana itu pun belum tentu lengkap dan ada. Namun dibalik dampak positif yang memudahkan mahasiswa apabila gadget di gunakan tidak dengan semestinya, malah banyak memberikan dampak negatif. Yaitu membuat mahasiswa malas mencari buku ke perpustakaan, lebih sering copy paste karena lebih cepat dan instan. Atau lupa waktu karena terlalu asyik bermain gadget, bahkan sampai menimbulkan ketergantungan. Membuat kita tidak

percaya diri dengan hasil pemikiran dan karya kita karena terbiasanya memakai karya orang lain. Boros dalam memakai kuota, kurangnya menghargai karya orang lain dengan senaknya saja plagiasi, tentu plagiasi adalah satu wujud ketidak jujuran kita dalam mengerjakan tugas akhir ini. Berkenaan dengan kejujuran Allah menjelaskan dalam Al-qura'n pada surah Ash-Shaff ayat 2-3

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman, kenapakah kamu mengatakan sesuatu yang tidak kamu kerjakan. Amat besar kebencian di sisi Allah bahwa kamu mengatakan apa-apa yang tidak kamu kerjakan.<sup>37</sup>

Dari penjelasan ayat di atas jelas Allah membenci orang-orang yang beriman mengatakan apa yang ia tidak kerjakan. Berkembangnya teknologi internet menyebabkan krisis kreativitas sehingga marak terjadi pelanggaran hak cipta. Tugas yang telah dibuat oleh orang lain di copy paste dan di olah sedemikian rupa, hal ini dapat menurunkan kualitas dan daya saing seorang mahasiswa. Sehingga pemikiran-pemikiran kritis, ide-ide kreatif yang ada pada mahasiswa akan terbelenggu, sulit untuk tersalurkan karena terlalu banyak menggandalkan internet dalam penyelesaian tugas perkuliahannya sehingga menyebabkan ketergantungan.

Selain itu pula dampak negatif pemakaian gadget oleh mahasiswa malah menjadikan mahasiswa candu games. Sementara Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan orang yang kecanduan bermain games diteteapkan sebagai gangguan mental atau yang lebih dikenal gaming

---

<sup>37</sup> Depatemen Agama RI, (2015), Alqur'an dan terjemah, hal. 551

disorder. Seseorang dikatakan gaming disorder apabila pola perilaku harus cukup parah sehingga mengakibatkan penurunan signifikan dalam fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau fungsi penting lainnya, dan biasanya akan terbukti selama 12 bulan. WHO sudah mengimbau agar para pemain games lebih waspada terhadap waktu yang mereka habiskan untuk main games. Jika games telah mengambil alih aktivitas sehari-hari maka akan berdampak pada kesehatan fisik, psikologis, dan fungsi sosial.

SUB FOKUS	DEKSKRIPSI
<p>A. Penggunaan <i>gadget</i> dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan.</p> <p>1. Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget</p> <p>2. Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget.</p> <p>b. Dampak yang ditimbulkan karena</p>	<p>(a) Lebih sering menggunakan literatur gadget ketimbang literatur media cetak untuk penyelesain tugas akhir</p> <p>(b) Pemakain diatas 10 jam</p> <p>(a) Mudah mencari informasi</p> <p>(b) Lebih cepat terselesaikan</p> <p>(c) banyak pilihan teori</p> <p>(d) Hemat waktu</p> <p>(e) Lebih praktis</p> <p>(f) Hemat biaya</p>



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan telah dikemukakan pada bab sebelumnya tentang Penggunaan Gadget dalam Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa di Jurusan PAI Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan, maka penulis dapat memaparkan beberapa kesimpulan berikut:

1. Penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan mencakup: (a) Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literatur gadget, serta (b) Efisien dan efektif penggunaan literatur media cetak dengan literatur gadget.
  - (a) Konsumtif mahasiswa terhadap penggunaan literatur media cetak dengan literatur gadget, dapat dilihat bahwa lebih besar konsumtif mahasiswa dengan menggunakan literatur gadget ketimbang literatur media cetak. Meski lebih mengutamakan buku, namun karena lebih besarnya keunggulan gadget sehingga literatur gadget menjadi yang paling sering digunakan mahasiswa PAI Stambuk 2015 dalam penyelesaian tugas akhirnya. Lain dari pada itu rata-rata penggunaan gadget mahasiswa PAI Stambuk 2015 diatas 10 jam. Hal ini sudah menyalahi batas waktu ideal penggunaan gadget menurut penelitian yang dilakukan Universitas Oxford.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Dikdok. *Berapa Lama Waktu yang Ideal untuk Menggunakan Gadget?*, <https://jurnalapps.co.id/berapa-lama-waktu-yang-ideal-untuk-menggunakan-gadget-13046>. Dikutip pada sabtu 6 April 2019, pk1 08.38

- (b) Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa literatur gadget lebih efektif dan efisien dalam penyelesaian tugas akhir dikalangan mahasiswa PAI Stambuk 2015. Karena memiliki tingkat keunggulan dan kecepatan lebih tinggi dibanding menggunakan literatur gadget.

2. Dampak yang ditimbulkan karena penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan, dampak positifnya dimana mahasiswa dalam penyelesaian tugas antara lain dapat mempercepat dan mempermudah untuk mendapatkan informasi dan referensi yang digunakan. Bisa sebagai pengganti buku yang lebih praktis dan instan. serta Mudah dalam berkomunikasi kepada dosen untuk bimbingan dan teman sejawat untuk berdiskusi.

Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan mahasiswa menjadi malas membaca buku, dan berkunjung ke perpustakaan. Lebih sering copy pasti, kurangnya menghargai karya orang lain karena terlalu sering plagiasi, kecanduan dalam bermain gadget sehingga melalaikan tugas akhir dan lupa waktu, serta pemakaian gadget diluar waktu ideal yang telah ditentukan Universitas Oxford.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Dikdok. *Berapa Lama Waktu yang Ideal untuk Menggunakan Gadget?*, <https://jurnalapps.co.id/berapa-lama-waktu-yang-ideal-untuk-menggunakan-gadget-13046>. Dikutip pada sabtu 6 April 2019, pk1 08.38

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Semestinya mahasiswa menggunakan gadget sebagai salah satu sarana pembelajaran yang dapat mempercepat penyelesaian tugas akhir mahasiswa dengan bijak dan tepat.
2. Mahasiswa semestinya bijak untuk memanagaemenkan waktu dalam pemakaian gadget.
3. Sebaiknya mahasiswa lebih memilih dan memilah fitur-fitur aplikasi yang membawa manfaat besar saja untuk digunakan pada gadgetnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Meriati, “Pemanfaatan Weblog sebagai Media interaktif dalam Pembelajaran di fakultas tarbiyah IAIN Radn Intan Lampung”. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 17 No. 3, Desember 2015
- Resti” *Penggunaan Smartphone dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*”. Jom FISIP. Vol. 2 No. 1, Februari 2015
- Eka Rini Handayani, “Perkembangan Gatget di Indonesia” <https://www.scribd.com/document/387192032/Eka-Rini-Handayani-Perkembangan-Gadget-di-Indonesia-pdf>
- Manumpil, M.Dkk. “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. Ejournal, (Online), Vol. 3, No. 2
- Sugiman, Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Ejournal keperawatan. Vol. 3
- Lidwa Pusaka i-Software, *Kitab 9 Imam Hadist, Sumber: Muslim, Kitab: Shalat dua hari raya, Bab: Bolehnya wanita keluar untuk shalat dua hari raya ke tempat shalat, No.1475)*
- <https://kbbi.web.id/dampak>
- Siska, (2013), “Dampak Industri Batubara Terhadap Sosial Ekonomi Masyarakat di Sekitar Desa Jembayan Kecamatan Loa Kulu Kabupaten Kutai Kertanegara”, Jurnal Administrasi Negara, Volume 1, No. 2
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, 2018*
- Maya Ferdiana Rozalia “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. Volume 5, Nomor 2, September 2017
- Java Creativity, *Buku Master Blogger*, Jakarta: Media Komperindo, 2013
- <https://kbbi.web.id/Efektif>
- Nadia Firly, *Create Your Own Android Application*. Yogyakarta: Andi Offset, 2018
- Werner, dkk . *Teori komunikasi: Sejarah, metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana. 2006
- Maulana, *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*, Jakarta Barat: Akademia Permata, 2013
- Dahlan Ahmad, *Metode Penelitian Kesehatan, Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan disertasi*. Jakarta: Buku Obor, 2009

Ardial, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah ( Proposal, Skripsi dan Tesis*, Jakarta : Kencana Pranadamedia Group, 2013

<https://kbbi.web.id/Efisien>

Riduwan, *Skala pengukuran variabel – variabel penelitian*, Bandung : Alfabeta, 2009

Lexi J Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013

*Buku Panduan Akademik FITK UIN SU Medan TA.2017-2018*

Departemen Agama RI,(2015), Al-Quran danTerjemah

Departemen Agama RI,(2015), Al-Quran danTerjemah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683  
Website : [www.fitk.uinsu.ac.id](http://www.fitk.uinsu.ac.id) e.mail : [fitk@uinsu.ac.id](mailto:fitk@uinsu.ac.id)

Nomor : B-5888/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/05/2019  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Riset**

Medan, 20 Mei 2019

**Yth.Ka. UIN SUMATERA UTARA**

*Assalamu 'alaikum Wr Wb*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : ANNISAH  
T.T/Lahir : Aek Manyuruk, 23 April 1997  
NIM : 31151016  
Sem/Jurusan : VIII/Pendidikan Agama Islam

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di UIN SUMATERA UTARA guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

**“PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENYELESAIAN TUGAS AKHIR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM STAMBUK 2015 UINSU MEDAN”**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalam*



**Dr. Asnil Aidah Ritonga, MA**  
19701024/199603 2 002

Tembusan:  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Walther Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683  
Website: <http://www.fik.unsu.ac.id> e-mail: [fik@unsu.ac.id](mailto:fik@unsu.ac.id)

Nomor : B- 9063/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2019

Medan, 23 Juli 2019

Lamp : -

Perihal : Telah Selesai melaksanakan Riset

Yth. : Dekan FITK UIN Sumatera Utara Medan  
di  
Tempat

Dengan hormat, berdasarkan surat izin mengadakan Riset di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU No B-5888/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/05/2019 tanggal 20 Mei 2019, sebagaimana dimaksud dalam surat tersebut, dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa yang di bawah ini telah selesai melaksanakan Riset di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan mulai tanggal 20 Mei s.d 11 Juli 2019 yang dilakukan oleh:

Nama : ANNISAH  
Tempat /Tanggal Lahir : Aek Manyuruk, 23 April 1997  
NIM : 31151016  
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan  
Judul Penelitian : Penggunaan Gadget Terhadap Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 UIN SU Medan

Demikian surat ini di berikan , untuk dapat dipergunakan sebagai bukti yang mestinya.



Penit, Aidah Ritonga, MA  
NIP. 197010241996032002

Tembusan Yth:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

## Lampiran 1

### TEKNIK ANALISIS DATA

#### A. Reduksi Data

1. Penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan.
  - (a) Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget: (1) Lebih sering menggunakan gadget dan (2) Pemakain diatas 5 jam
  - (b) Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget: (1) Mudah mencari informasi, (2) Dapat menambah wawasan, (3) Informasinya dapat dipahami, (4) Hemat waktu, (5) Lebih praktis, dan (6) Hemat biaya
2. Dampak yang ditimbulkan karena penggunaan *gadget* dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan:
  - (f) Dampak positif: (1) Mudah mendapatkan referensi, (2) Informasi selalu uptodate, (3) Dapat membantu tugas akhir, dan (4) Menambah bahan materi
  - (g) Dampak Negatif: (1) Malas keperpustakaan, (2) Malas membaca buku, (3) Tugas copy paste dari gadget, (4) Tidak percaya diri, dan (5) Menunda-nunda pengerjaan tugas.

## B. Penyajian Data

SUB FOKUS	DEKSKRIPSI
<p><b>A. Penggunaan <i>gadget</i> dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan.</b></p> <p><b>3. Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget</b></p> <p><b>4. Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget.</b></p> <p><b>B. Dampak yang ditimbulkan karena penggunaan <i>gadget</i> dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Stambuk 2015 FITK UIN Sumatera Utara Medan</b></p> <p><b>3. Dampak Positif</b></p>	<p>(c) Lebih sering menggunakan gadget</p> <p>(d) Pemakain diatas 5 jam</p> <p>(a) Mudah mencari informasi</p> <p>(b) Dapat menambah wawasan</p> <p>(c) Informasinya dapat dipahami</p> <p>(d) Hemat waktu</p> <p>(e) Lebih praktis</p> <p>(f) Hemat biaya</p>

#### **4. Dampak Negatif**

- (g) Memudahkan
- (h) Mudah mendapatkan referensi
- (i) Informasi selalu uptodate
- (j) Dapat membantu tugas akhir
- (k) Menambah bahan materi

- (h) Malas keperpustakaan
- (i) Malas membaca buku
- (j) Tugas copy paste dari internet
- (k) Tidak percaya diri
- (l) Menunda- nunda pengerjaan tugas

## Lampiran 2

### PEDOMAN WAWANCARA

NO	KONSUMTIF MAHASISWA TERHADAP LITERATUR MEDIA CETAK DENGAN LITERATURE GADGET	EFISIEN DAN EFEKTIF PENGGUNAAN LITERATURE MEDIA CETAK DENGAN LITERATURE GADGET	DAMPAK GADGET
1	Apa yang saudara ketahui tentang literatur media cetak?	Manakah yang lebih dipercaya menggunakan literatur media cetak atau literature gadget?	Apa saja dampak positif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?
2	Apa yang saudara ketahui tentang literature gadget?	Manakah lebih unggul menggunakan literatur media cetak atau menggnakan literature gadget?	Apa saja contoh dampak negatif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?
3	Saat mengerjakan tugas akhir manakah saudara lebih terfikir menggunakan literatur media atau literatur gadget?	Manakah lebih cepat menggunakan literature media cetak atau literatur gadget?	
4	Lebih sering manakah saudara menggunakan literature media/buku atau literatur gadget?	Bagaimana gadget dalam melalaikan tugas akhir mahasiswa?	
5	Dalam sehari bisa berapa jam		



	menggunakan gadget?		
6	Menggunakan gadget untuk apa saja?		
7	Dalam menggunakan gadget dalam membantu penyelesaian tugas akhir mahasiswa, apakah anda lebih sering download E-book atau copy paste?		

Lampiran 3

**LEMBAR WAWANCARA**

**(Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget)**

Wawancara 1 Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019

Pukul :13.45- 14.02 WIB

Lokasi : Mushola

Informan : Mahasiswa PAI 6 Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Pada hari kamis tanggal 02 Mei jam 13.45 WIB saya beserta 4 orang teman sekelas sedang berada di mushola untuk mengerjakan skripsi bersama-sama. Saat semua orang mulai sibuk dengan tugas masing- masing kemudian saya utarakan keinginan saya terhadap mereka untuk mewawancarai dua orang teman terkait dengan judul yang sedang saya teliti. Kemudian setelah keduanya setuju maka saya mulai mewawancarai informan pertama:</p> <p>P: Apa yang saudara ketahui tentang literatur media cetak?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kos</li> <li>✓ Mengerjakan skripsi</li> <li>✓ Utarakan keinginan</li> <li>✓ Literature media cetak</li> <li>✓ Referensi buku cetaK</li> <li>✓ Literature gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ K</li> <li>✓ MS</li> <li>✓ UK</li> <li>✓ LMC</li> <li>✓ RBC</li> <li>✓ LG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Literatur media cetak buku-buku cetak</li> <li>✓ Litertue gadget seperti artikel, laman, broesing, sheraching.</li> <li>✓ Buku lebih bersumber</li> </ul>

<p>I: kalo yang aku tau sih tentang literature media cetak itu semua yang bereferensi ee atau yang merujuk pada buku-buku cetak gitu, kek koran, majalah, tabloid atau yang lain.</p> <p>P: Apa yang saudara ketahui tentang literature gadget?</p> <p>I: trus kalo literatur gadget yang aku tau itu ya segala informasi yang sumbernya diambil dari akses internet seperti kek artikel, laman, browsing, shearching dan sejenisnya gitu lah yang pakek mesin canggih gitu udahan.</p> <p>P: Saat mengerjakan tugas akhir manakah saudara lebih terfikir menggunakan literatur media atau literatur gadget?</p> <p>I: Ketika mengerjakan tugas akhir saya sih lebih terfikir untuk mengambil rujukan dari buku terlebih dahulu. Karena lebih bersumber dan terpercaya baru kalau nggak ada cari dari gadget.</p> <p>P: Lebih seing manakah saudara menggunakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Artikel,</li> <li>✓ laman</li> <li>✓ browsing</li> <li>✓ shearching</li> <li>✓ Bersumber</li> <li>✓ Terpercaya</li> <li>✓ Banyak informasi</li> <li>✓ Mudah</li> <li>✓ Candu</li> <li>✓ Komunikasi</li> <li>✓ Chatingan</li> <li>✓ Telponan</li> <li>✓ Games</li> <li>✓ Belanja</li> <li>✓ Copy paste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ARTKL</li> <li>✓ LMN</li> <li>✓ BRSG</li> <li>✓ SC</li> <li>✓ BSMBR</li> <li>✓ TRPRCY</li> <li>✓ BI</li> <li>✓ MDH</li> <li>✓ CNDU</li> <li>✓ KMNKS</li> <li>✓ CTGN</li> <li>✓ TLPN</li> <li>✓ GMS</li> <li>✓ BLNJ</li> <li>✓ CPYPST</li> </ul>	<p>dan terpercaya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Gadget lebih banyak informasi dan mudah</li> <li>✓ Gadget bisa jadi kecanduan dan digunakan untuk komunikasi, chatingan, telponan, games, belanja.</li> <li>✓ Gadget bisa copy paste</li> </ul>
---	---	--	--

<p>literature media/buku atau literatur gadget?</p> <p>I: nggak bisa dipungkiri sih kalo banyaknya kemudahan yang ditawarkan literatur gadget itu membuat saya lebih sering mengambil informasi dari literature gadget ketimbang buku.</p> <p>P: Dalam sehari bisa berapa jam menggunakan gadget?</p> <p>I: nggak tentu ya tapi yang pasti dalam sehari di luar sedang shalat, sedang tidur, ngaji akutuh bisa terus menggunakan gadget hampir selama 24 jam, tapi kalo ada paket. Kalo nggak yang nggak kek gitu juga.</p> <p>P: Menggunakan gadget untuk apa saja?</p> <p>I: ya untu berkomunikasi, chatingan, telponan, ee main games, belanja ya macem-macem lah</p> <p>P: Dalam menggunakan gadget dalam membantu penyelesaian tugas akhir mahasiswa, apakah anda lebih sering download E-book atau copy paste?</p>			
--	--	--	--

I: Sebenarnya lebih sering copy paste ya,  
namun tetap aja aku masih memilih dan  
memilah informasi yang di ambil.

## LEMBAR WAWANCARA

(Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 2 Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019

Pukul :13.45- 14.02 Wib

Lokasi : Mushola

Informan : Mahasiswa PAI 6 Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
Masih pada hari yang sama dan tempat yang sama, penulis melakukan wawancara kepada informan yang kedua. Setelah meminta kesediannya langsung saja peneliti bertanya kepadanya: P: Apa yang saudara ketahui tentang literatur media cetak? I: Yang aku tau sih literature media cetak itu ya segala info- info atau ilmu- ilmu yang didapatkan atau yang bersumberkan dari buku-buku cetak, yang memiliki wujud dan bentuk.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Hari sama</li><li>✓ Tempat sama</li><li>✓ Meminta kesediaan</li><li>✓ Buku</li><li>✓ Tabloid</li><li>✓ Majalah</li><li>✓ Handphone</li><li>✓ Android</li><li>✓ Dapat teori</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ HS</li><li>✓ TS</li><li>✓ MK</li><li>✓ BK</li><li>✓ BLOD</li><li>✓ MJLH</li><li>✓ HP</li><li>✓ ANDRO</li><li>✓ DT</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Litertaur media cetak ialah buku, tabloid, majalah</li><li>✓ Literature media gadget adalah handphone, android</li><li>✓ Menggunakan Buku dulu baru gadget</li><li>✓ Memperhatikan tugasnya</li></ul>

<p>P: : Apa yang saudara ketahui tentang literature gadget?</p> <p>I: kalo literature gadget itu informasi yang didapat kayak dari handphone, ya semua yang berbau android gitulah</p> <p>P: Saat mengerjakan tugas akhir manakah saudara lebih terfikir menggunakan literatur media atau literatur gadget?</p> <p>I: Untuk tugas akhir lebih terfikir sih gunain buku, karena buku itu ibaratnya pegangan yang utama karena kalau langsung ke gadget takut salah, karena nggak terjamin keabsahannya.</p> <p>P: Lebih seing manakah saudara menggunakan literature media/buku atau literatur gadget?</p> <p>I: Kalo ditanyak lebih sering menggunakan buku atau gadget, Ya lihat tugasnya dulu tapi kalau untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mudah</li> <li>✓ Cepat</li> <li>✓ Copy paste</li> <li>✓ Word footnot</li> <li>✓ Lalai</li> <li>✓ Candu</li> <li>✓ Game online</li> <li>✓ Kuota</li> <li>✓ Banyak pengeuaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ MDH</li> <li>✓ CPT</li> <li>✓ CP</li> <li>✓ WF</li> <li>✓ LL</li> <li>✓ CNDU</li> <li>✓ GON</li> <li>✓ KUO</li> <li>✓ BP</li> <li>✓ BSKDK</li> <li>✓ KI</li> </ul>	<p>dulu baru menentukan literature.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sehari menggunakan gadget di atas 10 jam</li> <li>✓ Gadget digunakan untuk melihat media sosial, intagram, whatsapp, youtube, video</li> <li>✓ Gadget digunakan untuk buka repository, pdf-pdf penelitian.</li> </ul>
--	---	---	--

<p>tugas akhir biasanya pakai buku dulu baru gadget. Tapi sih tetep keseringan pakek gadget</p> <p>P: Dalam sehari bisa berapa jam menggunakan gadget?</p> <p>I: Dalam sehari bisa menggunakan gadget ya tergantung kalau banyak yang mau dicari bisa lebih lama misalnya diatas 10 jam. Tapi kalau tidak hanya sekedarnya saja tidak teralu lama juga paling sekedar pegang-pegang aja tapi bisa juga sampai 7 jam.</p> <p>P: Menggunakan gadget untuk apa saja?</p> <p>I: Biasanya kalau selain untuk mengerjakan tugas ya dipakai untuk memakai sosial media seperti main ig dan whatsapps trus biasanya buka youtube gitu lihat-ihat video seperti pendeta konver ke islam.</p> <p>P: Dalam menggunakan gadget untuk</p>			
--	--	--	--



<p>penyelesaian tugas akhir apakah anda lebih sering menggunakan untuk download E-book atau copy paste?</p> <p>I: Biasa kalau untuk tugas lebih suka buka di gadget untuk lihat repository kalau nggak buka pdf-pdf dari penelitian orang, atau skripsi orang yang udah benar-bener meneliti, nggak langsung copy paste sih.</p>			
--	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

(Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 3 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Mei 2019

Pukul : 15.52 -16.17 Wib

Lokasi : depan kantor jurusan Akademik Tarbiyah

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
Sore itu saya melihat seorang teman sedang duduk di depan kantor jurusan akademik Tarbiyah. Awalnya saya tidak tahu apa yang sedang ia kerjakan dengan labtop didepannya. langsung saja saya sapa dan berbasa-basi. Ketika sudah tahu ternyata dia mengerjakan skripsinya yang hampir rampung, langsung saja saya sampaikan keinginan saya untuk minta izin mewawancarainya. Setelah dia mau maka terjadilah wawancara sebagai berikut: P: Apa yang saudara ketahui tentang literatur media cetak?	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Melihat teman</li><li>✓ Depan kantor biro</li><li>✓ Kerja dengan labtop</li><li>✓ Mengerjakan skripsi</li><li>✓ Minta izin wawancara</li><li>✓ Informasi</li><li>✓ Orang banyak</li><li>✓ Lembaran kertas</li><li>✓ Luas</li><li>✓ Repository</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ MT</li><li>✓ DKB</li><li>✓ KDL</li><li>✓ MS</li><li>✓ MIW</li><li>✓ INFRMS</li><li>✓ OB</li><li>✓ LUA</li><li>✓ RPSTR</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Literatur media cetak yaitu informasi yang berupa lembaran-lembaran kertas.</li><li>✓ Literatur gadget sesuatu yang didownload di playstore dan apps.</li><li>✓ Gadget menjadi pilahan</li></ul>

<p>I: Literatur cetak itu adalah suatu media yang ada untuk memberikan informasi kepada orang-orang banyak yang mana itu dalam bentuk ee bentuk lembaran-lembaran kertas.</p> <p>P: Apa yang saudara ketahui tentang literature gadget?</p> <p>I: Sedangkan yang saya ketahui tentang literature gadget sangat banyak dan sangat luas yang pertama itu ada repository, trus adanya e-book rider dan e-book-e-book lainnya ee yang dapat di download di dii playstore atau apss.</p> <p>P: Saat mengerjakan tugas akhir manakah saudara lebih terfikir menggunakan literatur media atau literatur gadget?</p> <p>I: Dalam mengerjakan tugas akhir awal-awalnya aku lebih terfikir menggunakan gadget karenakan sangat mudah untuk dijangkau dan ditemui. Sedangkan untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ E-book rider</li> <li>✓ Download</li> <li>✓ Playstore</li> <li>✓ Apps</li> <li>✓ Mudah dijangkau</li> <li>✓ Mudah ditemui</li> <li>✓ Penambah teori</li> <li>✓ Bacaan</li> <li>✓ Literatur</li> <li>✓ 13 jam</li> <li>✓ 5 atau 6 jam</li> <li>✓ Chat</li> <li>✓ Komunikasi</li> <li>✓ Sosmed</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ EBR</li> <li>✓ DOWN</li> <li>✓ AP</li> <li>✓ MDJ</li> <li>✓ MDT</li> <li>✓ BC</li> <li>✓ 9J</li> <li>✓ 3A4</li> <li>✓ CHT</li> <li>✓ KMNKS</li> <li>✓ SM</li> </ul>	<p>pertama karena mudah dijangkau</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lebih sering menggunakan gadget</li> <li>✓ Memakai gadget bisa sampai 9 jam</li> <li>✓ Gadget untuk komunikasi dengan keluarga, teman, dosen juga sebagai penghilang jenuh.</li> <li>✓ Lebih sering copy paste karena donwload ebook</li> </ul>
---	--	--	--

<p>penambahan-penambahan bahan teori atau bahan bacaan atau literature barulah tuh nyarinya keperpustakaan dengan menggunakan literature media cetak yang kek buku-buku tadi.</p> <p>P: Lebih seing manakah saudara menggunakan literature media/buku atau literatur gadget?</p> <p>I: aku sih lebih sering gunain gadget karena kan gadget sangat mudah untuk dijangkau dan digunakan, sedangkan buku hanya sebagai tambahan-tambahannya saja. Kalau gadget kan sekali ketik langsung dapat semua gitu.</p> <p>P: Dalam sehari bisa berapa jam menggunakan gadget?</p> <p>I: Dalam sehari kalau kalau nggak ada kegiatan bisa gunain gadget sampai 13 jam. Tapi kalau banyak kegiatan hanya 5 atau 6 jam itu pun melihat chat-chat grup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Games</li> <li>✓ Download e-book</li> <li>✓ Copy paste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ GMS</li> <li>✓ DEB</li> <li>✓ COPAS</li> </ul>	<p>masih banyak yang berbayar.</p>
--	--	---	------------------------------------

<p>yang penting- penting saja.</p> <p>P: Menggunakan gadget untuk apa saja?</p> <p>I: Selain untuk ngerjakan tugas akhir sih utamanya untuk komunikasi ke sesama teman, keluarga, ataupun dosen. Trus buka-buka sosial media, dengerin musik, radio atau sesekali bermain games kalo lagi jenuh.</p> <p>P: Dalam menggunakan gadget untuk membantu penyelesaian tugas akhir mahasiswa, apakah anda lebih sering mendownload E-book atau langsung copy paste?</p> <p>I: Kalau aku sih terkadang download e-book. Tetapi sekarang ini masih banyak e-book yang berbayar jadi saya sering juga copy paste</p>			
--	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

(Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 4 Hari/Tanggal : kamis, 28 Mei 2019

Pukul :14.01 -14. 10 Wib

Lokasi : Perpustakaan

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DEKSKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
Siang itu penulis sedang berada di perpustakaan untuk melakukan observasi kemudian terlihat seorang teman sedang sibuk melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget nya. Hanya saja tak kudapati ada buku disamping nya. Hanya da labtob dan gadget hp disampingnya. Sehingga penulis tertarik untuk mewawancarai. Dan setelah mendapat izin maka penulis langsung saja mewawancarainya. Sebagai berikut: P: apa yang kamu ketahui tentang literatur media cetak? I: yang saya ketahui tentang literatur media	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Media cetak</li><li>✓ Buku</li><li>✓ Koran</li><li>✓ Tabloid</li><li>✓ dalam bentuk cetakan</li><li>✓ Hp</li><li>✓ Labtob</li><li>✓ Alat-alat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ MC</li><li>✓ BK</li><li>✓ KRN</li><li>✓ TBLID</li><li>✓ DBC</li><li>✓ HP</li><li>✓ LBTB</li><li>✓ AAE</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Literatur Media cetak segala informasi yang bersumber dari buku yang icetak</li><li>✓ Literatur gadget semua informasi yang bersumber dari barang-barang elektronik</li><li>✓ Buku lebih utama</li></ul>

<p>cetak adalah sebuah sumber yang mana ee dicetak secara langsung seperti buku, koran, majalah, dan lain sebagainya.</p> <p>P: apa yang saudara ketahui tentang literatur media gadget?</p> <p>I: literatur media gadget adalah yang bersumber dari segala alat- alat elektronik. Misalnya seperti hp, labtob, trus lain sebagainya.</p> <p>P: saat mengerjakan tugas akhir mahasiswa, manakah saudara lebih terfikir ingin menggunakan literatur media cetak dulu atau literatur gadget?</p> <p>I: ya yang terfikir pada saat saya mengerjakan tugas akhir saya yang lebih terfikir adalah menggunakan media cetak, karena dosen disini ee mayoritasnya membutuhkan sebuah buku, untuk mepercepat kita dalam cepat menulis membuat skripsi. Misalnya yang saya teliti adalah nilai-nilai pendidikan islam. Nah</p>	<p>elektronik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menggunakan gadget</li> <li>✓ Wajib ada buku</li> <li>✓ Mempercepat skripsi</li> <li>✓ Google</li> <li>✓ Shearching</li> <li>✓ Materi tambahan</li> <li>✓ 10 jam</li> <li>✓ Tugas akhir</li> <li>✓ Downloa e-book</li> <li>✓ repository UIN</li> <li>✓ melalaikan tugas akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ MG</li> <li>✓ WAB</li> <li>✓ MS</li> <li>✓ GGL</li> <li>✓ SHRCG</li> <li>✓ MT</li> <li>✓ 10J</li> <li>✓ TA</li> <li>✓ DE-B</li> <li>✓ MTA</li> </ul>	<p>namun diselingi gadget</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buku referensi utama, namun tak semua gadget yang memiliki banyak informasi an memudahkan</li> <li>✓ Penggunaan gadget diatas 10 jam</li> <li>✓ Gadget untuk komunikasi dengan teman, keluarga dan saudara.</li> <li>✓ Banyak download buku</li> </ul>
--	---	---	---

<p>saya harus punya buku tentang nilai- nilai pendidikan. Nah itulah yang harus saya cari terlebih dahulu. Setelah saya cari buku media cetaknya setelah itu saya kembali melihat pada literatur gadget. Misalnya seperti HP, nah di HP itukan ada namanya aplikasi google nah diditu kita bisa shercing untuk mencari materi tambahan</p> <p>P: dalam sehari bisa menggunakan gadget sampai berapa jam?</p> <p>I: tergantung, kadang kalau lagi senggang selalu megang gadget. Tapi rata-rata sehari bisa berapa jam menggunakan gadget sampai 10 jam.</p> <p>P: menggunakan gadget untuk apa saja?</p> <p>I: ya selain untuk menggunakan demi kegunaan penyelesaian tugas akhir, ya untuk berkomunikasi kepada keluarga, teman,, baru bersilaturahmi dengan saudara-saudara dan lain sebagainya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ tidak fokus</li> <li>✓ sering bermain gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ TF</li> <li>✓ SBG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Gadget pelampiasan suntuk</li> </ul>
--	--	---	---



<p>P: dalam menggunakan gadget untuk penyelesaian tugas akhir, apakah saudara lebih sering copy paste atau download e-book?</p> <p>I: lebih suka mendownload e-book dan repository UINSU.</p> <p>P menurut saudara bagaimana gadget dapat melalaikan tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: menurut saya sih kalau suka suntuk saat menegrjakan tugas akhirnya, karena itu kan bakal sikit-sikit nengok gadget. Ya itu sih dapat melalaikan dan memang tergantung kepada orangnya juga.</p>			
---	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

(Konsumtif mahasiswa terhadap literatur media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 5 Hari/Tanggal : Kamis, 28 Mei 2019

Pukul :14. 34- 14.44 Wib

Lokasi : Perpustakaan

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
Siang itu setelah informan berjumpa dengan teman di perpus, penulis juga bertemu dengan teman lain stambuk yang sama dan jurusan yang sama. Jadi penulis meminta izin informan untuk diwawancarai. Setelah informan setuju maka informan pun meminta izin maka terjadilah dialog sebagai berikut: P: apa yang saudara ketahui tentang literatur media gadget? I: literatur media cetak itu kayak buku, majalah, ee koran, ee udah itu aja. P: apa yang saudara ketahui tentang	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Buku</li><li>✓ Majalah</li><li>✓ Koran</li><li>✓ Jurnal</li><li>✓ E-book</li><li>✓ Pdf</li><li>✓ Repository</li><li>✓ Gadget lebih mudah</li><li>✓ 15 jam</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ BK</li><li>✓ MJLH</li><li>✓ KRN</li><li>✓ JRNL</li><li>✓ EB</li><li>✓ PDF</li><li>✓ RPSTR</li><li>✓ GLM</li><li>✓ 15J</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Literatur media cetak seperti buku, majalah kora</li><li>✓ Literatur gadget yang berkaitan dengan jurnal, pdf, repository</li><li>✓ Gadget digunakan</li></ul>

<p>literatur media gadget</p> <p>I: kayak jurnal, e book, Pdf, repository dan yang lainnya.</p> <p>P: saat mengerjakan tugas akhir manakah saudara lebih terfikir ingin menggunakan literatur media cetak dulu atau literatur media gadget?</p> <p>I: lebih sering memakai dari literatur gadget karena lebih mudah</p> <p>P: dalam sehari bisa menggunakan gadget sampai berapa jam?</p> <p>I: biasanya rata-rata 15 jam</p> <p>P: menggunakan gadget untuk apa saja?</p> <p>I: untuk chatingan,, sama nyari-nyari tugas lah, kadang-kadang sambil nengok youtube</p> <p>P: dalam menggunakan gadget untuk penyelesaian tugas akhir, apakah saudara lebih sering copy paste atau download e-book?</p> <p>I: sering download PDF</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Chatingan</li> <li>✓ Mencari tugas</li> <li>✓ Lihat youtube</li> <li>✓ Copy paste</li> <li>✓ Download</li> <li>✓ Lupa waktu belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ CHTG</li> <li>✓ MT</li> <li>✓ LY</li> <li>✓ COPAS</li> <li>✓ DWNLD</li> <li>✓ LWB</li> </ul>	<p>untuk chatingan, mencari tugas, melihat youtube</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tugas akhlebih banyak dikutip dari pdf</li> <li>✓ Gadget dapat melalaikan waktu belajar</li> </ul>
--	---	---	--

<p>P: menurut saudara bagaimana gadget dapat melalaikan tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: ya bisa lupa waktu belajar.</p>			
--	--	--	--

Lampiran 4

**LEMBAR WAWANCARA**

**(Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget)**

Wawancara 1 Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019

Pukul :13.45- 14.02 WIB

Lokasi : Mushola

Informan : Mahasiswa PAI 6 Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Pada hari kamis tanggal 02 Mei jam 13.45 WIB saya beserta 4 orang teman sekelas sedang berada di mushola untuk mengerjakan skripsi bersama-sama. Saat semua orang mulai sibuk dengan tugas masing- masing kemudian saya utarakan keinginan saya terhadap mereka untuk mewawancarai dua orang teman terkait dengan judul yang sedang saya teliti. Kemudian setelah keduanya setuju maka saya mulai mewawancarai informan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Real</li> <li>✓ Nampak wujud</li> <li>✓ Penulis</li> <li>✓ Penerbit</li> <li>✓ Unggul</li> <li>✓ Cepat</li> <li>✓ Banyak informasi</li> <li>✓ Mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ RL</li> <li>✓ NW</li> <li>✓ PNLS</li> <li>✓ PNRBT</li> <li>✓ UGGL</li> <li>✓ CPT</li> <li>✓ BI</li> <li>✓ MDH</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Gadget bisa copy paste</li> <li>✓ Buku lebih real, Nampak wujudnya, ada penulis dan penerbitnya.</li> <li>✓ Gadget lebih unggul, cepat, bannyak informasi, mudah.</li> </ul>

<p>pertama:</p> <p>P: Manakah yang lebih dipercaya menggunakan literatur media cetak atau literature gadget?</p> <p>I: Jelas lebih dipercaya menggunakan literature media cetaknya karena lebih real, Nampak wujudnya, tau penulisnya, penerbitnya.</p> <p>P: Manakah lebih unggul menggunakan literatur media cetak atau menggunakan literature gadget?</p> <p>I: Jelas lebih unggul literatur gadget karena lebih banyak informasi dari literature gadget, sehingga literature gadget lebih unggul.</p> <p>P: Manakah lebih cepat menggunakan literature media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: Tentu lebih cepat menggunakan literature gadget karena tinggal mengetik informasi apa yang kita inginkan maka akan langsung</p>	<p>✓ Melalaikan</p>	<p>✓ MLLKN</p>	
---	---------------------	----------------	--

<p>muncul dan tinggal copy paste.</p> <p>P: Bagaimana gadget dalam melalaikan tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: gadget itu ngebuat mahasiswa menjadi candu akan gadget, sebenarnya bukan kalangan mahasiswa aja hampir setiap kalangan keknya dizaman sekarang ini, candu bukan dalam artian selalu menggunakan gadget untuk mencari informasi tugas, tetapi menggunakan untuk hal-hal selainya, yang tentu itu mengalihkan mahasiswa dari ngerjain tugas akhirnya.</p>			
--	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

(Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 2 Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019

Pukul :13.45- 14.02 Wib

Lokasi : Mushola

Informan : Mahasiswa PAI 6 Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Masih pada hari yang sama dan tempat yang sama, penulis melakukan wawancara kepada informan yang kedua. Setelah meminta kesediannya langsung saja peneliti bertanya kepadanya:</p> <p>P: Manakah yang lebih dipercaya menggunakan literatue media cetak atau literature gadget?</p> <p>I: Menurut ku sih keduanya dapat sangat dipercaya. Kalau buku dapat lebih dipercaya lagi sedangkan gadget harus di saring- saring lagi. Kalau saya meskipun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Terfikir menggunakan buku dulu</li> <li>✓ Buku sebagai pegangan</li> <li>✓ Gadget tidak terjamin</li> <li>✓ Buku dulu baru gadget</li> <li>✓ Banyak tugas diatas 7 jam</li> <li>✓ Tidak banyak tugas 5 jam</li> <li>✓ Media sosial</li> <li>✓ Instagram</li> <li>✓ Whatsapp</li> <li>✓ Youtube</li> <li>✓ Video pendeta konver islam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ TMBD</li> <li>✓ BSP</li> <li>✓ GTT</li> <li>✓ BDBG</li> <li>✓ BTD7J</li> <li>✓ TBT5J</li> <li>✓ IG</li> <li>✓ WA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buku dan gadget sama-sama dpercaya, tetapi menggunakan gadget harus di sortir</li> <li>✓ Gadget lebih unggul karena lebih banyak informasi</li> <li>✓ Gadget lebih cepat karena mudah</li> </ul>



<p>mengambil dari gadget tetapi lebih memilih yang bersumber dari buku-buku repository, tidak menggunakan di blog-blog pribadi</p> <p>P: Manakah lebih unggul menggunakan literatur media cetak atau menggunakan literature gadget?</p> <p>I: Ya jelas lebih unggul gadget karena memberikan banyak sekali informasi.</p> <p>P: Manakah lebih cepat menggunakan literature media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: Gadgetlah. sangat mempercepat tugas-tugas akhir semester aku kali malahan.</p> <p>Karena gadget kan sudah merupakan sesuatu yang kita pegang setiap hari, sehingga lebih mudah di baca dan dibawa kemanapun bersama kita.</p> <p>P: Bagaimana gadget dalam melalaikan tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: Menurut saya gadget bisa melalaikan tugas akhir karena saat kita jenuh dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buka repository</li> <li>✓ Pdf-pdf penelitian</li> <li>✓ Buku dan gadget dapat dipercaya</li> <li>✓ Menggunakan gadget harus di sortir</li> <li>✓ Blog pribadi</li> <li>✓ Gadget lebih unggul</li> <li>✓ Banyak informasi</li> <li>✓ Gadget mempercepat</li> <li>✓ Pegangan sehari-hari</li> <li>✓ Selingan</li> <li>✓ Bermain games</li> <li>✓ Lupa waktu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ YT</li> <li>✓ VPKI</li> <li>✓ BR</li> <li>✓ PPP</li> <li>✓ BDGDDP</li> <li>✓ MGHDS</li> <li>✓ BP</li> <li>✓ GLU</li> <li>✓ BI</li> <li>✓ GM</li> <li>✓ PSH</li> <li>✓ SLGN</li> <li>✓ BG</li> <li>✓ LW</li> </ul>	<p>digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kelalaian penggunaan gadget yaitu dadget sering dignakan untuk selingan, bermain games, sehingga lupa waktu.</li> </ul>
---	--	--	---

mengerjakannya, kita selingi dengan bermain games atau hal lainnya dari gadget. Sehingga keseruan-keseruan itu membuat kita lupa, bahwa sebenarnya kita sedang mengerjakan tugas akhir kita tadi.			
---	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

(Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 3 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Mei 2019

Pukul :15.52 -16.17 Wib

Lokasi : depan kantor jurusan Akademik Tarbiyah

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
Sore itu saya melihat seorang teman sedang duduk di depan kantor jurusan akademik Tarbiyah. Awalnya saya tidak tahu apa yang sedang ia kerjakan dengan labtop didepannya. langsung saja saya sapa dan berbasa-basi. Ketika sudah tahu ternyata dia mengerjakan skripsinya yang hampir rampung, langsung saja saya sampaikan keinginan saya untuk minta izin mewawancarainya. Setelah dia mau maka terjadilah wawancara sebagai berikut:	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Literatur cetak lebih bersumber</li><li>✓ Gadget memilah memilah</li><li>✓ Pengarang</li><li>✓ Penerbit</li><li>✓ Sumber informasi</li><li>✓ Laman</li><li>✓ Artikel</li><li>✓ Website</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ LCLB</li><li>✓ GMM</li><li>✓ PGRG</li><li>✓ PNRBT</li><li>✓ SI</li><li>✓ LMN</li><li>✓ ARTKL</li><li>✓ WEB</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Sama- sama dipercaya</li><li>✓ Gadget lebih unggul</li><li>✓ Gadget lebih cepat</li><li>✓ Gadget bisa melalaikan tugas akhir, itu ya sebetulnya kembali</li></ul>

<p>P: Manakah lebih terpercaya menggunakan literature media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: Sebenarnya sih Literature media cetak sama literature media gadget sebenarnya punya tingkat kepercayaan masing-masingnya. Eee kalo Literature media cetakkan tentunya lebih bersumber dan pasti dapat dipercaya tuh. Karena kita benar-benar tahu siapa pengarang dan penerbitnya kan. Ee Sedangkan literature gadget kita harus ee pandai memilih dan memilah sumber informasi tersebut, apakah informasi tersebut didapat dari laman, artikel, dan website yang dapat dipertanggung jawabkan gitu.</p> <p>P: Manakah lebih unggul menggunakan literature media cetak atau literature gadget?</p> <p>I: Kalau dari tingkat keunggulannya sih,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buku lebih absah</li> <li>✓ Banyak pandangan</li> <li>✓ Kecepatan</li> <li>✓ Koneksi</li> <li>✓ Berleha-leha</li> <li>✓ Chat</li> <li>✓ Medsos</li> <li>✓ Membuyarkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ BLA</li> <li>✓ BP</li> <li>✓ KCPTN</li> <li>✓ KNKS</li> <li>✓ BL</li> <li>✓ MEDSOS</li> <li>✓ MK</li> </ul>	<p>kepada kita masing-masing</p>
---	---	--	----------------------------------

<p>saya rasa keunggulan buku yaitu tadi tingkat keabsahan ilmu lebih terpercaya, tetapi tidak banyak satu pikiran itu tertuang didalam buku. Sedangkan kalo literature gadget tuh tentu memberikan pilihan, sumber, pandangan yang lain tentang pemikiran yang sama, jadi literatur gadgget lebih unggul ketimbang literatur media cetak sih rasa ku ya.</p> <p>P: Manakah lebih cepat menggunakan literature media cetak atau literature gadget?</p> <p>I: Jelas kecepatan gadget lebih menjanjikan. Asal ada koneksi, adapaket, wifi, kita bisa mencari informasi ditempat, tidak dengan buku.</p> <p>P: Bagaimana gadget dalam melalaikan tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: Gadget bisa melalaikan tugas akhir, itu ya sebetulnya kembali kepada kita</p>	konsentrasi		
---	-------------	--	--

<p>masing-masing ya. Ee Kalau penggunaanya memakai gadget untuk menyelesaikan tugas akhir, yayaaa dia bakal bener-bener nyari informasi yang dibutuhkan untuk tugas akhirnya toh. Tapi cuman kalau misalkan orang berleha-leha ya bentarlah bentarlah gitu. Apa lagi kalau medsosnya aktif nanti masuk chat udah buka chat dulu, baru nanti lanjut lagi, ee trus masuk chat dibalas duu baru nanti lanjut lagi, sehingga itu akan membuyarkan konsentrasi mahasiswa untuk mengerjakan tugas akhirnya.</p>			
---	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

**(Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget)**

Wawancara 4 Hari/Tanggal : kamis, 28 Mei 2019

Pukul : 15.52 -16.17 Wib

Lokasi : Kelas PAI 6 Semester 8

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DEKSKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Siang itu penulis sedang berada dipergustakaan untuk melakukan observasi kemudian terlihat seorang teman sedang sibuk melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget nya. Hanya saja tak kudapati ada buku disamping nya. Hanya da labtob dan gadget hp disampingnya. Sehingga penulis tertarik untuk mewawancarai. Dan setelah mendapat izin maka penulis langsung saja meawawancarainya. Sebagai berikut:</p> <p>P: menurut saudara manakah lebih dipercaya menggunakan buku atau gadget?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buku lebih dipercaya</li> <li>✓ Jelas penerbitnya</li> <li>✓ Pengarangnya</li> <li>✓ Tahun terbit</li> <li>✓ Daftar pustaka</li> <li>✓ Buku lebih unggul</li> <li>✓ Diselingi gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ BLD</li> <li>✓ JP</li> <li>✓ PGRG</li> <li>✓ THN TRBIT</li> <li>✓ P</li> <li>✓ BLU</li> <li>✓ DG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buku lebih dipercaya ketimbang gadget karena jelas penerbit dan pengarangnya.</li> <li>✓ Buku dan gadget sama unggul karena saling melengkapi</li> <li>✓ Gadget lebih cepat karena tinggal</li> </ul>

<p>I: tentu saja buku lebih dipercaya karena sudah jelas penerbitnya, pengarangnya, tahun terbit dan juga didalamnya kan sudah ada daftar pustakanya.</p> <p>P: menurut saudara manakah lebih unggul dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa menggunakan literatur media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: yang lebih unggul ya jelas menggunakan buku, meskipun diselingi dengan memakai gadget.</p> <p>P: menurut saudara lebih cepat manakah dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa dengan menggunakan literatur media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: ya lebih cepat menggunakan gadget. Tetapi buku ini kan susah dicari, kalau gadget kan kita tinggal shearching, tinggal klik dan cari. Tapi kan kita nggak tau kepastiannya benar atau tidak. Itu kan blok-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Buku susah dicari</li> <li>✓ Klik dan shearching</li> <li>✓ Blok-blok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ BSD</li> <li>✓ KDS</li> <li>✓ BB</li> </ul>	<p>shearching. Sedangkan buku masih mencari</p>
---	---	--	---



blok orang.

--	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

(Efisien dan efektif penggunaan literature media cetak dengan literature gadget)

Wawancara 5 Hari/Tanggal : Kamis, 28 Mei 2019

Pukul :14. 34- 14.44 Wib

Lokasi : Kelas PAI 6 Semester 8

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Siang itu setelah informan berjumpa dengan teman di perpustakaan, penulis juga bertemu dengan teman lain stambuk yang sama dan jurusan yang sama. Jadi penulis meminta izin informan untuk diwawancarai. Setelah informan setuju maka informan pun meminta izin maka terjadilah dialog sebagai berikut:</p> <p>P: Menurut saudara manakah lebih dipercaya menggunakan buku atau gadget?</p> <p>I: ya kalo dipercaya lebih dipercaya bukulah, karna kadang gadget ini</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Buku lebih dipercaya</li><li>✓ Gadget lebih unggul</li><li>✓ Gadget lebih cepat</li><li>✓ Mudah</li><li>✓ Sherching</li><li>✓ Lupa waktu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ BLD</li><li>✓ GLU</li><li>✓ M</li><li>✓ SHRCG</li><li>✓ LW</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Buku lebih dipercaya,</li><li>✓ Gadget lebih unggul dan cepat</li><li>✓ Gadget dapat melalaikan tugas akhir membuat mahasiswa lupa waktu</li></ul>

<p>banyak yang nggak sesuai sama buku aslinya.</p> <p>P: Menurut saudara manakah lebih unggul dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa menggunakan literatur media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: Ya kalo dari unggulnya, gadget lebih unggul karenakan lebih cepat dan mudah dia.</p> <p>P: Menurut saudara lebih cepat manakah dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa dengan menggunakan literatur media cetak atau literatur gadget?</p> <p>I: ya kalo lebih cepat, ya lebih cepat gunain gadget, karena kan kita tinggal sercing apa yang mau di apa langsung keluar, kan lebih mudah dia.</p> <p>P: bagaimana gadget dapat melalaikan tugas akhir mahasiswa</p> <p>I: lupa waktu, jadi terlena</p>			
---	--	--	--

Lampiran 5

**LEMBAR WAWANCARA**

**(Dampak Gadget)**

Wawancara 1 Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019

Pukul :13.45- 14.02 WIB

Lokasi : Kelas PAI 6 Semester 8

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Pada hari kamis tanggal 02 Mei jam 13.45 WIB saya beserta 4 orang teman sekelas sedang berada di mushola untuk mengerjakan skripsi bersama-sama. Saat semua orang mulai sibuk dengan tugas masing- masing kemudian saya utarakan keinginan saya terhadap mereka untuk mewawancarai dua orang teman terkait dengan judul yang sedang saya teliti. Kemudian setelah keduanya setuju maka</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dampak positif</li> <li>✓ Mempermudah</li> <li>✓ Mempercepat</li> <li>✓ Penyelesaian tugas akhir</li> <li>✓ Dampak negative</li> <li>✓ Tidak mengatur pemakaian</li> <li>✓ Memperlambat</li> <li>✓ Tidak bisa tanpa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ DP</li> <li>✓ MPRMDH</li> <li>✓ MPRCPT</li> <li>✓ PTA</li> <li>✓ DN</li> <li>✓ TMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dampak positif gadget yaitu mempermudah, mempercepat tugas akhir</li> <li>✓ Dampak negative gadget yaitu buat</li> </ul>

<p>saya mulai mewawancarai informan pertama:</p> <p>P: Apa saja dampak positif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: Tentu banyak sekali, lebih mempermudah, mempercepat dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa. Selain itu juga jadi gampang hubungi dosen kalau mau bimbingan, atau menanyakan informasi kepada teman seputar tugas akhir.</p> <p>P: Apa saja dampak negatif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: Jika kita tidak bisa mengatur pemakaian gadget, ini bukan malah mempercepat tetapi memperlambat penyelesaian tugas itu sendiri, karena tidak dipungkiri saya sendiri tidak bisa lagi tanpa menggunakan gadget, seolah sudah menjadi kebutuhan.</p>	<p>gadget.</p>	<p>✓ MPRLBT</p> <p>✓ TBTG</p>	<p>candu dan terkadang tidak bisa mengontrol waktu dalam pemakaiannya.</p>
---	----------------	-------------------------------	--

## LEMBAR WAWANCARA

### (Dampak Gadget)

Wawancara 2 Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019

Pukul :13.45- 14.02 Wib

Lokasi : Kelas PAI 6 Semester 8

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Masih pada hari yang sama dan tempat yang sama, penulis melakukan wawancara kepada informan yang kedua. Setelah meminta kesediannya langsung saja peneliti bertanya kepadanya:</p> <p>P: Apa saja dampak positif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: Dampak positif dari penggunaan gadget itu sangat besar sekali ya, yg pertama itu untuk mengecek serta mendapatkan teori, trus</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dapat teori</li><li>✓ Mudah</li><li>✓ Cepat</li><li>✓ Copy paste</li><li>✓ Word footnoT</li><li>✓ Lalai</li><li>✓ Candu</li><li>✓ Game online</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ DT</li><li>✓ MDH</li><li>✓ CPT</li><li>✓ CP</li><li>✓ WF</li><li>✓ LL</li><li>✓ CNDU</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dampak positif pnggunaan gadget tugas menjadi lebih mudah, teori yang dibutuhkan lebih banyak, dan menjadi cepat karena tinggal copy paste.</li><li>✓ Dapak negativenya rawan plagiasi karena tinggal copy paste. Menimbulkan candu</li></ul>

<p>sangat memudahkan dan sangat cepat. Yang kedua itu untuk penulisannya sendiri gampang sekali karena tinggal copy dan paste baru dimasukkan ke word jadi mahasiswa itu tinggal menambahi footnot nya saja, truss eemm kan cepat dan praktis.</p> <p>P: Apa saja dampak negatif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: Sedangkan dampak negatifnya itu saat kita sebagai mahasiswa yang menggunakan gadget itu tidak bisa menjadi pemakai yang bijak, maka kita benar-benar akan dilalaikan. Eem Misalnya menggunakan gadget untuk pemakaian yang membuat kita senang, terhibur, bisa meghilangkan suntuk tetapi sebenarnya itu belum tentu bermanfaat untuk kita. Misalnya saja kita candu main games online tuh, tanpa kita sadari saat kita memainkan itu sudah banyak waktu yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kuota</li> <li>✓ Banyak pengeuaran</li> <li>✓ Berkurangna sifat kesadaran dan kejujuran</li> <li>✓ Karya ilmiah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ GON</li> <li>✓ KUO</li> <li>✓ BP</li> <li>✓ BSKDK</li> <li>✓ KI</li> </ul>	<p>dalam menggunakan gadget misalnya karena games online. Banyak memakan kuota sehingga menambah pengeluaran, meniru karya ilmiah orang lain.</p>
--	---	---	---

<p>terlewatkan dan tentu kuota yang dikeluarkan juga lebih banyak, sehingga itu akan menambah bugjet pengeluaran kitakan. Belum lagi karena mudahnya copy paste sehingga kesadaran dan kejujuran itu juga berkurang. Kita tidak terlalu enghargai karya orang lain, dan kita juga malas untuk menciptakan karya ilmiah yang sepenuhnya adalah karya usaha kita sendiri.</p>			
---	--	--	--



## LEMBAR WAWANCARA

### (Dampak Gadget)

Wawancara 3 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Mei 2019

Pukul :15.52 -16.17 Wib

Lokasi : depan kantor jurusan Akademik Tarbiyah

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Sore itu saya melihat seorang teman sedang duduk di depan kantor jurusan akademik Tarbiyah. Awalnya saya tidak tahu apa yang sedang ia kerjakan dengan labtop didepannya. langsung saja saya sapa dan berbasa-basi. Ketika sudah tahu ternyata dia mengerjakan skripsinya yang hampir rampung, langsung saja saya sampaikan keinginan saya untuk minta izin mewawancarainya. Setelah dia mau maka terjadilah wawancara sebagai berikut:</p> <p>P: Bagaimana dampak positif penggunaan</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dampak positif</li><li>✓ Mempermudah</li><li>✓ Mencari referensi</li><li>✓ Jurnal</li><li>✓ Menghemat waktu</li><li>✓ Biaya</li><li>✓ Dampak negatif</li><li>✓ Cenderung tidak</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ DP</li><li>✓ MPRMDH</li><li>✓ MR</li><li>✓ JRNL</li><li>✓ BYA</li><li>✓ DN</li><li>✓ CTMB</li><li>✓ MKP</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dampak positif penggunaan gadget yaitu mempermudah dalam mencari referensi buku dan jurnal, selain itu pula menghemat waktu dan biaya.</li></ul>

<p>gadget dalam penyelesaian tugas akhir?  I: Dampak positif menggunakan gadget itu dimana mempermudah mahasiswa untuk melaksanakan tugas-tugas nya terutama mencari referensi buku dan jurnal yang diperlukan sehingga menghemat waktu dan biaya  P: Bagaimana dampak negatif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir?  I: Dampak negatif penggunaan gadget dalam mengerjakan tugas mahasiswa itu lebih cenderung tidak menggunakan buku, dan mahasiswa itu lebih malas ke perpustakaan (sambil menunjuk ke arah perpustakaan ) sehingga pengetahuan tentang buku dan penghargaan karya ilmiah itu lebih kurang  Selain itu juga ya kayak gini lah, kek awalnya tadi saya ngerjain proposal. Cuman saya bosan jadinya buka-buka youtube. Tadinya cuman mau download ehh ternyata jadi nonton. Kan tanpa disadari dah banyak waktu yang terbuang gara- gara lupa tujuan awalnya ( seraya tertawa hahaha)</p>	<p>menggunakan buku</p> <p>✓ Malas ke perpustakaan</p> <p>✓ Kurang kaya akan pemahaman karya ilmiah</p>	<p>✓ KKAPKI</p>	<p>✓ Dampak negatif penggunaan gadget mahasiswa menjadi lebih jarang menggunakan buku dan malas ke perpustakaan sehingga pengetahuan mahasiswa akan buku-buku dan karya ilmiah itu masih kurang.</p>
---	---	-----------------	--

## LEMBAR WAWANCARA

### (Dampak Gadget)

Wawancara 4 Hari/Tanggal : Kamis, 28 Mei 2019

Pukul : 14.01 - 14.10 Wib

Lokasi : Perpustakaan

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Siang itu penulis sedang berada di perpustakaan untuk melakukan observasi kemudian terlihat seorang teman sedang sibuk melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget nya. Hanya saja tak kudapati ada buku disamping nya. Hanya laptop dan gadget hp disampingnya. Sehingga penulis tertarik untuk mewawancarai. Dan setelah mendapat izin maka penulis langsung saja mewawancarainya. Sebagai berikut:</p> <p>P: apa dampak positif penggunaan gadget dalam mempercepat penyelesaian tugas akhir</p>	<p>✓ Mempercepat penyelesaian</p> <p>✓ Banyak informasi</p> <p>✓ Malas membaca buku</p> <p>✓ Malas mencari buku</p>	<p>✓ MP</p> <p>✓ BI</p> <p>✓ MMB</p> <p>✓ MMB</p>	<p>✓ Dampak positifnya mempercepat</p> <p>✓ Dampak negatif membuat malas membaca dan berkunjung perpustakaan</p>

<p>mahasiswa?</p> <p>I: dampak positifnya ya dapat mempercepat penyelesaian skripsi kita, dapat banyak memperoleh informasi yang kita cari.</p> <p>P: apa dampak negatif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa?</p> <p>I: dampak negatifnya disini, kita jadi malas membaca buku, malas mencari buku, karena sudah ada gadget.</p>			
---	--	--	--

## LEMBAR WAWANCARA

### (Dampak Gadget)

Wawancara 5 Hari/Tanggal : Kamis, 28 Mei 2019

Pukul :14. 34- 14.44 Wib

Lokasi : Perpustakaan

Informan : Mahasiswa PAI Semester 8

DESKRIPSI	CATATAN PINGGIR	CODING	KESIMPULAN
<p>Siang itu setelah informan berjumpa dengan teman di perpus, penulis juga bertemu dengan teman lain stambuk yang sama dan jurusan yang sama. Jadi penulis meminta izin informan untuk diwawancarai. Setelah informan setuju maka informan pun meminta izin maka terjadilah dialog sebagai berikut:</p> <p>P: Apa dampak positif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa</p> <p>I: dampak positifnya, lebih cepat selesai, lebih banyak mendapat referesinya, waktunya</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Tugas cepat selesai</li><li>✓ Banyak referensi</li><li>✓ Waktu lebih singkat</li><li>✓ Tidak tau buku</li><li>✓ Copas tidak menjamin</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ TCS</li><li>✓ BR</li><li>✓ WLS</li><li>✓ TTB</li><li>✓ CTM</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dampak positif gadget yaitu mempercepat, memudahkan mencari referensi, dan meminimalisir waktu</li><li>✓ Dampak negatif mahasiswa tidak tau buku karena sering copy paste</li></ul>

<p>pun lebih cepet gitu.</p> <p>P: apa dampak negatif penggunaan gadget dalam penyelesaian tugas akhir mahasiswa</p> <p>I: kita ini banyak nggak tau buku itu apa, dan kebeneran dari yang kita copi itu nggak tau kebenrannya gimana gitu.</p>			
---	--	--	--

### LEMBAR OBSERVASI 1

DEKSKRIPTIF	KESIMPULAN
<p>Hari/Tanggal : Kamis, 02 Mei 2019</p> <p>Pukul :13.45- 14.02 WIB</p> <p>Lokasi : Mushola</p> <p>Informan : Mahasiswa PAI 6 Semester 8</p> <p>Pada hari itu penulis sedang berada di mushola dengan beberapa teman sedang mengerjakan skripsi bersama-sama. Dengan suasana yang sedikit berdesak karena jam itu jam-jam melakukan shalat Zuhur. Namun karena ada sedikit tempat santai maka kami pun mengambil lapak. Tentu semua sibuk dengan labtop dan bahan-bahan yang akan dipakai dalam membantu pengerjaan tugas akhirnya. Namun tak seorang pun membawa buku untuk rujukan referensi. Hanya mengandalkan koneksi wifi bebas yang disediakan pihak kampus maka kami</p>	<p>Adapun kesimpulandari hasil observasi tersebut yaitu informan yang menjadi objek observasi tidak menggunakan literatur media cetak dalam penyelesaian tugas akhirnya melainkan menggunakan literatur gadget</p>

pun sibuk mengerjakan tugas masing-masing. Disini penulis perhatikan bahwa dalam mencari informasi-informasi yang dibutuhkan mahasiswa tidaklah menggunakan media cetak. penulis juga melihat mereka melakukan serching, browsing, ada yang membuka blog-blog pribadi, ada juga yang membuka pdf, ada yang ingin mendownload e book namun tak semua buku yang diinginkan dapat di download karena ada beberapa ebook berbayar. Sehingga ketertarikan penulis menjadikan mereka sasaran ojektif yang akan penulis wawancarai. Dengan seijin para informan yang penulis butuhkan maka terjadilah hasil wawancara yang akan membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhirnya.



## LEMBAR OBSERVASI 2

<b>DEKRIPTIF</b>	<b>KESIMPULAN</b>
<p>Hari/Tanggal : Selasa, 14 Mei 2019</p> <p>Pukul : 15.52 - 16.17 Wib</p> <p>Lokasi : depan kantor jurusan Akademik Tarbiyah</p> <p>Informan : Mahasiswa PAI Semester 8</p> <p>Pada sore hari itu penulis sedang duduk-duduk di depan kantor jurusan akademik fakultas Tarbiyah. Banyak sekali mahasiswa disitu, ada yang duduk-duduk sendiri, ada yang berbincang-bincang dengan sesama temannya, ada yang sibuk mengerjakan berkas-berkas ada juga yang sibuk bermain labtop dan HP.</p> <p>Hingga sampailah perhatian penulis terhadap seorang teman jurusan PAI namun beda kelas, hanya saja dia teman seangkatan penulis. Sengaja tidak penulis tegur karena penulis melihat mahasiswa tersebut sedang sibuk dengan kegiatannya bermain labtop dan gadget. Lantas penulis pun mencoba mendekatinya</p>	<p>Kesimpulan: mahasiswa tersebut benar, sedang mencari informasi untuk tambahan teori-teori tugas akhirnya dengan menggunakan literatur media cetak.</p>

dari sisi belakang, mencoba melihat apa yang sedang ia kerjakan. Maka tampaklah dia sedang searching mencari bahan-bahan tugas akhirnya. Maka karena sudah dekat, penulis pun mencoba menyapa dan berbasa-basi. Memastikan apakah benar dia sedang mencari informasi-informasi untuk bahan tugas akhirnya. Setelah berbincang-bincang ringan. Ternyata benar bahwasanya mahasiswa tersebut memang sedang mencari informasi untuk referensi tugas akhirnya menggunakan literatur media cetak.

### LEMBAR OBSERVASI 3

DESKRIPTIF	KESIMPULAN
<p>Wawancara 4 Hari/Tanggal : Kamis, 28 Mei 2019</p> <p>Pukul : 14.01 - 14.10 Wib</p> <p>Lokasi : Perpustakaan</p> <p>Informan : Mahasiswa PAI Semester 8</p> <p>Siang itu penulis sedang berada di perpustakaan untuk melakukan observasi kemudian terlihat seorang teman sedang sibuk melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget nya. Hanya saja tak kudapati ada buku disamping nya. Hanya ada laptop dan gadget atau hp disampingnya. Lalu penulis pun melihat gerak geriknya, sebentar-sebentar ia memainkan jarinya pada papan keyboard seolah mata fokus dan bibir nya komat kamit.</p> <p>Kemudian sesekali memegang handphone dan menggeser-geser layar smartphonenya. Begitu terus sampai ada setengah jam penulis perhatikan. Lantas penulis pun mencoba menghampiri</p>	<p>Objek observasi dalam mendapatkan bahan-bahan tugas akhirnya sebagian besar didapat dari pemanfaatan literatur gadget</p>

seraya menyapa. Berbincang basa basi mencoba mencari tahu apa yang sedang dia kerjakan. Sampai akhirnya ia pun berkata bahwa sedang mengerjakan tugas akhirnya. Setelah penulis coba tanyakan sudah sejauh mana hasil sripsi dansumbernya, barulah penulis tau bahwasanya sebagian besar isi tugas akhirnya mengambil teori-teori dari literatur gadget.

#### LEMBAR OBSERVASI 4

<b>Deskriptif</b>	<b>Kesimpulan</b>
<p>Hari/Tanggal : Rabu, 10 April 2019 Pukul : 10.18- 10.42 Wib Lokasi : Perpustakaan Informan : Mahasiswa PAI Semester 8</p> <p>Pagi itu penulis sedang berada diruang tunggu Fakultas Tarbiyah lantai 2 karena sedang menunggu kujur. Sambil duduk pada kusi yang ada ditempat tersebut, seraya bermain gadget. Lumayan ramai orang disitu, tentu didominasi oleh mahasiswa-masiswa semester akhir jurusan PAI. Namun penulis tidak terlalu menggubrisikan mereka, sebab penulis tidak terlalu akrab. Masih sambil memainkan Handphone, kemudian penulis mendengar keluhan kesah mereka tentang hal-hal yang sedang dialaminya.</p> <p>Mulai dari judul yang belum ACC, belum seminar proposal, dosen pembimbing yang susah dijumpai sampai materi yang</p>	<p>Untuk mencari informasi yang tidak ada didalam literatur media cetak, mahasiswa mencoba memanfaatkan literatur media gadget</p>

terbatas. Disitu tepatnya ada salah satu mahasiswa PAI Stmbuk 2015. Berkata kepada salah seorang temannya mengusulkan bila ada materi yang tidak ada bukunya coba saja untuk mencari di internet, atau mendownload ebook, pdf atau jurnal lainnya. Sebab dengan adanya bantuan gadget kita tidak perlu lagi kesana-kemari untuk mencari informasi dengan bersusah susah. Dari pernyataan teman tersebut dapat disimpulkan bahwa ia termasuk sering menggunakan literatur gadget