

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN
PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP AKTIVITAS
BERIBADAH SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1
PATROL INDRAMAYU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Agama Islam



Oleh :

ELOK LUTFIYAH

Nim: 1903016055

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALIONGO

SEMARANG

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elok Lutfyah

NIM : 1903016055

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP
AKTIVITAS BERIBADAH SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 PATROL
INDRAMAYU**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya

Semarang, 18 Desember 2023

Pembuat Pernyataan



Elok Lutfyah

NIM. 1903016055

PENGESAHAN

g



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu**
Penulis : Elok Lutfiyah
NIM : 1903016055
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 2 Januari 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I.

Prof. Dr. H. Abdul Rohman, M.Ag.
NIP. 196911051994031003

Sekretaris/Penguji I

Dr. Fihris, M.Ag.
NIP. 197711302007012024

Penguji III.

Dr. Mukhamad Saekan, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196906241999031002



Penguji IV.

Dwi Yuniasari, M.Si.
NIP. 19880619201903201

Pembimbing I.

Dr. H. Abdul Wahib, M.Ag.
NIP. 196006151991031004

Pembimbing II.

Atika Dyah Pervita, M.M.
NIP. 198905182019032021

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 05 Desember 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu alaikum Wr. Wb.


Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu
Nama : Elok Lutfiyah
NIM : 1903016055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu alaikum wr. Wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP: 196911141994031003

Pembimbing II,



Atika Dyah Perwita, M. M.
NIP. 198905182019032021

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu**

Penulis : Elok Lutfiyah

NIM : 1903016055

Gadget sebagai hasil teknologi perkembangan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, selain memberikan banyak informasi, juga dapat menyita waktu penggunaanya, baik waktu untuk belajar, bekerja, ataupun aktivitasnya dalam beribadah. Dalam hal ini, baik sekolah maupun keluarga khususnya orang tua memiliki peran yang sangat penting. Peranan ini terkait memberikan perhatian agar anak memiliki akhlak yang mulia serta sikap apresiatif terhadap ajaran hukum agama. Adapun penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian adalah (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadge* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu yang ditunjukkan dengan hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $(-) 3,198 > 1.663$ maka H_0 ditolak. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,809 > 1.663$ maka H_0 ditolak. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa SMK Negeri 1 Patrol Indramayu yang ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dimana $11,195 > 3,11$ maka H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Gadge, Perhatian Orang Tua, Aktivitas Beribadah*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṣ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	’
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'aalamin. Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget dan Pehatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu”**

Sholawat serta salam senantiasa penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan para pengikutnya yang telah membawa risalah Islamiyah dan mengembangkannya hingga sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini bukanlah hasil jerih payah penulis sendiri. Akan tetapi semua itu berkat adanya bantuan, bimbingan, motivasi dan masukan dari berbagai pihak yang dapat mempermudah dan memperlancar penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag yang telah memberikan fasilitas akademik dan non akademik.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam, Ibu Dr. Hj. Fihris, M.Ag., dan Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Kasan Bisri, M.A yang telah memberikan izin menggunakan penelitian ini.
4. Dosen Wali Akademik yang telah membimbing saya dari awal kuliah hingga akhir semester, Ibu Dwi Yunitasari, M.Si.
5. Dosen pembimbing I dan II, Bapak H. Abdul Wahib, M. Ag. dan Ibu Atika Dyah Perwits, M. M. yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen, pegawai dan staf TU FITK UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan untuk peneliti selama menempuh Pendidikan.
7. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Patrol Indramayu beserta pendidik dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin serta memberikan informasi kepada penulis untuk penulisan skripsi ini.
8. Kedua orang tua tecinta, Bapak H. M. Jaelani dan Ibu Hj. Mutmainah atas kasih sayang, dukungan material dan moril, motivasi dan doa yang selalu dipanjatkan.
9. Kepada kakak penulis Umu Hani S.Pd., M.Pd., dan adik penulis As'ad Humam Muhamad dukungan , motivasi dan doa dalam penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat terbaikku, Tsam Ratu Llaili, Anif Mukaromah, Nurul Hidayatul Isnaeni, Ami Fadhilah dan Aisyah Ade Ari

Wahyuni yang selalu mendukung, memberi semangat dan selalu penulis repotkan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

11. Keluarga PAI B 2019 telah memberikan banyak motivasi bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman kos karmidi yang senantiasa menemani dan mendukung saat proses penulisan skripsi.
13. Untuk penulis sendiri, terimakasih sebanyak-banyaknya karena sudah bertahan sampai titik ini.
14. Semua pihak yang sudah membantu dalam proses penulisan skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semarang, 18 Desember 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Elok Lutfiyah', written in a cursive style.

Elok Lutfiyah

NIM: 1903016055

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II PENGARUH PENGGUNAAN <i>GADGET</i> DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SISWA	11
A. Kajian Teori	11
1. Penggunaan <i>Gadget</i>	11
2. Perhatian Orang Tua	23
3. Aktivitas Beribadah.....	30
B. Kajian Pustaka	66

C. Rumusan Hipotesis.....	69
BAB III METODE PENELITIAN	71
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	71
B. Tempat dan Waktu Penelitian	71
C. Populasi dan Sampel	72
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	74
E. Teknik Pengumpulan Data.....	78
F. Teknik Analisis Data	80
G. Tahap Analisa Hasil penelitian	85
BAB IV HASIL PENELITIAN	88
A. Deskripsi Data.....	88
B. Analisis Data.....	91
C. Interpretasi dan Pembahasan.....	113
BAB V PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	127
RIWAYAT HIDUP.....	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 2	Surat Izin Riset
Lampiran 3	Surat Diterima Riset
Lampiran 4	Nota Dinas
Lampiran 5	Daftar Guru dan Staf SMK Negeri 1 Patrol
Lampiran 6	Daftar Responden
Lampiran 7	Kisi-kisi Instrumen Angket
Lampiran 8	Angket
Lampiran 9	Data Tabulasi Angket Variabel X1, X2, Y
Lampiran 10	Hasil Uji Validitas Variabel X1, X2, Y
Lampiran 11	Uji Realibitas
Lampiran 12	Uji Normalitas
Lampiran 13	Uji Linieritas
Lampiran 14	Hasil Uji Multikolinieritas
Lampiran 15	Hasil Uji Heteroskedasitas
Lampiran 16	Hasil Uji Regresi

Lampiran 17 Hasil Koefisien Determinasi

Lampiran 18 Dokumentasi Pembagian dan Pengisian Angke

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Distribusi sampel
Tabel 3.2	Variabel dan Indikator Penelitian
Tabel 3.3	Indikator Variabel Soal
Tabel 3.4	Skor Alternatif Jawaban Angket
Tabel 3.5	Uji Reliabilitas Instrumen
Tabel 4.1	Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMK Negeri 1 Patrol
Tabel 4.2	Data Peserta Didik SMK Negeri 1 Patrol
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas
Tabel 4.4	Hasil Uji Linieritas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Aktivitas Beribadah
Tabel 4.5	Hasil Uji Linieritas Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah
Tabel 4.6	Hasil Uji Multikolinieritas
Tabel 4.7	Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Aktivitas Beribadah

- Tabel 4.8 Hasil Uji T Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Beribadah
- Tabel 4.9 Koefisien Determinasi Penggunaan *Gadget* terhadap Aktivitas Beribadah
- Tabel 4.10 Analisis Regresi Sederhana Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah
- Tabel 4.11 Hasil Uji T Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah
- Tabel 4.12 Koefisien Determinasi Penggunaan *Gadget* terhadap Aktivitas Beribadah
- Tabel 4.13 Analisis Regresi Linier Berganda Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa
- Tabel 4.14 Hasil Uji F Pengaruh Antara Penggunaan *Gadget* Dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa
- Tabel 4.15 Koefisien Determinasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Uji Heterokedasitas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin moderen dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adanya *gadget* sebagai salah satu teknologi yang tentunya dihasilkan dari kreativitas manusia. Kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan-perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif ada negatifnya. Tergantung pada bagaimana setiap individu memanfaatkannya.

Saat ini penggunaan *gadget* pun tidak hanya digunakan oleh kalangan pekerja, tetapi kalangan remaja dan anak-anak juga memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas sehari-harinya. Jika dulu para siswa bersekolah hanya dengan membawa buku-buku pelajaran ataupun alat tulis, kini dapat disaksikan para siswa berangkat sekolah dengan membawa *gadget*nya sebagai barang bawaan wajib. Entah sebetulnya mereka membutuhkan *gadget*

sebagai alat komunikasi atau tidak, yang jelas bagi mereka *gadget* merupakan sarana gaul yang mutlak mereka miliki.¹

Penggunaan *gadget* tentunya membawa dampak negatif maupun positif bagi penggunaannya, tentunya pemakaian *gadget* yang digunakan sesuai fungsinya seperti digunakan sebagai alat bantu belajar yang memudahkan siswa untuk mencari informasi dan materi pelajaran yang dibutuhkan dengan tetap diawasi oleh orang tua, maka hal ini tentunya akan membawa dampak yang positif bagi anak. Dan sebaliknya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak digunakan sesuai fungsinya, dapat menimbulkan ketergantungan, menyebabkan anak menjadi lebih dekat dengan *gadget* dari pada orang tuanya dan lain sebagainya. Dalam hal ini *gadget* cukup membawa banyak dampak negatif bagi penggunaannya, selain anak menjadi tidak banyak berinteraksi dengan orang tuanya, *gadget* juga membuat anak menjadi malas, membuang-buang waktu, melupakan tugas-tugasnya bahkan melalaikan aktivitas ibadahnya seperti telah masuk waktunya shalat, anak lebih memilih untuk melanjutkan aktivitasnya bermain *gadget*.

¹ Hendro Setyo Wahyudi dan Mita Puspita Sukmasari , “*Teknologi dan Kehidupan Masyarakat*”, Jurnal Analisa Sosiologi, Vol.3, No.1, (2018), hlm.14

Dalam dunia pendidikan perhatian dan peran orang tua juga merupakan salah satu faktor terpenting. Setiap anak membutuhkan perhatian orang tua dan kasih sayang sehingga orang tua memiliki tanggung jawab yang sangat besar pada anaknya, tanggung jawab yang berupa pemberian pendidikan jasmani, rohani maupun pendidikan mental.² Orang tua merupakan pendidikan pertama dan utama bagi anak-anaknya karena dikeluarga seorang anak mendapatkan pendidikan pertama kalinya, sebelum ia mendapatkan pendidikan yang lain, sehingga pendidikan dari keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak hendaklah kasih sayang yang sejati, yang mengutamakan kepentingan dan kebutuhan anak, dengan mengesampingkan keinginan dan kesenangan pribadi.³

Akan tetapi sering kita temui, tidak sedikit orang tua yang mengabaikan pendidikan anaknya, karena kesibukan orang tua itu sendiri sehingga aktivitas yang dilakukan anak disekolah maupun diluar sekolah kurang diketahui. Kurangnya perhatian inilah dalam

² Haitami Salim, Pendidikan Agama dalam Keluarga, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Medis, 2013), hlm. 290.

³ Ujang Dedih, Qiqi Yuliati Zakiyah dan Jeri Oki Melina, "Perhatian Orang Tua dalam Pendidikan Keagamaan Anak di Rumah Hubungannya dengan Perilaku Mereka diLingkunganSekolahI", Atthulab: Islamic: Religion Teaching and Learning Journal, Vol.4, No.1, (2002), hlm.1-23.

memberikan pengarahan dan motivasi menyebabkan anak menjadi kurang minat dalam belajar, bermalas-malasan dan bersikap acuh tak acuh. Sebaliknya ketika orang tua dapat memberikan perhatian secara penuh terhadap anaknya dalam memberikan pendidikan, salah satunya pendidikan agama, maka timbul pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai agama.

Dalam era modern yang penuh dengan kemajuan teknologi, perubahan budaya, dan dinamika sosial, praktik ibadah siswa menghadapi tantangan dan peluang yang unik. Aktivitas ibadah merupakan aspek penting dalam pembentukan identitas spiritual dan moral siswa, yang dapat mempengaruhi pandangan mereka terhadap dunia dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dalam era modern saat ini pendidikan memiliki tugas yang berat, dimana anak bukan saja dituntut menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga harus ditunjang dengan keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengantisipasi adanya dampak negatif yang akan terjadi. Bentuk keimanan dan ketaqwaan seseorang dapat dilihat dari perwujudan aktivitas ibadahnya. Ibadah disini dimaknai sebagai perbuatan yang dilakukan seorang hamba sebagai usaha menghubungkan dan mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan taat melaksanakan segala perintah dan anjurannya serta menjauhi segala larangannya. Dimana pada hakikatnya ibadah merupakan peringatan, memperingatkan kita untuk melaksanakan kewajiban

terhadap Allah yang telah melimpahkan nikmat serta karunia-Nya. Setiap ibadah yang dilakukan dengan benar dan tekun pasti akan memberikan dampak yang positif bagi perbaikan akhlaq dan penampaan jiwa.

Ibadah dibagi menjadi dua macam yaitu ibadah mahdhal dan ibadah ghairu mahdhal. Ibadah yang dilakukan umat Islam berdasarkan syariat, ibadah tersebut tercakup dalam rukun Islam. Contoh ibadah mahdhal antara lain shalat, zakat, puasa dan haji. Sedangkan Ibadah ghairu mahdhal adalah ibadah yang dilaksanakan umat Islam dalam hubungannya dengan sesama manusia dan lingkungannya. Ibadah ghairu mahdhal dikenal dengan ibadah muamalah.

Ibadah mempunyai tujuan pokok dan tujuan tambahan. Tujuan pokoknya adalah menghadapkan diri kepada Allah yang Maha Esa dan mengkonsentrasikan niat kepada-Nya dalam setiap keadaan. Sedangkan tujuannya adalah agar terciptanya kemaslahatan diri manusia dan terwujudnya usaha yang baik, seperti salah satunya shalat yang disyariatkan pada dasarnya bertujuan untuk menundukan diri kepada Allah SWT dengan ikhlas, mengingatkan diri dengan berdzikir. Sedangkan tujuan

tambahannya antara lain adalah untuk menghindari diri dari perbuatan keji dan mungkar.⁴

Akan tetapi pada saat ini aktivitas ibadah pada siswa masih sangat kurang, khususnya dikalangan remaja, dilihat dari masjid atau mushola yang sepi dari remaja, mengulur-ulur waktu sholat, bersikap acuh tak acuh terhadap orang yang membutuhkan bantuan dan gaya berpakaian yang masih menampakan auratnya. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal. Dapat dilihat dari hasil beberapa peneliti sebelumnya, yaitu Santika Fatmawati (2017), dengan risetnya yaitu pengaruh penggunaan *handphone* dan pengaruhnya terhadap aktivitas ibadah siswa di SMP Negeri 166 Jakarta, menyatakan bahwa terdapat pengaruh negatif antara penggunaan *handphone* dimana semakin sering siswa menggunakan *handphone* maka semakin berdampak negatif terhadap aktivitas ibadah siswa, misalnya semakin malas shalat diawal waktu karena asik memainkan *handphone*, semakin jarang membaca Al-Qur'an karena lebih sering memainkan *handphone*. Sama halnya dengan riset Amirul Mahmudy dan M. Bakhruddin (2018) tentang pengaruh pola asuh orang tua terhadap kemandirian ibadah shalat fardhu siswa kelas VII SMP

⁴ Ashif Aaz-Zafi, "Pemahaman dan Penghayatan Peserta Didik Tentang Ibadah dalam Pembelajaran Fiqih di MI Manafiul Ulum Gebog Kudus I", Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.6, No.1, (2020), hlm.47.

Muhammadiyah 6 Surabaya, menyatakan bahwa adanya pengaruh yang sangat kuat antara pola suh orang tua dengan kemandirian ibadah shalat fardhu, karena pola asuh adalah bagian dari pembentukan karakter dan kemandirian anak yang diterapkan oleh orang tua terhadap anak sejak kecil. Namun, oleh Farah Dina Rahma Yanti (2018), dengan risetnya pengaruh *gadget* terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Sidoarjo menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap spirital terhadap sisiwa. Hal ini mungkin dikarenakan basis sekolah sendiri ini adalah islami dan mengingat adanya aturan-aturan dan ketetapan di MA Darul Ulum Kureksari yang lebih memprioritaskan kepada nilai-nilai islami.

Oleh karena itu penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak adanya perhatian dan pengawasan orang tua dirumah dalam menggunakan *gadget*, dapat menyita waktu siswa untuk melakukan aktivitas ibadah siswa. dari uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait **”Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perhatian Orag Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu?
2. Bagaimana pengaruh perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu
2. Untuk mengetahui apakah terhadap pengaruh antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap

aktivitas beribadah siswa kelas XI di SMK Negeri 1
Patrol Indramayu

b. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terutama mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini ialah bisa memberikan manfaat kepada seluruh pihak yang terkait, sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk mengambil kebijakan dalam meningkatkan aktivitas beribadah siswa di sekolah

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan untuk membina aktivitas beribadah siswa dan memperhatikan siswanya dalam penggunaan *gadget*.

c. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan mampu membangkitkan semangat siswa dan meningkatkan aktivitas beribadah siswa.

d. Manfaat Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk mendidik, magarahkan, membimbing dan menjadi teladan yang baik bagi anaknya.

BAB II

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SISWA

A. Kajian Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng dan akhiran-an yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam tujuan dan fungsi khusus. Dalam pengertian umum *gadget* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada perangkatnya.

Contohnya: Smartphone, leptop, tablet pc, video game dan lainnya.⁵

Menurut Derry, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Sedangkan menurut Manumpil, *gadget* adalah suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone*, *Iphone* dan *Blackberry*.⁶ Berdasarkan pengertian diatas, *gadget* adalah sebuah perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk memenuhi kebutuhan.

Menurut teori yang diperkenalkan Herbert Blumer dan Elihu Katz mengatakan bahwa pengguna media *gadget* memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna *gadget* adalah pihak yang aktif dalam memilih dan menggunakan media. Pengguna media *gadget* berusaha mencari sumber media yang paling baik didalam usaha memenuhi kebutuhannya.

⁵ Puji Asmaul Cushna, “*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*”, *Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, (2017), hlm 318.

⁶ Negei Manado, “*Hubungan Penggunaan*”, *ejournal Keperawatan (e-Kep)*, Vol. 3, No.2, (2015), hlm. 1-6.

Artinya pengguna media *gadget* mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan.

Menurut teori *uses and gratification* ini menjelaskan penggunaan media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media.

Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

b. Jenis-Jenis *Gadget*

Terdapat berbagai macam dan bentuk *gadget* yang saat ini sering digunakan oleh manusia antara lain:⁷

⁷ Deny Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain *Gadget** , (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 7-13.

1. Smartphone: Sebuah perangkat telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih dari sekadar berkomunikasi suara. Smartphone dilengkapi dengan berbagai fitur seperti layar sentuh, sistem operasi yang canggih, akses internet, kemampuan multimedia, dan instalasi aplikasi pihak ketiga.
2. Tablet PC: Merupakan perangkat yang mirip dengan smartphone, namun memiliki layar yang lebih besar dan berfungsi sebagai perangkat komputasi portabel. Tablet PC umumnya memiliki layar sentuh, sistem operasi yang serupa dengan smartphone, serta kemampuan menjalankan berbagai aplikasi dan akses internet.
3. Laptop: Sebuah komputer portabel yang dirancang untuk digunakan di berbagai tempat dengan mudah. Laptop memiliki keyboard, layar, dan perangkat penunjuk seperti touchpad atau trackpad. Mereka menawarkan fungsionalitas komputer yang lengkap, termasuk pemrosesan data, pengeditan dokumen, akses internet, dan penggunaan aplikasi perangkat lunak.
4. PlayStation (PS): PlayStation adalah serangkaian konsol permainan yang diproduksi oleh Sony Interactive Entertainment. Mereka dirancang khusus untuk bermain video game dan menawarkan grafis yang canggih serta

kontroler khusus untuk berinteraksi dengan permainan tersebut. PS memiliki banyak generasi, seperti PlayStation 1, 2, 3, 4, dan 5, yang semuanya memiliki perangkat keras yang berbeda dan kemampuan yang ditingkatkan dari generasi sebelumnya.

5. Nintendo Switch: Nintendo Switch adalah konsol permainan hibrida yang dikembangkan oleh Nintendo. Ia dapat digunakan sebagai konsol rumah yang terhubung ke TV, atau sebagai perangkat portabel yang dapat dimainkan di mana saja. Nintendo Switch menawarkan berbagai game Nintendo populer dan memiliki kontroler yang dapat dilepas dan digunakan secara terpisah atau dikombinasikan untuk bermain secara multiplayer.
6. Pada era globalisasi saat ini teknologi terus berkembang, manusia pun menyadari bahwa teknologi terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. *Gadget* pun demikian terus menerus mengalami perkembangan. Jenis-jenis *gadget* yang sering dipakai manusia saat ini adalah laptop, smartphone, PC Tablet, dan video game. Di era ini, manusia tidak dapat terlepas dari salah satu jenis *gadget* tersebut, karena zaman yang telah berubah dan teknologi yang terus berkembang.
- 7.

c. Durasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Menurut horigon, terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* seseorang yakni frekuensi dan durasi. Frekuensi adalah jumlah berapa lama waktu tertentu. Durasi adalah jumlah berapa lama waktu dihabiskan oleh seseorang untuk menggunakan *gadget*.⁸

SWA-Mark Plus & Co menggolongkan pengguna *gadget* menjadi 3 kategori berdasarkan durasi internet yang digunakan yaitu:

1. Pengguna berat (heavy users), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam perbulan.
2. Pengguna sedang (medium users), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam perbulan.

⁸ John B Horrigan, New Internet Users: What They Do Online, what They Don't and Implications For The Net's Future, (Pew Intenet and American Life Project, 2002), hlm. 1-27.

3. Pengguna ringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam perbulan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chritiany Judhitha durasi penggunaan *gadget* dalam kurun waktu 24 jam dapat dibagi menjadi tiga yaitu:⁹

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar dari 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

d. Manfaat Menggunakan *Gadget*

Berikut ini beberapa fungsi dan manfaat *gadget* bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

⁹ Chritiany Juditha, “*Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur’an pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar*”, E-Jurnal IPTEK KOM 13, (2011), hlm. 14.

1. Komunikasi

Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai alat komunikasi. Di era teknologi yang semakin maju ini, dimana pada zaman dahulu manusia berkomunikasi hanya melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirim lewat pos, kini setiap orang dapat terhubung menggunakan alat komunikasi seperti *smartphon* sebagai alat komunikasi yang lebih mudah, cepat, praktis dan efisien.

2. Sosial

Gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang dapat kita akses didalamnya. Seperti berbagi dan mengetahui berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah pertemanan dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan yang relatif lama untuk untuk berbagi.

3. Pendidikan

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

ilmupengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.¹⁰

4. Hiburan

Saat ini *gadegt* mampu menyajikan berbagai aplikasi hiburan yang dapat diunduh secara berbayar maupun gratis dan menayangkan media streaming online yang dapat diaplikasikan tanpa banyak kendala, menjadikan pengguna *gadegt* dapat dengan mudah memanfaatkan berbagai sarana hiburan yang telah disajikan oleh *gadegt*. Pengguna *gadegt* dapat memasang berbagai aplikasi yang sesuai dengan system operasi yang digunakan *gadegt* tersebut. Semakin baru dan canggih suatu *gadegt*, maka semakin banyak aplikasi yang dapat dijalankan.

e. Dampak Penggunaan Gadget

Menurut Candra Anugrah menyebutkan beberapa dampak positif penggunaan dari penggunaan *gadegt* sebagai berikut:¹¹

¹⁰ Puji Asmaul Cushna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, (2017), hlm 318.

1. Memperlancar komunikasi

Dampak positif yang didapatkan dari adanya *gadegt* yaitu mempermudah atau memperlancar komunikasi. Memang adanya tujuan *gadegt* adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada didekatnya sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

2. Mengakses informasi

Gadget tentunya memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam mengakses informasi yang dibutuhkan olehnya kapanpun dan dimanapun ia berada. Informasi tersebut dapat mempermudah untuk melakukan suatu aktifitas. Bahkan *gadget* dapat memberikan berita-berita terbaru yang saat ini sedang terjadi juga dapat mengetahui berita-berita lama. Sehingga kemudahan-kemudahan ini dapat memudahkan manusia untuk mengetahui perkembangan dunia

¹¹ Candra Anugrah Putra, “Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran”, *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 2, (2017), hlm. 8.

3. Wawasan bertambah

Wawasan bertambah merupakan manfaat *gadegt* dari gabungan antara komunikasi yang lancar dan kemudahan mengakses informasi yang dibutuhkan. Sehingga dapat kita ketahui komunikasi dan wawasan merupakan salah satu unsur yang dapat mengusung wawasan yang luas.

4. Hiburan

Gadget memiliki fitur-fitur yang beraneka ragam. Salah satu fiturnya memiliki fungsi sebagai hiburan. Fitur-fitur tersebut dapat menghilangkan kejenuhan, kepenatan hingga stress karena banyaknya saran hiburan yang tersedia didalamnya seperti game, musik, film, video dan lain-lain. Semua itu bisa didapatkan dengan mudah baik secara berbayar ataupun gratis.

5. Gaya Hidup

Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi bahkan sebagai hiburan. *Gadget* saat ini terkadang digunakan sebagai trend atau gaya hidup. Karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya

atau status sosialnya. Sisi lainnya agar seseorang itu tidak ketinggalan dengan trend terkini.

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:¹²

1. Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget* akan menyebabkan kecanduan. Dimana kecanduan yang diakibatkan oleh bermain *gadget* dapat mengganggu kedekatannya bersama keluarga, lingkungan dan bahkan teman sebayanya. Dia memilih bermain *gadget* dari pada harus melakukan aktifitas bersama orang lain. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

2. Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan ini jelas dapat mengganggu kesehatan penggunaannya terutama kesehatan mata yang diakibatkan oleh radiasi yang terdapat pada

¹² Adeng Hudaya, “*Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*”, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 4, No. 2, (2018), hlm. 86-87.

layar *gadget*. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata menjadi minus.

3. Gangguan tidur

Penggunaan *gadget* terutama pada anak yang bermain *gadget* tanpa adanya pengawasan dari orang tua tentu dapat terganggu jam tidurnya bahkan semakin berantakan. Terkadang kebanyakan orang tua berpikir bahwa anaknya sudah tidur padahal ia masih bermain dengan *gadget* nya.

2. Perhatian Orang Tua

a. Pengertian Perhatian Orang Tua

Perhatian adalah aktivitas pemusatan tenaga, fikiran dan jiwa yang tertuju kepada suatu objek tertentu.¹³ Menurut sumadi suyabrata menyebutkan bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada suatu objek.¹⁴ Sejalan dengan pendapat Suryabrata, Bima Walgito

¹³ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan), Edisi Revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 34.

¹⁴ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.14.

memperjelas dengan mengemukakan bahwa perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sesuatu atau sekumpulan obyek.¹⁵

Selanjutnya menurut Kartini Kartono mengemukakan perhatian merupakan reaksi umum dari organisme dan kesadaran, yang menyebabkan bertambahnya aktivitas, daya, konsentrasi dan pembatasan kesadaran terhadap satu obyek.¹⁶

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perhatian adalah pemusatan jiwa yang ditunjukkan kepada suatu obyek atau pendayagunaan kesadaran yang menimbulkan bertambahnya kegiatan. Pada penelitian ini istilah istilah perhatian dihubungkan pada hal-hal yang berkaitan dengan perhatian yang dilakukan oleh orang tua.

b. Bentuk-Bentuk Perhatian Orang Tua

¹⁵ Bima Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), hlm. 56.

¹⁶ Ujang Dedih, Qiqi Yuliati Zakiyah, dan Jeri Oki Melina, "Perhatian Orang Tua Dalam Pendidikan Keagamaan Anak Di Rumah Hubungannya Dengan Perilaku Mereka diLingkungan Sekolah", *Att hulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, Vol. 2, No. 2, (2019), hlm. 1-23.

Memberikan perhatian, bantuan dan bimbingan kepada anak merupakan wujud rasa perhatian dan tanggung jawab kepada anak-anaknya yaitu perhatian lahiriah, badaniyah dan perkembangan anak. Menurut Helmawati, wujud perhatian orang tua terhadap anak yaitu dengan memberikan hak pada anaknya, hak mendapatkan perhatian fisik dan psikis, antara lain:¹⁷

1. Memilih lingkungan yang baik

Orang tua hendaknya memilih lingkungan yang baik untuk keluarganya. Sehingga anak akan tumbuh, berkembang dan bersosial di lingkungan yang baik pula. Karena dengan lingkungan yang baik dapat memberikan pengaruh yang baik pula pada anak begitupun sebaliknya.

2. Merawat, melatih dan mendidik anaknya

Anak merupakan amanah dari Allah SWT. Sehingga orang tua hendaknya merawat dan mendidik anaknya dengan baik. Anak yang dirawat dengan baik akan tumbuh dan berkembang dengan baik.

¹⁷ Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 76.

3. Mendapat rasa aman

Setiap orang ingin hidup dalam kondisi aman dan juga perasaan yang aman. Dalam hal ini orang tua perlu memperhatikan suasana rumah agar anak merasanya nyaman. Orang juga perlu menjaga anak-anaknya dengan nyaman dan aman. Sehingga apabila anak merasa aman dan nyaman, maka perkembangan anak akan baik.

4. Mendapat kasih sayang

Seorang anak tidak hanya butuh materi namun juga kasih sayang karena jika hanya materi, maka kebutuhan jiwa anak tidak akan terpenuhi. Untuk memenuhi kebutuhan jiwa anak, butuh adanya kasih sayang dan perhatian dari orang tua.

5. Mendapatkan pendidikan dan bimbingan

Bimbingan merupakan proses yang membantu perkembangan anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal. Anak memerlukan bimbingan agar sikap tanggung jawab dan dewasa tumbuh dalam diri anak. Agar anak-anak kelak mejadi manusia yang berguna dan bermanfaat dalam kehidupan, mereka harus diberi pendidikan dan bimbingan supaya mereka mendapatkan pengetahuan dan mengetahui serta

mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Sehingga anak terbiasa disiplin, mandiri dalam kehidupannya dengan keterampilan dan keahliannya.

6. Mendapat pembinaan keagamaan

Orang tua selain merawat dan mendidik anaknya, mereka juga harus mampu memberikan pendidikan keagamaan untuk anaknya. Setiap apa yang dilihat, didengar, dan perlakuan yang diterimanya akan ikut menentukan pembinaan dalam dirinya. Anak yang tidak dibina dan dididik sesuai ajaran agama tentu akan menuntut pertanggungjawaban dari orang tuanya kelak. Maka dari awal anak harus diberikan pembinaan dan pendidikan terutama yang berhubungan dengan akidah atau keagamaan sehingga anak akan selamat di dunia dan akhirat.

7. Dicumpani kebutuhan hidupnya

Anak berhak mendapatkan kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan jasmani dan kebutuhan psikis. Salah satu kebutuhan dasar jasmani anak adalah tercukupi segala kebutuhannya seperti mendapat makanan yang halal dan sehat, mendapatkan pakaian yang menutupi auratnya dan tempat tinggal agar terlindungi dari panas dan hujan.

Selain memperhatikan fisik anak juga perlu memberikan perhatian psikis dan kebutuhan jiwa anak.

Orang tua dalam memberikan perhatian kepada anaknya, selain memperhatikan fisik anak juga perlu memberikan perhatian kepada psikis dan kebutuhan jiwa anak. Bentuk-bentuk perhatian orang tua yang perlu diperhatikan oleh para orang tua kepada anaknya menurut Sofyan Sauri antara lain:¹⁸ a) Memberikan contoh yang baik; b) Pembiasaan; c) Membuat suasana keagamaan; d) Membimbing dengan bacaan-bacaan keagamaan; e) Melibatkan anak dalam kegiatan keagamaan. Sehingga diharapkan dengan adanya perhatian orang tua maka anak akan tumbuh sehat, tumbuh cerdas dan dapat mengembangkan jiwa sosialnya serta memiliki budi pekerti yang baik.

c. Manfaat Perhatian Orang Tua

Orang tua adalah tempat pertama dan paling utama bagi anak untuk memperoleh pendidikan. Perhatian orang

¹⁸ Ujang Dedih dan Qiqi Yulia Zakiyah dan Jeri Oky Melina, “Perhatian Orang Tua Dalam Pendidikan Keagamaan Anak DI Rumah Hubungannya dengan Perilaku Mereka di Lingkungan Sekolah”, *Attthula Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, Vol. 4, No. 1, (2019), hlm. 9.

tua memiliki manfaat dan kebaikan terhadap anak, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Anak akan memperoleh arahan dan nasehat, sebagai bentuk pengontrolan pada tingkah laku anak.
2. Sebagai pembentukan kepribadian anak sejak kecil, karena anak sudah dibiasakan dengan kebiasaan-kebiasaan baik atau keteladanan yang telah diberikan orang tuanya.
3. Dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan, keimanan dan ketaqwaan. Sehingga anak akan selalu taat kepada perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya.
4. Terjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Karena dapat menumbuhkan sikap jujur pada anak dan akan mengungkapkan apapun yang dihadapinya baik di rumah atau di sekolah.
5. Memperoleh perlindungan yang lebih dari orang tuanya.¹⁹

¹⁹ Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Pada Anak* , (Yogyakarta: Javalitera, 2017), hlm. 146.

3. Aktivitas Beribadah

a. Pengertian Aktivitas Ibadah

Dalam kamus besar bahasa Indonesia “aktivitas” diartikan sebagai keaktifan atau kegiatan. Artinya segala kegiatan yang kita lakukan. Sedangkan kata ibadah menurut bahasa artinya taat (*tha'at*). Taat artinya patuh, tunduk dengan setunduk-tunduknya, artinya mengikuti semua perintah dan menjauhi segala larangan yang dikehendaki oleh Allah Swt. Adapun makna asli ibadah itu menghamba, dapat pula diartikan sebagai bentuk perbuatan yang menghambakan diri sepenuhnya kepada Allah Swt.²⁰

Adapun Menurut ulama fiqih mendefinisikan ibadah sebagai ketaatan yang disertai dengan ketundukan dan kerendaha diri kepada Allah Swt. Dikatakan pula ibadah adalah semua yang dilakukan atau dipersembahkan untuk mencapai keridaan Allah Swt. Dan mengharapkan imbalan pahalanya diakhirat kelak.²¹

²⁰ Sya'ban Fuadi, *Al-Qur'an Membina Jiwa dan Moral Manusia Seutuhnya*, (Kudus: Menara, 2009), hlm. 62.

²¹ Ali Anwar Yusuf, *Studi Agama Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003), hlm. 134.

Sedangkan menurut ulama tauhid dikatakan bahwa ibadah adalah meng-Esakan Allah Swt, dengan sungguh-sungguh dan merendahkan diri serta menundukan jiwa setunduk-tunduknya kepadanya.

Singkatnya ibadah adalah senantiasa taat dan patuh, serta mengerjakan segala sesuatu yang diperintahkan-Nya, dan menjauhi segala larangan-Nya, sebagai bentuk penghambaan kepadanya-Nya untuk mencari keridhaan-Nya. Adapun aktivitas ibadah adalah segala kesibukan yang berkaitan dengan masalah ibadah, artinya kesibukan atau kegiatan, berupa perbuatan yang bertujuan untuk memperoleh ridha Allah Swt.

b. Macam-macam Ibadah

Ibadah sebagai perintah Allah Swt dan sebagai bentuk penghambaan kepada Allah Swt tidak hanya terbatas pada satu macam saja. Secara garis besar ibadah dibagi menjadi dua macam, yaitu:²²

²² Muh Hajir Nonci, “Eksistensi Ibadah Dalam Kehidupan Orang Beriman”, *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Isla*, Vol. 9, No. 1, (2022), hlm. 93-105.

- 1) Ibadah khusus (*khas*) atau ibadah *mahdhah* yaitu ibadah yang ketentuan dan cara pelaksanaannya telah ditetapkan oleh Allah SWT melalui al-Qur'an maupun al-Hadis. Dengan demikian manusia tidak mempunyai hak sama sekali untuk membuat pola-pola sendiri. Manusia hanya melaksanakannya menurut perintah yang telah ditetapkan. Aktivitas ibadah khusus yang dimaksud seperti: aktivitas shalat, puasamaupun zakat.

- 2) Ibadah umum (*'aam*) atau ibadah *ghairu mahdhah* yaitu semua perkataan dan perbuatan yang meliputi kegiatan manusia dengan niat yang baik, semata-mata karena Allah (ikhlas). Prinsip yang harus dipegangi dalam melaksanakan ibadah *ghairu mahdhah* ini adalah bahwa semuanya boleh dikerjakan kecuali adanya larangan. Dengan demikian, pelaksanaannya diatur dan dipasrahkan kepada manusia. Oleh karenanya manusia harus mampu mengarahkan segala kegiatan hidupnya untuk beribadah kepada Allah Swt. Karena banyak amal dunia bisa menjadi amal akhirat dengan sebab niat yang bai dan banyak pula amal akhirat menjadi amak dunia sebab karena niat yang jelek. Aktivitas ibadah umum yang dimaksud seperti: Aktivitas makan, minum, berbuat baik kepada orang lain dan lain sebagainya.

Adapun ibadah dilihat dari segi pelaksanaannya dapat dibagi menjadi tiga macam:

- 1) Ibadah jasmaniah-ruhiah (ruhaniyah), yaitu perpaduan antara ibadah jasmani dan maliah, seperti shalat dan puasa.
- 2) Ibadah ruhiah dan maliah, yaitu perpaduan antara ibadah ruhiah dan harta, seperti zakat.
- 3) Ibadah jasmaniah, ruhiah dan maliah sekaligus, seperti melaksanakan ibadah haji.²³

Dilihat dari segi bentuk dan sifatnya ibadah dibagi menjadi empat macam:

- 1) Ibadah yang berupa perkataan atau berupa ucapan, seperti: tasbih, takbir, do'a, tadarus Al-Qur'an, menyahuti orang yang sedang bersin,, azan, istiqamah dan lainnya.
- 2) Ibadah yang berupa perbuatan yang tidak ditentukan bentuknya, seperti: menolong orang yang tenggelam, jatuh, menyelenggarakan pegurusan jenazah, membela diri dari gangguan orang lain dan sebagainya.
- 3) Ibadah dalam pelaksanaanya berupa menahan diri, seperti: puasa, i'tikaf (menahan diri dari jima') dan bermubasyarah (bergaul dengan istri), wuquf di Arafah, ihram, menahan diri untuk munggingting rambut dan kuku ketika haji.

²³ Ahmad Thib Raya and Siti Musdah Mulia, *Menyelami Seluk-Beluk Ibadah Dalam Islam*, (Jakarta: Kencana, 2003), hlm. 138.

- 4) Ibadah yang bersifat menggugurkan hak, seperti: membebaskan orang yang berhutang dari hutangnya, memaafkan kesalahan orang yang bersalah.²⁴

c. Dasar Tujuan Aktivitas Ibadah

Manusia adalah makhluk Allah yang paling sempurna dan dimuliakan. Kehadirannya diciptakan dimuka bumi ini bukan hanya sekedar untuk hidup di dunia tanpa pertanggung jawaban, tetapi manusia diciptakan oleh Allah untuk beribadah.²⁵ Perintah beribadah ini pada dasarnya merupakan suatu keutamaan yang besar kepada makhluknya. Karena pada hakikatnya perintah beibadah itu berupa peringatan agar manusia menunaikan segala kewajiban terhadap Allah Swt yang telah melimpahkan karunia-Nya. hal ini dapat dipahami dalam firman Allah QS. Al-Mukmin (23):115

فَحَسِبْتُمْ أَنَّمَا خَلَقْنَاكُمْ عَبَثًا وَأَنَّكُمْ إِلَيْنَا لَا تُرْجَعُونَ²⁶

²⁴ Dr. H. Khoiru Abror, *Fiqh Ibadah*, (Bandar Lampung: Phonix, 2019), hlm. 11.

²⁵ Dr. H. Khoiru Abror, *Fiqh Ibadah*, (Bandar Lampung: Phonix, 2019), hlm. 6.

²⁶ *Al-Qur'an*, Al-Mukmin 23:115.

Artinya: “Apakah kamu mengira, bahwa sesungguhnya Kami menciptakan kamu secara main-main (tanpa ada maksud) dan bahwa kamu tidak dikembalikan kepada kami?”

Firman Allah dalam QS. Az-Zariyat (51):56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ²⁷

Artinya: Dan aku tidak menciptakan Jin dan Manusia, melainkan agar mereka beribadah kepadaku (menyembahku).

Untuk mengharapkan keridhaan Allah, ibadah memiliki beberapa tujuan lain. Ada lima tujuan yang hendak dicapai melalui pelaksanaan beribadah, yaitu:²⁸

1. Memuji Allah swt. Dengan sifat-sifat kesempurnaan-Nya yang mutlak, seperti ilmu, kekuasaan dan kehendak-Nya
2. Menyucikan Allah swt. dari segala cela dan kekurangan, seperti kemungkinan untuk binasa, terbatas, bodoh, lemah, kikir, semena-mena, dan sifat-sifat tercela lainnya.

²⁷ *Al-Qur'an*, Az-Zariyat 51:56.

²⁸ Murtadha Muthahhari, *Energi Ibadah: Selami Makna Rath Kematangan Bati*, Terj. Dari *Thaharah Al-Ruh Oleh asy'ari Khatib*, (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2007), hlm. 16-17.

3. Bersyukur kepada Allah swt. sebagai sumber segala kebaikan dan nikmat.
4. Menyerahkan diri secara tulus kepada Allah dan menaatinya secara mutlak.
5. Tidak ada sekutu bagi-Nya dalam masalah apa pun yang kami sebutkan di atas.

d. Bentuk-bentuk Aktivitas Beribadah

Menurut Umi Hayati, dalam mengamalkan agama Islam memerlukan kegiatan-kegiatan keagamaan atau aktivitas-aktivitas keagamaan yang berbentuk ibadah. Kegiatan ibadah adalah kesibukan yang berkaitan dengan masalah ibadah, artinya kesibukan atau kegiatan tersebut berupa perbuatan yang ditujukan untuk memperoleh ridha Allah swt. Dalam aktivitas ibadah setidaknya ada enam macam yaitu ibadah sholat, puasa, zakat dan shodaqoh, berdo'a dan membaca al-Quran, yang masing-masing ada syarat tertentu yang dilakukan.²⁹ Adapun penelitian kali ini ruang lingkup ibadah hanya akan dibatasi pada ibadah yang

²⁹ Umi Hayati, "Nilai-Nilai Dakwah, Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial", *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, Vol. 2, No. 2, (2017), hlm. 180-181.

biasanya dilakukan oleh siswa. Melihat objek dari penelitian sendiri adalah siswa. Maka macam-macam ibadah yang akan dibahas adalah yang berkaitan dengan ibadah remaja khususnya siswa diantaranya shalat dan membaca al-Qur'an.

1. Sholat

a) Pengertian sholat

Shalat menurut pengertian bahasa adalah doa'a. pengertian ini antara lain terlihat dari firman Allah:³⁰

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ
لَهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ³¹

artinya”...dan do’akanlah mereka, karena do’amu merupakan ketentraman bagi mereka. QS. at-Taubah (9):103.

Shalat menurut pengertian istilah ialah suatu ibadah yang mengandung perkataan dan perbuatan tertentu yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam.

³⁰ Dr. H. Khoiru Abror, *Fiqh Ibadah*, (Bandar Lampung: Phonix, 20019), hlm. 64.

³¹ *AL-Qur'an*, At-Taubah 9:103.

Kata *As-shalah* sendiri, dalam bahasa Arab itu mempunyai makna (dua akar kata) yaitu *shalla* dan *washala*. *Shalla* artinya berdo'a, yaitu kita memohon atau menyeru kepada Allah Swt. *Washala* artinya sama dengan *shilah*, yaitu menyambungkan. Jadi shalat mempunyai makna adanya ketersambungan antara seorang hamba dengan Allah Swt.

Dalam pengertian lain istilah shalat ialah salah satu sarana komunikasi antara hamba dengan Tuhannya sebagai bentuk ibadah yang didalahnya merupakan amalan yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan syara'. Shalat dalam pandangan islam merupakan bentuk komunikasi dengan Tuhannya dan sekaligus cermin keimanan bagi seorang mukmin.

Menurut Sulaiman Rasjid shalat ialah ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan beberapa perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi

dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang telah ditentukan.³³

Menurut Muhammad Abdul Malik az Zaghabi, shalat merupakan tali hubungan yang kuat antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya. Hubungan yang mencerminkan kehinaan hamba dan keagungan Tuhan yang bersifat langsung tanpa perantara segala dari siapa pun.³⁴

Menurut Shalih bin Ghanim as-Sadlan dikatakan, shalat adalah rukun-rukun khusus, dzikir-dzikir tertentu, dengan syarat-syarat tertentu, pada waktu-waktu tertentu atau shalat ialah ucapan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, sesuai dengan syarat dan rukunnya.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa shalat merupakan suatu kewajiban yang diperintahkan Allah Swt, yang terdiri dari perkataan dan perbuatan, yang dimulai dengan

³³ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Ibadah*, (Bandung, Sinar Baru, 1990), hlm.64

³⁴ *Terjemah Fathul Mu'in 1*, (Kudus: Menara, 1980), hlm. 9.

takbiratul ihram dan di akhiri salam, dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan.

b) Waktu-waktu Sholat

1. Waktu shalat subuh adalah mulai terbit fajar *ṣādiq* (fajar kedua) sampai terbitnya matahari. Fajar *ṣādiq*; yaitu cahaya putih yang memancar diufuk Timur diwaktu subuh dalam keadaan melintang dari kiri ke kanan. Lawannya adalah fajar *każib*, yaitu cahaya putih yang memanjang dari bawah ke atas langit.
2. Waktu shalat *zūhur* adalah mulai tergelincir matahari (*zawāl*) sampai bayang-bayang setiap benda sama panjangnya dengan benda tersebut. Tergelincir matahari (*zawāl*) adalah kemiringannya dari pertengahan langit ke arah Barat. Hal ini dapat dilihat kepada seseorang atau sebuah tiang yang berdiri, bila mana bayang-bayangnya masih persis ditengah atau belum sampai, menandakan waktu *zūhur* belum masuk.
3. Waktu *‘aṣar* adalah mulai dari keluarnya waktu *zūhur*, yaitu bilamana bayang-bayang melebihi panjang suatu benda, sampai terbenam matahari. Kebanyakan ulama berpendapat bahwa shalat *aṣar*

diwaktu menguningnya cahaya matahari sebelum terbenam hukumnya makruh.

4. Waktu shalat magrib adalah mulai dari terbenam matahari, yaitu hilangnya bundaran matahari secara sempurna, sampai hilangnya syafaq (sisa cahaya matahari diwaktu senja).
5. Waktu shalat isya adalah sehabis waktu shalat magrib sampai terbit fajar şadiq dengan pengertian sejenak sebelum terbit.³⁵

c) Fungsi Sholat

Fungsi Shalat sebagai bentuk ibadah kepada Allah SWT memiliki beberapa peran penting.

- a. Menciptakan jiwa yang jernih. Dengan sholat membantu membersihkan dan memurnikan jiwa seseorang dari dosa dan perbuatan buruk.
- b. Mengakui kebesaran tuhan. Melalui shalat, seseorang memuliakan Tuhan yang kita sembah dengan penghormatan dan pengakuan atas

³⁵ Dr. H. Khoiru Abror, *Fiqh Ibadah*, (Bandar Lampung: Phonix, 20019), hlm. 69.

kebesaran-Nya dan menjadikan-Nya sebagai pusat kehidupannya.

- c. Menjauhkan diri dari fahsya' dan munkar. Shalat membantu menjauhkan seseorang dari perbuatan tercela dan mungkar
- d. Memperbaiki keadaan hamba dan menolongnya untuk menyelesaikan kewajiban dan menjauhkan diri dari segala keharaman. Shalat menjadi sarana untuk memperbaiki diri dan membantu dalam menunaikan kewajiban hidup, serta menjauhkan diri dari segala hal yang diharamkan.
- e. Memperoleh ampunan dosa dan mendapat kelembutan rahmat Tuhan melalui Shalat, kita dapat memohon ampunan atas dosa-dosa kita dan meraih rahmat serta kasih sayang Allah yang maha pengasih.

2. Puasa

a) Pengertian Puasa

Puasa adalah suatu bentuk “ibadah dalam Islam yang berarti menahan diri dari segala sesuatu yang membatalkan ibadah tersebut pada siang hari (mulai tebit fajar sampai terbenamnya matahari). Puasa

dalam bahasa Arab disebut “*Siam*” atau “*Saum*” yang secara etimologis berarti menahan diri dari sesuatu.

Puasa dalam pengertian terminologis ialah suatu ibadah yang diperintahkan Allah, dilaksanakan dengan cara menahan makan, minum dan menahan diri dari segala apa yang membatalkan puasa dari terbit fajar sampai terbenam matahari, dengan disertai niat.

Menurut Al-Kahlani mendefinisikan puasa dengan menahan diri dari makan, minum, hubungan seksual dan lain-lain yang diperintahkan untuk menahan diri menurut cara yang telah ditentukan syara'. Sedangkan Az-Zuhaili mendefinisikan puasa dengan: menahan diri dari segala yang membatalkan puasa diwaktu siang hari, sejak terbit fajar *sadiq* (sinar putih yang terbentang di ufuk timur), hingga terbenam matahari, atau menahan diri dari syahwat perut dan *faraj* (kemaluan), dan dari sesuatu yang masuk kedalam rongga kerongkongan, baik berupa obat-obatan, makanan, minuman dan semacamnya, pada waktu yang telah ditentukan, yang dilakukan oleh

orang muslim yang berakal, tidak haid, tidak nifas, dengan melakukannya secara yakin.³⁶

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, puasa merupakan ibadah penting dalam agama Islam yang melibatkan menahan diri dari makan, minum, dan hubungan suami istri selama waktu yang ditetapkan (menahan diri segala apa yang membatlkan puasa), menurut cara yang ditentukan syara' dari terbit fajar sampai terbenamnya matahari, dengan disertai niat.

Dasar yang mewajibkan berpuasa telah dijelaskan dalam al-Qur'an, yaitu surat al-Baqarah ayat 183.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ
لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ³⁷

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertaqwa.”

³⁶ Dr. H. Khoiru Abror, *Fiqh Ibadah*, (Bandar Lampung: Phonix, 20019), hlm. 135-136.

³⁷ *Al-Qur'an*, Al-Baqarah 2:183

b) Macam-macam puasa

Berdasarkan hukumnya puasa dibagi menjadi empat macam, yaitu:³⁸

a. Puasa Wajib (*fardhu*)

Puasa wajib disini bisa juga disebut dengan puasa *fardhu*, yang terdiri dari puasa Ramadhan , puasa *qadha* (mengganti puasa Ramadhan), puasa *kifarat* (puasa yang diwajibkan karena melakukan pelanggaran terhadap ketentuan agama), dan puasa untuk melaksanakan *nazar* (puasa yang dijanjikan oleh seseorang atas dirinya), semua hukumnya wajib.

b. Puasa Kafarat

Puasa yang wajib ditunaikan karena berbuka dengan sengaja dalam bulan Ramadhan (dalam hal ini khilaf), bukan karena sesuatu ‘udzur yang dibenarkan syara’, karena bersetubuh dengan sengaja dalam bulan ramadhan pada siang hari,

³⁸ Hidayatullah, *Fiqh*, (Banjarmasin:, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2019), hlm. 31-32.

karena membunuh dengan tidak sengaja, karena mengerjakan sesuatu yang diharamkan dalam Haji, serta tidak sanggup menyembelih binatang Hadyu, karena merusak sumpah dan berdziar terhadap isteri.

c. Puasa yang disunnahkan

Puasa yang dilaksanakan di luar bulan Ramadhan sebagai tambahan yang dianjurkan. Serta dapat melengkapi yang fardlu apabila tidak ada kekurangan atau cacat padanya. Puasa sunnah dapat diistilahkan dengan puasa tathawu' antara lain: puasa enam hari di bulan syawal, puasa tanggal 9 Dzulhijjah, puasa 'Assyura dan Tasyu'a yaitu hari yang kesepuluh dan kesembilan di bulan Muharram, puasa tiga hari di tiap-tiap bulan (tanggal 13, 14, 15, bulan qamariah), puasa senin kamis, puasa di bulan-bulan haram (Dzulqo'dah, Dzulhijjah, Muharram, dan Rajab).

d. Puasa makruh

Ada beberapa pendapat tentang puasa ini, para ulama' sepakat tentang hari-hari makruh dalam melakukan puasa, yakni: Hanya hari jum'at saja, puasa hari sabtu saja, sehari atau dua hari

sebelum puasa Ramadhan serta puasa separuh terakhir pada bulan Sya'ban yang tidak ada hubungannya dengan harihari sebelumnya dan tidak ada sebab yang mengharuskan atau mewajibkan untuk berpuasa.

e. Puasa yang diharamkan.

Puasa yang dilakukan diwaktu hari raya Idul Fitri maupun Idul Adha, pada hari Tasyriq (tanggal 11, 12, 13 Dzulhijjah), istri melakukan puasa sunnah tidak mendapatkan izin dari suami.

c) **Hikmah puasa**

Dalam islam tidak ada ibadah yang diperintahkan Allah swt yang tidak mengandung hikmah. Puasa sebagai ibadah menahan makan dan minum serta hubungan suami istri, dan bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt, mengandung hikmah bagi yang melaksanakannya; Hikmah bukanlah tujuan utama dari iadah puasa, melainkan tujuan sampingan yang secara langsung ataupun tidak dapat diterima bagi yang

melaksanakannya. Yusuf Qardhawi menguraikan hikmah puasa:³⁹

1. *Tazkiyat al-nafs* ,yaitu dengan jalan mematuhi perintah-perintah-Nya, menjauhi segala larangan-Nya dan melatih diri untuk menyempurnakan peribadatan kepada Allah Swt.
2. Puasa dapat menenangkan kejiwaan di samping kesehatan fisik.
3. Mendidik *iradah* (kemauan), mengendalikan nafsu, membiasakan sabar dan membangkitkan semangat.
4. Menurunkan daya seksualitas
5. Menumbuhkan syukur kepa Allah
6. Mengingatnkan orang-orang yang kaya akan penderitaan dan kelaparan yang dialami oleh orang-orang miskin
7. Menghantarkan manusia menjadi insan bertakwa.

3. Membaca al-Qur'an

³⁹ Yusuf Qardawi, *Fiqih Puasa*, (Surakarta, Era Intermedia, 2000), hlm 21-27.

a) Pengertian membaca alquran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia membaca diartikan sebagai aktivitas melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau dalam hati, mengeja atau dengan melafalkan apa yang tertulis. Sedangkan menurut Dwi Sunar Prasetyono membaca merupakan serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu informasi melalui indra penglihatan dalam bentuk simbol-simbol yang rumit, sehingga mempunyai arti dan makna.

Adapun Alquran adalah kalamullah, firman Allah. Maksud dari kata kalamullah ialah bahwa ia bukanlah kata-kata jin, setan atau malaikat. Ia sama sekali bukan berasal dari pikiran makhluk yang kemudian diucapkan dalam rangkaian kalimat demi kalimat, serta juga bukan pula produk kontemplasi atau hasil pemikiran filsafat manusia. Alquran adalah murni firman Allah yang merupakan mu'jizat yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad saw melalui mlaikat jibril dan ditulis di mushaf dengan lafal dan maknanya serta membacanya bernilai ibadah.

Menurut Abdul Wahhab Khalaf secara singkat mendefinisikan al-Qur'an sebagai firman Allah yang diawali surat Al-Fatihah dan diakhiri dengan surat An-Nas, serta diturunkan melalui jibril kedalam hati Rasulullah saw. Untuk menjadi penguat (hujjah) atau kerasulluan beliau serta menjadi petunjuk bagi manusia.

b) Keutamaan membaca al-quran

Adapun diantara keutamaan membaca al-Qur'an dari sunnah rasulah SAW adalah:⁴⁰

- 1) Menjadi manusia yang terbaik: Membaca Al-Qur'an membantu seseorang untuk menjadi manusia yang terbaik, baik dalam akhlak, perilaku, maupun kehidupan spiritual. Al-Qur'an mengajarkan nilai-nilai moral yang tinggi dan memberikan
- 2) petunjuk untuk menjalani kehidupan dengan baik. Kenikmatan tiada banding: Membaca Al-Qur'an memberikan kenikmatan spiritual yang

⁴⁰ Muhammad Iqbal A Ghazali, *Keutamaan Membaca dan Menghafal Al-qur'an*, (Islamhouse.com, 2010), hlm. 1-9.

tidak dapat dibandingkan dengan kenikmatan duniawi. Al-Qur'an memiliki kekuatan untuk menenangkan jiwa, memberikan kedamaian, dan memberi rasa bahagia yang mendalam kepada pembacanya.

- 3) Al-Qur'an memberi syafaat di hari kiamat: Dalam hadis-hadis, disebutkan bahwa Al-Qur'an akan memberikan syafaat kepada pembacanya di hari kiamat. Syafa'ah adalah intervensi atau permohonan yang diberikan oleh Al-Qur'an untuk memberikan pertolongan kepada orang yang membacanya.
- 4) Pahala berlipat ganda: Setiap huruf yang dibaca dari Al-Qur'an akan mendapatkan pahala. Pahala tersebut berlipat ganda, bahkan satu kebaikan yang dilakukan dengan membaca Al-Qur'an akan dihitung menjadi sepuluh kebaikan yang semisal.
- 5) Dikumpulkan bersama para malaikat: Membaca Al-Qur'an dengan baik dan penuh kekhusyukan akan dikumpulkan bersama para malaikat. Malaikat-malaikat Allah hadir saat Al-Qur'an dibaca dan mereka menjadi saksi dari ibadah tersebut.

c) Adab membaca al qur'an

Adab membaca Al-Qur'an adalah serangkaian tata cara dan etika yang dianjurkan dalam Islam untuk membaca Al-Qur'an dengan penuh rasa hormat, kesungguhan, dan penghormatan terhadap kitab suci Allah SWT. Menerapkan adab membaca Al-Qur'an adalah wujud penghormatan dan kesungguhan kita dalam menghadapi kitab suci Allah SWT. Dengan memperhatikan adab-adab ini, diharapkan membaca Al-Qur'an dapat memberikan manfaat, menuju kehidupan yang lebih baik. Berikut adalah beberapa adab membaca al-Qur'an:⁴¹

- 1) Badan senantiasa suci dari hadast dan najis
- 2) Pakaian dan tempat membaca Al-Qur'an suci dari hadast dan najis
- 3) Ketika membaca, mulut hendaknya bersih, tidak berisi makanan, ada baiknya mulut dan gigi dibersihkan terlebih dahulu.

⁴¹ Fitriyah mahdah, "Analisis Kemampuan Membaca Al-Qur'an dalm Prepektif Sosiologi Pengetahuan", *Mashda: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Hadis*, Vol. 2, No.2, (2020), hlm. 143

- 4) Ketika membaca al-Qur'an hendaknya membaca *ta'awudz, bismillah*, dan ketika sudah selesai membaca al-Qur'an, hendaknya membaca *sadaqallahul adzim*.
- 5) Membaca al-Qura'an dengan keadaan tenang, perlahan dan tidak tegesa-gesa (tartil)
- 6) Ketika membaca al-Qur'an bersikap tenang, tidak disertai hati yang riya' dan sombong
- 7) Niat membaca al-Qur'an hanya karena ridho Allah semata.
- 8) Membaca al-Qur'an dengan menghadap kiblat.
- 9) Ketika terdapat bacaan ayat sajadah, hendaknya melakukan sujud tilawah atau membaca tasbih. Berusaha memahami isi dan kandungan setiap ayat.
- 10) Mengagungkan dan mengesakan Allah ketika membaca wahyuilahi, dengan demikian diharapkan terasa ni'mat dalam pembacaannya.
- 11) Senantiasa berusaha agar bacaan tersebut selalu membekas dihati dan berusaha mengamalkan kandungan al-Qur'an.

4. Dzikir

a. Pengertian dzikir

Secara *etimologi*, Dzikir berasal dari “*dzakara-yadzuru-dzikran*” yang artinya mengingat, memperhatikan, mengenang, mengambil pelajaran, mengenal atau mengerti dan mengingat. Didalam Ensiklopedi Islam menjelaskan bahwa istilah dzikir memiliki multi interpretasi, di antara pengertian-pengertian dzikir adalah menyebut, menuturkan, mengingat, menjaga, atau mengerti perbuatan baik.⁴²

Secara terminologi, dzikir adalah usaha manusia untuk mendekatkan diri pada Allah dengan cara mengingat Allah dan mengingat keagungan-Nya.

Adapun menurut As Shiddieqy menyatakan bahwa dzikir adalah menyebut nama Allah dengan membaca tasbih, membaca tahlil, membaca tahmid, membaca basmalah, membaca Alquran dan membaca

⁴² Farida Husain, “Dzikir Dalam Islam”, *Ilmiah XI*, (2008), hlm.6.

doa-doa yang matsur yaitu doa yang diterima dari Nabi Muhammad SAW.⁴³

Hasan Al-Banna seorang tokoh Ikhwanul Muslimin menyatakan bahwa semua apa saja yang mendekatkan diri kepada Tuhan dan semua ingatan yang menjadikan diri kita dekat dengan Tuhan adalah dzikir.

Dapat disimpulkan bahwa dzikir merupakan kesadaran muslim sebagai makhluk Allah yang wajib untuk mengingat-Nya baik dalam lisan, hati, dan ruh serta berpikir secara islami dan berbuat sesuai syari'at Islam, baik ketika dia sedang berdiri, duduk, berbaring, ataupun. Kesadaran ini menjadi "ruh" setiap perbuatan seorang muslim. Karena dengan kesadaran itu, seorang muslim akan selalu terikat dengan syariat dan aturan Allah, sehingga dia isi kehidupan ini hanya dengan perbuatan yang mendatangkan pahala dan selalu berusaha meninggalkan perbuatan dosa

⁴³ Hasbi As-Shiddeqy, *Pedoman Dzikir dan Doa*, (Jakarta:, Bulan Banting, 2009).

b. Bentuk-bentuk dzikir

Menurut Ibnu Ata dalam kitabnya Al-Hikam, sebagaimana yang dikutip oleh M. Asywadie Sykur, membagi dzikir atas tiga bagian: dzikir *jali* (dzikir jelas, nyata), dzikir *khafi* (dzikir samar-samar), dzikir *haqiqi* (dzikir sebenar-benarnya).⁴⁴

1. Dzikir Jali

Ialah suatu perbuatan mengingat Allah swt, dalam bentuk lisan yang mengandung arti pujian, rasa syukur dan doa kepa Allah swt, diaman dzikir ini lebih menampilkan suara yang jelas untuk menuntun gerak hati. Mula-mula dzikir ini diucapkan secara lisan, mungkin tanpa dibarengi ingatan hati. Hal ini biasanya dilakukan orang awam (orang kebanyakan). Hal ini dimaksudkan untuk mendorong agar hatinya hadir menyertai ucapan lisan itu.

2. Dzikir Khafi

⁴⁴ Tim Redaksi, *Ensiklopedia Islam, Jilid 6*, (Jakarta: PT Lehtiar Baru Van Houve, 2008), hlm. 332.

Adalah dzikir yang dilakukan secara khushyuk oleh ingatan hati, mampu melakukan dzikir seperti ini merasa dalam hatinya baik disertai dzikir lisan ataupun tidak. Orang yang sudah senantiasa memiliki hubungan dengan Allah swt. Ia selalu merasakan kehadiran Allah swt. kapan dan dimana saja. Dalam dunia sufi terdapat ungkapan bahwa seorang sufi, ketika melihat suatu benda apa saja, bukan melihat benda itu, tetapi melihat Allah swt. Artinya, benda itu bukanlah Allah swt., tetapi pandangan hatinya jauh menembus melampaui pandangan matanya tersebut. ia tidak hanya melihat benda itu akan tetapi juga menyadari adanya *Khalik* yang menciptakan benda itu.

3. Dzikir Hakiki

Yaitu dzikir yang dilakukan dengan seluruh jiwa raga, lahiriah dan batiniah, kapan dan dimana saja, dengan memperketat upaya memelihara seluruh jiwa raga dari larangan Allah swt. dan mengerjakan apa yang diperintahkan-Nya. Selain itu tiada yang diingat selain Allah swt. Untuk mencapai tingkatan dzikir haqiqi ini perlu dijalani

latihan mulai dari tingkat dzikir jali dan dzikir khafi.

Adapun bacaan-bacaan yang dianjurkan dalam dzikir lisan menurut Hawari adalah sebagai berikut:⁴⁵

1. Membaca tasbih: *Subhanallah* yang mempunyai arti Maha Suci Allah.
2. Membaca tahmid: *Alhamdulillah* yang bermakna segala puji bagi Allah.
3. Membaca tahlil: *la illaha illallah* yang bermakna tiada Tuhan selain Allah.
4. Membaca takbir: *Allahu akbar* yang berarti Allah Maha Besar.
5. Membaca Hauqallah: *Ha haula wala quwwata illa billah* yang bermakna tiada daya upaya dan kekuatan kecuali Allah.

⁴⁵ Samsul Munir Amin, *Energi Dzikir*, (Jakarta: Bumiaksara, 2008), hlm. 14.

6. Membaca Hasballah: *Hasbiallahu wani'mal wakil* yang berarti cukuplah Allah dan sebaik-baiknya pelindung.
7. Membaca Istighfar: *Astaghfirullahal adzim* yang bermakna saya memohon ampun kepada Allah yang maha agung.
8. Membaca lafadz baqiyatussalihah: *Subhanallah wal hamdulillah wala illaha illallah Allahu akbar* yang bermakna maha suci Allah dan segala puji bagi Allah dan tiada Tuhan selain Allah dan Allah Maha Besar

c. Manfaat Dzikir

Menurut Anshori dzikir bermanfaat mengontrol perilaku. Pengaruh yang ditimbulkan secara konstan, akan mampu mengontrol perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang melupakan dzikir atau lupa kepada Tuhan, terkadang tanpa sadar dapat berbuat maksiat, namun mana kala ingat kepada

Tuhan kesadaran akan dirinya sebagai hamba Tuhan akan muncul kembali.⁴⁶

Dzikir mempunyai manfaat yang besar terutama dalam dunia modern seperti sekarang, manfaat dzikir dalam kehidupan menurut Amin Syukur antara lain:⁴⁷

1. Dzikir memantapkan iman

Jiwa manusia akan terawasi oleh apa dan siapa yang selalu melihatnya. Ingat kepada Allah berarti lupa kepada yang lain, ingat yang lain berarti lupa kepadaNya. Melupakan-Nya akan mempunyai dampak yang luas dalam kehidupan manusia.

2. Dzikir dapat menghindarkan dari bahaya

Dalam kehidupan ini, seseorang tak bisa lepas dari kemungkinan datangnya bahaya. Hal ini dapat diambil pelajaran dari peristiwa Nabi Yunus As yang tertelan ikan. Pada saat seperti itu Yunus As berdoa: la

⁴⁶ Afif Anshori, *Dzikir dan Kedamaian Jiwa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 33.

⁴⁷ Amin Syukuri dan Fathimah Utsman, *Insan Kamil, Paket Pelatihan Seni Menata Hati(SMH)Lembkota*, (Semarang,: CV Bima Sakti, 2006).

ilaha illa anta subhanaka inni kuntu minadh dhalimin (tiada Tuhan selain engkau, maha suci engkau, sesungguhnya aku adalah termasuk orang-orang yang dhalim) (al- Anbiya':27). Dengan doa dan dzikir itu Yunus As dapat keluar dari perut ikan.

3. Dzikir sebagai terapi jiwa

Islam sebagai agama rahmatan lil alamin menawarkan suatu konsep dikembangkannya nilai-nilai ilahiah dalam batin seseorang.

Shalat misalnya yang didalamnya terdapat penuh doa dan dzikir, dapat dipandang sebagai malja' (tempat berlindung) ditengah badai kehidupan modern, disinilah misi Islam untuk menyejukkan hati manusia. Dzikir fungsional, akan mendatangkan manfaat, antara lain mendatangkan kebahagiaan, menentramkan jiwa, obat penyakit hati dan sebagainya.

4. Dzikir menumbuhkan energi akhlak

Kehidupan modern yang ditandai juga dengan dekadensi moral, akibat dari berbagai rangsangan dari luar, khususnya melalui mass media. Pada saat seperti ini dzikir yang dapat menumbuhkan iman dapat

menjadi sumber akhlak. Dzikir tidak hanya dzikir substansial, namun dzikir fungsional. Dengan demikian, betapa penting mengetahui, mengerti (ma'rifat) dan mengingat (dzikir) Allah, baik terhadap nama-nama maupun sifatsifat-Nya, kemudian maknanya ditumbuhkan dalam diri secara aktif, karena sesungguhnya iman adalah keyakinan dalam hati, diucapkan dalam lisan dan direalisasikan dalam amal perbuatan.

5. Berdo'a

a) Pengertian Doa

Dalam perspektif bahasa kata du'a berasal dari bahasa Arab da'a-yada'u-da'ada'watun, yang mengandung arti memanggil, mengundang, minta tolong, meminta dan memohon. Bila disandingkan dengan Allah maka artinya adalah doa dan ibadah (hablum minallah). Bila kata doa disandingkan dengan artian yang lebih tinggi kepada yang lebih rendah, artinya —perintah dengan kata lain adalah dakwah. Sebaliknya bila dari yang lebih rendah kepada yang lebih tinggi, maka itulah yang dinamakan

harapan atau permohonan. Sedangkan menyeru orang pada kebaikan dan kebajikan (*hablum minannas*).⁴⁸

Secara istilah, doa adalah permohonan atau permintaan dari seseorang hamba kepada Tuhan dengan menggunakan lafal yang dikehendaki dan dengan memenuhi ketentuan yang ditetapkan, atau meminta sesuatu sesuai dengan hajatnya atau memohon perlindungan kepada Allah Swt. Doa yang dimaksud ialah suatu aktivitas ruhaniah yang mengandung permohonan kepada Allah Swt.⁴⁹ Melalui lisan atau hati, dengan menggunakan kalimat-kalimat atau pernyataan-pernyataan khusus sebagaimana yang tertulis pada al-Qur'an, as-Sunnah ataupun keteladanan para sahabat Rasulullah Saw, dan orang-orang yang saleh. Dengan penuh harapan agar doa-doa yang dimohonkan akan segera dikabulkan.

Maka dapat disimpulkan doa merupakan suatu kegiatan permohonan serta bentuk komunikasi dengan

⁴⁸ Hasan bin Hamam, *Terapi dengan Ibadah: Istighfar, Sedekah, Doa, Al-Qur'an, Sholat, Puasa*, (Solo: Aqwan, 2010), hlm. 75-76.

⁴⁹ Hamdani Bakran Adz-Dzakiey, *Prophetic Intelligence Kecerdasan Kenabian, Menumbuhkan Potensi Hakiki Insani Melalui Pengembangan Kesehatan Ruhai*, (Yogyakarta: Islamika, 2004), hlm. 450.

Allah SWT sebagai bentuk permintaan atau harapan yang dilakukan oleh seorang hamba kepada Allah SWT.

b) Keutamaan Berdoa

Banyak terdapat keutamaan yang sangat dahsyat. Berikut ini beberapa keutamaan yang didapat diperoleh dari memanjatkan doa. Adapun keutamaan berdoa adalah sebagai berikut:⁵⁰

1. Doa merupakan bentuk penghambaan dan ketaatan kepada Allah SWT
2. Doa bisa menjadi perantara untuk menolak bencana sebelum ia turun atau menjadi sebab terangkatnya bencana tersebut apabila sudah turun.
3. Hasil dari berdoa sudah dijamin oleh Allah SWT. Dalam artian tidak ada doa yang sia-sia, bisa saja doanya cepat terkabul sebagaimana yang diminta, bisa jadi ia menjadi simpanan kelak di akhirat.

⁵⁰ Putri Nurbaiti Rohmah, “Hubungan Antara Intensitas Berdoa Dengan Ketenangan Batin Lansia Di Era Pandemi Covid-19”, *Rpository Radenintan.Ac.id*, 2020, hlm.27.

Atau bisa saja doa tersebut menjadi penolak keburukan yang akan menyimpannya.

4. Doa menjadi sebab untuk tegar dan mendapatkan pertolongan dari Allah SWT, atas musuh atau hal-hal yang tidak diinginkan.
5. Doa menjadi bukti tanda benarnya iman dan pengenalan seseorang pada Allah SWT baik dalam rububiyah, uluhiyah maupun nama dan sifatNya. Doa manusia kepada Rabb-Nya membuktikan bahwa ia mempercayai Allah Azza wa Jalla itu Maha Ghoni, Maha Melihat, Maha Mulia, Maha Pengasih, Maha Mampu, Rabb yang berhak disembah semata tiada yang lainnya.
6. Doa tanda kepasrahan dalam diri, dalam artian orang yang berdoa berarti tawakal kepada Allah SWT ia sudah memasrahkan semua urusan kepada Allah SWT.
7. Doa akan terhindar dari murkanya Allah SWT, dalam artian orang yang berdoa kepada Allah SWT mengaku bahwa dirinya tidak memiliki kemampuan sedikitpun dalam hidup. Hidupnya bergantung bagaimana takdir yang sudah

ditentukan Allah SWT, dengan berdoa ia menyadari keterbatasan yang ada dalam dirinya.

B. Kajian Pustaka

Untuk mengetahui penelitian yang sejalan dengan penelitian ini, maka perlu adanya penelaahan penelitian terdahulu untuk dijadikan acuan dalam melakukan penelitian dengan melihat persamaan dan perbedaan masing-masing judul. Penelitian yang dijadikan kajian pustaka sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang disusun oleh Santika Fatmawati “Pengaruh Penggunaan *Hanphone* terhadap Aktivitas Ibadah Siwa SMP Negeri 166 Jakarta” tahun 2017, Fakultas Ilmu Taribayah dan Keguruan”, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *handphone* terhadap aktivitas ibadah siswa dan seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Hasil

Penelitian ini yaitu terdapat pengaruh signifikan anantara penggunaan *handphone* tehapa aktivitas ibadah siswa. Adapun besar pengaruh negatif penggunaan *hanphone* terhadap aktivitas ibadah siswa SMP Negeri 166 Jakarta secara keseluruhan tergolong dalam kategori cukup kuat ($KD = 25,4\%$).

Kedua, jurnal yang disusun oleh Amirul Mahmudy dan M. Bakhrudin dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Kemandirian Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya”, Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam, tahun 2018. Subjek utama dalam penelitian ialah Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua terhadap kemandirian ibadah shalat fardhu siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, interview, kuisioner dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah bahwa Pengaruh pola asuh orang tua terhadap kemandirian ibadah shalat fardhu siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya sangat kuat dengan taraf signifikansi 5 % adalah 0,344 atau 1 % adalah 0,442 , karena pola asuh adalah bagian dari pembentukan karakter dan kemandirian anak yang diterapkan oleh orang tua terhadap anak sejak kecil.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Farah Dina Rahma Yanti “Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Sidoarjo” tahun 2018, Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Subjek utama dalam penelitian ini yaitu siswa MA Darul Ulum Kureksari Sidoarjo. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana

penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dikalangan siswa, mendeskripsikan bentuk-bentuk sikap sosial dan spiritual siswa, serta mengetahui dampak yang terjadi dari pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa. Adapun dalam penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari digunakan tidak lebih dari 3 jam, rata-rata penggunaan *gadget* dilakukan untuk mengerjakan tugas. Bentuk sikap sosial yang terjadi salah satunya siswa mudah marah ketika diganggu temannya saat bermain *gadget* dan sikap spiritual yang terjadi siswa sering menunda-nunda ibadahnya karena *gadget*. Adapun pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial melalui nilai korelasi (R) adalah 0,339. Dan (R Square) pengaruh Variabel Penggunaan *Gadget* terhadap Variabel Sikap Sosial adalah 15,9%. Nilai Signifikansi Penggunaan *gadget* bernilai 0,016 yang berarti signifikansinya $< 0,05$ yang berarti Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap sikap sosial. Adapun Sikap spiritual melalui nilai korelasi dapat dilihat dari kolom (R) adalah 0,197. Dan dari kolom (R Square) dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel Penggunaan *Gadget* terhadap Variabel Sikap Spiritual adalah 3,9%. Dan nilai signifikansi Penggunaan *Gadget* bernilai 0,250 yang berarti signifikansinya $< 0,05$, yang berarti Penggunaan *Gadget* tidak berpengaruh terhadap Sikap Spiritual.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didapatkan dari fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sehingga hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik dengan data.⁵¹ Sedangkan menurut Syaodih, hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis berisi dugaan atau perkiraan hubungan antara dua variabel atau lebih dari dua variabel yang dirumuskan dalam pernyataan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

⁵¹ Sugyono, *Metode Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.96.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu
 3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu. Hipotesis Nihil (H_0)
- b. Hipotesis Alternatif (H_a)
1. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu
 2. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu
 3. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif, karena disetiap prosesnya menggunakan data berupa angka sebagai alat analisis masalah yang ingin diketahui. Pendekatan ini memberikan hasil yang nantinya dinyatakan dalam bentuk angka atau bilangan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa yang berupa angka.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu korelasional. Penelitian korelasional menurut Tatang adalah, “Penelitian yang tujuannya mendeteksi kaitan antara variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasi.”⁵²

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini beralokasi di SMK Negeri 1 Patrol yang beralamat di Jl. Raya Patrol, No.33, Bugel, Kec. Patrol, Kab.Indramayu Prov.Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan selama 20 hari, dimulai pada tanggal 1 agustus – 20 agustus 2023. Penelitian ini akan dilakukan secara terus menerus selama rentang waktu tersebut.

⁵² S Tatang, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pusaka Setia, 2012), hlm.209.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa: orang, benda, suatu hal yang di dalamnya dapat diperoleh dan atau dapat memberikan informasi (data) penelitian.⁵³ Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1Patrol Indramayu dengan populasi berjumlah 336 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Dalam penelitian ini sampel yang diambil berjumlah 84 siswa atau 25% dari total populasi.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Combined Sampling* yaitu *Proportional Random Sampling* dengan cara undian. Dalam random sampling setiap kelas dalam populasi memiliki kesempatan untuk menjadi sampel. Proporsional digunakan untuk menentukan jumlah sampel pada masing-masing kelas.

⁵³ Ali Siyoto, Sandu & Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2013), hlm. 63.

Tabel 3.1

**Distribusi sampel dengan menggunakan Proportional
Random Sampling.**

No	Kelas	Distribusi dan Jumlah Sampel
1	TM 1	$\frac{29}{339} \times 84 = 7$
2	TM 2	$\frac{32}{339} \times 84 = 8$
3	TM 3	$\frac{29}{339} \times 84 = 7$
4	TM 4	$\frac{31}{339} \times 84 = 8$
5	TO 1	$\frac{31}{339} \times 84 = 8$
6	TO 2	$\frac{30}{339} \times 84 = 7$
7	TO 3	$\frac{30}{339} \times 84 = 7$
8	TJKT 1	$\frac{36}{339} \times 84 = 9$
9	TJKT 2	$\frac{35}{339} \times 84 = 9$
10	TJKT 3	$\frac{30}{339} \times 84 = 7$
11	TJKT 4	$\frac{36}{339} \times 84 = 7$
Jumlah Siswa		84 Siswa

Rumus : $\frac{n}{k} \times$ jumlah sampel

Keterangan n= jumlah mahasiswa tiap kelas

K= jumlah populasi

Setelah sampel pada masing-masing kelas diambil secara proposional yaitu pengambilan sampel yang memperhatikan pertimbangan unsur dalam populasi penelitian, maka pengambilan dilanjutkan dengan cara undian yaitu teknik sampel dengan mengundi setiap kelompok untuk dijadikan sampel.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁴ Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* (X1) dan perhatian orang tua (X2).
2. Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu tahun ajaran 2023/2024 (Y).

Untuk mengumpulkan data tentang penggunaan *gadget* (X1), perhatian orang tua (X2), dan aktivitas beribadah (Y)

⁵⁴ Sugyono, *Metode Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 68.

digunakan angket. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Variabel dan Indikator Penelitian

No	Variabel	Definisi Oprasional	Indikator	Sub Indikator	Nomer Item
1	Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1)	Penggunaan <i>gadget</i> adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media <i>gadget</i> sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya.	• Pemanfaatan <i>Gadget</i>	• Pemanfaatan <i>gadget</i> sesuai dengan kebutuhan	3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 17
			• Frekuensi penggunaan	• Seberapa sering mengoperasikan/menggunakan <i>gadget</i>	1, 6, 10, 16, 18, 19
			• Durasi penggunaan <i>gadget</i>	• Seberapa lama mengoperasikan/menggunakan <i>gadget</i>	2, 11, 14, 20
2	Perhatian Orang Tua (X_2)	Perhatian orang tua merupakan pemusatan atau konsentrasi jiwa dan	• Perhatian Fisik	• Memberikan lingkungan yang baik	1
				• Merawat, mendidik	2, 3, 7

		fikiran pada suatu objek yang dilakukan ayah dan ibu dalam suatu aktifitas yang dilakukan oleh anaknya.		dan melatih anak-anaknya	
				• Memberikan kebutuhan yang cukup	17, 18
			• Perhatian Psikis	• Mendapatkan kasih sayang	4, 9, 10
				• Mendapatkan pendidikan dan bimbingan	11, 12, 13
				• Mendapatkan pembinaan keagamaan	14, 15, 16, 19, 20
				• Memberikan rasa aman	5, 6, 8
3	Aktivitas Ibadah (Y)	Aktivitas ibadah adalah segala kesibukan yang berkaitan dengan masalah ibadah, artinya kesibukan atau kegiatan, berupa	• Pengamalan Ibadah Sholat	• Frekuensi melaksanakan sholat • Motif melaksanakan sholat	1, 2, 11, 12
			• Pengamalan Puasa	• Frekuensi melaksanakan	3, 4, 13, 14

		perbuatan yang bertujuan untuk memperoleh ridha Allah Swt.		puasa • Motif melaksanakan puasa	
			• Kebiasaan membaca Al-Qur'an	• Frekuensi membaca al-qur'an • Motif membaca al-qur'an	5, 6, 15, 16
			• Berdzikir	• Frekuensi berdzikir • Motif berdzikir	7, 8, 17, 18, 19
			• Berdo'a	• Frekuensi Berdoa • Motif Berdoa	9, 10, 20

Tabel 3.3

Tabel Jenis Pernyataan

Variabel Penggunaan *Gadget* Orang (X_1)

No	Jenis Pertanyaan	Nomer Soal
1	Favorable	1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19
2	Unfavorable	2, 6, 9, 17, 18, 20

Variabel Perhatian Orang (X_2)

No	Jenis Pertanyaan	Nomer Soal
1	Favorable	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
2	Unfavorable	10, 13

Variabel Aktivitas Ibadah (Y)

No	Jenis Pertanyaan	Nomer Soal
1	Favorable	1, 2,3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 19, 20
2	Unfavorable	11, 12, 16, 18

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yang dianggap tepat dan sesuai dengan permasalahan. Teknik tersebut yaitu:

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan responden.⁵⁵

Skala yang digunakan adalah skala Likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator, kemudian dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun poin-poin dalam instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Instrumen penelitian menggunakan skal Likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda maupun checklist. Skala Likert mempunyai pilihan dari positif sampai negatif. Seperti yang telah disajikana dibawah ini:

Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala *likert* baik itu pernyataan positif atau negatif yang dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3.4

Skor Alternatif Jawaban Angket

Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

⁵⁵ Sugyono, *Metode Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.199.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berpacatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prsasti, notulen, rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁵⁶ Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mencari informasi tentang SMK Negei 1 Patrol Indramayu, data tenaga pendidik, data siswa, sarana prasarana dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Keabsahan Data

Uji keabsaha data kuantitatif menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Yang digunakan untuk melihat pertanyaan atau kuesioner yang di isi responden sudah layak atau belum yang digunakan untuk mengambil data.⁵⁷

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pernya taan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Dalam penelitian ini instrumen di uji validitasnya

⁵⁶ Ali Siyoto, Sandu & Sodiq, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2013), hlm. 60.

⁵⁷ Wiratna Sujarweni, *Spss Untuk Paramedia*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2012), hlm.172.

dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Dengan rumus sebagai berikut:

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

r_{xy} = Angka indeks korelasi product moment

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai x

$\sum y$ = Jumlah seluruh nilai y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara x dan y

N = Jumlah data

Cara menentukan valid atau tidaknya instrumen adalah dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan korelasi dengan tabel nilai koefisien korelasi product moment pada taraf kesalahan/signifikansi 5% yaitu sebesar 0,215. Apabila $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid. Apabila $r_{xy} < r_{\text{tabel}}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid. Adapun rekapitulasi uji validitas menggunakan *Microsoft Excel 2010* pada instrumen penggunaan *gadget*, perhatian orang tua, dan aktivitas beribadah dapat dilihat pada lampiran.

Dari perhitungan validitas instrumen penggunaan *gadget* terdapat 20 soal variabel penggunaan *gadget* dinyatakan valid. Perhitungan validitas instrumen perhatian orang tua terdapat 20 soal variabel penggunaan *gadget* juga dinyatakan valid dan perhitungan validitas instrumen aktivitas beribadah terdapat 20 soal variabel penggunaan *gadget* dinyatakan valid.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur kestabilan atau konsistensi responden dalam menjawab pertanyaan dalam kuesioner. Pada penelitian ini menggunakan *cronbac's alpha*. Dengan rumus sebagai berikut:

$$= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen (cronbach alpha)

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = Total varian butir

σ_t^2 = Varian total

Dasar pengambilan keputusan adalah nilai koefisien alpha cronbach (r_{11}) dibandingkan dengan nilai r tabel. Apabila nilai $r_{11} \geq 0,60$, maka instrumen penelitian dinyatakan vreltabel.

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen variabel penggunaan *gadget*, perhatian orang tua, dan aktivitas beribadah siswa dengan menggunakan program *SPSS Statistics Version 26* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.5

Reliabilitas Instrumen

1. Penggunaan Gadget X1

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,618	20

2. Perhatian Orang Tua X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,813	20

3. Aktivitas Beribadah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,758	20

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas di atas dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrument penggunaan *gadget*, perhatian orang tua, dan aktivitas beribadah siswa lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa ketiga instrument tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

2. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam versi dependen maupun independen memiliki distribusi normal atau tidak.⁵⁸ Uji normalitas bisa dikatakan sebagai analisis yang berfungsi untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing normal atau tidak, yaitu membandingkan probabilitas atau signifikansi dengan alpha 0,05. Jika probabilitas hasil hitungan lebih besar dari 0,05 artinya distribusi data normal. Namun jika probabilitas kurang dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan.⁵⁹ Dua variabel atau lebih dikatakan memiliki hubungan yang linier jika nilai signifikansi *P-Value* lebih besar 0,05 maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah linier dan jika *P-Value* lebih kecil 0,05 maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) tidak linier.

c. Uji Multikolinieritas

⁵⁸ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 160.

⁵⁹ Pengaruh Green et al, "Pengaruh Green Marketing dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia, (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @TheBodyShopIndo)", *Jurnal Ilmiah M.Progress*, Vol. 10, No. 1, (2020), hlm. 1-9.

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antara variabel independen. Untuk menentukan ada atau tidaknya gejala multikolinieritas adalah dengan melihat nilai Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF). Apabila nilai Tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF $< 10,00$ maka dikatakan bebas dari gejala multikolinieritas, dan apabila nilai Tolerance $< 0,10$, dan nilai VIF $> 10,00$ maka terdapat gejala multikolinieritas.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada regresi linier. Apabila residualnya memiliki varians yang sama maka terjadi homoskedastisitas, dan apabila variansnya tidak sama maka terjadi heteroskedastisitas. Analisis uji heteroskedastisitas menggunakan *SPSS Statistics Variance 26* melalui scatterplot antara Z prediction (ZPERD) sebagai variabel bebas (sumbu X=Y hasil prediksi) dan nilai residualnya (SRESID) sebagai variabel terikat (sumbu Y=Y prediksi – Y rill). Dasar pengambilan keputusan untuk uji heteroskedastisitas yaitu:

Tidak ada gangguan heteroskedastisitas apabila pada scatterplot titiktitik hasil pengolahan data antara ZPRED dan SRESID menyebar di bawah maupun di atas titik origin (angka 0) pada sumbu Y dan tidak membentuk pola tertentu.

Adanya gangguan heteroskedastisitas apabila titiktitik pada scatterplot membentuk pola teratur seperti menyempit, melebar, dan bergelombang.

G. Tahap Analisa Hasil penelitian

a. Analisis regresi linier berganda

Analisis regresi linier berganda untuk mengetahui besarnya pengaruh antara lebih dari satu variabel independen yaitu dalam hal ini penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap variabel dependen. rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 \cdot X_1 + b_2 \cdot X_2$$

b. Analisis Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen.

c. Pengujian Hipotesis

1) Uji T Parsial

Pengujian parsial atau uji T digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan tiap-tiap variabel independen secara mandiri terhadap variabel dependennya, yaitu pengaruh penggunaan *gadget* (X_1) terhadap aktivitas beribadah siswa (Y) dan pengaruh perhatian orang tua (X_2) terhadap aktivitas beribadah siswa (Y). Dalam penelitian ini taraf signifikansi yang digunakan adalah sebesar 5%. Adapun kriteria pengambilan data sebagai berikut:

- a) Signifikansi $t > 0,05$ maka hipotesis H_o diterima dan H_a ditolak.
- b) Signifikansi $t < 0,05$ maka hipotesis H_o ditolak dan H_a diterima.

2) Uji F Simultan

Uji statistik F adalah uji semua variabel independen secara keseluruhan dan bersamaan terhadap variabel dependen. uji ini digunakan untuk melihat apakah variabel independen secara keseluruhan atau simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, yaitu pengaruh penggunaan *gadget* (X1) dan perhatian orang tua (X2) terhadap aktivitas beribadah (Y). Dalam penelitian ini taraf signifikansi yang digunakan adalah sebesar 5% (0,05). Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak
- b) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 dan H_1 diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Profil SMK Negeri 1 Patrol

- a. Nama Sekolah : SMK Negei 1 Patrol
- b. NSS : 32.1.02.18.221.01
- c. NPSN : 20271077
- d. Alamat : Jl. Raya Bugel, Blok. Badak
- e. Desa : Bugel
- f. Kecamatan : Patrol
- g. Kabupaten : Indramayu
- h. Provinsi : Jawa Barat
- i. Kode Pos :45258
- j. Telephon : (0234) 5614540
- k. E-mail : smknsatupatrol10@yahoo.com
- l. Website : smkn1patrol.sch.id
- m. Nilai Akreditasi : A
- n. Tahun Berdiri : 2010
- o. Tahun Beroperasi : 2010

2. Visi, Misi dan Tujuan SMK Negei 1 Patrol

a. Visi SMK Negeri 1 Patrol

Terbentuknya lulusan yang religius, kompeten, berdaya saing global, berwawasan industri dan lingkungan pada tahun 2025

b. Misi SMK Negeri 1 Patrol

1. Membentuk sumber daya manusia yang beriman dan bertakwa, mandiri, aktif, kreatif, inovatif dan mampu bersaing sesuai kompetensi yang dimiliki
2. Menciptakan iklim organisasi sekolah kejuruan yang profesional
3. Melaksanakan diklat kejuruan yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri
4. Menghasilkan lulusan yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, berwawasan industri dan lingkungan.

c. Tujuan SMK Negeri 1 Patrol

- a. Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di DUDI sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahliannya.
- b. Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam program keahliannya.

- c. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, iman dan taqwa agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari, mampu mandiri atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

3. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMK Negeri 1 Patrol

Tabel 4.1

No	Jabatan	Laki-Laki	Perempuan
1	Kepala Sekolah	1	
2	Wakasek Kesiswaan		1
3	Wakasek Humas	1	
4	Wakasek Kurikulum	1	
5	Wakasek Sarana dan Prasarana	1	
6	Ketua Program Keahlian	2	
7	Guru	21	19
8	Bimbingan Konseling	1	2
9	Kepala Tata Usaha	1	
10	Staf Tata Usaha	10	4
11	Ketua Komite Sekolah	1	

4. Data Peserta Didik SMK Negeri 1 Patrol

Tabel 4.2

**Data Peserta Didik SMK Negeri 1 Patrol Tahun Ajaran
2023/2024**

No	Kelas	Detail	Jumlah	Total
1	X	Laki-Laki	201	365
		Perempuan	164	
2	XI	Laki-Laki	207	335
		Perempuan	128	
3	XII	Laki-Laki	147	269
		Perempuan	122	

B. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov (KS) yang dihitung menggunakan program *SPSS Statistic Version 26* pada taraf signifikansi 5%. Pedoman pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan program *SPSS Statistics Version 26* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,24038489
Most Extreme Differences	Absolute	,067
	Positive	,067
	Negative	-,034
Test Statistic		,067
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Dari tabel output SPSS di atas diketahui bahwa nilai signifikansi data yaitu 0,200. Karena nilai signifikansi 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pedoman pengambilan keputusan pada uji linieritas adalah jika *P-value* lebih besar dari α 0.05 maka garis regresi X1 terhadap Y dan X2 terhadap Y linier, dan jika *P-value* lebih kecil dari α 0.05 maka garis regresi X1 terhadap Y dan X2 terhadap Y non linier. Hasil uji linieritas yang telah dilakukan dengan program *SPSS Statistics Version 26* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

**Hasil Uji Linieritas Penggunaan Gadget Terhadap
Aktivitas Beribadah Sisiwa**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Between Groups	(Combined)	1158,890	23	50,387	,940	,550
		Linearity	23,829	1	23,829	,445	,507
		Deviation from Linearity	1135,061	22	51,594	,963	,521
	Within Groups		3216,062	60	53,601		
	Total		4374,952	83			

Dari output hasil uji linieritas di atas dapat diketahui nilai *P-value* adalah 0,521. Artinya *P-value* 0,0521 lebih besar dari α 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa garis regresi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa bersifat linier.

Tabel 4.5

**Hasil Uji Linieritas Perhatian Orang Tua Terhadap
Aktivitas Beribadah Sisiwa**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Between Groups	(Combined)	2441,494	34	71,809	1,820	,027
		Linearity	384,147	1	384,147	9,736	,003
		Deviation from Linearity	2057,347	33	62,344	1,580	,072
	Within Groups		1933,458	49	39,458		
	Total		4374,952	83			

DDari output hasil uji linieritas di atas dapat diketahui nilai *P-value* adalah 0,784. Artinya *P-value* 0,72 lebih besar dari α 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa garis regresi perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa linier

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi linier antar variabel independen. Pedoman pengambilan keputusan pada uji multikolinieritas adalah apabila nilai Tolerance > 0.10 dan nilai VIF < 10.00 maka dikatakan bebas dari gejala multikolinieritas, dan apabila nilai Tolerance < 0.10, dan nilai VIF > 10.00 maka terdapat gejala multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas yang telah dilakukan dengan program *SPSS Statistics Version 26* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	34,032	7,596		4,480	,000		
	Penggunaan Gadget	,012	,119	,011	,101	,920	,954	1,048
	Pemhatian Orang Tua	,234	,086	,294	2,706	,008	,954	1,048

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

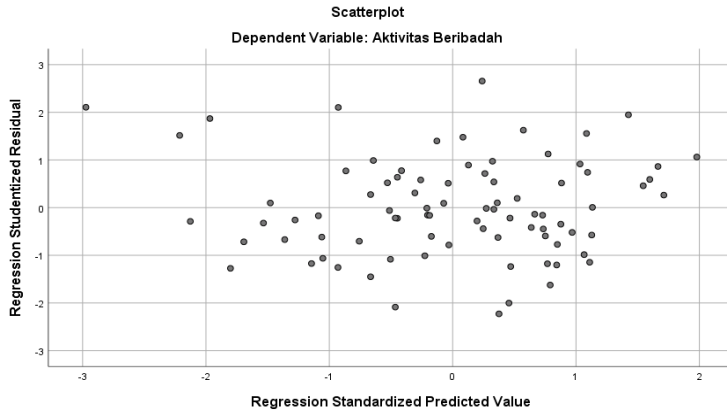
Berdasarkan output SPSS uji multikolinieritas di atas dapat diketahui nilai tolerance variabel penggunaan *gadget* sebesar 0,954 dan perhatian orang tua sebesar 0,954. Kedua variabel memiliki nilai tolerance lebih besar dari 0,10. Dan Nilai VIF variabel penggunaan *gadget* sebesar 1,048 dan perhatian orang tua sebesar 1,048. Kedua variabel memiliki nilai VIF lebih kecil dari 10,00. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala multikolinieritas dalam variabel independen penelitian ini.

d. Uji Heteroskedasitas

Heteroskedastisitas adalah adanya ketidaksamaan varian residual untuk semua pengamatan pada persamaan regresi linier. Dalam regresi linier seharusnya tidak ada gejala heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas yang telah dilakukan program *SPSS Statistics Version 26* adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1

Hasil Uji Heterokedasitas



Dari hasil output SPSS diatas dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar dibawah maupun diatas angka 0 pada sumbu Y dan tidak membentuk pola tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak adanya gejala heterokedastisitas.

2. Uji Hipotesis

a. Analisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu, dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang dibantu dengan program *SPSS Statistics Version 26*. Adapun output

SPSS uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel dan penjelasan berikut ini:

1) Persamaan Regresi

Tabel 4.7

Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Beribadah

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	67,536	5,992		11,271	,000
Penggunaan Gadget	-,335	,105	-,333	-3,198	,002

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

Dari tabel **Coefficients** output SPSS diatas dapat diketahui bahwa nilai Constant (a) sebesar 67,536 sedangkan nilai penggunaan *gadget* (b/ koefisien regresi) sebesar -0,335. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a+bX$$

$$= 67,536 + (-0,335)X$$

Dari persamaan diatas dapat diterjemahkan bahwa konstanta sebesar 67,536 mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel aktivitas beribadah sebesar 67,536. Adapun koefisien regresi penggunaan *gadget* sebesar -0,335, artinya setiap penambahan 1% penggunaan *gadget* (X_1), maka nilai aktivitas beribadah siswa (Y) akan menurun sebesar -0,335. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh negatif terhadap aktivitas beribadah siswa. Artinya semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget*, maka aktivitas beribadah siswa akan berkurang. Begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat penggunaan *gadget*, maka aktivitas beribadah siswa akan meningkat.

2) Uji T Parsial

Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas X1 SMK Negeri 1 Patrol Indramayu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Tahap-tahap untuk memperoleh hasil uji adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa, dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa.

Tabel 4.8

**Hasil Uji T Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap
Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1
Patrol Indramayu**

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	67,536	5,992		11,271	,000
Penggunaan Gadget	-,335	,105	-,333	-3,198	,002

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

Dari tabel Coefficients di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel penggunaan *Gadget* sebesar (-) 3,198 dan nilai sig. sebesar 0,002. Berdasarkan nilai $t_{hitung} = (-) 3,198 > t_{tabel} = 1,663$ dan nilai sig = 0,002 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol. Sedangkan tanda negatif (-) menunjukkan arah berlawanan. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget*, maka

aktivitas beribadah siswa akan berkurang. Begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat penggunaan gadget, maka aktivitas beribadah siswa akan meningkat.

3) Koefisien Determinasi (R^2) dan Interpretasi

Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel output SPSS regresi linier sederhana bagian *Model Summary* sebagai berikut:

Tabel 4.9

Koefisien Determinasi Penggunaan *Gadget* terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,333 ^a	,111	,100	6,887
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget				

Berdasarkan tabel output SPSS Model Summary di atas dapat diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,111. Nilai R Square tersebut berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi (R) yaitu $0,333 \times 0,333 = 0,111$. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah 0,111 atau sama dengan 11,1% yang

menunjukkan besarnya persentase pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa. sedangkan 88,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

b. Analisis Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu, dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang dibantu dengan program *SPSS Statistics Version 26*. Adapun output SPSS uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel dan penjelasan berikut ini:

1) Persamaan Regresi

Tabel 4.10

Analisis Regresi Sederhana Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Coefficients^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Model					

(Constant)	34,604	5,013		6,903	,000
Perhatian Orang Tua	,236	,084	,296	2,809	,006
a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah					

Dari tabel **Coefficients** output SPSS diatas dapat diketahui bahwa nilai Constant (a) sebesar 34,604 sedangkan nilai perhatian orang tua (b/ koefisien regresi) sebesar 0,236. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$\begin{aligned}
 Y &= a+bX \\
 &= 34,604+0,236X
 \end{aligned}$$

Dari persamaan diatas dapat diterjemahkan bahwa konstanta sebesar 34,604 mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel aktivitas beribadah sebesar 34,604. Adapun koefisien regresi perhatian orang tua sebesar 0,236, artinya setiap penambahan 1% tingkat perhatian orang tua (X₂), maka nilai aktivitas beribadah siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,236. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa perhatian orang tua berpengaruh positif terhadap aktivitas beribadah siswa. Artinya semakin tinggi tingkat perhatian orang tua, maka aktivitas beribadah siswa akan

meningkat. Begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat perhatian orang tua, maka aktivitas beribadah siswa akan berkurang.

2) Uji T Parsial

Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas SMK Negeri 1 Patrol Indramayu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Tahap-tahap untuk memperoleh hasil uji adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap Aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap kesadaran beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa, dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa.

Tabel 4.11

**Hasil Uji T Pengaruh Perhatian Orang Tua
Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI
SMK Negeri 1 Patrol Indramayu**

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	34,604	5,013		6,903	,000
Perhatian Orang Tua	,236	,084	,296	2,809	,006

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

Dari tabel Coefficients di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel perhatian orang tua sebesar 2,809 dan nilai sig. sebesar 0,006. Berdasarkan nilai $t_{hitung} = 2,809 > t_{tabel} = 1,663$ dan nilai sig = $0,006 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat perhatian orang tua, maka aktivitas beribadah siswa akan meningkat. Begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat

perhatian orang tua, maka aktivitas beribadah siswa akan berkurang.

3) Koefisien Determinasi (R^2) dan Interpretasi

Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel output SPSS regresi linier sederhana bagian *Model Summary* sebagai berikut:

Tabel 4.12
Koefisien Determinasi Penggunaan Gadget terhadap
Aktivitas Beribadah Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,296 ^a	,088	,077	6,976
a. Predictors: (Constant), Pehatian Orang Tua				

Berdasarkan tabel output *SPSS Model Summary* di atas dapat diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,088. Nilai R Square tersebut berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi (R) yaitu $0,296 \times 0,296 = 0,088$. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah 0,088, atau sama dengan 8,8% yang menunjukkan besarnya persentase pengaruh perhatian

orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa. sedangkan 91,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

c. Analisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu, dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang dibantu dengan program *SPSS Statistics Version 26*. Adapun output SPSS uji regresi linier berganda dapat dilihat pada tabel dan penjelasan berikut ini:

1) Persamaan Regresi

Tabel 4.13

Analisis Regresi Linier Berganda Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Coefficients^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Model					

(Constant)	53,757	7,029		7,648	,000
Penggunaan Gadget	-,363	,099	-,360	-3,649	,000
Perhatian Orang Tua	,259	,078	,326	3,305	,001
a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah					

Dari tabel *Coefficients output* SPSS di atas dapat diketahui bahwa nilai Constant (a) sebesar 53,757, sedangkan nilai penggunaan *Gadget* (b_1) sebesar -0,363 dan nilai perhatian orang tua (b_2) sebesar 0,259. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$\begin{aligned}
 Y &= a + b_1 X_1 + b_2 X_2 \\
 &= 53,757 + (-0,363) + 0,259
 \end{aligned}$$

Dari persamaan di atas dapat diterjemahkan bahwa konstanta sebesar 53,757 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel aktivitas beribadah siswa sebesar 53,757. Adapun Koefisien regresi variabel penggunaan *gadget* sebesar -0,363 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% penggunaan *gadget* (X_1) maka aktivitas beribadah siswa (Y) akan menurun sebesar -0,363. Dan koefisien regresi variabel perhatian orang tua sebesar 0,259. mengandung arti bahwa setiap penambahan 1%

perhatian orang tua (X2) maka aktivitas beribadah akan meningkat sebesar 0,259..

2) Uji F Simultan

Uji F digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* (X1) dan perhatian orang tua (X2) terhadap aktivitas beribadah siswa (Y) kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramyu secara simultan atau bersama-sama dengan menggunakan analisis regresi linier berganda.

Tahap-tahap untuk memperoleh hasil uji F adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Dasar pengambilan keputusannya adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada pengaruh antara penggunaan *Gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah

siswa, dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa.

Tabel 4.14

Hasil Uji F Pengaruh Antara Penggunaan *Gadget* Dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	947,434	2	473,717	11,195	,000 ^b
	Residual	3427,518	81	42,315		
	Total	4374,952	83			
a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah						
b. Predictors: (Constant), Pehatian Orang Tua, Penggunaan Gadget						

Dari tabel ANOVA di atas dapat diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 11,195 dan nilai sig. sebesar 0,000. Berdasarkan nilai $F_{hitung} = 28,737 > F_{tabel} = 3,11$ dan nilai sig = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara

penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK 1 Patrol Indramayu. Artinya apabila tingkat penggunaan *gadget* rendah dan perhatian orang tua baik, maka aktivitas beribadah siswa akan meningkat, namun apabila tingkat penggunaan *gadget* tinggi dan perhatian orang tua rendah, maka aktivitas beribadah siswa akan berkurang.

3) Koefisien Determinasi (R^2) dan Interpretasi

Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada tabel SPSS regresi linier berganda bagian *Model Summary* sebagai berikut:

Tabel 4.15
Koefesien Determinasi Pengaruh Penggunaan *Gadget*
dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas
Beribadah Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,465 ^a	,217	,197	6,505
a. Predictors: (Constant), Pehatian Orang Tua, Penggunaan Gadget				

Berdasarkan tabel output *SPSS Model Summary* di atas dapat diketahui nilai koefesien determinasi (R

Square) sebesar 0,217. Nilai R Square tersebut berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi (R) yaitu $0,465 \times 0,465 = 0,217$. Besarnya nilai koefisien determinasi adalah 0,217 atau sama dengan 21,7% yang menunjukkan besarnya persentase pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa. Sedangkan sisanya 78,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

C. Interpretasi dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, peneliti melibatkan tiga variabel utama, yaitu variabel penggunaan *gadget* (X1) dan perhatian orang tua (X2) sebagai variabel independen dan aktivitas beribadah sebagai variabel dependen (Y). Berdasarkan hasil interpretasi statistika maka kajian pembahasan lebih mendalam disajikan sebagai berikut:

- a. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Hasil pengujian secara statistik (Tabel 4.8) dapat dikemukakan bahwa penggunaan *gadget* siswa memiliki pengaruh terhadap aktivitas beribadahnya. Hal ini mendukung

terhadap hipotesis yang menyatakan penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap aktivitas beribadah siswa. Dengan nilai $t_{Hitung} = 3,198 > t_{Tabel} = 1,663$ dan nilai sig = 0,00. Adapun besar pengaruh negatif variabel (X1) terhadap variabel (Y) adalah 0,111 sama dengan 11,1%.

Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan baik untuk berkomunikasi, pendidikan, sosial maupun hiburan seperti melihat video di youtube, mendengarkan musik, bermain game dan lain sebagainya. Hal tersebut bisa saja akan membuat seseorang lupa akan waktu dan kewajibannya. Namun ketika seseorang tersebut dapat meminimalisir penggunaan *gadgetnya* akan mampu membagi waktunya dan dapat meningkatkan aktivitas beribadahnya. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Santika Fatmawati dalam skripsinya yang menjelaskan bahwa semakin sering siswa menggunakan *gadget*, semakin malas seorang siswa melakukan aktivitas beribadah seperti shalat, membaca al-qur'an dan belajar.⁶⁰ Dan jurnal yang dilakukan oleh Mulki Liambana dan Hasan Bin Juhanis mengatakan bahwa, banyaknya penggunaan media sosial yang tidak tepat,

⁶⁰ Santika Fatmawati, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Ibadah Siswa SMP Negeri 166 Jakarta*, 2017.

menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan sehingga aktivitas yang lain mereka tinggalkan dan mereka tidak memperdulikan lagi apa yang lebih utama dikerjakan mereka hanya sibuk dengan bermain *gadget* nya salah satunya handphone yang mereka miliki sehingga waktu untuk ibadah menjadi sedikit bahkan tidak beribada karena asik memainkan *gadget*nya.⁶¹

- b. Pengaruh perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa siswa XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Hasil pengujian secara statistik (Tabel 4.11) dapat dikemukakan bahwa perhatian orang tua siswa memiliki pengaruh terhadap aktivitas beribadahnya. Hal ini mendukung terhadap hipotesis yang menyatakan perhatian orang tua berpengaruh terhadap aktivitas beribadah siswa. Dengan nilai $t_{Hitung} = 2,809 > t_{Tabel} = 1,663$ dan nilai sig = 0,00. Adapun besar pengaruh positif variabel (X2) terhadap variabel (Y) adalah 0,088 sama dengan 8,8%.

Hal ini berarti bahwa orang tua yang selalu memberikan perhatian kepada anaknya seperti memilih lingkungan yang

⁶¹ Mulki Liambana, Hasan Bin Juhani, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa Kelas 9 Madrasah Tsanawiyah Suhada Desa Waitini Kecamatan Mangoli Timur kabupaten Kepulauan Sula", *Al-Nushihah*, Vol. 4, No. 1, (2022), hlm. 38.

baik untuk anak, memberikan perawatan yang cukup, mendidik dan melatih anak, memberikan kasih sayang, memberikan pembinaan keagamaan, mencukupi kebutuhan hidup anak baik itu kebutuhan psikis maupun kebutuhan jasmani, dan memberikan teladan kepada anaknya khususnya dalam hal beribadah, akan timbul perasaan bahwa anak mendapatkan dukungan dari kedua orang tuanya, anak pun mengetahui hal-hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan oleh agama dan sadarnya akan kewajiban dalam beribadah. Sehingga dalam hal ini semakin tinggi perhatian orang tua terhadap siswa maka semakin baik pula aktivitasnya dalam beribadah. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Amirul Mahmudy dan M. Bakhrudin dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa pentingnya peran orang tua perkembangan pendidikan keagamaan yaitu salah bagi anak, termasuk dalam pola asuh yang akan membentuk karakter dan sikap anak yang berbeda-beda.⁶²

⁶² A Mahmudy and M Bakhrudin, “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Keemandirian Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No.1, (2018), hlm.4.

- c. Pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua kepada siswa terhadap aktivitas beribadah siswa XI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Hasil pengujian secara statistik (Tabel 4.14) dapat dikemukakan bahwa penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua siswa secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap aktivitas beribadah siswa. Hal ini mendukung terhadap hipotesis yang menyatakan penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua berpengaruh terhadap aktivitas beribadah siswa. Dengan nilai $F_{Hitung} = 11,195 > F_{Tabel} = 3,11$ dan nilai $sig = 0,000$. Adapun besar pengaruh variabel (X1) terhadap variabel (Y) adalah 0,217 sama dengan 21,7%.

Hal ini berarti bahwa aktivitas beribadah siswa dapat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua. Dimana apabila tingkat penggunaan *gadget* rendah dan perhatian orang tua baik, maka aktivitas beribadah siswa akan meningkat, namun apabila tingkat penggunaan *gadget* tinggi dan perhatian orang tua rendah, maka aktivitas beribadah siswa akan berkurang.

Sejalan dengan Umi Hayati dalam jurnalnya yang menyebutkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas

beribadah seseorang, terdapat dua kategori faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁶³ Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap. Contohnya, jika seseorang memiliki nilai-nilai agama yang kuat, kemungkinan besar mereka akan aktif dalam kegiatan ibadah. Ada banyak faktor yang memengaruhi perilaku manusia. Jika faktor dalam diri anak baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik, begitu juga sebaliknya ketika faktor dari dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia, seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan institusi, media komunikasi, dan teman bermain.

Penggunaan *gadget* dan tingkat perhatian orang tua terhadap anak merupakan aspek dari faktor eksternal yang turut berperan dalam membentuk kecenderungan perilaku beribadah seseorang. Penelitian ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi, seperti penggunaan *gadget*, dapat menjadi bagian dari faktor eksternal yang memengaruhi cara seseorang mendekati kegiatan

⁶³ Umi Hayati, “Nilai-Nilai Dakwah, Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial”, *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, Vol. 2, No. 2, (2017), hlm. 175-192.

ibadah. Selain itu, peran orang tua dalam memberikan perhatian dan nilai-nilai agama juga turut memainkan peran penting dalam membentuk landasan perilaku beribadah anak. Oleh karena itu, melibatkan faktor eksternal, termasuk penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua, menjadi suatu aspek penting dalam memahami dinamika aktivitas beribadah individu.

Adapun dalam mengelola penggunaan *gadget*, penting bagi individu untuk menetapkan kontrol yang efektif terhadap konten yang diakses dan intensitas penggunaan. Kebiasaan penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan dapat menimbulkan risiko melupakan tanggung jawab seperti waktu belajar dan ibadah. Namun, apabila seseorang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang menekankan kedisiplinan beribadah dan menerima perhatian yang baik dari orang tua, maka kemungkinan besar akan tumbuh sikap disiplin dalam menjalankan ibadah.

Sehingga dalam hal ini manfaat perhatian orang tua tidak hanya terbatas pada nilai-nilai agama, tetapi juga pada praktik ibadah. Dengan memberikan perhatian, pengawasan, bimbingan, pembinaan, dan pendidikan agama, serta memberi teladan yang baik, orang tua dapat memainkan peran kunci dalam membentuk tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan beribadah. Selain itu, perhatian orang tua terhadap kehidupan sehari-hari anak, baik di rumah maupun di sekolah, termasuk

interaksi dengan teman sebaya, dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan kebiasaan beribadah yang positif. Oleh karena itu, pengaruh positif orang tua terhadap kehidupan anaknya mencakup aspek spiritual dan praktik keagamaan, yang turut membentuk fondasi nilai-nilai yang mendalam.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap aktivitas beribadah siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} penggunaan *gadget* bernilai negatif (-) sebesar 3,198 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,663, artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} , maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu. Adapun nilai determinasinya sebesar 0,111 atau sama dengan 11,1%
2. Perhatian orang tua berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas beribadah siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} perhatian orang tua bernilai positif (+) sebesar 2,809 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,663, artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1

Patrol Indramayu. Adapun nilai determinasinya sebesar 0,088 atau sama dengan 8,8%

3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} sebesar 28,737 sedangkan nilai F_{tabel} sebesar 3,11, artinya nilai F_{hitung} lebih besar dari pada nilai F_{tabel} maka H_0 ditolak. karena nilai b dari persamaan regresi berganda adalah $Y = 53,757 + (-0,363) + 0,259$ maka arah pengaruh variabel penggunaan *gadget* adalah negatif, sedangkan pada variabel perhatian orang tua adalah positif. Dapat disimpulkan bahwa apabila tingkat penggunaan *gadget* rendah dan perhatian orang tua baik atau meningkat maka aktivitas beribadah siswa akan meningkat. Adapun nilai koefisien determinasinya (R^2) adalah 0,217 atau sama dengan 21,7%.

B. Saran

Dari hasil analisis data dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap aktivitas beribadah siswa XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Kepada pengguna *gadget* khususnya siswa diharapkan agar dapat menyeimbangkan penggunaan *gadget* dalam kehidupan

sehari-hari dan hendaknya siswa lebih aktif berinteraksi secara tatap muka dengan lingkungan sekitarnya.

2. Kepada orang tua hendaknya melakukan pengawasan dan tindakan tegas terhadap anak-anaknya terutama dalam penggunaan *gadget*, sebaiknya orang tua dapat menjelaskan dampak dari penggunaan *gadget*.
3. Kepada lembaga SMK Negeri 1 Patrol Indramayu diharapkan agar membuat peraturan dan sanksi yang tegas kepada siswa yang menggunakan *gadget* dan memainkannya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ataupun ketika waktu shalat sudah tiba.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti terkait tentang penggunaan *gadget*, perhatian orang tua, dan aktivitas beribadah diharapkan mengkaji lebih banyak referensi dan lebih mempersiapkan dalam proses pengambilan atau pengumpulan data, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeng Hudaya, “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik”, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 4, No. 2, (2018).
- Afif Anshori, *Dzikir dan Kedamaian Jiwa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 33.
- Ahmad Thib Raya and Siti Musdah Mulia, *Menyelami Seluk-Beluk Ibadah Dalam Islam*, (Jakarta: Kencana, 2003).
- Ali Anwar Yusuf, *Studi Agama Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003).
- Ali Siyoto, Sandu & Sodiq, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2013).
- Amin Syukuri dan Fathimah Utsman, *Insan Kamil, Paket Pelatihan Seni Menata Hati(SMH)Lembkota*, (Semarang,: CV Bima Sakti, 2006).
- Ashif Aaz-Zafi, “Pemahaman dan Penghayatan Peserta Didik Tentang Ibadah dalam Pembelajaran Fiqih di MI Manafiul Ulum Gebog KudusP”, *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.6, No.1, (2020).
- Bima Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989).
- Candra Anugrah Putra, “Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran”, *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 2, (2017).
- Christiany Juditha, “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur’an pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar”, *E-Jurnal IPTEK KOM* 13, (2011).
- Deny Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014).
- Dr. H. Khoiru Abror, *Fiqh Ibadah*, (Bandar Lampung: Phonix, 2019).
- Farida Husain, “Dzikir Dalam Islam”, *Ilmiah XI*, (2008).
- Fitriyah mahdah, “Analisis Kemampuan Membaca Al-Qur’an dalm Prepektif Sosiologi Pengetahuan”, *Mashda: Jurnal Studi Al-Qur’an dan Hadis*, Vol. 2, No.2, (2020).

- Haitami Salim, Pendidikan Agama dalam Keluarga, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Medis, 2013),.
- Hamdani Bakran Adz-Dzakiey, *Prophetic Intelegence Kecerdasan Kenabian, Menumbuhkan Potensi Hakiki Insani Melalui Pengembangan Kesehatan Ruhai*, (Yogyakarta: Islamika, 2004).
- Hasan bin Hamam, *Terapi dengan Ibadah: Istighfar, Sedekah, Doa, Al-Qur'an, Sholat, Puasa*, (Solo: Aqwan, 2010).
- Hasbi As-Shiddeqy, *Pedoman Dzikir dan Doa*, (Jakarta:, Bulan Banting, 2009).
- Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).
- Hendro Setyo Wahyudi dan Mita Puspita Sukmasari , “*Teknologi dan Kehidupan Masyarakat*”, *Jurnal Analisa Sosiologi*, Vol.3, No.1, (2018).
- Hidayatullah, *Fiqh*, (Banjarmasin:, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2019).
- John B Horrigan, *New Internet Usesrs: What They Do Online, what They Don't and Implications For The Net's Future*, (Pew Intenet and American Life Project, 2002).
- Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014).
- Muh Hajir Nonci, “Eksistensi Ibadah Dalam Kehidupan Orang Beriman”, *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Isla*, Vol. 9, No. 1, (2022).
- Muhammad Iqbal A Ghazali, *Keutamaan Membaca dan Menghafal Al-qur'an*, (Islamhouse.com, 2010).
- Murtadha Muthahhari, *Energi Ibadah: Selami Makna Rath Kematangan Bati, Terj. Dari Thaharah Al-Ruh Oleh asy'ari Khatib*, (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2007).
- Negei Manado, “Hubungan Penggunaan”, *ejournal Keperawatan (e-Kep)* , Vol. 3, No.2, (2015).
- Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Pada Anak* , (Yogyakarta: Javalitera, 2017).
- Pengaruh Green et al, “Pengaruh Green Marketing dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia, (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter

- @TheBodyShopIndo)", *Jurnal Ilmiah M.Progress*, Vol. 10, No. 1, (2020).
- Puji Asmaul Cushna, "Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, (2017).
- Putri Nurbaiti Rohmah, "Hubungan Antara Intensitas Berdoa Dengan Ketenangan Batin Lansia Di Era Pandemi Covid-19", *Rpository Radenintan.Ac.id*, 2020.
- S Tatang, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pusaka Setia, 2012).
- Samsul Munir Amin, *Energi Dzikir*, (Jakarta: Bumiaksara, 2008).
- Sugyono, *Metode Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sulaiman Rasjid, *Fiqih Ibadah*, (Bandung, Sinar Baru, 1990).
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* , (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).
- Sya'ban Fuadi, *Al-Qur'an Membina Jiwa dan Moral Manusia Seutuhnya*, (Kudus: Menara, 2009).
- Terjemah Fathul Mu'in 1*, (Kudus: Menara, 1980).
- Tim Redaksi, *Ensiklopedia Islam, Jilid 6*, (Jakarta: PT Lehtiar Baru Van Houve, 2008).
- Ujang Dedih dan Qiqi Yulia Zakiyah dan Jeri Oky Melina, "Perhatian Orang Tua Dalam Pendidikan Keagamaan Anak DI Rumah Hubungannya dengan Perilaku Mereka di Lingkungan Sekolah", *Atthula: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, Vol. 4, No. 1, (2019).
- Umi Hayati, " Nilai-Nilai Dakwah, Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial", *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, Vol. 2, No. 2, (2017).
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*, Edisi Revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Wiratna Sujarweni, *Spss Untuk Paramedia*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2012).
- Yusuf Qardawi, *Fiqih Puasa*, (Surakarta, Era Intermedia, 2000).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax : +62 24 7615387
Email :
s1.pa1@walisongo.ac.id
Website:
<http://fik.walisongo.ac.id/>

Nomor : B-6074/Un.10.3/J.1/PP.00.9/12/2022 16 Januari 2023

Lamp. :

Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada

Yth. Bpk. Dr. Abdul Wahib, M.Ag.
Ibu Atika Dyah Perwita, M.M.
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Elok Lutfiyah
2. NIM : 1903016055
3. Semester ke- : 7
4. Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perhatian Orang Tua Terhadap Kesadaran Beribadah Siswa Kelas VIII di MTs Bugel An-Nur Indramayu.*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.



An. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 2

Surat Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 3527/Un.10.3/D1/TA.00.01/09/2023

5 September 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Elok Lutfiyah

NIM : 1903016055

Yth.

Kepala SMK Negeri 1 Patrol
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Elok Lutfiyah

NIM : 1903016055

Alamat : Desa. Bugel, RT. 01, RW. 01, Kec. Patrol, Kab. Indramayu

Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perhatian Orang Tua Kelas VI di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Pembimbing :

1. Bpk. Dr. Abdul Wahib, M. Ag
2. Ibu. Atikah Dyah Perwita, M.M

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 15 hari/bulan, mulai tanggal 5 September 2023 sampai dengan tanggal 19 September 2023 Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih. Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 3

Surat Diterima Riset



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH IX
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI I PATROL
Jalan Raya Bugel Blok Badak RT 01 RW 01 Desa Bugel Kecamatan Patrol Telp (0234) 564510
Email smksatupatrol10@yahoo.co.id Website www.smkn1patrol.sch.id
INDRAMAYU (45258)

Nomor : 420/1856-SMKN1/CDP.IX/ IX /2023
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Di
Jl. Prof Hamka Km.2 Semarang 50185.

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat Dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Nomor :
3527/Un.10.3/D1/TA.00.01/09/2023 tanggal 5 September 2023 Perihal Permohonan izin
Riset. Maka dengan ini kami memberikan izin Riset kepada :

Nama : **ELOK LUTFIYAH**
NIM : 1903016055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (S1)

Bersama dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas kami terima untuk
melaksanakan Riset di instansi kami.

Demikianlah surat izin Riset ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Indramayu, 6 September 2023

Direktur Sekolah,



FATCURROCHMAN, ST., M.Pd
Pembina Tingkat I
NIP. 19710120 200604 1 002

Lampiran 4

Nota Dinas

NOTA DINAS

Semarang, 05 Desember 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa XI SMK Negeri 1 Patrol Indramayu**
Nama : Elok Lutfiyah
NIM : 1903016055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu alaikum wr. Wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP: 196911141994031003

Pembimbing II,



Atika Dyah Perwita, M. M.
NIP. 198905182019032021

Lampiran 5

Daftar Guru dan Staf SMK Negeri 1 Patrol

No	Nama	Status	Jabatan
1	Rudy Fatchurrochman, S.T., M.Pd.	ASN PNS	Kepala Sekolah
2	Tini Rustini, S.Sos., M.Pd	ASN PNS	Wakasek Kesiswaan
3	Niman Carniman, S.Pd	ASN PNS	Wakasek Humas
4	Bukhori, S.Pd	ASN PNS	Guru
5	Arief Rahman, S.Pd	ASN PPPK	Guru
6	Ade Wulandari, S.Kom	ASN PPPK	Guru
7	Indri Ekawati, S.Kom	ASN PPPK	Guru
8	Iman Arifin, S.Pd	ASN PPPK	BPP
9	Absori, S.St	ASN PPPK	Guru
10	Shihie Afrahi, S.T.	ASN PPPK	Wakasek kurikulum
11	H. Heri Sugeri, S.T	ASN PPPK	Ketua Progam Keahlian
12	Abdul Hanan, S.St	ASN PPPK	Guru
13	Supriyanto, S.Pd	ASN PPPK	Guru
14	Carudin, S.Pd	ASN PPPK	Guru
15	H. Saekhu, S.Pd	ASN PPPK	Guru
16	Adhi Marwanudin, S.T.	ASN PPPK	Guru
17	Kusman Permana, S.T.	ASN PPPK	Guru
18	Rustiyanti, STP	ASN PPPK	Guru
19	Agah Anggara Rakhman, S.T.	ASN PPPK	Guru
20	Inggianingrum, S. Si	ASN PPPK	Guru

21	Supriatna, S.Pd.	ASN PPPK	Guru
22	Rohandi, S.Kom., Gr.	ASN PPPK	Guru
23	Asep Fatullah, S.ST	ASN PPPK	Guru
24	Yayat Hisyanto, S.Kom.	ASN PPPK	Ketua Progam Keahlian
25	Fery Safi'I, ST	ASN PPPK	Guru
26	Selin, S. Pd.	ASN PPPK	Guru
27	Nana Refliana, S.Pd	ASN PPPK	Wakasek Sarana dan Prasarana
28	Melani, S.Pd.I	ASN PPPK	Guru
29	Saeroji, S.Pd	ASN PPPK	Guru
30	Susanti, S.Pd	GTK	Guru
31	Titin Maryati, S.Pd.I	GTK	Guru
32	Hj. Wastiri, S.Pd	GTK	Guru
33	Rhisma Septalia, S.Pd	GTK	Bimbingan Konseling
34	Achmad Asep Saefuddin Koharruddin, S.Tr.T	GTK	Guru
35	Dewi Yulinda, S.Si	GTK	Guru
36	Heni Heniyawati, S.Pd.Ing	GTK	Guru
37	Irma Dwi Oktawati, S.Pd	GTK	Guru
38	Turhaeni, S.Pd	GTK	Guru
39	Hj. Eka Komala, S.Pd	GTK	Guru
40	Widiana, S.T.	GTK	Guru
41	Iswatun, S.Pd	GTK	Guru
42	Diahpuri Kahyani, S.Pd	GTK	Guru
43	Zaenudin Nuh Soleh, S.Pd.I	GTK	Guru
44	Umu Hani, S.Pd	GTK	Guru

45	Rahmat Hidayat, S.T	GTK	Guru
46	Fadli Maulana Ghilman Maghfuri., S.Pd	GTK	Guru
47	Iyan Heryana, S.Pd	GTK	Guru
48	Fauziah Rizqi, S.Kom.	GTK	Guru
49	Lulu Ilma'nunah, S.Pd.	GTK	Bimbingan Konseling
50	Rifky Bihan Muhammad, S.Pd.	GTK	Bimbingan Konseling
51	Wasteri, S.Pd.	GTK	Guru
52	Rosidi	ASN PNS	Kepala Tata Usaha
53	Wardi Nuryanto, S.Pd.	PTK	Staff Tata Usaha
54	Arifin, SE	PTK	Staff Tata Usaha
55	Lina Herlina	PTK	Staff Tata Usaha
56	Rolan Janur Indra Guna	PTK	Staff Tata Usaha
57	Leni Apriani, S.Pd.	PTK	Staff Tata Usaha
58	Cuhendra	PTK	Staff Tata Usaha
59	Cadirah	PTK	Staff Tata Usaha
60	Syarifudin	PTK	Staff Tata Usaha
61	Moh. Zakki Algifari	PTK	Staff Tata Usaha
62	Uminah	PTK	Staff Tata

			Usaha
63	Muhammad Umar Maulana	PTK	Staff Tata Usaha
64	Suli	PTK	Staff Tata Usaha
65	Erwan Jaya, S.Pd.	PTK	Staff Tata Usaha
66	Ikha Farikha	PTK	Staff Tata Usaha
67	Bakri, S.Ag.	Ketua Komite	Ketua Komite Sekolah

Lampiran 6

Daftar Responden

No	Nama	Kelas
1	Afrijal Maulana	TM 1
2	Anita Amelia	TM 1
3	Davit	TM 1
4	Dhea Maylina	TM 1
5	Dhurotun Nasî Ah	TM 1
6	Rifki Ilham Ramadhan	TM 1
7	Rosalinda	TM 1
8	Ahmad Fakhurroji Ilham	TM 2
9	Bagus Ahmad Evan Nurhafiedz	TM 2
10	Dicky Syahputra	TM 2
11	Egip Wahyu Ilham Dani	TM 2
12	Fasha Ardiansyah	TM 2
13	Ifan Riyanto	TM 2
14	Niko Firmansyah	TM 2
15	Rizki Dwi Yan	TM 2
16	Amdana	TM 3
17	Amelia April	TM 3
18	Aulia	TM 3
19	Muhamad Faisal	TM 3
20	Muhamad Farhan Aprijal	TM 3
21	Siti Nur Aisah	TM 3
22	Siti Nurhayati	TM 3
23	Andika Ramadan	TM 4
24	Anggara	TM 4
25	Mohamad Syafiq	TM 4
26	Muhamad Abdul Ghoni	TM 4
27	Muhammad Al Luqman Shalfiafafi	TM 4
28	Rizky Bagus Setiawan	TM 4
29	Imel Dwi Citra Lestari	TM 4
30	Windy Anggraeni	TM 4
31	Ahmad Niko Pangestu	TO 1

32	Aidilah Adhawa	TO 1
33	Akmadian	TO 1
34	Muhammad Adnan Prakasa	TO 1
35	Novita Ditriyani	TO 1
36	Ranu Wira Putra	TO 1
37	Viko Femi Fahreza	TO 1
38	Warto Anggoro	TO 1
39	Apyansyah	TO 2
40	Ardi Pratama	TO 2
41	Denu Prakasa	TO 2
42	Gilang Ramadan	TO 2
43	Hesty Palentiyo	TO 2
44	Kevin	TO 2
45	Zanuar Ahmade	TO 2
46	Azril Afriyansyah	TO 3
47	Cinta Rohani	TO 3
48	Diki Irfansyah	TO 3
49	Fitri Handayani	TO 3
50	Ifan Habi Saputra	TO 3
51	Kiki Rosa	TO 3
52	Muhamad Hajidin	TO 3
53	Arlin Kiss	TKJT 1
54	Dewi Riyanti	TKJT 1
55	Felisia Zoelina	TKJT 1
56	Habib Akhmad Alghifari	TKJT 1
57	Hesky El Kiss	TKJT 1
58	Maria Angella	TKJT 1
59	Maulani	TKJT 1
60	Mayla Faiza	TKJT 1
61	Reva Herlina	TKJT 1
62	Adjie Putra	TKJT 2
63	Bulan Dari	TKJT 2
64	Rembulan	TKJT 2
65	Rio Ramadani	TKJT 2
66	Siti Lubnah Setiwati	TKJT 2
67	Wisnu Aditiya	TKJT 2

68	Yoga Ferdiansyah	TKJT 2
69	Zhoya Aulia Citra	TKJT 2
70	Anisah	TKJT 3
71	Ariska	TKJT 3
72	Daimah Tussolehah	TKJT 3
73	Dea Marisa	TKJT 3
74	Kuryati	TKJT 3
75	Laelatul Afifah	TKJT 3
76	Putri Auliya	TKJT 3
77	Saskia	TKJT 3
78	Chelsea Salwalia Safitri	TKJT 4
79	Ela Juliyah	TKJT 4
80	Epi	TKJT 4
81	Intan Pandini	TKJT 4
82	Livia Oktarina	TKJT 4
83	Qeysiah Laura Dillah	TKJT 4
84	Ratna Sari	TKJT 4

Lampiran 7

Kisi-kisi Instrumen Angket

Tabel Variabel X1

Variabel Penggunaan *Gadget*

No	Variabel	Definisi Oprasional	Indikator	Sub Indikator	Nomer Item
1	Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1)	Penggunaan <i>Gadget</i> adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media <i>Gadget</i> sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya.	• Pemanfaatan <i>Gadget</i>	• Pemanfaatan <i>Gadget</i> sesuai dengan kebutuhan	3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 17
			• Frekuensi penggunaan	• Seberapa sering mengoperasikan/menggunakan <i>Gadget</i>	1, 6, 10, 16, 18, 19
			• Durasi penggunaan <i>Gadget</i>	• Seberapa lama mengoperasikan/menggunakan <i>Gadget</i>	2, 11, 14, 20

Tabel Variabel X2

Variabel Perhatian Orang Tua

No	Variabel	Definisi Oprasional	Indikator	Sub Indikator	Nomer Item
1	Perhatian Orang Tua (X_2)	Perhatian orang tua merupakan pemusatan atau konsentrasi jiwa dan fikiran pada suatu objek yang dilakukan ayah dan ibu dalam suatu aktifitas yang dilakukan oleh anaknya.	• Perhatian Fisik	• Memberikan lingkungan yang baik	1
				• Merawat, mendidik dan melatih anak-anaknya	2, 3, 7
				• Memberikan kebutuhan yang cukup	17, 18
			• Perhatian Psikis	• Mendapat kasih sayang	4, 9, 10
				• Mendapat pendidikan dan bimbingan	11, 12, 13
				• Mendapat pembinaan keagamaan	14, 15, 16, 19, 20
				• Memberikan rasa aman	5, 6, 8

Tabel Variabel Y

Variabel Aktivitas Beribadah

No	Variabel	Definisi Oprasional	Indikator	Sub Indikator	Nomer Item
1	Aktivitas Ibadah (Y)	Aktivitas ibadah adalah segala kesibukan yang berkaitan dengan masalah ibadah, artinya kesibukan atau kegiatan, berupa perbuatan yang bertujuan untuk memperoleh ridha Allah Swt.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamalan Ibadah Sholat 	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi melaksanakan sholat • Motif melaksanakan sholat 	1, 2, 11, 12
			<ul style="list-style-type: none"> • Pengamalan Puasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi melaksanakan puasa • Motif melaksanakan puasa 	3, 4, 13, 14
			<ul style="list-style-type: none"> • Kebiasaan membaca Al-Qur'an 	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi membaca al-qur'an • Motif membaca al-qur'an 	5, 6, 15, 16

			<ul style="list-style-type: none"> • Berdzikir 	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi berdzikir • Motif berdzikir 	7, 8, 17, 18, 19
			<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a 	<ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi Berdoa • Motif Berdoa 	9, 10, 20

Lampiran 8

Angket

Instrumen Uji Coba Angket Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Ibadah Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Patrol Indramayu

Identitas Diri

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

- Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda ceklis
- Mohon di isi dengan keadaan yang sebenarnya
- Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai rapot
- Jawaban terjamin kerahasiaannya
- Terimakasih atas bantuannya

Tabel Kuisioner Variabel Penggunaan *Gadget*

No	Pernyataan Responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Saya tidak memainkan <i>gadget</i> setiap hari				
2	Saya tidak membatasi waktu untuk bermain <i>gadget</i>				
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk berkomunikasi				

4	Saya berkomunikasi secara intensif menggunakan <i>gadget</i> dengan teman-teman				
5	Saya lebih suka berkomunikasi lewat <i>gadget</i> dari pada berbicara secara langsung				
6	saya menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran di sekolah				
7	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari informasi				
8	<i>Gadget</i> membantu saya dalam menjejakan tugas				
9	Saya merasa cemas ketika belajar tanpa <i>gadget</i>				
10	saya membagi waktu bermain <i>gadget</i> dengan kegiatan lain				
11	Saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk bermain <i>gadget</i>				
12	Saya mendapatkan banyak teman melalui <i>gadget</i>				
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk hiburan sesaat				
14	Saya menghabiskan waktu kurang dari 3 jam untuk bermain <i>gadget</i>				
15	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengikuti trend atau gaya				
16	Saya bermain <i>gadget</i> ketika waktu luang				
17	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game online sepanjang hari				
18	Saya memainkan <i>gadget</i> sampai larut malam				
19	Saya tidak memainkan <i>gadget</i> seharian penuh				

20	Gadget saya aktif 24 jam				
----	--------------------------	--	--	--	--

Tabel Kuisioner Variabel Perhatian Orang Tua

No	Pernyataan Responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Orang tua mengingatkan dengan siapa saja saya boleh bergaul				
2	Orang tua bertanya kondisi kesehatan saya				
3	Orang tua meminta saya untuk makan tepat waktu				
4	Orang tua memberikan perhatian penuh dalam kegiatan sehari-hari				
5	Orang tua saya memperhatikan tempat belajar				
6	Orang tua mematikan televisi agar tidak mengganggu saya belajar				
7	Orang merawat saya dengan baik				
8	Orang tua saya memberikan rasa aman dan nyaman saat dirumah				
9	Orang tua memberi perhatian dan empati ketika saya sedang ada masalah				
10	Orang tua tidak meluangkan waktu untuk mengobrol santai dan memberi nasihat				
11	Orang tua membantu saya saat mengalami kesulitan dalam belajar				
12	Orang tua memberikan nasihat kepada saya untuk belajar dengan rajin				

13	Orang tua tidak mengatur waktu bermain saya				
14	Orang tua mengingatkan saya untuk menunaikan sholat				
15	Orang tua marah saat saya malas beribadah				
16	Orang tua mengajak saya menghadiri kegiatan keagamaan(pengajian, tahlilan, dan sebagainya)				
17	Orang tua menyediakan/membelikan barang yang menjadi kebutuhan sekolah				
18	Orang tua mencukupi kebutuhan uang saku saya ketika berangkat sekolah				
19	Orang tua saya mengajarkan nilai-nilai agama				
20	Orang tua saya menanamkan sikap sopan santun kepada siapapun				

Tabel Kuisisioner Variabel Aktivitas Ibadah

No	Pernyataan Responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Saya menjalankan sholat fardhu lima waktu				
2	Saya mengerjakan shalat fardhu diawal waktu.				
3	Saya menunaikan ibadah puasa Ramadhan dengan baik dari awal-sampai akhir Ramadhan				
4	Saya melaksanakan salah satu puasa sunah				
5	Saya membaca al-qur'an				

	setiap hari				
6	Saya membaca Al-Qur'an setiap selesai shalat				
7	Saya berdzikir setelah sholat lima waktu				
8	Saya terbiasa berlama-lama dalam berdzikir				
9	Saya berdo'a sebelum dan sesudah melakukan aktivitas				
10	Saya berdoa setelah sholat				
11	Saya masih terus memainkan <i>gadget</i> saat adzan telah berkumandang				
12	Saya melaksanakan sholat karena suruhan/paksaan orang tua				
13	Saya menqodo puasa wajib				
14	Saya berpuasa sunnah karena kemauan sendiri				
15	Saya harus membaca al-qura'an karena penting untuk masa depan saya				
16	Saya langsung memainkan <i>gadget</i> setelah selesai shalat				
17	Saya mengikuti majlis dzikir				
18	Saya memilih bermain <i>gadget</i> dari pada mengikuti kegiatan majlis dzikir				
19	Saat beraktivitas saya mengamalkan dzikir				
20	Saya berdoa hanya ketika mendapatkan masalah				

Lampiran 9

Data Tabulasi Angket Variabel X1

responden	No Butir Soal																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	3	4	4	2	4	4	1	4	3	4	4	3	4	2	3	1	2	3	
2	3	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	2	3	2	2	1	3	
3	2	4	4	4	3	3	2	4	1	2	2	2	2	2	1	3	1	3	1	3	
4	2	1	4	4	2	3	3	4	4	2	1	3	3	3	1	3	4	2	2	4	
5	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	1	3	3	3	2	3	2	4	1	3	
6	4	1	4	4	2	3	4	3	3	2	4	2	3	1	1	3	3	3	1	2	
7	4	1	4	4	2	3	3	4	3	2	3	4	3	1	2	3	4	2	1	1	
8	4	2	4	3	1	4	4	2	4	2	4	4	3	2	3	3	4	2	2	4	
9	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	1	2	4	2	2	1	1	
10	4	1	4	2	2	4	4	4	3	4	1	2	2	3	2	4	4	3	1	4	
11	3	2	4	4	4	3	4	2	4	2	3	4	4	2	2	3	3	4	2	4	
12	4	1	4	4	4	1	1	2	3	1	4	2	3	2	3	4	3	2	1	3	
13	4	2	4	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	2	3	4	4	3	1	3	
14	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	
15	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	2	3	4	2	4	2	2	1	3	
16	4	2	4	4	1	2	4	4	3	4	3	3	4	2	2	3	2	2	2	1	
17	4	1	4	4	4	3	3	1	3	4	2	3	4	4	2	4	4	1	1	4	
18	4	1	4	4	3	4	2	4	4	1	1	2	1	2	2	1	1	4	1	1	
19	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	2	1	
20	4	4	4	4	2	3	2	2	4	4	4	2	4	1	2	3	4	3	1	3	
21	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	3	2	4	3	1	3	3	2	1	4	
22	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	1	3	3	2	1	3	4	4	2	3	
23	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	4	2	4	1	3	3	4	2	2	4	
24	4	1	4	2	4	2	4	4	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	
25	4	1	4	4	3	3	4	4	3	1	4	4	2	3	2	4	3	3	2	3	
26	4	2	4	3	4	3	4	1	2	2	1	3	4	1	4	1	4	4	2	1	
27	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	1	4	
28	4	4	4	3	4	3	4	4	2	1	2	4	3	1	2	2	4	4	3	4	
29	2	2	3	2	4	4	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	
30	4	4	4	4	1	2	4	4	3	2	4	2	3	1	2	4	3	1	1	3	
31	4	1	4	4	3	3	2	4	4	2	3	4	3	1	2	3	4	2	1	1	
32	4	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	4	1	3	
33	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	1	3	4	2	4	3	
34	4	1	3	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	1	
35	4	2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	1	2	3	
36	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	1	2	2	3	4	4	2	3
37	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	3	3	1	2	3	2	4	
38	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	
39	4	4	4	3	4	2	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	4	2	3	4	
40	4	1	4	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	1	1	4	4	3	1	4	
41	4	2	3	2	2	4	1	3	2	4	3	4	2	3	4	3	2	1	3	4	
42	4	2	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4	4	2	1	4	4	3	1	3	
43	4	1	3	3	1	1	4	2	4	3	3	4	4	3	2	4	3	2	2	3	
44	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	1	2	4	4	4	2	1	
45	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	1	2	3	3	2	4	
46	4	1	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	2	1	1	4	4	3	4	4	
47	4	4	2	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	4	4	1	
48	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	1	3
49	2	2	1	3	2	3	2	2	2	1	4	2	3	1	2	4	2	1	2	2	
50	4	1	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	1	4	4	2	1	1	1	
51	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	
52	3	1	4	4	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	2	4	4	1	4	2	
53	3	3	4	2	1	2	2	4	3	3	2	4	3	1	4	3	3	1	1	4	
54	4	1	3	2	3	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	1	
55	4	1	4	4	4	3	7	4	2	1	4	4	4	4	3	4	3	1	1	2	
56	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	4	2	4	
57	4	3	3	4	2	2	4	2	1	2	3	1	4	1	1	3	4	2	2	4	
58	4	1	3	3	4	1	4	4	3	1	2	2	1	4	2	1	3	2	2	2	
59	2	4	2	3	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	4
60	2	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	3	1	
61	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	2	4	4	3	2	4	
62	2	1	3	2	1	2	3	1	4	3	3	3	2	1	3	2	4	1	2	1	
63	4	1	3	2	1	3	3	3	3	1	4	3	4	4	2	2	3	2	1	3	
64	4	4	2	4	2	3	4	2	3	4	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	
65	4	2	4	4	3	3	3	1	3	3	4	2	4	2	2	3	4	4	4	3	
66	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	4	2	3	3	2	3	3	
67	4	2	4	4	1	4	4	3	3	4	4	2	4	4	2	3	4	2	1	3	
68	4	3	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	4	4	1	3	3	
69	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	
70	1	4	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	1	4	
71	4	1	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	
72	4	1	4	4	2	3	4	2	1	3	4	3	2	3	1	2	4	3	2	1	
73	4	1	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	
74	4	3	4	4	2	1	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	2	1	
75	4	4	4	4	3	1	4	3	4	1	3	4	4	4	4	4	4	2	3	1	
76	1	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	4	2	3	2	2	1	3	
77	3	4	4	3	1	3	3	1	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	4	
78	3	1	3	4	4	3	4	4	2	4	3	2	4	4	3	4	2	4	1	2	
79	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2	1	3	4	3	1	4	4	3	2	4	
80	4	4	2	3	2	1	3	2	1	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	
81	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	1	2	3	
82	4	1	4	3	3	4	4	2	2	2	4	2	4	4	2	3	4	4	2	1	
83	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	3	
84	3	1	4	2	2	1	3	1	1	3	3	2	3	1	1	4	3	1	1	1	

Data Tabulasi Angket Variabel X2

Respond	No Butir Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	4
2	3	2	3	4	1	1	4	4	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	4
3	4	2	3	2	2	1	4	4	4	3	2	4	4	3	2	2	4	4	4	
4	4	2	3	2	4	4	3	4	1	2	1	4	3	4	4	1	4	4	3	
5	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	4	4	2	
6	3	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	4	1	3	4	2	4	4	3	
7	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	
8	4	2	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	
9	3	1	4	2	4	1	3	2	1	3	1	4	2	2	2	3	2	4	3	
10	4	2	4	4	1	1	4	2	1	3	1	3	1	4	2	1	4	4	1	
11	3	1	2	2	1	1	4	4	1	4	1	3	3	3	3	1	2	4	1	
12	3	3	3	2	3	2	4	2	2	3	1	4	3	4	4	2	4	2	4	
13	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	4	3	2	4	4	4	
14	4	2	4	2	3	1	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	
15	2	1	2	2	1	4	4	4	4	4	1	3	3	2	2	2	2	3	2	
16	2	1	3	3	2	1	2	4	2	3	1	2	2	4	3	2	4	4	4	
17	3	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	3	3	3	1	4	4	4	
18	2	2	1	1	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	2	3	2	4	2	
19	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	
20	4	4	4	2	1	2	4	4	4	3	2	4	1	4	4	1	4	4	2	
21	3	3	2	4	1	2	3	4	2	3	4	3	2	4	2	4	3	2	4	
22	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	
23	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	1	4	4	4	4	2	4	4	1	
24	4	4	4	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	
25	4	4	4	4	2	2	4	4	1	4	2	2	1	2	2	4	4	4	2	
26	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
27	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	
28	4	3	4	2	2	1	4	2	3	3	4	3	1	3	4	2	4	4	3	
29	2	2	2	4	2	3	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	
30	2	2	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	
31	2	3	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	2	4	4	3	
32	3	2	2	3	2	1	4	4	3	4	2	3	3	2	2	2	4	4	2	
33	2	4	4	3	2	1	4	4	3	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	
34	2	4	4	4	2	3	4	3	3	2	2	4	2	4	4	3	4	4	4	
35	4	4	4	3	2	1	3	4	3	3	1	3	4	4	4	1	3	4	4	
36	4	4	3	2	1	1	4	2	2	3	1	4	2	4	4	1	4	3	4	
37	3	2	3	4	1	1	4	4	1	1	1	2	3	2	2	3	2	3	4	
38	4	4	4	3	4	2	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	
39	1	4	4	2	1	1	4	2	1	4	2	3	4	4	2	4	3	3	2	
40	2	4	4	3	2	1	4	4	2	1	1	4	2	2	1	1	3	4	4	
41	4	2	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	
42	4	4	2	2	3	2	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	
43	1	2	4	4	2	4	4	2	1	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	
44	3	1	2	1	1	1	3	2	1	3	1	4	3	3	3	1	2	3	1	
45	3	3	2	2	1	2	4	4	3	4	2	4	3	4	3	2	4	4	4	
46	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
48	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	4	4	4	
49	3	2	4	2	2	3	1	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	
50	4	3	4	4	2	1	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	
51	4	4	3	4	4	1	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	
52	2	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	
53	2	2	3	3	1	3	4	4	2	4	2	3	3	2	2	1	4	3	4	
54	3	2	4	2	1	1	3	2	2	4	1	2	2	2	4	2	4	4	2	
55	3	3	2	2	2	2	4	2	2	4	3	4	4	4	4	1	4	4	3	
56	4	3	4	2	3	2	1	2	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	
57	4	2	2	1	e	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	
58	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	4	2	2	1	3	2	2	
59	4	3	4	3	3	2	3	2	4	4	4	2	4	3	4	2	3	4	3	
60	3	4	3	3	3	1	3	3	2	3	2	2	2	4	2	4	3	2	3	
61	4	2	3	4	2	1	4	4	2	4	2	3	4	4	3	2	4	4	2	
62	4	2	3	4	2	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	2	4	4	2	
63	3	2	4	4	1	2	4	2	2	4	2	3	4	4	3	2	2	4	2	
64	2	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	3	2	2	1	4	4	2	
65	3	2	4	4	2	2	3	2	4	1	2	4	1	3	2	1	4	4	3	
66	4	2	4	2	2	2	4	4	3	4	2	4	3	3	3	2	4	4	4	
67	1	2	4	4	2	4	3	2	2	4	3	2	4	3	2	2	4	3	4	
68	2	2	4	3	2	2	2	2	2	4	2	1	4	2	3	1	4	4	3	
69	2	2	4	1	1	3	1	1	2	2	3	4	1	2	1	3	2	3	4	
70	2	1	3	4	2	2	1	4	3	2	4	4	2	1	2	2	3	1	3	
71	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	4	4	3	
72	4	1	4	2	4	1	4	2	1	2	3	4	4	3	3	1	4	4	2	
73	4	2	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	
74	4	3	4	4	2	3	4	3	2	4	2	4	1	4	4	4	3	4	4	
75	2	2	2	3	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	
76	3	1	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	4	4	2	2	4	2	2	
77	3	3	3	3	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	2	2	4	4	2	
78	4	2	3	2	2	1	4	3	2	1	2	4	4	3	4	3	2	3	4	
79	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	1	4	3	1	4	4	4	4	
80	4	4	2	2	4	2	3	2	1	3	2	4	3	4	4	4	2	4	4	
81	1	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	1	4	4	4	3	4	4	
82	1	1	2	3	2	4	4	2	1	1	2	4	4	4	4	2	4	4	2	
83	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	
84	4	3	4	4	2	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	

Data Tabulasi Angket Variabel Y

Responden	No Butir Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1
2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	4	2	4	1	1	1	3	1	4	1	2
3	2	2	1	2	2	1	1	1	4	4	4	4	4	4	1	3	1	3	1	4
4	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	4	3	3	2	2	4	2	4	1	4
5	3	3	2	2	2	2	2	1	2	4	3	4	2	2	2	3	2	4	1	2
6	2	2	2	1	3	2	3	2	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3
7	2	2	2	2	3	2	2	2	4	1	3	1	3	3	3	2	1	1	1	2
8	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2
9	2	2	3	2	4	2	2	1	3	4	2	3	3	4	3	1	2	3	2	4
10	2	2	4	1	2	2	2	1	2	4	3	4	1	1	2	3	1	4	1	3
11	2	2	2	2	4	2	2	1	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	1	2
12	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	4	2	4	4	3	2	1	2	3	1
13	3	2	2	3	3	2	2	3	4	4	2	4	4	3	2	2	2	3	1	2
14	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
15	2	3	4	1	1	2	2	1	3	3	2	4	1	1	2	1	1	3	1	4
16	2	2	3	2	1	1	2	3	4	4	2	3	4	2	3	2	2	2	3	2
17	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	3	4	3	4	2	2	2	3	2	3
18	1	1	2	1	2	2	3	1	1	4	1	4	1	1	3	1	2	1	2	2
19	2	2	4	2	3	3	2	3	4	4	3	1	4	2	2	2	3	4	3	2
20	2	4	4	2	2	2	1	1	2	4	3	4	2	2	2	3	2	3	2	4
21	2	3	4	3	4	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	1	2	1	4
22	3	4	4	2	3	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4
23	2	2	4	2	3	2	1	1	4	4	2	4	2	2	2	1	2	3	2	4
24	2	2	4	4	2	2	4	2	4	2	3	3	4	2	4	1	2	4	2	4
25	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	1	2	3	2	4	4
26	3	2	4	2	3	2	3	2	4	4	3	4	3	2	4	1	2	1	4	1
27	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	2	4	2	3
28	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	1	3	2	4	2	4	2	4
29	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
30	2	3	4	1	1	2	2	1	3	3	2	4	1	2	2	1	1	3	1	4
31	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	1	1
32	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	4	3	2	2	3	1	4	1	2
33	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	1	4	1	1
34	4	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	1	4	2	1
35	1	2	3	1	3	2	2	1	1	3	3	2	4	1	2	2	1	2	1	4
36	2	1	2	1	4	2	2	1	2	4	3	2	4	4	2	3	1	3	1	3
37	1	1	3	1	2	2	1	1	2	3	3	4	1	1	1	3	1	4	1	2
38	2	2	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2
39	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	2	4	1	3
40	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	4	4	1	2	2	4	1	4	1	1
41	2	2	4	2	3	1	1	1	2	3	4	2	3	4	2	3	3	1	2	2
42	2	2	4	2	2	2	1	2	4	2	4	2	2	4	2	4	3	1	3	2
43	2	2	3	3	2	2	4	2	4	4	3	4	3	2	2	1	1	4	2	2
44	2	2	4	3	2	2	2	1	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4
45	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	1	2	4	2	3	3	2	3
46	2	2	4	2	2	2	4	4	2	4	4	3	2	2	4	3	1	1	4	4
47	2	2	2	2	2	3	4	4	2	4	4	4	3	2	4	3	1	4	4	4
48	2	3	4	3	3	2	4	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	4
49	1	2	2	2	1	1	1	3	2	3	1	2	4	3	1	2	1	3	2	1
50	2	2	4	2	2	2	1	1	2	3	1	2	3	2	1	1	3	3	1	4
51	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3
52	2	3	4	2	2	2	3	1	2	4	3	4	3	3	3	2	4	2	4	4
53	2	2	2	4	2	1	2	1	3	2	4	4	2	2	2	1	1	3	2	4
54	3	2	2	1	4	4	4	2	4	4	3	3	3	2	4	2	2	4	4	4
55	1	2	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	2	2	1	2	2	3
56	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4
57	3	2	2	3	2	3	4	3	2	4	2	4	4	4	3	3	1	1	2	4
58	2	2	3	2	2	1	1	1	2	4	2	3	2	1	2	2	1	3	1	4
59	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	3	3	2	1	2	1	1	3	2	3
60	2	2	3	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	4
61	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3
62	4	2	2	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4
63	2	1	1	3	4	2	2	3	4	3	4	4	3	1	2	4	1	2	2	1
64	3	2	4	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3
65	2	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4
66	2	2	1	2	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3
67	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3
68	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	2	4	3	1	4	4
69	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	4	4	1	1	4	1	2	3	3	2
70	1	2	3	1	2	3	1	2	3	3	3	4	1	1	2	1	3	3	2	1
71	2	1	2	1	3	1	2	1	1	3	4	2	3	1	2	1	1	1	2	4
72	4	1	3	2	3	2	2	1	3	4	3	3	2	2	4	3	2	4	2	2
73	4	2	3	2	3	3	2	3	4	2	4	3	4	2	4	3	1	4	1	1
74	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2
75	4	1	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	1	4
76	2	2	3	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	4	1	1	2	1	4
77	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	4	3	1	2	3	2	2	2	2	2
78	1	1	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	1	1	1	3
79	2	2	1	1	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	3	1	4	1	4	1
80	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
81	1	2	3	4	2	4	3	3	2	4	3	1	3	4	4	2	3	4	2	4
82	2	2	3	2	2	2	4	2	3	4	1	3	4	4	3	4	2	4	1	1
83	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3	1	3
84	2	1	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	1	3	4	3	3	4	2	3

Lampiran 11

Uji Realibilitas

1. Penggunaan *gadget* (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,618	20

2. Perhatian orang tua X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,813	20

3. Aktivitas Beribadah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,758	20

Lampiran 12

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,24038489
Most Extreme Differences	Absolute	,067
	Positive	,067
	Negative	-,034
Test Statistic		,067
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Lampiran 13

Uji Linieritas

Hasil Uji Linieritas Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Beribadah

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Aktivitas Beribadah * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	1158,890	23	50,387	,940	,550
		Linearity	23,829	1	23,829	,445	,507
		Deviation from Linearity	1135,061	22	51,594	,963	,521
	Within Groups		3216,062	60	53,601		
	Total		4374,952	83			

Hasil Uji Linieritas Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Sisiwa

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Aktivitas Beribadah * Perhatian Orang Tua	Between Groups	(Combined)	2441,494	34	71,809	1,820	,027
		Linearity	384,147	1	384,147	9,736	,003
		Deviation from Linearity	2057,347	33	62,344	1,580	,072
	Within Groups		1933,458	49	39,458		
	Total		4374,952	83			

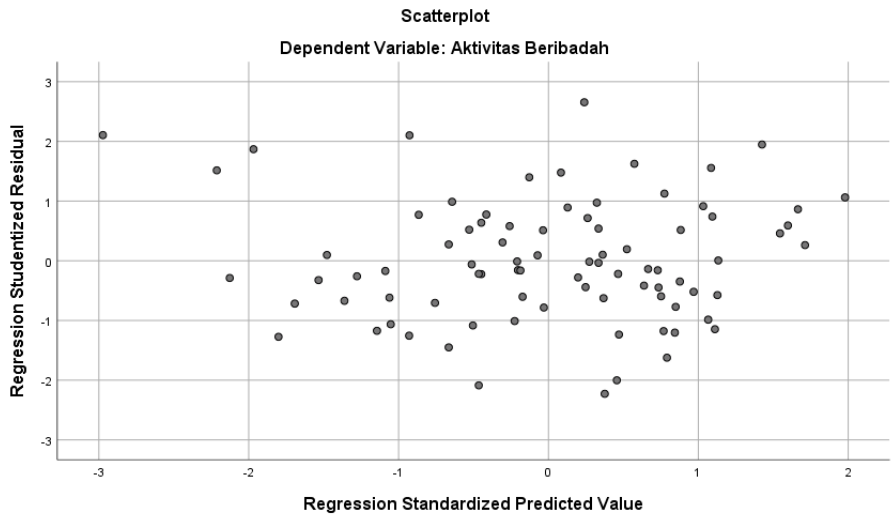
Lampiran 14

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	34,032	7,596		4,480	,000		
	Penggunaan Gadget	,012	,119	,011	,101	,920	,954	1,048
	Pehatian Orang Tua	,234	,086	,294	2,706	,008	,954	1,048
a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah								

Lampiran 15

Hasil Uji Heteroskedasitas



Lampiran 16

Hasil Uji Regresi, Uji T dan Uji F

Hasil Regresi Linier Sederhana Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	67,536	5,992		11,271	,000
Penggunaan Gadget	-,335	,105	-,333	-3,198	,002

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

Hasil Regresi Sederhana Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	34,604	5,013		6,903	,000
Perhatian Orang Tua	,236	,084	,296	2,809	,006

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

Hasil Regresi Linier Berganda Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	53,757	7,029		7,648	,000
Penggunaan Gadget	-,363	,099	-,360	-3,649	,000
Perhatian Orang Tua	,259	,078	,326	3,305	,001

a. Dependent Variable: Aktivitas Beribadah

Lampiran 17

Hasil Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi Penggunaan *Gadget* terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,333 ^a	,111	,100	6,887
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget				

Koefisien Determinasi Perhatian orang tua terhadap Aktivitas Beribadah **Siswa**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,296 ^a	,088	,077	6,976
a. Predictors: (Constant), Pehatian Orang Tua				

Koefisien Determinasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perhatian Orang Tua terhadap Aktivitas Beribadah Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,465 ^a	,217	,197	6,505
a. Predictors: (Constant), Pehatian Orang Tua, Penggunaan Gadget				

Lampiran 18

Dokumentasi Pembagian dan Pengisian Angket





//



RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Elok Lutfiyah
Tempat & Tanggal Lahir : Indramayu, 31 Juli 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Dusun Talang Damai RT.01/RW.01,
Kec. Patrol, Kab. Indramayu, Prov.
Jawa Barat
HP/WA : 083148662119
Email : elok.lutfiyah07@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal

- a. SD Negeri Bugel 1
- b. SMP IT Amsilati Bangsri Jepara
- c. MA Amsilati Bangsri Jepara
- d. UIN Walisongo Semarang

5. Pendidikan Non Formal

1. MDTA Al-Ikhlas 1 Bugel
2. PP. Darussalam Kunir Subang
3. PP. Darul Falah Amsilati Bangsri Jepara
4. Mahad Al-Jami'ah Walisongo Semarang