

**PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh:

Fuji Ayu Hidayatul M

NIM 14130030



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juli, 2018**

**PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP NEGERI 1 SINGOSARI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Fuji Ayu Hidayatul M

NIM. 14130030



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juli, 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI
1 SINGOSARI

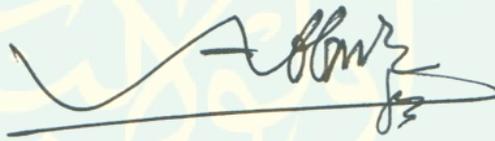
SKRIPSI

Oleh :

Fuji Ayu Hidayatul M
NIM. 14130030

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith M. Si
NIP. 197610022003121003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII DI
SMP NEGERI 1 SINGOSARI**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Fuji Ayu Hidayatul M (14130030)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal..... dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Saarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

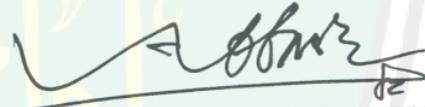
Ketua Sidang

Lutfiya Fathi Pusposari, M.E
198107192008012008



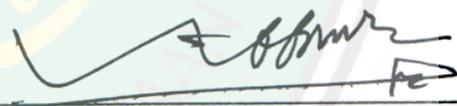
Sekretaris Sidang

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003



Pembimbing,

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003



Penguji Utama

Dr. H. Zulfi Mubaroq, M.Ag
NIP. 197310172000031001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fuji Ayu Hidayatul M

Malang, 22 Juni 2018

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fuji Ayu Hidayatul M
NIM : 14130030
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 22 Juni 2018

Yang membuat pernyataan,



Fuji Ayu Hidayatul M

NIM. 14130030

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kupersembahkan kepada rabb-ku Allah SWT atas besar karunia yang telah engkau limpahkan kepadaku, dengan ini kupersembahkan karya ini teruntuk

Bapakku tercinta M. Hadi Siswanto dan Ibukku tersayang Sri Zulaikha

Terima kasih telah memberikan seluruh kasih sayang, do'a, nasehat serta dukungan yang tiada hentinya dan yang selalu mengiringi dalam setiap langkahku. Dan juga terima kasih telah menjadi sumber inspirasi dan sumber penyemangat dalam dalam kehidupanku dan juga dalam penulisan skripsi ini

Adikku tersayang (Dimas Bagus Wahyu Rosyid dan Khilmi Ratu Fauziah) dan seluruh keluarga besarku

Terima kasih atas semua do'a dukungan serta nasehat yang telah diberikan kepadaku sehingga membuatku tak mudah untuk menyerah dalam menjalani kehidupan ini

Guru-guruku dan Dosen-dosenku

Terima kasih atas semua do'a, dukungan, serta ilmu dan bimbingan berupa nasehat-nasehat yang akan berguna dalam jalanku menuntut ilmu dimanapun aku berada

Teman-teman Seperjuangan

Keluarga besar P.IPS Angkatan 2014 khususnya kelas P.IPS B Angkatan 2014, teman-teman kos Gapika, teman-teman Alumni Pondokku Fathul Hidayah, teman-teman KKM 140, teman-teman PKL SMPN 1 Singosari dan juga sahabat-sahabatku Futi, Fitria, Ema, Dani, Iza, Riska, Rima, Diyah, Puput, Retno, Mia dan Novi, dan juga teman-teman seperjuangan yang lainnya yang tak bisa kusebutkan satu persatu

Terima kasih banyak telah berbagi pengetahuan dan pengalaman serta suka dan duka selama dalam masa perkuliahan, semoga kita senantiasa menjadi hamba yang dicintai oleh Allah SWT. Selamat berjuang dan melangkah ke masa depan semoga kita dapat bisa sukses dimanapun kita berada Aaamiin

MOTTO

وَأَنْ لَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى (٤٠) ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ
الْأَوْفَى (٤١)

Artinya: “Dan bahwa seorang manusia hanya memperoleh apa yang telah disuhalakannya (39) Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya) (40) Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna (41)” (Q.S. An-Najm: 39-41)

Menyia-nyiakan waktu lebih buruk dari kematian. Karena kematian memisahkanmu dari dunia, sementara menyia-nyiakan waktu memisahkanmu dari Allah

~Imam bin Al-Qayim~

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kami. Sehingga atas limpahan kasih sayangnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Pemakaian Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Singosari”** dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung nabi akhiruzaman Nabi Muhammad SAW beliau adalah lentera dalam kehidupan ini yang telah menuntun kita dari zaman gelap gulita menuju zaman yang semakin terang benderang yakni yang berupa dinul islam atau agama islam. Semoga kita tergolong sebagai orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafa'at di akhirat kelak Aamiin.

Dengan segala daya dan upaya serta bantuan, bimbingan serta arahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses pembuatan skripsi ini, maka dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih yang tiada batas kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiyana Yuli Efiyanti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Mokhammad Yahya, M.Pd selaku Dosen wali penulis selama menempuh studi di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis haturkan banyak terimakasih kepada beliau yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.

5. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dalam penulisan awal pembuatan proposal penelitian skripsi sampai pada tahap penulisan skripsi selesai.
6. Drs. Susilo Wardoyo, M.Si, selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Singosari yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah dan segenap guru SMPN 1 Singosari yang ikut andil dalam membantu penulis selama proses penelitian skripsi di sekolah.
7. Segenap Dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pembelajaran, mendidik, membimbing, memotivasi, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas dan penuh kesabaran. Semoga ilmu yang kami dapatkan bermanfaat dan berguna bagi penulis untuk bekal selanjutnya.
8. Seluruh Staf serta Karyawan FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi banyak bantuan dalam pelayanan akademik selama menimba ilmu di Universitas ini.
9. Serta semua yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Atas jasa-jasa penyusun hanya bisa mendoakan semoga amal kebajikannya mendapat balasan dari Allah SWT

Tiada kata yang dapat penulis ucapkan sekali lagi selain kata terima kasih banyak dan semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Skripsi ini kiranya masih terdapat kekurangan-kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, semoga karya ini bermanfaat untuk penulis khususnya dan bagi orang lain pada umumnya.

Malang, 22 Juni 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulis transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U.1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ط	=	Di	ن	=	N
ح	=	H	ظ	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ع	=	Zh	ه	=	H
د	=	d	غ	=	'	ي	=	'
ذ	=	Dz	ف	=	Gh		=	Y
ر	=	R		=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

إِي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.Originalitas Penelitian.....	17
Tabel 3.1 SkorAlternatifJawaban.....	59
Tabel 3.2 Kisi-kisiInstrumenPolaAsuh Orang Tua.....	59
Tabel 3.3 Kisi-kisiInstrumenPenggunaan <i>Gadget</i>	60
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Pola Asuh Orang Tua	61
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Penggunaan <i>Gadget</i>	62
Tabel 3.6Uji Reliabilitas Angket	64
Tabel 4.1 Data SiswaKeseluruhan (5 Tahunterakhir).....	74
Tabel 4.2 KualifikasiPendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah.....	75
Tabel 4.3 Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan keahlian.....	75
Tabel 4.4 Tenaga Kependidikan:Tenaga Pendukung	76
Tabel 4.5. Data Ruang Belajar (Kelas)	76
Tabel 4.6 Data RuangBelajarLainnya.....	77
Tabel 4.7 Hasil distribusifrekuensivariabelpolaasuh orang tua	79
Tabel 4.8 Hasil distribusifrekuensi kecenderunganpolaasuh orang tua.....	81
Tabel 4.9 Hasil Data siswa yang memiliki <i>gadget</i>	83
Tabel 4.10 Hasil distribusifrekuensivariabelpenggunaan <i>gadget</i>	85
Tabel 4.11 Distribusi frekuensi kecenderunganpenggunaan <i>gadget</i>	86
Tabel 4.12 Distribusifrekuensihasilbelajar	88
Tabel 4.13 Hasil UjiNormalitas	89
Tabel 4.14 Hasil UjiMultikolinieritas	91
Tabel 4.15 Hasil Uji Autokorelasi	93
Tabel 4.16 Hasil AnalisisRegresi.....	94
Tabel 4.17 Hasil UjiDeterminasi (R^2).....	96
Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t).....	97
Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji F)	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Pola Asuh Orang Tua.....	84
Gambar 4.2 Diagram Penggunaan Gadget.....	87
Gambar 4.3 Grafik Uji Normalitas	90
Gambar 4.4 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	93



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian
- LAMPIRAN 2 : Surat Keterangan Penelitian
- LAMPIRAN 3 : Bukti Konsultasi
- LAMPIRAN 4 : Angket Penelitian
- LAMPIRAN 5 : Data Mentah Instrumen Variabel Pola Asuh Orang Tua
- LAMPIRAN 6 : Data Mentah Instrumen Variabel Penggunaan *Gadget*
- LAMPIRAN 7 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Pola Asuh Orang Tua
- LAMPIRAN 8 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Penggunaan *Gadget*
- LAMPIRAN 9 : Uji Asumsi Klasik
- LAMPIRAN 10 : Regresi Linier Berganda
- LAMPIRAN 11 : Daftar Nilai Siswa
- LAMPIRAN 12 : Dokumentasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Hipotesis Penelitian	11
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
G. Originalitas Penelitian.....	13
H. Definisi Operasional	18
I. Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	23
1. Pola Asuh Orang Tua.....	23
a. Pengertian Pola Asuh	23
b. Jenis-jenis Pola Asuh	24
c. Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh	27

d. Pola Asuh Perspektif Islam	28
2. Penggunaan <i>Gadget</i>	33
a. Pengertian <i>Gadget</i>	33
b. Sejarah Smartphone	34
c. Dampak Positif <i>Gadget</i>	35
d. Dampak Negatif <i>Gadget</i>	36
e. Teknologi dalam Perspektif Islam	41
3. Hasil Belajar.....	43
a. Pengertian Hasil Belajar	43
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	46
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	47
B. Model Hipotesis	50
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	51
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
C. Variabel Penelitian.....	52
D. Populasi dan Sampel Penelitian	53
E. Data dan Sumber Data	55
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	60
I. Analisis Data.....	64
J. Prosedur Penelitian	70
 BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	
A. Paparan Data	71
1. Profil SMP Negeri 1 Singosari	71
2. Visi Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Singosari	72
B. Hasil Penelitian	78
1. Deskripsi Data.....	78
C. Analisis Data.....	89
1. Uji Asumsi Klasik.....	89
a. Uji Normalitas.....	89

b. Uji Multikolinieritas.....	91
c. Uji Heteroskedastisitas.....	92
d. Uji Autokorelasi.....	93
2. Analisis Regresi Linier Berganda	94
3. Uji Hipotesis	94
a. Uji Determinasi (R^2).....	96
b. Uji Parsial (t).....	97
c. Uji Simultan (F)	98
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari.....	99
B. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari.....	105
C. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari.....	112
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120

ABSTRAK

M, Fuji Ayu Hidayatul, 2018, Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari, SKRIPSI, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Kata Kunci: Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, Hasil Belajar

Belajar mengajar merupakan kegiatan inti dan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Selain harapan dari seorang guru orang tua juga mempunyai harapan yang sangat tinggi kepada anaknya supaya dapat berhasil dalam pembelajarannya dan mendapatkan pengalaman belajar yang baik dan mendidik. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru, orang tua maupun dari dalam diri siswa sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 1 Singosari, (2) mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 1 Singosari, (3) mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 1 Singosari.

Untuk mencapai tujuan di atas, digunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional, instrumen yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari jumlahnya 324 siswa dengan mengambil sampel 180 dari populasi siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik berupa uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas, autokorelasi dan analisis regresi linier berganda, determinasi, uji t dan uji F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) hasil nilai yang diperoleh dari perhitungan SPSS 20 for windows uji t sebesar $t_{hitung} (2,511) > t_{tabel} (1,973)$ dan nilai signifikansi $(0,013) < \alpha (0,05)$ yang artinya bahwa H_0 ditolak, maka pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari, (2) diperoleh $t_{hitung} (-1,527) < t_{tabel} (1,973)$ dan nilai signifikansi $(0,128) < \alpha (0,05)$ yang artinya bahwa H_0 diterima, maka penggunaan gadget tidak mempunyai pengaruh yang positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari, (3) diperoleh nilai $F_{hitung} (3,366) > t_{tabel} (3,05)$ dan nilai signifikansi $(0,037) < (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa variabel pola asuh orang tua dan penggunaan gadget secara bersama-sama atau secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari, artinya semakin optimal pola asuh orang tua, semakin optimal penggunaan gadget yang digunakan dengan benar dan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa akan semakin baik.

ABSTRACT

M, Fuji Ayu Hidayatul, 2018, *The Influence of Parental Care and Gadget Use on Social Science Learning Achievement of Grade VII Students in SMP Negeri 1 Singosari*, Thesis, Social Science Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisor: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Keywords: Parental Care, Gadget Use, Learning Outcomes

Learning and teaching are the main and core activity in a school. Teacher only hopes that the students succeed in their learning process. Having the similar expectation, the parents also want their children to have an educative and good learning experience. Their successes are impossible without the role of the teachers, parents and the students themselves.

The study aims to: (1) find out the influence level of parental care on social science learning achievement of Grade VII students in SMPN 1 Singosari, (2) find out the influence level of gadget use on social science learning achievement of Grade VII students in SMPN 1 Singosari, (3) find out the influence level of parental care and gadget use on social science learning achievement of Grade VII students in SMPN 1 Singosari.

To achieve the aims, the researcher employed a quantitative research using correlational approach. The instruments of the study are questionnaire and documentation. The population consists of 324 students of Grade VII in SMP Negeri 1 Singosari and the researcher took 180 samples out of the population. The data analysis is conducted using classical assumption test such as normality test, multicollinearity test, heteroscedasticity test and multiple linear regression analysis, determination, t-test and F-test.

The results showed that, (1) the result obtained from the calculation of SPSS 20 for windows t test of $t_{count} (2.511) > t_{table} (1.973)$ and significance value $(0.013) < \alpha (0.05)$ which means that H_0 is rejected, then the parenting pattern has a significant influence on the students' learning result of IPS student grade VII SMPN 1 Singosari, (2) obtained $t_{count} (-1.527) < t_{table} (1,973)$ and significance value $(0,128) < \alpha (0,05)$ that H_0 is accepted, then the use of gadget does not have a significant positive effect on the learning outcomes of social studies subjects of grade VII SMPN 1 Singosari, (3) obtained value $F_{count} (3.366) > t_{table} (3.05)$ and significance value $(0,037) < (0.05)$ which means H_0 is rejected, it can be stated that parents parenting patterns and the use of gadgets simultaneously or simultaneously affect the results of students' eyes IPS student grade VII SMPN 1 Singosari, meaning that the more optimal parent care pattern, bush in the optimal use of the gadgets used properly and parental supervision in the use of gadgets will affect student learning outcomes and student learning outcomes will be better.

مستخلص البحث

م, فوجي أبو هداية.، 2018، أثر نمط تربية الوالدين واستخدام الجوال إلى نتيجة التعلم مادة العلم الاجتماعي للفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية 1 سينجوساري، البحث الجامعي، قسم التربية الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: الدكتور الحاج ثبد البسيط الماجستير.

كلمات أساسية: نمط تربية الوالدين، استخدام الجوال، نتيجة التعلم

التعلم والتعليم أنشطة أساسي في المدرسة. رجاء المدرس أن ينجح الطلبة في التعليم. بجانب رداء المدرس، رجاء الوالدين عالي أيضا إلى ولده كي يكون ناجحا في التعليم وينال الخبرات التعليمية الجيدة. النجاح مع الأعمال الجيدة إما من جهة المدرس، والوالدين، والطالب نفسه.

هدف البحث: (1) معرفة درجة أثر نمط تربية الوالدين إلى نتيجة التعلم مادة العلم الاجتماعي لكلية الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 سينجوساري، (2) معرفة درجة أثر استخدام الجوال إلى نتيجة التعلم مادة العلم الاجتماعي لطلبة الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 سينجوساري، (3) معرفة درجة أثر نمط تربية الوالدين واستخدام الجوال إلى نتيجة التعلم مادة العلم الاجتماعي لطلبة الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 سينجوساري.

لنيل الأهداف السابقة، تستخدم الباحثة البحث الكمي بمدخل العلاقة. أدوات المتخدمة الاستبانة والوثائق. مجتمع البحث طلبة الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 سينجوساري بعدد 324 طالبا بأخذ العينة 180 من مجتمع البحث. تحليل البيانات باختبار الافتراضات القديمة من خلال اختبار السواء، واختبار متعدد الخط، واختبار هتراسكيسداستيتاستاس، وتحليل انحدار خطي الضعف، والجزم، واختبار-ت واختبار-ف.

وأظهرت نتائج هذا البحث: (1) حصلت النتيجة من حساب SPSS 20 for windows الإختبار ت الحساب (2، 511) أكبر ت الجدول بالدرجة الأهمية (0، 013) أصغر من (0، 05) بمعنى فرضا صفريا مرفوض. فنمط رعاية الوالدين له تأثير كبير على حصيلة التعليم في مادة العلوم الاجتماعية للصف السابع بالمدرسة المتوسطة العامة الحكومية 1 سنجاساري. (2) وجدت ت الحساب (-1،527) أصغر من ت الجدول (1،973) بالدرجة الأهمية (0، 128) أصغر من (0، 05) بمعنى فرضا صفريا مقبول، لذلك لا يؤثر بإيجابي في الحصيلة التعليم في مادة العلوم الاجتماعية للصف

السابع بالمدرسة المتوسطة العامة الحكومية 1 سنجاساري باستخدام الجوال في التعليمهم (3) وجدت ف الحساب (3)،
(366) أكبر من ت الجدول (3، 05) بالدرجة الأهمية (0، 037) أصغر من (0، 05) بمعنى فرضا صفريا مرفوض.
فمتغير نمط تربية الوالدين واستخدام معا أو في وقت واحد يؤثران إلى نتيجة التعلم لمادة العلم الإجتماعي لطلبة الفصل
السابع بالمدرسة المتوسطة العامة الحكومية 1 سنجاساري، بمعنى زيادة عالية نمط تربية الوالدين واستخدام الجوال بإشراف
الوالدين فيؤثران نتيجة تعلم الطلبة ونتيجة تعلم الطلبة تكون أحسن.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa karena dalam bangsa yang maju dapat dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi dan tingkat kualitas pendidikannya. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan sumber daya manusia yang ada pada suatu negara tersebut. Indonesia merupakan negara yang masih berkembang dengan sumber daya manusianya yang sangat banyak, wilayahnya yang sangat luas dan di setiap wilayah dari bagian Indonesia terdapat tempat penyelenggara pendidikan formal ataupun non formal. Jadi dengan adanya penyelenggara pendidikan formal berupa sekolah maka dengan itu sumber daya manusia dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan berkualitas dalam segi pendidikannya.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam segi pendidikan yakni dengan adanya perubahan kurikulum-kurikulum yang terdahulu menjadi kurikulum yang terbaru yakni K-13 atau kurikulum 2013 yang semakin menuntut siswa berfikir kritis mempunyai nilai karakter yang baik dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang proses pembelajaran.

Belajar mengajar merupakan kegiatan inti dan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam

pembelajaran. Selain harapan dari seorang guru orang tua juga mempunyai harapan yang sangat tinggi kepada anaknya supaya dapat berhasil dalam pembelajarannya dan mendapatkan pengalaman belajar yang baik dan mendidik. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru, orang tua maupun dari dalam diri siswa sendiri.

Guru mengupayakan berbagai macam strategi, teknik, ataupun metode-metode dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan siswa dalam menerima ilmu pengetahuan. Selain itu orang tua juga mengupayakan mengasuh dan mendidik dengan cara yang baik sedari anak kecil hingga dewasa agar anak bisa tumbuh dan berkembang dengan baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Guru dan juga orang tua mempunyai peran yang strategis yakni menumbuhkan minat belajar seorang anak dan memberikan motivasi kepada anak agar semangat dalam belajarnya dan bisa mendapatkan hasil belajar yang baik dan dapat meraih prestasi dalam pembelajaran.

Keluarga adalah kelompok kecil dari sebuah kelompok sosial yang terdapat dalam sebuah tatanan masyarakat. Dilihat dari tinjauan sosiologisnya keluarga termasuk dalam kelompok primer dan juga paguyuban. Kelompok primer atau *face to face group* merupakan kelompok sosial yang paling sederhana, di mana anggotanya saling mengenal serta ada kerja sama yang erat, dan paguyuban adalah merupakan bentuk kehidupan bersama, di mana anggotanya diikat oleh hubungan batin yang murni, bersifat alamiah, dan kekal. Dasar hubungan tersebut adalah rasa cinta dan rasa persatuan batin

yang memang telah dikodratkan, hubungan seperti ini dapat dijumpai dalam keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga dan lain sebagainya.¹

Sebuah keluarga terbagi menjadi dua macam yakni keluarga kecil dan keluarga besar. Keluarga kecil hanya terdiri dari ayah, ibu, dan anak sedangkan keluarga besar terdiri dari beberapa anggota keluarga yakni ayah, ibu, kakak, adik, sepupu, kakak ipar, adik ipar, paman, bibi, kakek, nenek, dan lain sebagainya. Dari setiap individu dalam sebuah keluarga mereka mempunyai peranan dalam kehidupan dan pertumbuhan anak dan dalam pengaruhnya terdapat pengaruh yang positif maupun negatif, dari sekian anggota keluarga yang paling berpengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yakni orang tua karena yang mempunyai tanggung jawab dan otoritas yang lebih besar dibanding anggota keluarga yang lain.

Tantangan yang dihadapi orang tua pada masa sekarang ini bisa dikatakan sangat berat, dimana peran dan upayanya yang harus mengarah kepada bagaimana memberikan pendidikan yang sedini mungkin kepada sang anak. Segala bentuk penginderaan yang dimiliki orang tua dapat memberikan kontribusi yang tidak hanya terbatas pada hal yang bersifat inderawi yang dimiliki oleh anak, akan tetapi lebih dari itu, yaitu orang tua mampu memahami karakter, kondisi psikologis, kecakapan-kecakapan yang dimiliki oleh anak.

Orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Apabila keluarga khususnya orang tua bersifat mendorong dan

¹ Soerjono Soekanto, Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantaredisi revisi*, (Jakarta: RajawaliPers, 2013), hlm.116, 120.

membimbing terhadap aktivitas belajar anak, maka kemungkinannya anak tersebut akan dapat meraih prestasi yang tinggi. Sebaliknya apabila orang tua acuh dan tidak peduli sama sekali dengan aktivitas belajar anak baik di dalam maupun di luar rumah maka akan sulit bagi sang anak untuk memperoleh prestasi yang baik. Suasana rumah, hubungan antara keluarga yang harmonis, cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga juga dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.²

Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak-anak mereka. Orang tua dikatakan pendidik pertama karena orang tua yang mengenalkan, mengajarkan dan mendidik anak untuk pertama kalinya sebelum anak mengenal lingkungan yang lebih luas selain lingkup keluarga dan orang tua dikatakan pendidik utama karena pendidikan dari orang tua menjadi dasar bagi perkembangan dan kehidupan anak dikemudian hari.

Anak termasuk individu yang unik, anak juga mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan-tahapan yang semestinya. Masa kehidupan anak sebagian besar berada dalam lingkungan keluarga karena itu, keluargalah yang paling menentukan terhadap masa depan anak, begitupula corak anak dilihat dari perkembangan sosial, psikis, fisik, dan *religiusitas* juga ditentukan oleh keluarga. Rasulullah SAW bersabda, yang artinya: *“tidaklah seorang anak dilahirkan melainkan ia dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang membuatnya yahudi, nasrani*

² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1999), hlm. 130

maupun majusi". (H.R. Bukhari Muslim). Orang tua mempunyai tanggung jawab untuk mengantarkan putra putrinya menjadi seorang yang sukses dan bagi orang tua penting memahami dan memperhatikan perkembangan anak.³

Perkembangan yang menonjol pada era modern seperti saat ini yakni dari sisi teknologi yang terus dan akan semakin berkembang sesuai dengan berkembangnya kebutuhan dan keinginan manusia yang tidak akan ada habisnya untuk dipenuhi. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya *gadget* yang sudah tersedia dimana-mana baik dalam bentuk laptop, komputer, *smartphone*, televisi, radio, *game* dan lain sebagainya, perkembangan teknologi mempunyai dampak yang positif dan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Diantara banyak manfaat itu adalah memudahkan penyebaran informasi dan memudahkan komunikasi melalui media elektronik. Salah satu media elektronik yang hampir selalu ada di tiap-tiap rumah dan hampir semua individu mempunyai media elektronik yang satu ini yakni *gadget* yang berupa *smartphone*. Pada era modern seperti saat ini *gadget* merupakan sarana yang paling penting dan wajib dimiliki dibandingkan dengan sarana media massa seperti televisi, radio, atau yang lainnya.

Selain mempunyai dampak atau pengaruh yang positif ternyata *gadget* juga mempunyai dampak yang negatif dengan adanya *smartphone*, orang-orang yang mempunyai *smartphone* bisa saja ketergantungan terhadap *smartphone* dan suka menyendiri, digunakan untuk mencari info yang

³ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak* (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 15.

negatif dan dampak negatif lainnya antara lain adanya *gadget* maka pasti ada pabrik yang memproduksi *gadget*, pabrik-pabrik yang mengolah mesin dan lain sebagainya maka akan terdapat limbah yang terkadang mengganggu masyarakat yang tinggal di sekitar pabrik tersebut.

Pengguna *gadget* saat ini bukan hanya dari kalangan orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di *playgroup* kini sudah tidak asing dengan yang namanya *gadget*. Maraknya pengguna *gadget* pada anak tidak terlepas dengan adanya peran orang tua dalam mengasuh anak. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing, mengajarkan, menentukan perilaku dan cara pandang anak, khususnya pada anak yang menggunakan *gadget*.

Orang tua sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan atau pengawasan dalam menggunakan *gadget* supaya anak dapat bijak dalam menggunakan *gadget*. Dengan dampingan dan arahan dari orang tua akan lebih mudah mengenalkan kepada anak mana penggunaan *gadget* yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik. Dampingan dan pengawasan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh diakses dan apa yang tidak boleh diakses sesuai dengan usianya, selain dapat mengenalkan mana pengguna *gadget* yang baik dan tidak orang tua juga dapat mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget*.

SMP Negeri 1 Singosari merupakan salah satu dari sekian instansi atau lembaga pendidikan yang ikut serta dan aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan dan mewujudkan sumber daya manusia yang mempunyai kompetensi, pengetahuan dan wawasan yang luas. Pola asuh keluarga dan penggunaan *gadget* merupakan salah satu dari sekian faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. SMP Negeri 1 Singosari adalah termasuk sekolah yang favorit dan sudah bersertifikat ISO dengan berbagai fasilitas belajar yang dimiliki, dapat dilihat dari data BK (bimbingan konseling) siswa yang berada di di SMP Negeri 1 Singosari mempunyai latar belakang keluarga yang berbeda-beda, ada yang latar belakang pekerjaan orang tuanya yakni TNI, guru, wiraswasta, dan buruh. Dari latar belakang keluarga yang berbeda maka pastilah pola pengasuhan atau cara mendidik yang diberikan oleh orang tua mereka pasti berbeda dan bervariasi, dengan pola pengasuhan yang bervariasi tersebut maka anak juga akan mempunyai kepribadian yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Dengan berkembangannya teknologi para guru yang berada di SMP Negeri 1 Singosari tidak mau ketinggalan dalam hal memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada sekarang ini contohnya dengan menggunakan alat *face print* sebelum masuk kelas, laboratorium komputer, laboratorium IPA dengan berbagai alat yang dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran. Pada perkembangan pengetahuan dalam hal ini seluruh guru dan staff yang ada selalu mengikuti berita-berita yang ada di luar sekolah tentang

perkembangan pembaharuan dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan eksistensi guru dan siswa.

Para guru dan siswa yang ada di SMP Negeri 1 Singosari memanfaatkan *gadget* yang berupa komputer, laptop lcd, dan sebagainya sebagai alat dalam menunjang pembelajaran dalam kelas, dan tidak hanya itu guru juga membatasi siswa menggunakan laptop di dalam, laptop bisa digunakan di dalam kelas apabila untuk mencari topik pembelajaran atau untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dan mengingat betapa pentingnya pola asuh orang tua dan adanya kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat yakni berupa *gadget* yang berhubungan dengan media pembelajaran dan tingkat belajar ataupun hasil belajar para siswa siswi, maka penulis membuat rumusan masalah: apakah ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar siswa, apakah ada pengaruh penggunaang*adget* terhadap hasil belajar, dan apakah ada hubungan antara pola asuh orang tua dan penggunaang*adget* terhadap hasil belajar siswa. Dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini berupaya untuk menjelaskan dan mengkaji sejauhmana pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaang*adget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pola asuh orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri1 Singosari?
2. Apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa Kelas VII di SMPNegeri1 Singosari?
3. Apakah pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* dapat sama-sama mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri1 Singosari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 1 Singosari.
2. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 1 Singosari.
3. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 1 Singosari.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman penelitian sejenis yang berikutnya.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk para siswa agar dapat lebih giat dalam belajar, aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- b. Bagi Orang Tua : hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk para orang tua agar lebih memperhatikan pola asuh terhadap anak untuk keberhasilan dalam belajar anak.
- c. Bagi Guru : hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk para pendidik agar lebih memperhatikan masalah-masalah siswanya.
- d. Bagi Penelitian Lain: hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis.
- e. Bagi Peneliti : Menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti dan merupakan wahana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dibangku kuliah dan sebagai dorongan untuk lebih meningkatkan kepekaan tentang faktor intern dan ekstern yang dapat mempengaruhi belajar dan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian dan merupakan suatu pernyataan yang penting dalam penelitian. Pada sub bab ini penulis menguraikan tentang dugaan sementara mengenai pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.

Hipotesis terbagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y. Hipotesis alternatif (H_a) yang menunjukkan ada pengaruh atau ada perbedaan antara variabel X dan Y.⁴

1. Hipotesis nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh signifikan dari pola asuh orang tua terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.
- b. Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.
- c. Tidak ada pengaruh signifikan dari pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

- a. Ada pengaruh signifikan dari pola asuh orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.

⁴ Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan dan Praktek*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006), hlm. 21.

- b. Ada pengaruh signifikan dari penggunaangadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.
- c. Ada pengaruh signifikan dari pola asuh orangtua dan penggunaangadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang berjudul pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari ini meliputi 3 variabel, yakni 2 variabel bebas atau variabel independen yaitu pola asuh orang tua dan penggunaangadget, 1 variabel terikat atau variabel dependen yaitu hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari.

Untuk mengantisipasi terlalu luasnya lingkup penelitian ini, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak menggunakan variabel lain kecuali variabel pola asuh orang tua dan penggunaangadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.
2. Pola asuh orang tua dan penggunaangadget diukur dengan menggunakan angket atau kuisioner, sedangkan hasil belajar diperoleh dari dokumentasi raport yang diambil nilai pengetahuan siswa.

3. Objek penelitian terbatas, hanya pada siswa kelas VII dan sampel yang diambil dari 324 populasi yang ada yakni berjumlah 180 siswadi SMPNegeri 1 Singosari.

G. Originalitas Penelitian

Pada bagian ini, peneliti mengemukakan tentang perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti satu dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Bidang kajian yang diteliti adalah pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VII di SMPNegeri 1 Singosari. Hal ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama yang pada penelitian ini.

Oleh karena itu, peneliti memaparkan data yang ada dengan uraian yang disertai dengan tabel agar lebih mudah mengidentifikasi keaslian atau keoriginalitasan penelitian. Sebagai upaya menjaga keoriginalitasan penelitian, adapun penelitian tentang pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Chairatul Umami Rusdiah tahun 2015 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengaruh Pola Asuh dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Malang”. Penelitian Skripsi tersebut bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh pola asuh dan status sosial

ekonomi orangtua terhadap hasil belajar mata pelajaran geografi siswa kelas X IPS di MAN 1 Malang dengan jumlah responden atau siswa yang diteliti yakni 51 siswa. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier berganda.

Hasil dari uji regresi linier berganda diperoleh: persamaan $Y = 55,640 + 0,073X_1 + 0,626X_2$. Persamaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar konstan sebesar 55,640 jika ada pengaruh dari X_1 (pola asuh orangtua) dan X_2 (status sosial ekonomi orangtua). Hasil belajar akan meningkat sebesar 0,073 untuk setiap tambahan satu nilai/angka X_1 (pola asuh orangtua), hasil belajar akan meningkat sebesar 0,626 untuk setiap tambahan satu nilai/angka X_2 (Status sosial ekonomi orangtua). Sehingga dapat disimpulkan bahwasahnya kedua variabel X_1 dan X_2 sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, namun status sosial ekonomi orangtua lebih (X_2) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa daripada pola asuh orangtua (X_1).⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khilyatul A'immah Tahun 2017 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Malang". penelitian ini adalah penelitian skripsi berupa kuantitatif dengan jenis

⁵ Chairatul Umami Rusdiah, Skripsi, *Pengaruh Pola Asuh dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Malang*, (UIN Malang, 2015).

penelitian korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh positif signifikan antara pola asuh orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Malang sebesar 0,112 atau 11,2%; (2) ada pengaruh positif antara motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Malang sebesar 0,142 atau 14,2%; (3) tidak terdapat pengaruh positif signifikan dari hasil uji secara simultan antara variabel bebas terhadap variabel terikat, menggunakan uji F menghasilkan nilai $F_{hitung} (1,749) < F_{tabel} (3,05)$ dengan taraf sig $0,177 > 0,05$. Adapun nilai R square 0,022 (2,2%), dan sisanya 97,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak di bahas dalam penelitian.⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzia Farida, Tahun 2017 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “Pengaruh disiplin belajar dan intensitas pemakaian *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kembang bahu Lamongan”. Penelitian skripsi ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis korelasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan. Subjek penelitian berjumlah 135 siswa. untuk pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan reabilitas, sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda.

⁶ Khilyatul A'immah, Skripsi, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Malang*, (UIN Malang, 2017)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} (3,116) > t_{tabel} (1,977)$ dan nilai signifikansi $(0,02) < (0,05)$; (2) tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} (0,883) < t_{tabel} (1,977)$ dan nilai signifikansi $(0,379) > (0,05)$. (3) ada pengaruh positif signifikan disiplin belajar dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil $F_{hitung} (6,241) > F_{tabel} (3,06)$ dan nilai signifikansi $(0,003) < (0,05)$.⁷

4. Penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala Tahun 2015 Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado”. Penelitian jurnal tersebut bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA 9 Manado. Penelitian ini bersifat *survey* analitik dengan pendekatan *crosssectional*, sampel diambil dengan teknik sampling *purposive*,

⁷ Fauzia Farida, Skripsi, *Pengaruh disiplin belajar dan intensitas pemakaian gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 kembang bahu Lamongan*, (UIN Malang, 2017).

instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi dan uji statistik menggunakan *Chi-Square test*.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa siswa SMA Negeri 9 Manado jarang ada yang menggunakan *gadget*, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi dan dengan itu maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.⁸

Berikut ini merupakan penyajian originalitas penelitian dalam bentuk tabel:

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama peneliti, judul, bentuk, penerbit, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Chairatul Umami Rusdiah, Pengaruh Pola Asuh dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Malang, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.	<ul style="list-style-type: none"> - Pola asuh orang tua sebagai independen variabel - Hasil belajar sebagai dependen variabel - Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan model korelasional 	<ul style="list-style-type: none"> - Status sosial ekonomi orang tua sebagai independen variabel - Objek penelitian yakni Siswa kelas X IPS MAN 1 	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh pola asuh orang tua, untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata

⁸ BeautyManumpil, Skripsi, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*, (Universitas Sam Ratulangi, 2015).

				pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari
2.	Khilyatul A'immah, pengaruh pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Malang, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.	<ul style="list-style-type: none"> - Pola asuh orang tua sebagai independen variabel - Hasil belajar sebagai dependen variabel - Penelitian kuantitatif dengan jenis korelasional 	<ul style="list-style-type: none"> - Motivasi belajar sebagai independen variabel - Subjek penelitian dari Khilyatul A'immah adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Malang 	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh pola asuh orang tua, untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari
3.	Fauzia Farida, Pengaruh disiplin belajar dan intensitas pemakaian gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 kembang bahu Lamongan, Skripsi, program studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim	<ul style="list-style-type: none"> - Intensitas pemakaian gadget sebagai independen variabel - Hasil belajar sebagai dependen variabel - Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif - Jenis penelitian korelasi dengan analisis regresi linier berganda 	<ul style="list-style-type: none"> - Disiplin belajar sebagai independen variabel - Sampel yang digunakan dalam penelitian fauzia farida adalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembang bahu Lamongan 	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh pola asuh orang tua, untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII

	Malang, 2017			SMPN 1 Singosari
4.	Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala, Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado, Ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi.	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan gadget sebagai variabel independen - 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian jurnal - Penelitian bersifat survey analitik dengan pendekatan Cross sectional, - Sampel diambil dengan teknik <i>samplingpurposive</i> - Uji statistik menggunakan <i>Chi-Square test</i> 	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh pola asuh orang tua, untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari</p>

H. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti, sekaligus menghindari terjadinya persepsi lain mengenai istilah, maka peneliti akan mendefinisikan secara singkat istilah-istilah kunci dari penelitian ini:

1. **Pola Asuh Orang Tua** adalah cara orang tua mengasuh atau mendidik anak-anaknya secara terus menerus dari masa kecil sampai pada taraf kedewasaan untuk membentuk karakter atau kepribadian seorang anak. Pola asuh orang tua sangatlah beragam setiap orang tua mempunyai cara mendidik yang berbeda-beda.
2. **Gadget** adalah bagian dari teknologi, *gadget* dapat dikatakan sebagai alat atau perangkat elektronik yang diciptakan atau dikembangkan oleh manusia dan kepentingannya untuk membantu kegiatan ataupun persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia.
3. **Hasil Belajar** adalah sebuah hasil yang telah dicapai oleh seorang siswa dalam bentuk yang dapat dilihat dari nilai-nilai ulangan atau nilai ujian yang terdapat pada rapot siswa, hasil belajar dapat dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

I. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah menyajikan dan memahami isi dari penulisan skripsi ini, maka peneliti akan memaparkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang masalah yang menjadi sebab mengapa penelitian ini dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu atau originalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA, Berisi kajian pustaka tentang teori-teori yang berfungsi sebagai landasan pembahasan hasil penelitian dan sebagai landasan teori atau sebagai pijakan penulis dalam memberikan gambaran umum tentang konteks penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN Dalam metode penelitian ini memuat cara-cara atau metode-metode data dalam pengumpulan data antara lain: lokasi penelitian, jenis penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, data dan instrument data, populasi dan sampel, analisis data.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN, berisi tentang deskripsi data hasil penelitian. Peneliti melakukan penelitian dengan landasan teori sesuai dengan bab dua dan menggunakan metode sesuai dengan bab tiga

BAB V : PEMBAHASAN, berisi tentang peneliti yang akan membahas dan menganalisis hasil temuan data dari lapangan untuk menjawab rumusan masalah dan pencapaian tujuan penelitian.

BAB VI : PENUTUP, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian secara menyeluruh yang dilanjutkan dengan member saran-saran serta perbaikan dari segala kekurangan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pola Asuh Orang Tua

a. Pengertian Pola Asuh

Pola asuh orang tua terdiri dari dua kata yaitu “pola” dan “asuh”. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pola berarti corak, model, sistem, cara kerja, bentuk struktur yang tetap. Sedangkan kata asuh dapat berarti menjaga (merawat atau mendidik) anak kecil, membimbing (membantu; melatih dan sebagainya), dan memimpin (mengepalai dan menyelenggarakan) satau badan atau lembaga.⁹

Sedangkan menurut Baumrind yang dikutip oleh Muallifah, pola asuh pada prinsipnya merupakan *parental control*: “yakni bagaimana orang tua mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas-tugas pekungannya menuju pada proses pendewasaan”.¹⁰

Pola asuh merupakan pola pengasuhan yang diberikan orangtua untuk membentuk kepribadian anak. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan anak dari segi negative maupun segi positif. Pengasuhan menurut Sohib adalah

⁹ <https://kbii.web.id>

¹⁰ Muallifah, *Psycho Islamic Parenting*, (Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2009) hlm. 42.

orang yang melaksanakan tugas bimbingan, memimpin atau mengelola. Pengasuhan yang dimaksud disini adalah pengasuhan terhadap anak.¹¹

Dengan memberikan pola asuh yang baik dan positif kepada anak, maka akan memunculkan konsep diri yang positif bagi anak dalam menilai dirinya. Dimulai dari masyarakat yang tidak membatasi pergaulan anak namun tetap membimbing, agar anak dapat bergaul dengan teman yang lebih banyak.¹²

Dilihat dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh adalah bagaimana cara orang tua berinteraksi dengan anak dengan memberikan perhatian, kasih sayang, menjaga, mendidik, memberikan pengarahan atau bimbingan kepada anak agar anak mampu mencapai hal yang diinginkan, dan orang tu hendaknya dapat selalu mendukung anaknya dimanapun dan kapanpun baik itu di dalam rumah ataupun di luar rumah.

b. Jenis-jenis Pola Asuh

Dalam buku yang ditulis oleh John Santrock beliau menjelaskan tentang penelitian yang dilakukan oleh Diana Baumrind pada tahun 1971 yang mana penelitian tersebut sangat berpengaruh. Baumrind percaya bahwa orang tua tidak boleh menghukum atau menjauh. Alih-alih mereka harus menetapkan aturan bagi anak dan

¹¹ Moh. Sochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 14.

¹² Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN Malang Press (Anggota IKAPI), 2009, hlm. 16.

menyayangi mereka. Dia telah menjelaskan empat jenis gaya pengasuhan:¹³

1) Pola Asuh Otoriter

Pengasuhan orang tua yang bergaya otoritarian (*authoritarian parenting*) adalah gaya yang bersifat membatasi dan menghukum, di mana orang tua sangat berusaha agar remaja mengikuti pengarahan yang diberikan dan menghormati pekerjaan dan usaha-usaha yang telah dilakukan oleh orang tua. Sebagai contoh: orang tua otoritarian mungkin akan berkata “lakukan menurut perintahku atau tidak sama sekali. Tidak ada diskusi!” Pengasuhan orang tua yang bersifat otoritarian berkaitan dengan perilaku remaja yang tidak kompeten. Remaja yang dibesarkan oleh orang tua yang otoriter sering kali cemas terhadap perbandingan sosial, kurang memperlihatkan inisiatif dan memiliki keterampilan berkomunikasi yang buruk.

2) Pola Asuh Otoritatif (*authoritative parenting*)

Pengasuhan orang tua yang bergaya otoritatif (*authoritative parenting*) mendorong remaja agar mandiri namun masih membatasi dan mengendalikan aksi-aksi mereka. Orang tua dengan gaya pengasuhan otoritatif memberikan kesempatan kepada anak-anaknya untuk berdialog secara verbal. Disamping itu orang tua juga bersikap hangat dan mengasuh. Sebagai contoh, seorang ayah

¹³ John Santrock. 2007. *Perkembangan anak edisi kesebelas jilid2*. Jakarta: Erlangga. Hal. 167-168

otoritatif akan merangkul remajanya dengan hangat dan berkata “kamu tahu bahwa kamu seharusnya tidak melakukan itu. Sekarang mari kita bicarakan bagaimana caranya agar kelak kamu mampu menangani situasi semacam itu dengan lebih baik.” Pengasuhan orang tua yang bersifat otoritatif berkaitan dengan perilaku remaja yang kompeten secara sosial. Para remaja dari orang tua otoritatif biasanya mandiri dan memiliki tanggung jawab sosial.

3) Pola Asuh Melalaikan (*Neglectful Parenting*)

Pengasuhan orang tua yang bergaya melalaikan adalah sebuah gaya dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anaknya. Orang tua yang lalai tidak dapat menjawab pertanyaan “sekarang sudah jam 10 malam di mana remajamu?” Pengasuhan orang tua yang bersifat lalai berkaitan dengan perilaku remaja yang tidak kompeten secara sosial. Khususnya kurangnya pengendalian diri. Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk memperoleh perhatian dari orang tuanya; remaja yang dilalaikan oleh orang tuanya merasa bahwa hal-hal lain dalam kehidupan orang tuanya lebih penting dari dirinya. Remaja yang orang tuanya lalai biasanya tidak kompeten secara sosial dan biasanya memperlihatkan pengendalian diri yang buruk dan tidak menyikapi kebebasan dengan baik. Konsep yang berkaitan erat dengan pengasuhan orang-orang yang lalai adalah kurangnya pengawasan orang tua.

4) Pola Asuh yang memanjakan (*Indulgent Parenting*)

Pengasuhan orang tua yang menuruti adalah gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat baik dalam kehidupan remajanya namun hanya memberikan sedikit tuntutan atau kendali terhadap mereka. Orang tua yang memanjakan membiarkan remajanya melakukan apapun yang mereka inginkan. Akibatnya, remaja tersebut tidak pernah belajar untuk mengendalikan perilakunya sendiri dan selalu berharap agar kemauannya diikuti. Beberapa orang tua secara sengaja mengasuh remajanya melalui cara ini karena mereka memiliki keyakinan yang keliru bahwa kombinasi dari keterlibatan yang hangat dan sedikitnya pembatasan akan menghasilkan remaja yang percaya diri dan kreatif. Meskipun demikian, pengasuhan orang tua yang memanjakan berkaitan dengan rendahnya kompetensi sosial remajanya. Khususnya yang menyangkut pengendalian-diri.¹⁴

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Adapun faktor yang mempengaruhi pola asuh anak adalah sebagai berikut:

1) Pendidikan Orang Tua

Pendidikan dan pengalaman orang tua merawat anak akan mempengaruhi persiapan mereka dalam menjalankan pengasuhan anak. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan antara lain: terlibat aktif

¹⁴John Santrock, *Remaja edisi kesebelas jilid2*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 15.

dalam setiap kegiatan dan pendidikan anak, mengamati segala sesuatu yang berkaitan dengan masalah anak, selalu berupaya meluangkan waktu untuk anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak.¹⁵

2) Lingkungan

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anaknya.

3) Budaya

Sering kali orang tua mengikuti cara-cara atau kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak. Karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak kearah kematangan. Orang tua mengharapkan kelak anaknya dapat diterima dimasyarakat dengan baik, oleh karena itu kebudayaan atau kebiasaan masyarakat dalam mengasuh anak juga mempengaruhi setiap orang tua dalam memberikan pola asuh terhadap anaknya.¹⁶

d. Pola Asuh Orang Tua Perspektif Islam

Dalam pendidikan anak, kedua orang tua merupakan sosok manusia yang pertama kali dikenal anak, yang karenanya perilaku keduanya akan sangat mewarnai terhadap proses perkembangan kepribadian anak selanjutnya, sehingga faktor keteladanan dari

¹⁵ Edwards, D, *Ketika Anak Sulit Diatur: Panduan Bagi Para Orang Tua untuk Mengubah Masalah Perilaku Anak*, (Bandung: Kaifa, 2006).

¹⁶ Anwar, *sikap manusia, Teori dan Pengukuran*, edisi Kedua (Yogyakarta; Pustaka Pelajar)

keduanya menjadi sangat diperlukan, karena apa yang di dengar, dilihat, dan dirasakan anak di dalam berinteraksi dengan kedua orang tua akan sangat membekas dalam memori anak. Dalam hal ini, peranan orang tua menjadi amat sentral dan peran orang tua sangatlah besar pengaruhnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, keberhasilan keluarga dalam menanamkan nilai-nilai kebajikan pada anak sangat tergantung pada jenis pola asuh yang diterapkan orang tua pada anaknya.

Pola asuh sendiri merupakan perlakuan atau interaksi orang tua terhadap anak, sedangkan menurut Moh Shochib bahwa pola asuh yang dibutuhkan manak dari orang tuanya adalah kemampuan orang tua dalam melaksanakan kewajiban atau tugasnya sebagai pengasuh yang dapat membantu anak dalam memiliki dasar-dasar moral, kontrol diri, suasana psikologi serta bersosialisasi. Jika pola asuh yang diterapkan orang tua otoriter tidak terarah atau mengambang hanya mmaksakan kehendak orang tua saja dan bahkan menjurus kasar, maka anak tersebut akan menjadi anak yang agresif dan egois, sebaliknya jika orang tuanya memperlakukan anak secara demokratis dan lemah lembut dengan pujian makan anak tersebut akan bisa menghargai orang lain.

Orang tua adalah orang yang mempunyai amanat dari Allah untuk mendidik anak dengan penuh tanggung jawab dan dengan kasih

sayang. Orang tua yang bertanggung jawab yang paling utama atas perkembangan dan kemajuan anak. Seperti yang ditetapkan dari firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”¹⁷

Dalam keluarga orang tua sangat berperan sebab dalam kehidupan anak waktunya sebagian besar dihabiskan dalam lingkungan keluarga apalagi anak yang masih di bawah pengasuhan atau anak usia sekolah dasar yaitu antara usia (0-12 tahun), terutama peran seorang ibu.

Anak mulai mengenyam dunia pendidikan dari kedua orang tua atau mulai pada masa kandungan, ayunan, berdiri, berjalan, dan seterusnya. Orang tua lah yang bertugas mendidik. Dalam hal ini (secara umum) baik potensi kognitif, psikomotor, maupun afektif, disamping itu orang tua juga harus memelihara jasmaniah mulai dari memberi makan dan penghidupan yang layak, dan itu semua merupakan beban dan tanggung jawab sepenuhnya yang harus dipikul oleh orang tua sesuai dengan yang telah diamanatkan oleh Allah SWT.

¹⁷Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012).

Demikianlah keluarga atau khususnya orang tua menjadi faktor penting untuk mendidik anak-anaknya baik dalam sudut tinjauan agama, sosial, kemasyarakatan maupun tinjauan individu.

Hubungan baik dan bersih antar orang tua dan anak terlihat dari bentuk pola asuh Nabi Ibrahim As, Nabi Ya'qub As, Nabi Nuh As, dan Luqman yang sangat demokratis. Keharmonisan itu terlihat ketika berdialog dengan putranya. Dialog yang begitu mengahrukan sekaligus sarat dengan ibroh pendidikan sekaligus menggambarkan tingkat keimanan yang sangat tinggi dari pendidik (Nabi Ibrahim As, Nabi Ya'qub As, Luqman) dan peserta didik (Nabi Ismail, Nabi Yusuf), salag satu kutipan ayat yang menggambarkan penerapan pola asuh yang benar oleh nabi Ibrahim As terdapat dalam (QS. Al-Saffat:102).

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَا بُنَيَّ إِنِّي أَرَى فِي الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى ۗ
قَالَ يَا أَبَتِ افْعَلْ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّابِرِينَ

Terjemahnya: “maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: “Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!” ia menjawab: “Hai Bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu;

insyaAllah kamu akan dapat termasuk orang-orang yang sabar”.¹⁸

Nabi Ibrahim menggunakan metode dialog seolah-olah meminta pendapat putranya Ismail. Dari terjemahan ayat di atas kita dapat melihat bagaimana seorang anak dapat memahami betapa ayahnya mendapat perintah Allah SWT, yang begitu berat. Lalu dengan segala kerendahan hatinya dan tak lupa menyebut kata insya Allah. Ismail berusaha meyakinkan ayahnya bahwa ia siap membantu ayahnya untuk mentaati perintah Allah SWT tersebut.

Pola asuh yang sangat demokratis dicontohkan oleh nabi Ibrahim dimana Ismail dibesarkan, tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga dia memiliki kepribadian yang kuat dan dapat mengembangkan segala kreativitasnya dengan baik. Dalam menyelesaikan segala hal diselesaikan secara musyawarah (demokratis) sehingga memperoleh hasil yang positif. Orang tua sebagai pendidik tidak sekedar memberikan pelajaran tetapi juga memberikan contoh tauladan yang baik kepada anaknya. Dengan adanya rangsangan-rangsangan dari orang tua untuk berbuat baik, diharapkan bahwa pada anak dapat tertanam nilai moral yang baik.¹⁹

¹⁸ Kemeterian Agama, Al-Qur'an Terjemah (Bandung Syaamil Qur'an, 2012), hlm. 449.

¹⁹ Singgih D Gunarsa dan Yulia Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), hlm. 68

2. Penggunaan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah piranti atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara khusus yakni dirancang lebih canggih dibanding dengan teknologi yang telah diciptakan sebelumnya. Perbedaan gadget dengan instrumen teknologi yang lainnya yakni dari unsur kebaruannya yang berukuran kecil.²⁰ Sedangkan menurut Derry Iswhidarmanjaya *gadget* adalah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.²¹

Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi membutuhkan alat elektronik semacam *gadget* yang dapat memudahkan seseorang berkomunikasi jarak jauh dengan ini maka

²⁰<https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai> (diakses pada tanggal 18 November 2017 pukul 22.00 WIB)

²¹Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia,2014), hlm. 7.

ketergantunganpun tidak dapat dihindari dari sebuah piranti kecil yang bernama *gadget*.

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

b. Sejarah Singkat Smartphone

SmartPhone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi *smartphone* pada saat itu belum secanggih saat ini, *smartphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat stylus. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry dan masih banyak lagi.²²

²²Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia,2014), hlm. 8.

c. Dampak Positif *Gadget*

Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget*. *Gadget*, pasti memiliki dampak positif, terutama untuk anak-anak di bawah usia dini yakni.²³

1. *Gadget*, dapat membantu mereka untuk merangsang indera dan imajinasi mereka. Selain itu, *gadget* juga dapat membantu kemampuan mendengarkan, belajar suara dan juga kemampuan berbicara.
2. Berbagai Perangkat *gadget* dan aneka aplikasi permainan, mendorong kognitif dan pengembangan keterampilan analitis. Juga membantu dalam mengembangkan pemikiran inovatif, pemikiran strategis, investigasi keterampilan dan meningkatkan potensi kreativitas anak-anak.
3. Dampak dari *Gadget* terhadap siswa meningkatkan ketangkasan manual, dan membuat mereka sadar akan berbagai macam teknologi.
4. Selain media yang pendidikan dan pembelajaran, *gadget* menurut beberapa orang merupakan sumber yang baik untuk menghilangkan stres dan memberikan refreshing dan hiburan bagi mereka.
5. Dengan bantuan teknologi meningkatkan minat belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

²³ <http://www.aiwapeda.com/dampak-positif-dan-negatif-gadget/>(diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 9:11 WIB)

6. *Gadget* menyediakan pasokan informasi dan sumber daya bagi siswa. Mereka dapat melihat ke dalam dunia pendidikan dengan bantuan apps, video, portabel teknologi, *search engine*, dan kegiatan interaktif. Seperti belajar metodologi termasuk rencana pembelajaran Online, permainan interaktif, Online video dan grafis, dan mengakses buku-buku dan artikel via tablet ataupun *smartphone*.

d. Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak

Berikut di bawah ini merupakan dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain:²⁴

1) Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan gadget tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam

²⁴ Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia,2014), hlm. 16.

batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah.²⁵

2) Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa, menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memrintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan *hormonedopamine* yakni hirmon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang.

Jadi anda bisa bayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya *hormondopamine* yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.²⁶

3) Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui smartphone

²⁵ Ibid., hlm. 17.

²⁶ Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 18.

atau tablet cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata, sehingga otot-otot pada mata akan cenderung bekerja lebih keras.²⁷

4) Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sindrom vibrasi*”. Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan game dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.²⁸

5) Gangguan tidur

Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan gadget itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.²⁹

6) Suka menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget*-nya maka ia akan merasa itu adalah segalanya. Ia tidak peduli lagi dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan

²⁷Ibid., hlm. 19.

²⁸Ibid., hlm. 20.

²⁹Ibid., hlm. 22.

adalah bermain dengan *gadget*-nya itupun dilakukannya sendiri tanpa siapapun.³⁰

7) Perilaku kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak mengetahui bahwa *game* yang diberikan untuk anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam sampul *game* telah ditampilkan rating sesuai dengan umur pemainnya.

8) Pudarnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas. Di lain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut.

9) Terpapar radiasi

Sebuah *gadget* seperti misalkan laptop sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.

³⁰ Ibid., hlm. 24.

10) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying adalah sebuah bentuk pelecehan atau *bullying* di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial.³¹

Selain itu, Priyatna mengungkapkan beberapa dampak negatif lainnya yaitu dijelaskan berikut ini:³²

- 1) Anak yang terbiasa bermain game lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah.
- 2) Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus menatap layar pada *gawai*, hal itu dapat menyebabkan masalah pada penglihatan. Terlalu banyak duduk ketika bermain *gawai* juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat meningkatkan resiko mengalami kelebihan berat badan atau obesitas.

Berkenaan dengan dampak negatif dari penggunaan *gawai*, Manumpil, dkk³³ mengungkapkan bahwa, “penggunaan

³¹Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia,2014), hlm. 29.

³² A, Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hlm 197.

³³ Manumpil, dkk, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*, Jurnal ejournal keperawatan (e-Kep), Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015 hlm 5

gadgets yang berlebihan dapat berdampak buruk untuk kesehatan, seperti mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, dan obesitas”.

e. Teknologi dalam Perspektif Islam

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut banyak memberi pengaruh positif dan negatif dalam aspek kehidupan. Pada tingkat mahasiswa atau dosen misalnya, mereka tanpa bersusah payah mendapatkan buku-buku penunjang mata kuliah. Cukup dengan bermodalkan *handphone*, *android*, komputer dan elektronik lainnya dapat memenuhi kebutuhan mereka seketika.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin maju dari tahun ke tahun sampai sekarang ini tidak lupa terdapat berbagai macam pengaruhnya bagi manusia. pengaruh dari teknologi sendiri sangat banyak sekali baik itu pengaruh negative maupun positif dari adanya teknologi tersebut.

Sisi negatif akibat yang dihasilkan sains dan teknologi dalam kehidupan masyarakat perlu mendapat perhatian lebih intensif. Seorang muslim harus senantiasa mengingatkan saudara muslim lainnya. Jangan sampai mereka jauh dan lalai bahkan lupa dengan visi dan misi hidup mereka. Dan bukan itu saja, masuknya pemikiran barat melalui media televisi, menjelajah situs-situs internet, mengkonsumsi majalah-majalah terbitan Barat dan berinteraksi dengan orang asing tidak ada jaminan seseorang tak terkontaminasi pola pikirnya. Oleh

karena itu, perlu penanganan serius terkait pengaruh buruk sains dan teknologi dalam kehidupan masyarakat muslim khususnya.

Prinsip dasar yang diajarkan Islam tidak membatasi seseorang untuk memanfaatkan fasilitas duniawi. Hanya saja sebagai agama, Islam tentu mempunyai undang-undang (norma-norma) yang harus dipatuhi.

Dalam Al-Qur'an Allah *Subhanahu Wata'ala* melarang hambaNya terpedaya dengan kemewahan dan kemegahan dunia. Allah menyebut kenikmatan dunia ini bersifat fana, artinya tidak kekal abadi.

Allah *Subhanahu Wata'ala* berfirman:

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ
وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ
حُطَامًا يَوْمَ فِي الْأَخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا
إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

'Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia itu hanya permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak...' (QS: Al Hadid ayat 20)

3. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³⁴

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku.³⁵ Sedangkan hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.³⁶

Menurut James O. Whittaker sebagaimana dikutip oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono dalam bukunya psikologi belajar, *learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*, belajar dapat didefinisikan sebagai proses yang mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.³⁷

³⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 44.

³⁵ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2010), hlm. 2.

³⁶ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 200

³⁷ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 231.

Menurut Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Abdul Aziz Abdul Majid dalam bukunya *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, mendefinisikan belajar adalah:

أَنَّ اتَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذِهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرُقُ عَلَى حَبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا
Artinya:

*“Belajar adalah suatu perubahan pada diri orang yang belajar karena pengalaman lama, kemudian terjadilah perubahan yang baru.”*³⁸

Dari pendapat-pendapat di atas, belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yakni jiwa dan raga sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan baik segi tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotik. Ayat di atas menjelaskan bahwa setiap orang yang berilmu akan ditinggikan derajatnya. Ini berarti orang yang berilmu mempunyai kelebihan dibanding dengan orang yang tidak berilmu.

Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut.³⁹

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisa maupun tertulis. Kemampuan

³⁸ Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadri*. Juz I, (Mesir: Darul Ma’arif) hlm. 169.

³⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2013) hlm. 5.

merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.

- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemamuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-fakta, konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

b. Jenis-jenis hasil belajar

Benyamin S. Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yakni:⁴⁰

- 1) Ranah kognitif: berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut
- 2) Ranah afektif: berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik: berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 22-23.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.⁴¹

1) Faktor-faktor Intern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu:

- a) Faktor Jasmani: yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor Psikologis: sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor Kelelahan: kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor-faktor Ekstern

⁴¹ Slameto, *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 54-59.

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu:

- a) Faktor keluarga: siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga suasana rumah tang, keadaan ekonomi keluarga pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan keluarga.⁴²
- b) Faktor sekolah: faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yakni terdapat beberapa indikator seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.⁴³
- c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.⁴⁴

Menurut Purwanto belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan dalam tingka laku dan

⁴²Slameto, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 60.

⁴³Ibid., 64.

⁴⁴Ibid., 69-70.

kecakapan. Berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan yakni sebagai berikut:⁴⁵

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark⁴⁶ bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

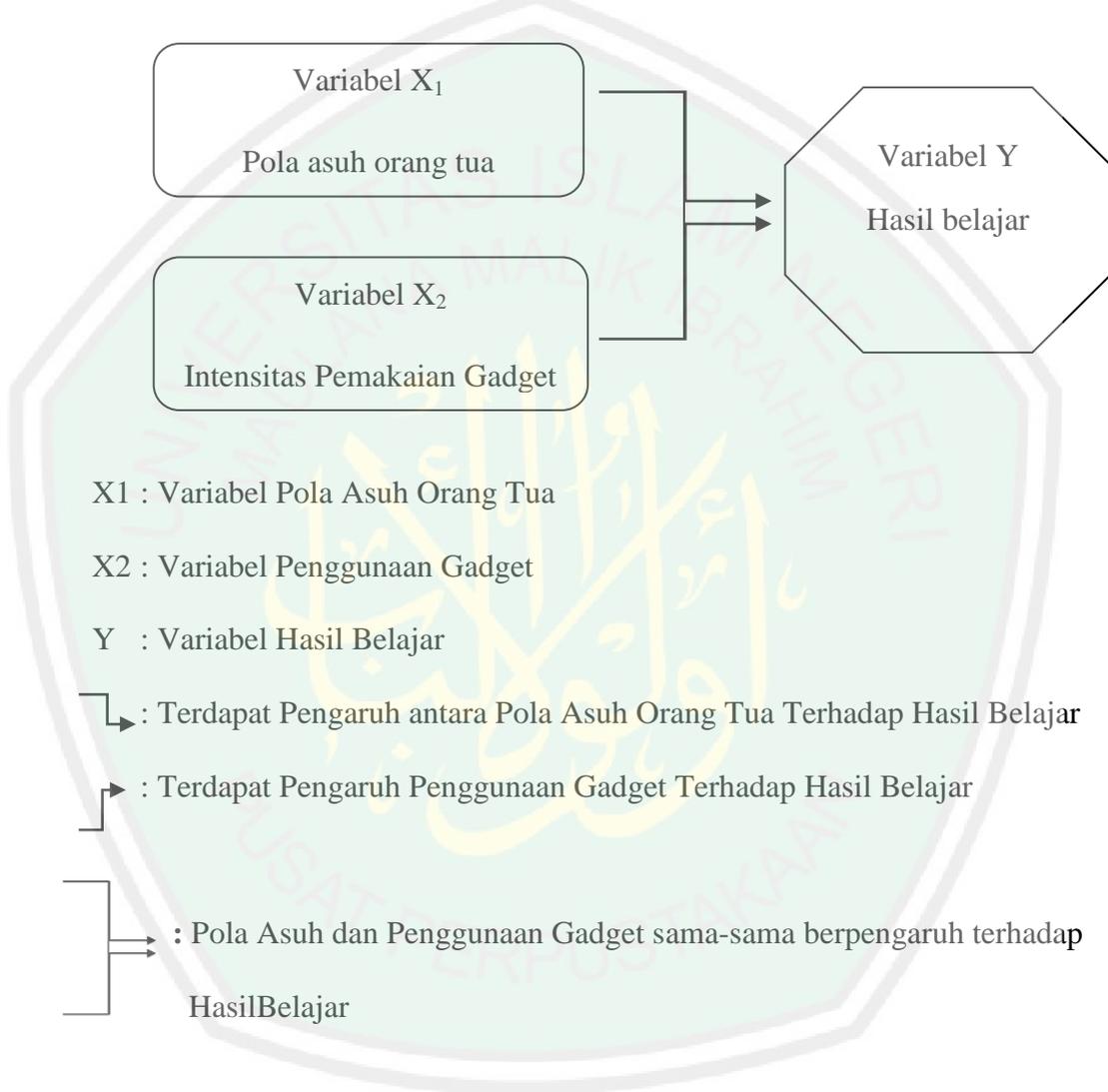
Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

⁴⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hlm. 102.

⁴⁶ Richard Clarck, Calvin Bovy, *Cognitif Prescriptive Theory and Psycho-educational Design*, University of Southern California, California, 1981, p, 12.

B. Model Hipotesis

Berdasarkan landasan teori di atas dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Setelah mempertimbangkan beberapa hal, maka penulis tempat menentukan penelitian yang ada di kecamatan singosari tepat lokasinya yakni di SMP Negeri 1 Singosari yang berada di Jl. Singosari No.1, Candirenggo, Singosari, Malang, Jawa Timur 65153. Peneliti memilih lokasi ini untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII yang berada di SMP Negeri 1 Singosari.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini hendak mengkaji tentang pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Singosari. Peneliti menggunakan penelitian dengan jenis kuantitatif, dalam penelitian ini peneliti menggunakan data-data yang berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui oleh peneliti. Angka-angka yang terkumpul sebagai hasil penelitian dapat dianalisis menggunakan metode statistik.⁴⁷

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diterapkan, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Kuantitatif

⁴⁷ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik edisi revisi VI*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 41.

korelasional yakni yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara variabel yang satu dengan variabel lainnya, dan apabila ada seberapa erat hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel pola asuh orang tua dan variabel penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁸

Dalam penelitian ini terdapat 2 kelompok variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*) atau variabel X adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴⁹ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Pola asuh orang tua (X_1), dan penggunaan gadget (X_2) pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari.
2. Variabel terikat (*Dependent Variable*) atau variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 38.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 39.

variabel bebas.⁵⁰ Dalam penelitian ini, variabel terikatnya atau Y ialah hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subyek atau objek penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Dalam penelitian ini jumlah populasi yang ada pada objek penelitian kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari yakni terdapat 324 siswa yang terdiri dari 10 kelas, yakni mulai kelas A sampai dengan kelas J.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat dipelakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus

⁵⁰. Ibi., hlm. 39.

⁵¹Ibid., hlm. 80.

benar-benar representatif atau mewakili.⁵² Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus representatif agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Berdasarkan rumus di atas maka teknik pengambilan sampel dari populasi siswa kelas VII yang berjumlah 324 siswa, dengan menggunakan prosentase kelonggaran sebesar 5% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel dari penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{324}{1 + (324 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{324}{1 + (0,81)}$$

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 81

$$n = \frac{324}{1,81} = 179,005 \text{ dibulatkan menjadi } 180 \text{ responden}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan menjadi sebanyak 180 responden atau sekitar 55% dari seluruh total siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel ini diambil berdasarkan teknik *probability sampling*; yang meliputi teknik *simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (siswa) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi itu sendiri. Cara demikian dilakukan karena anggota dari populasi dianggap homogen.

E. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian, instrumen atau alat ukur untuk pengumpulan data mempunyai kedudukan atau peran yang sangat penting. Hal ini dikarenakan data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Benar tidaknya data bergantung pada baik atau tidaknya instrumen pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, yaitu data yang dapat dijelaskan dengan angka-angka sehingga dapat dihitung atau diukur secara

langsung. Menurut Bungin, berdasarkan cara memperolehnya data dalam penelitian berupa.⁵³

1. Data primer, adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Dalam hal ini berupa data yang diperoleh secara langsung dari siswa melalui kuisisioner atau angket.
2. Data sekunder, adalah data yang diperoleh dari sumber data kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan. Dalam hal ini nilai-nilai ulangan harian, tugas, dan dokumen-dokumen lain terkait dengan penelitian berupa data profil sekolah, raport, foto dan lain sebagainya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih muda diolah. Instrumen penelitian merupakan alat yang sangat penting untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam penelitian sehingga dapat diperoleh gambaran secara utuh variabel yang diteliti. Sesuai dengan judul penelitian skripsi ini, maka ada *independentvariable* atau variabel bebas yaitu pengaruh pola asuh orang tua (X_1), dan intensitas pemakaian gadget (X_2) terhadap *dependent variable* yakni variabel terikat yaitu hasil belajar (Y).

⁵³ M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hlm. 122.

Instrumen yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator penelitian benar-benar menggali sejumlah data yang diperoleh. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yakni berupa angket (kuesioner).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah untuk pengumpulan data yang relevan dengan kesalahan yang diteliti. Menurut Arikunto “dokumentasi asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang yang tertulis”.⁵⁴ Dalam melaksanakan metode dokumentasi, menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku pedoman pengajaran, majalah, peraturan-peraturan dengan catatan harian, serta dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data mengenai latar belakang sekolah, jumlah siswa, dan nilai hasil raport kelas VII mata pelajaran IPS semester 1 SMP Negeri 1 Singosari Tahun ajaran 2017/2018.

2. Angket (kuesioner)

Menurut Suharsimi kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara

⁵⁴ Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 135.

memberikan tanda silang atau tanda *checklist*,⁵⁵ selain itu Sugiyono menyatakan bahwa “metode kuesioner ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan mampu mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia”.⁵⁶

Peneliti dalam menerapkan angket atau kuesioner menggunakan skala *Likert*. Penggunaan skala likert dalam penelitian ini berdasarkan pada apa yang telah dijelaskan Riduwan bahwa “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang gejala sosial”.⁵⁷ Penggunaan skala likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi beberapa indikator variabel yang nantinya dapat disajikan sebagai acuan menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan.

Diharapkan dengan menggunakan angket dapat memberikan kemudahan kepada responden dalam menjawab pernyataan atau pertanyaan, karena responden hanya akan menjawab menggunakan tanda *checklist*(√) pada kolom yang telah disediakan.

Untuk keperluan menganalisis secara kuantitatif dan untuk menghindari kesulitan dalam menjawab kuesioner, sehingga nantinya responden dapat memilih lebih teliti, maka peneliti memberi kriteria pada jawaban yang dipilih melalui skala *likert* sebagai berikut.

⁵⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm 251

⁵⁶Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: CV Alfabeta, 2013), hlm 96.

⁵⁷Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm 12.

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Benar (SB)	4
Benar (B)	3
Tidak Benar (TB)	2
Sangat Tidak Benar (STB)	1

Setelah menentukan bobot nilai setiap pertanyaan, maka dijabarkan

kisi-kisi instrumen, seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Pola Asuh Orang Tua

Variabel	Sub variabel	Indikator	Item
Pola Asuh Orang Tua	Authoritarian Parenting (Otoriter)	Menerapkan kontrol diri secara kaku	1,2
		Selalu mengkritik tentang perilaku anak dan menghukum sesuka hati	3,4
		Membolehkan sedikit diskusi	5
	Authoritative Parenting (demokratis)	Mendukung anak menjadi mandiri tetapi tetap menempatkan batasan dan kontrol pada tindakan mereka.	6
		Memberikan kesempatan berdialog secara verbal	7
		Dekat secara emosional dan tindakan yang hangat	8,9
		Menunjukkan rasa kepedulian dengan menunjukkan rasa senang atas perilaku anak yang membangun	10
	Neglectful Parenting (melalaikan)	Orang tua sangat tidak terlibat dalam aktivitas anak	11, 12
		Tidak ada tuntutan dan kontrol	13,14, 15
		Tidak begitu tertarik pada pendapat dan kegiatan anak baik di luar ataupun di dalam sekolah.	16,17, 18,19, 20
	Indulgent parenting (memanjakan)	Sangat terlibat dengan anak namun menempatkan sedikit tuntutan atau kendali pada mereka.	21,22, 23
		Membiarkan anak melakukan apa yang diinginkan anak	24,25, 26,27, 28

(referensi: John Santrock. 2007. Remaja edisi kesebelas. Jakarta: Airlangga)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Gadget

Variabel	Sub variabel	Indikator	Item
Penggunaan Gadget <i>(Referensi: Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency. 2014. Bila si kecl bermain gadget. Yogyakarta: Bisakimia)</i>	Macam-macam gadget	Gadget berupa samartphone	1
	Dampak positif pemakaian gadget	Kemudahan mendapatkan informasi	2,3,4
		Kemudahan mejalin komunikasi dengan jarak jauh dan dengan banyak orang	5
	Dampak negatif pemakaian gadget	Menjadi pribadi yang tertutup	6
		Kesehatan terganggu	7,8,9, 10
		Gangguan tidur	11,12, 13,16
		Pudarnya kreatifitas	17
Ancaman <i>cyberbullying</i>	18,19		

H. Uji Validitas dan Relabilitas

Uji validitas dan Reliabilitas sangat diperlukan dalam suatu penelitian untuk mengukur kekuatan dan keabsahan instrument penelitian.

1. Uji Validitas

Untuk mengetahui tingkat validitas instrument yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, maka perlu dilakukan uji valditas. Validitas yang akan diukur adalah validitas butir soal atau validitas item. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan tingkat kesahihan suatu instrumen (alat ukur). Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang

seharusnya diukur. Validitas berkaitan dengan persoalan, apakah kita benar-benar mengukur apa yang kita pikirkan sedang kita ukur.⁵⁸

Dalam menguji tingkat validitas usatu instrument dilakukan dengan cara analisis faktor dan analisis butir. Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis butir untuk menguji validitas setiap butir soal, maka skor yang ada pada tiap butir dikorelasikan dengan skor total. Pengujian validitas dan reliabilitas angket dilakukan di sekolah MTs Sunan Kalijaga Malang dengan jumlah responden 36 siswa pada kelas VII. Uji validitas dilaksanakan dengan rumus korelasi bivariate pearson dengan alat bantu SPSS versi 20. Item angket dalam uji validitas dikatakan valid jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikasi 5% . Sebaliknya, item dikatakan tidak valid jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada nilai signifikasi 5% adapun ringkasan hasil validitas sebagaimana data dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Pola Asuh Orang Tua

No. Item	R_{hitung}	$R_{tabel}5\% (36)$	Keterangan
1	0,404	0,329	Valid
2	0,448	0,329	Valid
3	0,383	0,329	Valid
4	0,597	0,329	Valid
5	0,554	0,329	Valid
6	0,520	0,329	Valid
7	0,432	0,329	Valid
8	0,334	0,329	Valid
9	0,373	0,329	Valid
10	0,375	0,329	Valid
11	0,123	0,329	Tidak Valid

⁵⁸ Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), hlm. 83

12	0,429	0,329	Valid
13	0,729	0,329	Valid
14	0,746	0,329	Valid
15	0,715	0,329	Valid
16	0,746	0,329	Valid
17	0,617	0,329	Valid
18	0,614	0,329	Valid
19	0,731	0,329	Valid
20	0,799	0,329	Valid
21	0,743	0,329	Valid
22	0,754	0,329	Valid
23	0,569	0,329	Valid
24	0,592	0,329	Valid
25	0,592	0,329	Valid
26	0,754	0,329	Valid
27	0,692	0,329	Valid
28	0,734	0,329	Valid

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Penggunaan Gadget

No. Item	R_{hitung}	$R_{tabel,5\% (36)}$	Keterangan
1	0,616	0,329	Valid
2	0,429	0,329	Valid
3	0,320	0,329	Tidak Valid
4	0,607	0,329	Valid
5	0,458	0,329	Valid
6	0,085	0,329	Tidak Valid
7	0,821	0,329	Valid
8	0,863	0,329	Valid
9	0,762	0,329	Valid
10	0,917	0,329	Valid
11	0,708	0,329	Valid
12	0,708	0,329	Valid
13	0,890	0,329	Valid
14	0,710	0,329	Valid
15	0,747	0,329	Valid
16	0,795	0,329	Valid
17	0,495	0,329	Valid
18	0,781	0,329	Valid
19	0,572	0,329	Valid

Hasil uji validitas angket sebagaimana tabel-tabel di atas, menunjukkan bahwa instrumen pernyataan dari variabel X_1 yakni pola asuh orang tua adalah semua item pernyataannya valid kecuali nomer 11 dan dari instrumen pernyataan variabel X_2 yakni penggunaan *gadget* adalah semua item pernyataannya valid kecuali yang terdapat pada nomer 3 dan 6 tidak valid. Maka berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang berupa angket dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh pernyataan-pernyataan di tiap-tiap item dalam angket ini valid dan ada beberapa pernyataan yang tidak valid maka peneliti memutuskan pernyataan yang tidak valid tersebut dibuang.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data (juga mengukur variabel) karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data (ukuran) yang sama.⁵⁹

Adapun untuk mengetahui reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha* atau koefisiensi reliabilitas *alpha* dari Cronbach. Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 20 dengan

⁵⁹ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006)

Uji signifikan dilakukan pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5%. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai α lebih besar dari R_{tabel} (0,329).

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Angket

Variabel	R_{hitung}	$R_{\text{tabel}} 5\% (36)$	Keterangan
X_1	0,930	0,329	Reliabel
X_2	0,929	0,329	Reliabel

Hasil uji reliabilitas angket yang dilakukan di sekolah MTs Sunan Kalijaga Malang pada siswa kelas VII diperoleh nilai koefisiensi angket variabel X_1 sebesar 0,930 dan angket variabel X_2 sebesar 0,929. Berdasarkan nilai koefisiensi reliabilitas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semua angket dalam penelitian ini reliabel atau konsisten, sehingga angket tersebut telah layak disebarakan kepada responden pada tempat penelitian yang asli yang berada di SMP Negeri 1 Singosari.

I. Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Dengan melihat kerangka pemikiran teoritis, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan untuk mengetahui pola asuh orang tua dan intensitas pemakaian gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi, menggunakan analisis regresi linier berganda.

1. Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik untuk mengetahui apakah hasil estimasi regresi yang dilakukan benar-benar bebas dari adanya gejala

autokorelasi, heteroskedastisitas, dan gejala multikolinieritas. Adapun uji asumsi klasik tersebut adalah:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data yang didapatkan mengikuti mengikuti atau mendekati sebuah hukum sebaran data normal.⁶⁰ Metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah menggunakan uji *Kolmogrof-Smirnof*. Jika nilai signifikasi dari hasil uji $> 0,05$ maka asumsi normalitas terpenuhi.

b. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas hal ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya korelasi antara variabel bebas (Independen) yang ditemukan dalam model regresi.⁶¹ Model regresi yang baik tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas. Uji multikolinieritas dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan *varians inflation* (VIF) dari hasil analisis dengan bantuan SPSS. Jika nilai *tolerance* $> 0,10$ dan nilai VIF $< 10,00$ dapat disimpulkan bahwa gejala multikolinieritas tidak terjadi di dalam model regresi.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna untuk mengetahui apakah pada model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik

⁶⁰ Muhammad Nisfianoor, *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*, 2009, hlm 91.

⁶¹ Imam ghazali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), hlm 103.

tidak boleh terjadi heteroskedastisitas, untuk itu model regresi terkena heteroskedastisitas atau tidak dapat di deteksi dengan melihat scatter plot antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (SRESID).⁶² Analisis uji heteroskedastisitas dengan scatter plot adalah:

- 1) Jika titik-titik membentuk suatu pola yang teratur, misalnya melebar-melebar kemudian menyempit atau bergelombang maka dapat diindikasikan bahwa terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang teratur atau jelas dengan titik-titik yang menyebar di atas angka 0 pada sumbu maka dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi linier terdapat korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan periode $t-1$ (sebelumnya). Dalam penelitian ini untuk mencari hasil dari data tersebut terkena autokorelasi atau tidak maka dapat dilakukan uji dengan menggunakan nilai Durbin-Watson, dan pengambilan keputusan pada uji autokorelasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika d lebih kecil dari dL atau lebih besar dari $4-dL$, maka hipotesis nol ditolak yang berarti terdapat autokorelasi.

⁶² Muhammad Nisfianoor, *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*, (Jakarta:Salemba Humanika, 2009), hlm 92.

- 2) Jika d terletak diantara dU dan $4-dU$, maka hipotesis nol diterima yang artinya tidak terdapat autokorelasi.
- 3) Jika d terletak diantara dL dan Du atau diantara $4-dU$ dan $4-dL$ maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti.

2. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Dengan analisis regresi ganda ini dapat diketahui koefisien regresi ganda antara variabel bebas dengan variabel terikat, koefisien determinasi, sumbangan relatif serta sumbangan efektif masing-masing variabel. Berikut adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam analisis regresi ganda.

- a. Mencari koefisiensi korelasi antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R_{y(1,2)} = \sqrt{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y : \sum y^2}$$

Keterangan:

$R_{y(1,2)}$ = koefisiensi korelasi antara Y dengan variabel X_1 ,
dan X_2

a_1 = koefisiensi prediktor X_1

a_2 = koefisiensi prediktor X_2

$\sum x_1 y$ = jumlah produk antara X_1 dan Y

$\sum x_2 y$ = jumlah produk antara X_2 dan Y

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y⁶³

- b. Mencari koefisiensi determinan (R^2) antara predictor (X_1 dan X_2) dengan kriterium (Y), menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R_{y(1,2)}^2 = \frac{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}$$

Keterangan:

$R_{y(1,2)}^2$ = koefisiensi determinasi antara Y dengan X_1 dan X_2

a_1 = koefisiensi prediktor X_1

a_2 = koefisiensi prediktor X_2

$\sum x_1 y$ = jumlah produk antara X_1 dan Y

$\sum x_2 y$ = jumlah produk antara X_2 dan Y

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

- c. Uji Parsial *t-test* (Uji T)

T-test digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel bebas yakni pola asuh orang tua dan penggunaan gadget terhadap variabel terikat yakni hasil belajar. Dari perhitungan nilai t regresi, terjadi kemungkinan sebagai berikut:

⁶³Muhammad Nisfianoor, *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*, (Jakarta:Salemba Humanika, 2009), hlm. 22.

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan Y. dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.

d. Menguji signifikansi ganda dengan uji F menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N-m-1)}{m (1-R^2)}$$

F_{reg} = harga F garis regresi

N = cacah kasus

m = cacah prediktor

R = koefisiensi korelasi antara kriterium dengan prediktor

Apabila F_{hitung} berada pada taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima, ini berarti tidak terdapat pengaruh simultan oleh variabel X dan Y begitu juga sebaliknya.

3. Prosedur Penelitian

a. Tahapan persiapan sebelum penelitian

- 1) Langkah awal yang penulis lakukan yaitu tahap persiapan sebelum penelitian adalah mengurus surat izin pelaksanaan penelitian.
- 2) Melakukan survei tempat untuk melihat karakteristik populasi yang akan diteliti.

- 3) Menentukan sampel penelitian.
- 4) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai instrumen yang telah dibuat.
- 5) Setelah melakukan uji coba, mengelola data hasil uji coba dengan mencari validitas, daya pembeda, tingkat kesukaran butir soal, dan reliabilitas instrumen.
- 6) Menentukan butir soal yang layak untuk dijadikan instrumen penelitian.
 - a) Tahap pelaksanaan penelitian
 - 1) Menyebarkan angket dan soal yang telah dibuat agar di isi oleh para siswa.
 - 2) Melihat hasil dari pengujian soal.
 - 3) Mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian atau yang diperlukan untuk penelitian.
 - b) Tahap akhir penelitian

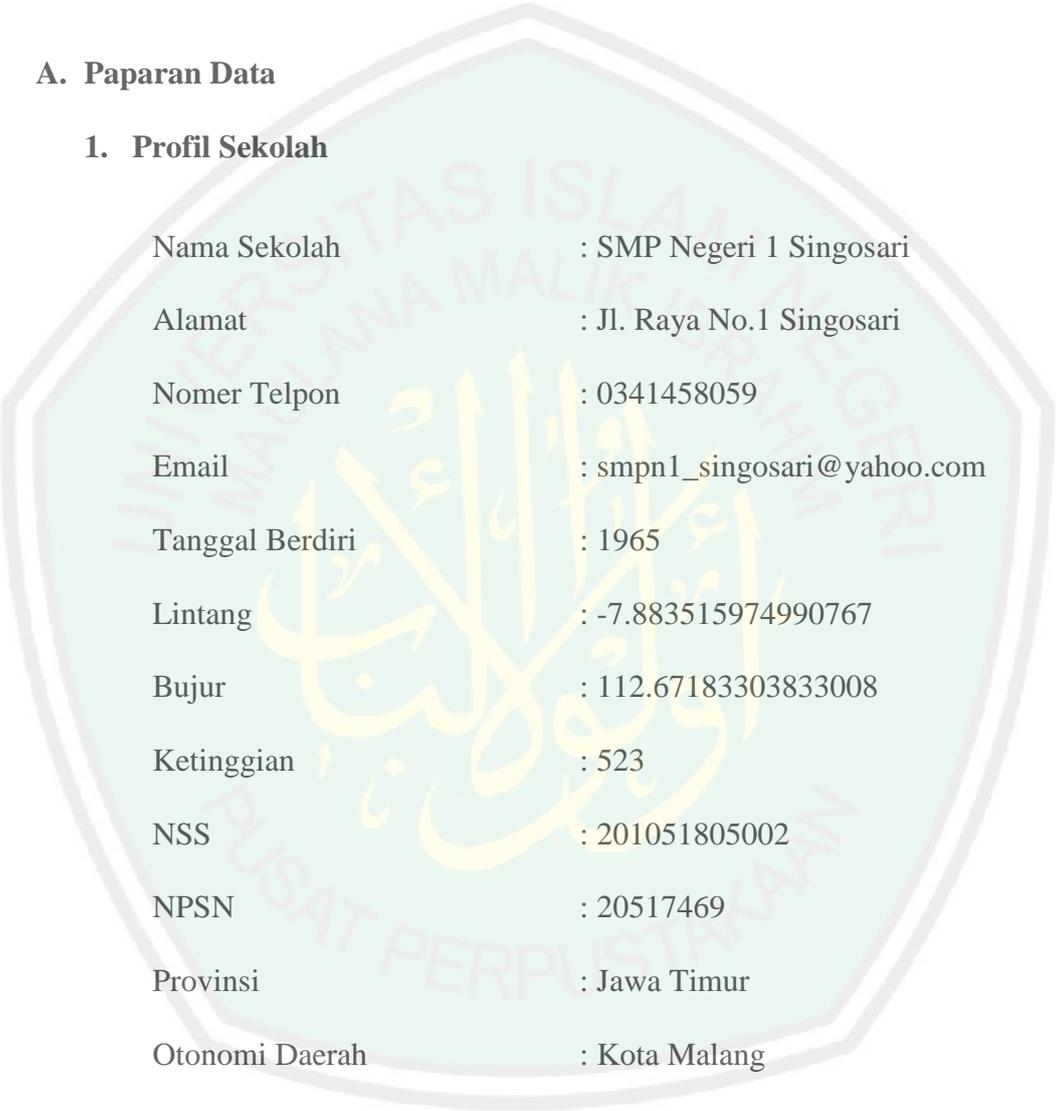
Setelah tahapan pelaksanaan kegiatan berhasil dilakukan, tahapan selanjutnya adalah mengolah hasil penelitian dengan melakukan beberapa kegiatan, yaitu:

 - 1) Menganalisis data hasil kuesioner dan soal dengan menggunakan uji statistik.
 - 2) Mengetahui hasil reliabilitas dan validitas melalui uji statistik.
 - 3) Melakukan penarikan kesimpulan terhadap hasil penelitian berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan.

BAB IV
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah



Nama Sekolah	: SMP Negeri 1 Singosari
Alamat	: Jl. Raya No.1 Singosari
Nomer Telpon	: 0341458059
Email	: smpn1_singosari@yahoo.com
Tanggal Berdiri	: 1965
Lintang	: -7.883515974990767
Bujur	: 112.67183303833008
Ketinggian	: 523
NSS	: 201051805002
NPSN	: 20517469
Provinsi	: Jawa Timur
Otonomi Daerah	: Kota Malang
Kecamatan	: Singosari
Kodepos	: 65153
Nomer Faks	: ["0341459959"]
Jenjang	: SMP
Status	: Negeri

Akreditasi	: Akreditasi A
Sertifikat ISO	: 9001:2000
Situs	: www.smpn1-sgs.sch.id
Waktu Belajar	: Sekolah Pagi

2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Singosari

a. Visi Sekolah

Terbentuknya insan yang religious, berkarakter, Cerdas, terampil, dan berwawasan global.

b. Misi Sekolah

- 1) Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan melalui pengalaman ajaran-ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Membina karakter peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- 3) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- 4) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
- 5) Mengembangkan kemampuan kompebelitif dalam persaingan global.

c. Tujuan Sekolah

Diantara ini adalah beberapa tujuan sekolah yang akan menjadikan peserta didik sebagai :

- 1) Insan yang Religius

Insan yang religious adalah aktualisasi dari manusia-manusia yang selalu taat menjalankan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Ajaran agama harus menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam gerak langkah bagi seluruh warga sekolah dalam mempersiapkan masa depan yang lebih baik, karena agama tidak boleh hanya melekat dalam keyakinan semata, namun harus diamalkan dalam kehidupan nyata.

2) Insan yang Berkarakter

Insan yang berkarakter adalah manusia-manusia yang memiliki moralitas dengan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya bangsa, yang selalu melekat pada diri seseorang sehingga kelak mereka akan menjadi manusia yang berbudi luhur dalam berakhlakul karimah.

3) Insan yang Cerdas

Insan yang cerdas adalah manusia-manusia yang harus selalu dalam ilmu pengetahuan, selalu belajar dan tidak pernah puas dengan apa yang sudah didapat sehingga kelak akan menjadi manusia yang memiliki kecerdasan intelektual yang tinggi.

4) Insan yang Terampil

Insan yang terampil maksudnya adalah kemampuan dalam penguasaan bahasa Inggris, sehingga yang diharapkan adalah manusia-manusia yang memiliki kemampuan berkomunikasi secara baik dalam menggunakan bahasa Inggris.

5) Insan yang berwawasan global

Yang dimaksud dengan wawasan global adalah kemampuan untuk mengakses dunia, sehingga yang diharapkan kelak adalah manusia-manusia yang mempunyai kemampuan dalam percaturan dunia sehingga tidak gaptek atau gagap teknologi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.

3. Keadaan Siswa/Data Kesiswaan

Tabel 4.1 Data Siswa Keseluruhan 5 (lima tahun terakhir)

Th. Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII			Kelas VIII			Kelas IX			Jumlah (Kls. VII + VIII + IX)		
		Jml Siswa		Jml	Jml Siswa		Jml	Jml Siswa		Jml	Siswa		Jml
		L	P		L	P		L	P		L	P	
2013/2014	570	130	180	310	103	160	263	120	143	263	353	483	836
2014/2015	590	133	194	327	129	180	310	104	160	264	365	536	901
2015/2016	491	131	177	308	136	188	324	131	175	306	398	540	938
2016/2017	520	121	190	311	131	177	308	139	186	325	391	553	944
2017/2018	680	127	197	324	123	187	310	131	177	308	381	561	942

4. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

a. Kepala sekolah

		Nama	Jenis Kelamin		Usia	Pend. Akhir	Masa Kerja
			L	P			
1.	Kepala Sekolah	Drs. Susilo Wardoyo, M.Si.	√		55	S2	29

Tabel 4.2. Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS		GTT/Guru Bantu		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2	6	11	1	-	18
2.	S1	10	18	6	8	42
3.	D-4	-	-	-	-	-
4.	D3/Sarmud	-	-	-	-	-
5.	D2	-	-	-	-	-
6.	D1	-	-	-	-	-
Jumlah		16	29	7	8	60

Tabel 4.3 Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan (keahlian)

	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3/Sarmud	S1/D4	S2/S3	
1.	IPA	-	-	2	3	-	-	-	-	5
2.	Matematika	-	-	5	2	-	-	-	-	7
3.	Bahasa Indonesia	-	-	3	4	-	-	-	-	7
4.	Bahasa Inggris	-	-	4	3	-	-	-	-	7
5.	Pendidikan Agama	-	-	6	2	-	-	-	-	8
6.	IPS	-	-	3	2	-	-	-	-	5
7.	Penjasorkes	-	-	4	1	-	-	-	-	5
8.	Seni Budaya	-	-	3	-	-	-	-	-	3
9.	PPKn	-	-	3	1	-	-	-	-	4
10.	Prakarya	-	-	3	-	-	-	-	-	3
11.	BK	-	-	4	-	-	-	-	-	4
12.	Lainnya:	-	-	3	-	-	-	-	-	3
Jumlah		-	-	43	18	-	-	-	-	61

Tabel 4.4. Tenaga Kependidikan: Tenaga Pendukung

No.	Tenaga pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin				Jumlah
		≤ SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	PNS		Honorer		
								L	P	L	P	
1.	Tata Usaha	-	4	-	-	2	2	-	2	2	2	8
2.	Perpustakaan	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1	1
3.	Laboran lab. IPA	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	1
4.	Teknisi lab. Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5.	Laboran lab. Bahasa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.	PTD (Pend Tek. Dasar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	Koperasi Siswa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.	Penjaga Sekolah	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.	Tukang Kebun	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
10.	Keamanan/Security	-	5	-	-	-	-	-	-	5	-	5
11.	Lainnya: 1. Sarpras	1	-	-	-	-	1	1	-	1	-	2
	2. Pesuruh	2	2	-	-	-	-	-	-	2	2	4
	3. Cleaning Service	-	3	-	-	-	-	-	-	3	-	3
	Jumlah	4	14	-	-	2	4	1	2	15	5	25

5. Data Sarana dan Prasarana

a. Tabel 4.5. Data Ruang Belajar (Kelas)

Kondisi	Jumlah dan ukuran				Jml. ruang lainnya yg digunakan untuk r. Kelas (e)	Jumlah ruang yg digunakan u. R. Kelas (f)=(d+e)
	Ukuran 7x9 m ² (a)	Ukuran > 63m ² (b)	Ukuran < 63 m ² (c)	Jumlah (d) =(a+b+c)		
Baik	12	*	15	27 ruang, yaitu:	30
Rsk ringan						
Rsk sedang	3			3		
Rsk Berat						
Rsk Total						

Keterangan kondisi:

Baik	Kerusakan < 15%
Rusak ringan	15% - <30%
Rusak sedang	30% - < 45%
Rusak berat	45% - 65%
Rusak total	>65%

b. Tabel 4.6. Data Ruang Belajar Lainnya

Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi*)	Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi
1. Perpustakaan	1	7 x 13 7 x 10	Baik	6. Lab. Bahasa	1	8 x 12	Baik
2. Lab. IPA	3	8 x 9 8 x 9 8 x 14	Baik Baik Baik	7. Lab. Komputer	2	8 x 12 7 X 15	Baik Baik
3. Ketrampilan	-	-	-	8. PTD	1	8 x 9	Baik
4. Multimedia	1	8 x 12	Baik	9. Serbaguna/aula	-	-	-
5. Kesenian	1	3,8 x 2,5	Baik	10. Lab Matematika	1	8 x 8	Baik

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskriptif. Pada bagian ini dijelaskan mengenai distribusi jawaban responden terhadap variabel-variabel penelitian.

a. Variabel Pola Asuh Orang Tua

Berdasarkan data mentah untuk variabel pola asuh orang tua (X_1) yang terkumpul dari hasil penyebaran angket atau kuesioner pada 180 responden dengan jumlah pertanyaan sebanyak 27 item. Tersedia 4 alternatif jawaban dimana skor tertinginya adalah 4 dan skor terendah yakni 1, selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan rumus statistika untuk menentukan interval, panjang kelas, mean, median dan juga standar deviasi.

Data tentang pola asuh orang tua pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari berhasil dikumpulkan dari responden sebanyak 180 siswa, secara kuantitatif menunjukkan bahwa skor total tertinggi adalah 84 dan skor terendah adalah 52. Sebelum peneliti menyajikan hasil analisis melalui tabel maka perlu dijelaskan terlebih dahulu cara-cara atau langkah-langkah untuk menyusun distribusi frekuensi variabel pola asuh sebagai berikut:

1) Menentukan jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas} &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\
 &= 1 + 3,3 \text{ Log } 180 \\
 &= 1 + 3,3 (2,25) \\
 &= 1 + 7,425 \\
 &= 8,425 \text{ (dibulatkan menjadi 8)}
 \end{aligned}$$

2) Menentukan rentang kelas (range)

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= (\text{skor maksimal} - \text{skor minimum}) \\
 &= 84 - 49 \\
 &= 35
 \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{35}{9} = 3,88$$

(dibulatkan menjadi 4)

Tabel 4.7. Hasil distribusi frekuensi variabel pola asuh orang tua disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

No	Skor Interval	Frekuensi	Presentase
1	49-52	13	7,22%
2	53-56	40	22,22%
3	57-60	47	26,11%
4	61-64	45	25%
5	65-68	26	14,44%
6	69-72	5	2,77%
7	73-76	2	1,11%
8	77-80	0	0%
9	81-84	2	1,11%
	Total	180	100%

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi yang paling tinggi terdapat pada kelas interval nomer 3 pada rentang 57-60 dengan jumlah frekuensi yakni 47 siswa.

Untuk mengetahui nilai kategori kecenderungan pola asuh orang tua kelas VII SMP Negeri 1 Singosari yaitu dapat diketahui dengan menggunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori kecenderungan yaitu:

1. Kelompok tinggi : $M_i + 1.SD_i \leq X$
2. Kelompok sedang : $M_i - 1.SD_i \leq X < M_i + 1.SD_i$
3. Kelompok rendah : $X < M_i - 1.SD_i$

Mean ideal (M_i) dan Standar Deviasi (SD_i) diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (84 + 49) \\ &= \frac{1}{2} (133) = 66,5 \text{ (dibulatkan menjadi 70)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi ideal (SDi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (84 - 49) \\ &= \frac{1}{6} (35) = 5,83 \text{ (dibulatkan menjadi 6)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok tinggi} &= M_i + 1.SD_i \leq X \\ &= 70 + 6 \leq X \\ &= 76 \leq X \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok sedang} &= M_i - 1.SD_i \leq X < M_i + 1.SD_i \\ &= 70 - 6 \leq X < 70 + 6 \\ &= 64 \leq X < 76 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok rendah} &= X < M_i - 1.SD_i \\ &= X < 70 - 6 \\ &= X < 64 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, berikut merupakan tabel distribusi frekuensi kecenderungan pola asuh orang tua yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8. Distribusi frekuensi kecenderungan pola asuh orang tua

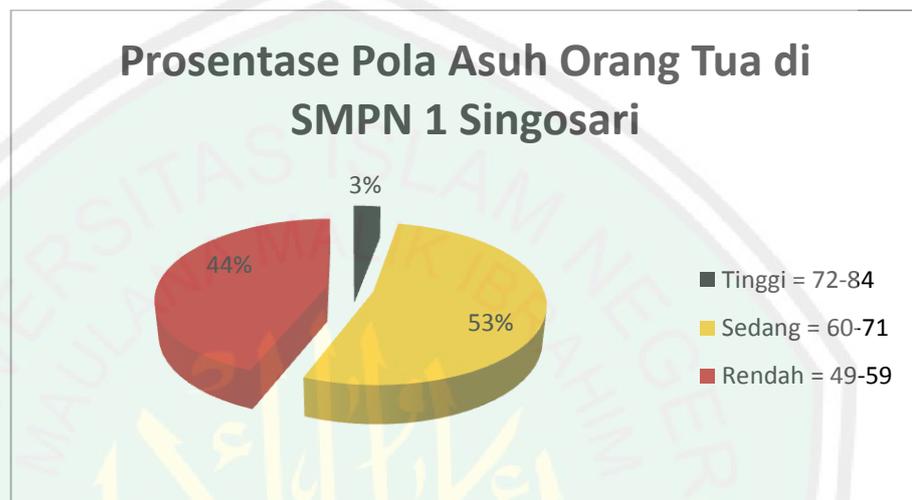
No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	72-84	5	3%	Tinggi
2	60-71	95	53%	Sedang
3	49-59	80	44%	Rendah
	Jumlah	180	100%	

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel di atas data tersebut dapat dinyatakan bahwa yang memiliki pola asuh dalam kategori tinggi sebanyak 5 responden atau 3%, yang memiliki pola asuh sedang sebanyak 95 responden atau 53%, dan yang memiliki pola asuh pada kategori terendah yakni terdapat 80 responden atau 44%. dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa gaya pola asuh orang tua pada siswa kelas VII yang berada di SMP Negeri 1 Singosari termasuk dalam kategori sedang.

Adapun untuk mendapatkan hasil yang lebih jelas dari data di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.1 Diagram Pola Asuh Orang Tua



b. Variabel Penggunaan Gadget

Di SMP Negeri 1 Singosari jumlah siswa yang memiliki Gadget (*handphone*) lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki *gadget*. Berikut adalah jabaran tentang siswa yang memiliki *gadget* berupa *handphone* dan siswa yang tidak memiliki *gadget*:

Tabel 4.9. Hasil Data Siswa yang memiliki gadget

No.	Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang memiliki gadget	Siswa yang tidak memiliki gadget
1.	VII A	32	29	3
2.	VII B	32	29	3
3.	VII C	32	28	4
4.	VII D	32	27	5
5.	VII E	32	26	6
6.	VII F	32	28	4
7.	VII G	32	27	5
8.	VII H	32	28	4
9.	VII I	34	28	6
10.	VII J	34	29	5
Total		324	279	45

Dilihat dari data tabel di atas ada 45 siswa yang tidak mempunyai *gadget* yang berupa *smartphone* atau 14% dari keseluruhan siswa kelas VII SMPN 1 Singosari. sedangkan 279siswa atau 86% siswa memiliki *gadget*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di SMPN 1 Singosari memiliki *gadget* yang berupa *smartphone*.

Pada penelitian ini berdasarkan data mentah untuk variabel penggunaan gadget (X_2) yang terkumpul dari hasil penyebaran angket atau kuesioner pada 180 responden dengan jumlah pertanyaan sebanyak 17 item. Tersedia 4 alternatif jawaban dimana skor tertinginya adalah 4 dan skor terendah yakni 1, selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan rumus statistika untuk menentukan interval, panjang kelas, mean, median dan juga standar deviasi.

Data tentang penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari berhasil dikumpulkan dari sampel responden sebanyak 180 siswa, secara kuantitatif menunjukkan bahwa skor total tertinggi adalah 68 dan skor terendah adalah 22. Sebelum peneliti menyajikan hasil analisis melalui tabel maka perlu dijelaskan terlebih dahulu cara-cara atau langkah-langkah untuk menyusun distribusi frekuensi variabel pola asuh sebagai berikut:

- 1) Menentukan jumlah kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas} &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ &= 1 + 3,3 \text{ Log } 180 \\ &= 1 + 3,3 (2,25) \\ &= 1 + 7,425 \\ &= 8,425 \text{ (dibulatkan menjadi 8)} \end{aligned}$$

- 2) Menentukan rentang kelas (*range*)

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas} &= (\text{skor maksimal} - \text{skor minimum}) \\ &= 68 - 22 \\ &= 46 \end{aligned}$$

- 3) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{46}{8} = 5,75$$

(dibulatkan menjadi 6)

Tabel. 4.10. Hasil distribusi frekuensi variabel penggunaan gadget

No	Skor Interval	Frekuensi	Presentase
1	22-27	5	2,77%
2	28-33	34	18,88%
3	34-39	57	31,66%
4	40-45	57	31,66%
5	46-51	21	11,66%
6	52-57	5	2,77%
7	58-63	0	0%
8	64-69	1	0,55%
	Total	180	100%

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi yang paling tinggi terdapat pada kelas interval nomer 3 dan 4 pada rentang 34-39 dan 40-45 dengan jumlah frekuensi yakni 114 siswa.

Untuk mengetahui nilai kategori kecenderungan penggunaan gadget kelas VII SMP Negeri 1 Singosari yaitu dapat diketahui dengan menggunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori kecenderungan yaitu:

1. Kelompok tinggi : $M_i + 1.SD_i \leq X$
2. Kelompok sedang : $M_i - 1.SD_i \leq X < M_i + 1.SD_i$
3. Kelompok rendah : $X < M_i - 1SD_i$

Mean ideal (M_i) dan Standar Deviasi (SD_i) diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal (} M_i \text{)} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (68 + 22) \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{2} (90) = 45$$

$$\text{Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{6} (68 - 22)$$

$$= \frac{1}{6} (46) = 7,66 (\text{dibulatkan menjadi } 8)$$

$$\text{Kelompok tinggi} = Mi + 1.SDi \leq X$$

$$= 45 + 8 \leq X$$

$$= 53 \leq X$$

$$\text{Kelompok sedang} = Mi - 1.SDi \leq X < Mi + 1.SDi$$

$$= 45 - 8 \leq X < 45 + 8$$

$$= 37 \leq X < 53$$

$$\text{Kelompok rendah} = X < Mi - 1.SDi$$

$$= X < 45 - 8$$

$$= X < 37$$

Bedasarkan perhitungan di atas, berikut merupakan tabel distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *gadget* yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11. Distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *gadget*

	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	53-68	5	3%	Tinggi
2	37-52	111	62%	Sedang
3	22-36	64	36%	Rendah

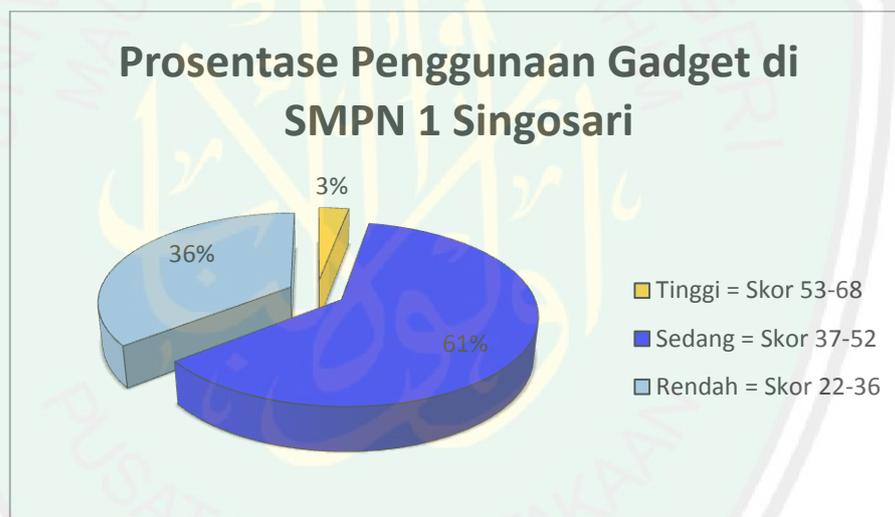
Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel di atas data tersebut dapat dinyatakan bahwa yang menggunakan *gadget* dalam kategori tinggi sebanyak 5 responden

atau 3%, menggunakan *gadget* pada kategori sedang sebanyak 111 responden atau 62%, dan yang menggunakan *gadget* pada kategori terendah yakni sebanyak 64 responden atau 35%. dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII yang berada di SMP Negeri 1 Singosari termasuk dalam kategori sedang.

Adapun untuk mendapatkan hasil yang lebih jelas dari data di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Gambar 4.2 Diagram Penggunaan Gadget



c. Variabel Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dikuru dengan menggunakan nilai PAT (Penilaian Akhir Tahun) semester 1 mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari. Dari nilai PAT (Penilaian Akhir Semester) tersebut diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah yang dikelompokkan sesuai dengan kriteria penilaian SMPN 1 Singosari. Besarnya nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sekolah untuk semua mata

pelajaran termasuk mata pelajaran IPS yaitu 80. Adapun hasil dari analisis hasil belajar pada mata pelajaran IPS disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12. Distribusi frekuensi hasil belajar

No	Skor	Frekuensi	Keterangan
1.	94-100	3	Sangat Baik (A)
2.	87-93	149	Baik (B)
3.	80-86	28	Cukup (C)
4.	Dibawah 79	0	Kurang (D)

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel di atas data tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPNegeri 1 Singosari termasuk dalam kategori baik, hasil belajar tersebut diambil dari nilai semester 1 pada total nilai keterampilan dan juga nilai pengetahuan. Dari data diatas dapat dilihat bahwa siswa kelas VII SMPN 1 Singosari memiliki hasil belajar yang baik dan tidak ada yang tergolong dalam keterangan kurang. Frekuensi tertinggi terdapat pada nomer 2 dengan jumlah siswa 149 dengan rentang skor yang diperoleh yakni 87-93 atau 83%, kategori sangat baik ada 3 siswa dengan skor 94-100 atau 2%, kategori cukup ada 28 siswa dengan skor 80-86 atau 16% dan kategori yang termasuk kurang tidak ada atau 0% .

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS baik pada nilai pengetahuan ataupun nilai keterampilan di kelas VII SMPN 1 Singosari termasuk atau tergolong dalam kategori yang baik dan nilai hasil belajar mereka

rata-rata sudah melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yakni nilai 80.

C. Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data yang didapatkan mengikuti atau mendekati sebuah hukum sebaran data normal.⁶⁴

Metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnof*. Jika nilai signifikansi dari hasil uji $> 0,05$ maka asumsi normalitas terpenuhi.

Tabel 4.13. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Pola Asuh Orang Tua	Penggunaan Gadget	Hasil Belajar
N		180	180	180
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.33	39.02	67.42
	Std. Deviation	5.621	6.743	15.611
Most Extreme Differences	Absolute	.069	.068	.081
	Positive	.069	.068	.066
	Negative	-.055	-.062	-.081
Kolmogorov-Smirnov Z		.919	.908	1.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.367	.382	.188

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: data diolah

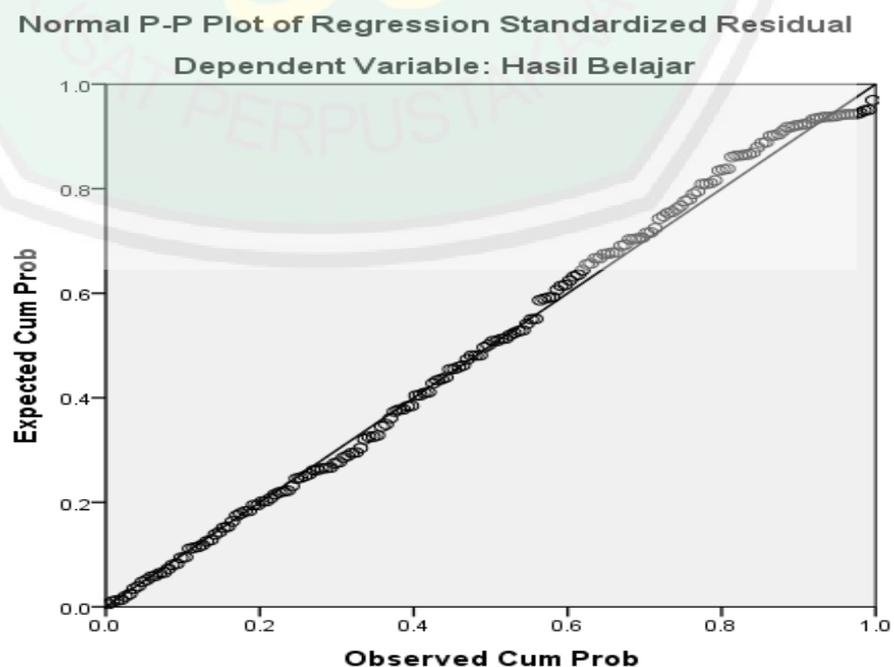
Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil Uji Normalitas didapatkan sebagai berikut:

⁶⁴Muhammad Nisfianoor, *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*, (Jakarta:Salemba Humanioka, 2009), hlm. 91.

- 1) Pola Asuh Orang Tua (X_1) = Nilai signikasi pada *kolmogrov-smirnov* yaitu 0,367 yang artinya menunjukkan $> 0,05$, berarti data dari pola asuh orang tua berdistribusi normal.
- 2) Penggunaan *Gadget* (X_2) = Nilai *kolmogrov-smirnov Z* yaitu 0,382 yang artinya menunjukkan $> 0,05$, yang berarti data dari penggunaan gadget berdistribusi normal
- 3) Hasil Belajar (Y) = Nilai *kolmogrov-smirnov Z* sebesar 0,188 yang artinya menunjukkan $> 0,05$, yang berarti data dari hasil belajar yakni berdistribusi normal.

Dari hasil yang didapatkan bahwa variabel X_1 , X_2 , dan Y dinyatakan semuanya berdistribusi normal, kemudian dalam melihat data tersebut berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat pula dari hasil P-Plot dan histogram sebagai berikut:

Gambar 4.3. Grafik Uji Normalitas



Dari tampilan grafik di atas menunjukkan hasil uji normalitas P-Plot yaitu terlihat bahwa titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonal bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas hal ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya korelasi antara variabel bebas (Independen) yang ditemukan dalam model regresi.

Tabel 4.14. Uji Multikolinieritas

Model	Coefficients ^a						Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF	
	B	Std. Error	Beta					
(Constant)	44.998	12.625		3.564	.000			
1 Pola Asuh Orang Tua	.553	.220	.199	2.511	.013	.866	1.155	
Penggunaan Gadget	-.280	.184	-.121	-1.527	.128	.866	1.155	

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji multikolinieritas sebagai berikut:

Berdasarkan output nilai *tolerance* adalah sebagai berikut:

- 1) Pola Asuh Orang Tua (X_1) sebesar $0,866 >$ dari $0,10$ maka tidak terjadi multikolinieritas
- 2) Penggunaan *Gadget* (X_2) sebesar $0,866 <$ dari $0,10$ maka tidak terjadi multikolinieritas

Berdasarkan output nilai VIF adalah sebagai berikut:

- 1) Pola Asuh Orang Tua (X_1) sebesar 1,155 artinya $<$ dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas
- 2) Penggunaan *Gadget* (X_2) sebesar 1,155 artinya $<$ dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas.

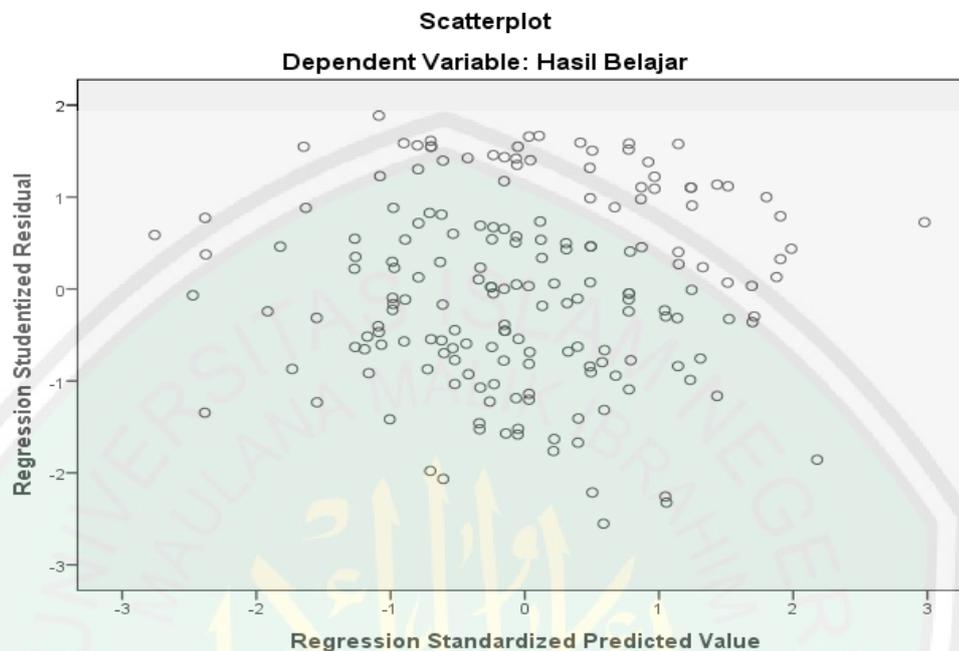
Sehingga kesimpulan yang diperoleh dari tabel uji multikolinieritas yang dilihat dengan nilai *tolerance* dan nilai VIF adalah seluruh variabel yang telah di uji dengan uji multikolinieritas semuanya baik X_1 dan X_2 tidak terjadi multikolinieritas, dan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang baik karena tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Analisis uji heteroskedastisitas dengan scatter plot adalah:

- 1) Jika titik-titik membentuk suatu pola yang teratur, misalnya melebar-melebar kemudian menyempit atau bergelombang maka dapat diidentifikasi bahwa model tersebut telah terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola tertentu serta titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 dari sumbu Y maka, tidak terjadi heteroskedastisitas.

Gambar 4.4. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Dari hasil grafik scatterplot yang diolah dengan SPSS 20 *for windows* dapat dilihat titik menyebar secara acak baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y, hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi ini sehingga data ini dapat dikatakan baik dan layak untuk dipakai.

d. Uji Autokorelasi

Tabel 4.15 Uji Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.191 ^a	.037	.026	15.409	1.954

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orang Tua

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel hasil uji autokorelasi di atas dengan nilai

Durbin-Watson maka didapatkan hasil sebagai berikut:

K (Variabel Bebas/*independent*)=2 dan N (Jumlah Responden)=180

$$dL = 1,733$$

$$dU = 1,778$$

$$4-dL = 2,222$$

$$4-dU = 2,267$$

Nilai Durbin-Watson tabel di atas diperoleh sebesar 1,954 dan nilai ini akan dibandingkan dengan nilai tabel yang signifikansinya 0,05 atau 5% dengan jumlah responden $N=180$ dan jumlah variabel *independent* ($K=2$) ada 2 yakni pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget*.

Pengambilan keputusan dalam uji autokorelasi adalah jika d terletak diantara dU dan $4-dU$, maka hipotesis nol diterima yang artinya tidak terdapat autokorelasi. Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Durbin-Watson yang diperoleh yaitu 1,954, sehingga dinyatakan $1,954 < 1,954 < 2,222$ maka model terbebas dari autokorelasi

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 4.16. Hasil Analisis Regresi

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	44.998	12.625		3.564	.000		
1 Pola Asuh Orang Tua	.553	.220	.199	2.511	.013	.866	1.155
Penggunaan Gadget	-.280	.184	-.121	-1.527	.128	.866	1.155

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data diolah

Variabel *dependent* pada regresi ini adalah hasil belajar (Y) sedangkan variabel bebasnya atau variabel independen adalah pola asuh orang tua (X_1) dan penggunaan *gadget* (X_2) berdasarkan tabel di atas maka dapat dibuat model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 44,998 + 0,553 X_1 + -0,280 X_2 + e$$

- a. Konstanta : 44,998 berarti bahwa jika variabel pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* sama dengan 0 maka hasil belajar siswa kelas VII SMPNegeri 1 Singosari akan menjadi sebesar 44,998.
- b. Koefisiensi pola asuh orang tua (X_1) : 0,553 berarti pola asuh orang tua mempengaruhi hasil belajar sebesar 55,3% atau berpengaruh positif yang artinya jika faktor pola asuh orang tua mengalami kenaikan 1 poin dan penggunaan *gadget* dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Singosari sebesar 55,3% dan sebaliknya jika faktor pola asuh orang tua turun 1 poin maka hasil belajar siswa akan turun sebesar 55,3%.
- c. Koefesiensi penggunaan *gadget* (X_2) : -0,280 berarti penggunaan *gadget* mempengaruhi hasil belajar sebesar -28% atau berpengaruh negatif yang artinya jika faktor penggunaan *gadget* mengalami kenaikan 1 poin dan pola asuh orang tua dianggap tetap, maka akan menyebabkan penurunan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Singosari sebesar 28% dan sebaliknya jika faktor penggunaan

gadget turun 1 poin maka hasil belajar siswa akan naik sebesar 28%%.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Determinasi (R^2)

Tabel 4.17. Hasil Uji Determinasi (R^2)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.191 ^a	.037	.026	15.409	1.954

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orang Tua

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai koefisiensi determinasinya adalah 0,037 atau sama dengan 3,7% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada korelasi atau hubungan antara variabel dependen (hasil belajar) dengan variabel independen (pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget*). Angka R square atau koefisiensi determinasinya sebesar 0,037 artinya bahwa hasil belajar dapat dijelaskan oleh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* sebesar 3,7% dan 96,3% dijelaskan oleh variabel-variabel lain di luar persamaan.

b. Uji Parsial (Uji t)

Pada uji kali ini digunakan untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas (*independent*) terhadap satu variabel terikat (*dependent*).

Tabel 4.18. Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	44.998	12.625		3.564	.000		
1 Pola Asuh Orang Tua	.553	.220	.199	2.511	.013	.866	1.155
Penggunaan Gadget	-.280	.184	-.121	-1.527	.128	.866	1.155

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: data diolah

Hasil pengujian hipotesis 1 menggunakan uji parsial diperoleh t_{hitung} sebesar 2,511 dengan signifikansi 0,013 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $N=180$ sebesar 1,973. Diperoleh $t_{hitung} (2,511) > t_{tabel} (1,973)$ dan nilai signifikansi $(0,013) < \alpha (0,05)$ yang artinya bahwa H_0 ditolak, maka pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPNegeri 1 Singosari.

Hasil hipotesis 2 menggunakan uji parsial diperoleh t_{hitung} sebesar -1,527 dengan signifikansi 0,128 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $N=180$ sebesar 1,973. Diperoleh $t_{hitung} (-1,527) < t_{tabel} (1,973)$ dan nilai signifikansi $(0,128) > \alpha (0,05)$ yang artinya bahwa H_0 diterima, maka penggunaan gadget tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPNegeri 1 Singosari.

c. Uji Simultan (Uji F)

Tabel 4.19. Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1598.503	2	799.251	3.366	.037 ^b
1 Residual	42025.408	177	237.432		
Total	43623.911	179			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orang Tua

Sumber: data diolah

Berdasarkan perhitungan Uji F melalui program SPSS 20 *for windows* yang terdapat dalam kolom F di atas hasil yang diperoleh adalah sebesar 3,366 dengan tingkat signifikansi 0,037. Sedangkan nilai F_{tabel} untuk $N=180$ sebesar 3,05. Diperoleh $F_{hitung} (3,366) > F_{tabel} (3,05)$ dan nilai signifikansi $(0,037) < (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa variabel pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama atau secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari, artinya semakin optimal pola asuh orang tua dalam mendidik anak dan semakin optimal penggunaan *gadget* yang digunakan dengan benar maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa akan semakin baik.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Singosari

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan peneliti kepada siswa sebanyak 180 responden dapat diketahui bahwa pola asuh dengan kriteria rendah sebesar 44% dari 80 siswa, kriteria sedang sebesar 53% dari 95 siswa, kriteria tinggi 3% dari 5 siswa.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dalam penelitian ini menunjukkan kecenderungan pola asuh orang tua pada subjek penelitian berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kesibukan orang tua yang bekerja, tingkat pendidikan atau pengetahuan tentang pola pengasuhan terhadap anak, latar belakang status sosial ekonomi dan keadaan yang ada di dalam keluarga.

Pola asuh yang berada di SMP Negeri 1 Singosari dengan latar keluarga yang berbeda-beda pula maka pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua siswa yang ada di SMP Negeri 1 Singosari. Ada orang tua yang memang dalam mengasuh atau mendidik anaknya mereka cenderung dengan sikap tegas atau otoriter jadi anak harus mengikuti atau menuruti permintaan orang tua namun peneliti melihat bahwa rata-rata orang tua yang berada di SMP Negeri 1 Singosari menerapkan pola pengasuhan sesuai dengan situasi dan kondisi anak. Seperti wawancara yang telah

dilakukan dengan beberapa siswa tentang pola pengasuhan yang mereka dapatkan dari orang tua mereka menjawab “*Siswa: kadang-kadang orang tua saya memperbolehkan saya keluar malam asal ada alasan yang tepat baik itu mengerjakan tugas atau memang ada yang penting sekali, tapi kalau sudah terlalu larut malam juga kadang saya tidak diperbolehkan untuk keluar meskipun ada hal yang penting sekalipun kecuali orang tua yang menemani karena mereka takut terjadi apa-apa dengan saya*”.⁶⁵

Maka dapat dikatakan bahwa pola pengasuhan siswa yang ada di SMP Negeri 1 Singosari cenderung lebih kepada pola pengasuhan yang demokratis semi otoriter dan juga pola pengasuhan yang melibatkan beberapa jenis pola asuh seperti pola asuh permisif, ataupun pola asuh yang memanjakan, untuk menyesuaikan situasi dan kondisi anak.

Selain itu, hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menyatakan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Muhibbin Syah orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Apabila keluarga khususnya orang tua bersifat mendorong dan membimbing terhadap aktivitas belajar anak, maka kemungkinannya anak tersebut akan dapat meraih hasil yang baik dan prestasi yang tinggi. Sebaliknya apabila orang tua acuh dan tidak peduli sama sekali dengan aktivitas belajar anak baik di dalam maupun di luar rumah maka akan sulit

⁶⁵Wawancara dengan siswa kelas VII di sekolah SMP Negeri 1 Singosari

bagi sang anak untuk memperoleh prestasi yang baik. Suasana rumah, hubungan antara keluarga yang harmonis, cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga juga dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.⁶⁶

Dengan adanya perhatian yang lebih intens dari orang tua kepada sang anak maka memberikan beberapa pengaruh dan manfaat bagi perkembangan anak yaitu:

1. Anak dapat lebih terbuka kepada orang tua mengenai segala sesuatu yang terjadi kepada mereka.
2. Anak tidak merasa bahwa kepentingan orang tua atau pekerjaan orang tua lebih berharga ketimbang mereka.
3. Anak akan lebih semangat dalam melakukan segala sesuatu baik itu di dalam rumah ataupun di luar rumah, jika perhatian orang tua kepada mereka baik.
4. Anak akan terus memperbaiki diri jika orang tua selalu membimbing dan tidak lupa mengarahkan tingkah laku anak.

Adapun Orang tua yang memberikan kasih sayang, perhatian, ataupun cara mendidik dan mengasuh anak yang baik maka dapat tercermin dari diri seorang anak apakah ia berhasil atau tidak dalam hidupnya, yang contoh kecilnya adalah berhasil dalam pendidikan seperti hasil belajar yang didapatkan mendapatkan nilai yang baik dan memuaskan. Hal ini sesuai dalam buku karya M. Musyrofi yang mana dari

⁶⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1999), hlm. 130

berbagai cerita sejarah bahwa tokoh-tokoh hebat ternyata hasil didikan dari ibu mereka. Seperti Imam Syafi'i yang hafal Al-Qur'an pada umur tujuh tahun karena didikan dari seorang ibu. Kemudian George Washington, seorang presiden Amerika Serikat, menuliskan bahwa beliau dididik oleh ibunya sehingga menjadi seorang yang berhasil. Dan juga, Albert Einstein juga pendidikannya diambil alih oleh ibunya ketika beliau dikatakan bodoh oleh gurunya sendiri, dan masih banyak lagi tokoh-tokoh hebat yang dididik oleh seorang ibu yang hebat.⁶⁷ Dan pola asuh orang tua termasuk salah satu dari faktor eksternal dalam hasil belajar, yakni cara orang tua mendidik anak, relasi anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi.

Sejalan dengan pendapat M. Musyrofi, dalam karyanya yang bercerita tentang berbagai cerita sejarah tokoh-tokoh hebat ternyata didikan dari ibu mereka, dalam buku yang ditulis oleh Juwariyah yang berjudul dasar-dasar pendidikan anak dalam Al-Qur'an beliau menceritakan juga tentang tokoh besar yakni Thomas Alfa Edison adalah seorang yang memiliki masa kecil yang tragis, oleh gurunya ia dianggap bodoh, bahkan dikatakan tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolah, sehingga diapun dikeluarkan dari sekolah. akan tetapi ibunya Marry Edison mampu membangkitkan semangat dan motivasi Edison kecil dengan motivasi dan keyakinan yang luar biasa. Sang ibu menunjukkan kepada dunia bahwa anaknya adalah anak yang cerdas. Dengan penuh

⁶⁷ M. Musyrofi, *Melesatkan Prestasi Akademik Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2010), hlm 169.

kasih sayang, bimbingan dan pelajaran yang diberikan sang ibu Edison menjadi manusia yang benar-benar jenius, yang mampu melampaui kecerdasan anak-anak yang sebaya dengannya. Pada masa jayanya Edison pernah mengatakan bahwa orang yang paling berperan dalam menentukan kejayaannya adalah ibu.⁶⁸

Dari berbagai cerita di atas tentang tokoh-tokoh yang berhasil dalam kehidupannya, tidak dapat dipungkiri bahwa peran orang tua terutama seorang ibu adalah menjadi faktor utama dan faktor penting dalam menentukan kehidupan dan keberhasilan anaknya kelak. Maka dengan itu sebagai orang tua dan sekaligus pendidik yang bijak haruslah paham tentang karakteristik anak, konsep pendidikan anak, dan juga harus mempunyai kreatifitas. Karena dari ketiga substansi tersebut sangatlah berpengaruh terhadap proses pendidikan anak, apakah proses pendidikan anak akan berhasil atau tidaknya bergantung kepada pola pengasuhan dan cara mendidik anak sedari kecil.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chairatul Umami Rusdiah, yang berjudul tentang pengaruh pola asuh dan status sosial ekonomi orangtua terhadap hasil belajar mata pelajaran geografi siswa kelas X IPS di MAN 1 Malang. Hasil penelitian menunjukkan besaran pengaruh variabel pola asuh berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sebesar 0,073. Maka dapat disimpulkan bahwa memang pola asuh orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan

⁶⁸ Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 90.

pengaruhnya yang diperoleh adalah sebesar 0,073.⁶⁹ Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khilyatul A'immah dengan judul penelitian yakni pengaruh pola asuh orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Malang. hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif signifikan antara pola asuh orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Malang sebesar 0,112 atau 11,2%.⁷⁰

Dari uraian-uraian di atas telah dijelaskan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. dengan demikian maka sesungguhnya kedua orang tua itulah yang memiliki tanggung jawab langsung dan lebih besar terhadap pendidikan anak-anaknya, sebab sesuai dengan sabda Nabi saw.

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ نَصْرَانِيَةً أَوْ مَجْسَانِيَةً

“Setiap anak yang lahir dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nashrani atau Majusi (H.R. Thabrani dan Baihaqi)

Dalam Aljami' ash-Shaghiir, 287, hadits No, 2386).⁷¹ Hadits di atas menjelaskan bahwa sejatinya setiap anak memang dilahirkan dalam keadaan fitrah bertauhid (memiliki akidah keimanan kepada Allah) tanpa noda, sehingga ketika keimanannya kepada Allah yang menjadi fithrahnya

⁶⁹ Chairatul Umami Rusdiah, Skripsi, *Pengaruh Pola Asuh dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi siswa kelas X IPS di MAN 1 Malang.*

⁷⁰Khilyatul A'immah, Skripsi, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Malang.*

⁷¹Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan anak dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 70.

itu dalam perkembangannya kemudian tercemari dengan keyakinan-keyakinan yang sesat, maka hal itu akan menjadi tanggungjawab kedua orang tuanya sebagaimana penerima amanat yang berkewajiban untuk mendidiknya sesuai dengan kehendak sang pemberi amanat (Allah SWT) yang telah memberikan tuntutan di dalam Al-Qur'an serta hadits-hadits nabi sebagai penjelas dan penyempurnanya.

B. Pengaruh Penggunaa *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Singosari

Berdasarkan data yang telah diolah oleh peneliti dari keseluruhan 324 siswa yang memiliki *gadget* terdapat 279 siswa dan yang tidak memiliki *gadget* ada 45 siswa. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa 86% siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari masing-masing sudah memiliki *gadget* yang berupa *smartphone*.

Hasil angket yang disebarkan peneliti kepada siswa sebanyak 180 responden dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* dengan kriteria rendah sebesar 35% dengan frekuensi 64 responden, kriteria sedang sebesar 62% dengan frekuensi 111 responden dan pada kategori tertinggi ada 3% dengan frekuensi 5 responden.

Selain itu, hasil analisis data yang dilakukan secara parsial menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Hal ini berarti penggunaan *Gadget* berupa *smartphone* atau

handphone tidak dapat menyebabkan meningkatnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Hal ini berlawanan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Syamsul Arifin yang menunjukkan bahwa *gadget* berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁷² akan tetapi temuan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh positif signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.⁷³

Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain di luar penggunaan *gadget* berupa *smartphone* yang mempengaruhi hasil belajar siswa. karena masih banyak faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dalam hal ini pemakaian *gadget* yang berupa komputer, laptop, sarana dan prasarana yang ada di sekolah, faktor jasmani, faktor psikologis, faktor media massa, faktor teman sebaya, faktor diri sendiri dan lain sebagainya.

Pada bab pembahasan tentang pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar sudah dijelaskan bahwa setiap anak itu terlahir dalam keadaan fitrah dan orang tualah yang mewarnai dalam perkembangan anak, manusia memanglah makhluk terbaik yang diciptakan oleh Allah yang mempunyai akal yang sempurna dan juga hawa

⁷² Syamsul Arifin. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2015).

⁷³ Maya Ferdiana Rozalia. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDn Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang, 2015).

nafsu. Mereka mampu menggunakan akal dan fikirannya untuk mewujudkan segala sesuatu perubahan-perubahan yang mereka inginkan di muka bumi ini, termasuk perubahan dalam bidang teknologi salah satunya dengan kemunculan *gadget*. Ayat yang menunjang penelitian ini sebagaimana firman-Nya dalam Q.S Al-Ra'd ayat 11.⁷⁴

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ
مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ
مِنْ دُونِهِ مِنْ وَاٍلٍ

Artinya:

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikuti bergiliran di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri, dan apabila Allah mengendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada perlindungan bagi mereka selain Dia. (Q.S. Al-Ra'd:11).

Allah menciptakan menciptakan manusia dalam keadaan yang bersih dan murni. Dia memberikan akal dan pengetahuan dengan karunia dan Rahmat-Nya. Ia melengkapi dengan segala macam peralatan, disamping itu jika manusia merusak kemampuannya sendiri dan bertindak melawan Tuhan, namun ampunan Allah tetaplah terbuka baginya, asal saja ia bertobat. Hanya jika dia sendiri yang membuat buta mata hatinya maka murka-Nya akan menimpanya dan tempat yang sesuai yang sudah disediakan Allah baginya akan berubah.

⁷⁴Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012).

Dewasa ini penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang aneh, karena biasanya orang tua memberikan *gadget* sebagai hadiah atas prestasi yang di raih oleh anaknya atau mungkin orang tua yang memberikan *gadget* terhadap anaknya hanya untuk memenuhi kebutuhan anak saat ini dengan alat komunikasi berupa *gadget*. Siswa yang pandai dalam memanfaatkan *gadget*-nya tentunya akan menggunakan *gadget* tersebut untuk kepentingan belajarnya.

Ketika penggunaan *gadget* secara parsial tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa, salah satu kemungkinan dapat terjadi adalah karena faktor sikap siswa, sarana dan pra-sarana di sekolah, teman sebaya, psikologis, jasmani, media massa, motivasi siswa, kecerdasan siswa, atau pun faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun teori yang menunjang penelitian yakni yang dikemukakan oleh derry iswidharmanjaya yang mengatakan di dalam bukunya bahwa selain dampak positif, *gadget* juga mempunyai dampak negatifnya yakni yang berupa: (a) Menjadi pribadi yang tertutup; ketika anak telah kecanduan yang namanya *gadget* maka mereka pasti akan menganggap bahwa *gadget* itu adalah segalanya bagi mereka, dan biasanya anak yang sudah kecanduan *gadget* mereka akan merasa cemas kalau *gadget* mereka ketinggalan. Bahkan mereka akan lebih senang bermain *gadget* daripada berkumpul dengan keluarga dan teman sebayanya; (b) kesehatan otak terganggu; (c) kesehatan mata terganggu; (d) kesehatan tangan terganggu;

(e) gangguan tidur; (f) suka menyendiri; (g) perilaku kekerasan; (g) suka menyendiri; (h) pudarnya kreatifitas; (i) terpapar radiasi; dan yang terakhir yakni (j) ancaman *cyberbullying*.

Dari penjelasan tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang salah maka akan menurunkan hasil belajar siswa. Karena dari *gadget* yang mereka miliki tidak dipergunakan dengan baik dan tidak dioptimalkan untuk mencari informasi-informasi tentang pelajaran ataupun untuk memperluas wawasan di bidang keilmuan yang mereka tekuni di sekolah, kebanyakan dari siswa yang memiliki *gadget* berupa *smartphone* mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game* baik *game* online ataupun *game* offline, chattingan dnegan teman, update media sosial seperti instagram, whatsapp, facebook dan lain sebagainya.

Adapun *gadget* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar jika *gadget* digunakan secara optimal untuk mencari topik-topik tentang materi pelajaran yang ada di sekolah atau bahkan mencari materi tentang tugas yang diberikan oleh guru, maka manfaat yang diperoleh jika *gadget* digunakan secara optimal dengan esensi baik dan benar adalah siswa dapat semakin memperluas wawasannya dengan cara *up to date* berita terkini baik tentang pendidikan, politik, ekonomi, sosial dan berita-berita lain baik dalam negeri maupun berita luar negeri, siswa dapat mengembangkan keterampilannya dengan melihat video-video kreatif yang ada di internet melalui *gadget* yang dimiliki, dan masih banyak manfaat yang diperoleh jika siswa menggunakan *gadget* dan memanfaatkannya dengan baik.

Perkembangan teknologi yang membawa pengaruh positif dan negatif, setidaknya pengaruh negatif yang ada perlu ditindak lanjuti. Siswa sekolah menengah pertama pada umumnya memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak kepada usia remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana siswa labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri.

Jika *gadget* digunakan dengan optimal dan dimanfaatkan dengan baik sisi positifnya maka akan berdampak bagi hasil belajar siswa. Namun, mungkin karena siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari kurang optimal dalam memanfaatkan *gadget* yang berupa *smartphone* untuk mencari topik-topik pelajaran dan sering menggunakan *gadget* untuk bermain atau membalas chat maka dampak yang didapatkan akan tidak akan ada pengaruhnya penggunaan *gadget* berupa *smartphone* bagi hasil belajar siswa atau mungkin bahkan dapat berpengaruh negatif bagi diri siswa dan juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peran orang tua dan juga guru yang berada di sekolah harus aktif dalam menjaga dan mengawasi anaknya, agar mereka dapat senantiasa menjalankan ajaran agama dengan baik. Di dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim Ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ
مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman , peliharalah, dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan (At-Tahrim: 6).⁷⁵

Berdasarkan penafsiran-penafsiran di atas, dapat disimpulkan bahwa firman Allah SWT dalam surat At-Tahrim ayat 6 merupakan suatu peringatan kepada setiap muslim yang beriman tentang kewajiban dan menjaga dan memelihara diri sendiri, keluarga, dan kerabatnya dari api neraka dengan dasar iman dan takwa kepada Allah SWT, yakni menjalankan apa yang diperintahkan dan menjauhi apa yang dilarang-Nya. Kemudian berusaha menasehati, mendidik dan memberi peringatan kepada keluarga dan kerabat agar selalu bertaqarrub kepada Allah dan bertakwa kepada-Nya supaya mereka terhindar dari api neraka yang bahan bakarnya dari manusia dan batu.

Kaitan dengan penelitian ini, walaupun pengaruh penggunaan gadget tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar siswa, orang tua beserta guru yang ada di sekolah harus tetap melakukan pengawasan kepada siswa agar tidak menyalahgunakan penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang menyimpang yang mengarah kepada perilaku

⁷⁵ Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012)

yang kurang terpuji, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus dalam pembelajaran. Orang tua dan guru hendaknya selalu mengarahkan kepada hal-hal yang positif dan bermanfaat bagi anak di kehidupan selanjutnya.

C. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan *Gadget* Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Singosari

Setelah dilakukannya uji F di dapatkan hasil pada penelitian ini yaitu $F_{hitung} (3,366) > t_{tabel} (3,05)$ dan nilai signifikasi $(0,037) < (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa variabel pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama atau secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajar IPS siswa kelas VII SMPNegeri 1 Singosari, artinya semakin optimal pola asuh orang tua dan semakin optimal penggunaan *gadget* yang digunakan dengan benar maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa akan semakin baik.

Slameto berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor keluarga dan penggunaan *gadget* merupakan salah satu eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.⁷⁶ Di antara banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dalam penelitian ini juga diketahui bahwa secara simulan, pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. jika seorang siswa yang

⁷⁶Slameto, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Bandung: PT. Rineka Cipta, 2003).

menggunakan *gadget* didampingi atau dalam penggunaan *gadget* pengawasan orang tua sangatlah baik, maka mendapatkan hasil belajar yang baik, karena jika dia menggunakan atau memanfaatkan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua maka anak dapat menggunakan *gadget* tersebut dengan membrowsing hal-hal semau mereka atau mungkin malah *gadget* tersebut digunakan untuk bermain game dan tidak untuk belajar. Jika mereka menggunakan *gadget* dibarengi dengan pengawasan dari orang tua maka orang tua dapat memberi arahan dan bimbingan dalam penggunaan *gadget* yang baik yang dapat menunjang pembelajaran siswa.

Seorang anak yang mendapatkan pola asuh yang baik maka akan mempengaruhi secara positif terhadap cara anak berperilaku dan bersikap kepada segala hal yang dihadapinya. Misalnya anak yang mendapatkan pola asuh yang baik dari orangtuanya cenderung senang melakukan perilaku sosial, mencoba untuk selalu bertanggung jawab pada apa yang menjadi kewajibannya, dan senang berlomba-lomba dalam meraih hasil belajar yang baik dan mendapatkan prestasi belajar yang baik pula. Selain itu, dalam proses belajar tentunya banyak alat dan bahan yang digunakan dalam menunjang proses belajar dan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam siaran pers No. 02/SP/HM/BKKP/I/2017 Menristekdikti menyebutkan angka pengguna *gadget* yang berupa *smartphone* di Indonesia kini mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65

juta orang.⁷⁷ Dari data di atas dapat dikatakan bahwa memang negara kita Indonesia adalah konsumen atau pengguna gadget termasuk dalam kategori yang sangat besar bahkan saat ini setiap orang memiliki teknologi gadget yang berupa smartphone yang setiap saat mereka dapat menggunakannya dengan praktis karena ukuran smartphone yang fleksibel dan minimalis.

Dalam penelitian ini ditemukan para siswa yang memiliki *gadget* berupa smartphone yakni berjumlah 279 siswa atau sama dengan 86% siswa memiliki *gadget* dari jumlah 324 siswa. Maka dapat dikatakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari mayoritas adalah pengguna *gadget*.

Namun, sekali lagi. Perkembangan teknologi itupun, tidak akan terlepas dari berbagai dampak negatif yang sekarang amat kita rasakan. Rasa sosial terhadap masyarakat menjadi tidak ada karena mereka lebih memilih sibuk dengan menggunakan gadget. Sementara sekarang yang kita saksikan benar-benar serba seragam *gadget* dengan mudahnya dijumpai anak dan remaja dimana-mana. Bagi mereka yang tidak meleak dengan urusan *gadget* sudah pasti dianggap ketinggalan jaman. Maka tidak heran jika hampir semua anak dengan penuh nafsu sebegitunya mengakrabi teknologi. Dari sekedar *PS*, *tamagotchi*, komputer sampai *smartphone*, *iPad*, *android*, *internet*, *blackberry* lalu tak ketinggalan jejaring-jejaring sosial yang semakin menjauhkan mereka dari pengajaran untuk saling mengenal, saling bersosialisasi. Pada akhirnya mereka terjebak dengan dunianya sendiri. Dan secara praktis menjadikan

⁷⁷<https://ristekdikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/> (Diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 12.00 WIB).

mereka pribadi yang sudah jelas gagah dalam berteknologi tapi gagap dalam berinteraksi.

Kelengkapan fasilitas belajar antara lain diantaranya adalah papan tulis, alat tulis, buku catatan, modul dan lain sebagainya. Adapun salah satu fasilitas yang dapat menunjang proses belajar yakni berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Contoh teknologi yang dapat menunjang proses belajar adalah sebuah *gadget*, jika *gadget* tersebut digunakan sesuai dengan etika baiknya maka akan berdampak sangat positif bagi proses belajar anak. Apalagi jika penggunaan *gadget* dibarengi dengan pengawasan dari orang tua maka akan semakin baik karena dengan adanya pengawasan dari orang tua anak akan merasa bahwa dia penting dan orang tua bisa mengawasi apa saja situs yang di buka oleh anak dan konten-konten yang dapat membuat anak dapat meraih hasil belajar yang baik.

Pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* di SMP Negeri 1 Singosari secara bersamaan dapat menjadikan hasil belajar siswa semakin baik. Jika pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* sama-sama dioptimalkan dengan baik maka tidaklah mustahil bahwa kedua hal tersebut dapat berpengaruh kepada anak dan membuat dia bersemangat dalam belajarnya dan nantinya mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

Dalam Surat An-Najm; 39-41 dinyatakan sebagai berikut:

وَأَنْ لَيْسَ لِلإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى (٤٠) ثُمَّ يُجْزَاهُ
الْجِزَاءَ الْاَوْفَى (٤١)

Artinya:

“Dan bahwasahnya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah disuajakannya. Dan bahwasahnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)”. Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna.” (Q.S. An-Najm: 39-41).⁷⁸

Ayat tersebut menjelaskan bahwa jika seorang manusia itu tidak mau berusaha untuk sesuatu yang diinginkannya, maka dia tidak akan memperoleh apa yang diinginkannya tersebut. Dan jika manusia dia mau berusaha untuk apa yang diinginkannya maka nantinya usaha yang dikejakan akan mendapatkan hasilnya. Allah akan memberikan balasan atau hasil usaha yang telah dilakukan sesuai dengan apa yang diperjuangkan bahkan lebih besar dari perjuangan yang dilakukan oleh seorang hamba-Nya.

Isi kandungan ayat di atas kaitannya dengan pengaruh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar. Jika pola asuh atau pengasuhan orang tua kepada anaknya dilakukan dengan optimal maka akan menghasilkan hasil belajar yang optimal juga, sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Dan sebaliknya jika pola asuh dan penggunaan *gadget* kurang optimal maka hasilnya pun juga kurang optimal. Sehingga diharapkan pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* dilakukan secara optimal agar anak dapat mendapatkan hasil yang optimal juga, tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar siswa tetapi juga akan mempengaruhi hasil kinerja guru yang meningkat dan secara luas dapat meningkatkan mutu dari sekolah tersebut.

⁷⁸Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia, 2012).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan dan hasil penelitian yang telah penulis dapatkan, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh signifikan antara pola asuh orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Karena dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,511 dengan signifikansi 0,013 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $N=180$ sebesar 1,973. Diperoleh t_{hitung} (2,511) > t_{tabel} (1,973) dan nilai signifikansi (0,013) < α (0,05) yang artinya bahwa H_0 ditolak, maka pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari.
2. Ada pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Karena t_{hitung} sebesar -1,527 dengan signifikansi 0,128 sedangkan nilai t_{tabel} untuk $N=180$ sebesar 1,973. Diperoleh t_{hitung} (-3,279) < t_{tabel} (1,973) dan nilai signifikansi (0,128) > α (0,05) yang artinya bahwa H_0 diterima, maka penggunaan *gadget* tidak mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPNegeri 1 Singosari

3. Ada pengaruh positif antara pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. Karena F_{tabel} untuk $N=180$ sebesar 3,05. Diperoleh F_{hitung} (3,366) $> F_{tabel}$ (3,05) dan nilai signifikansi (0,037) $<$ (0,05) yang artinya H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa variabel pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama atau secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari, artinya semakin optimal pola asuh orang tua dan semakin optimal penggunaan *gadget* yang digunakan dengan benar maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa akan meningkat secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini penulis uraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat dalam rangka mengoptimalkan pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* agar hasil belajar siswa menjadi semakin baik dan meningkat.

1. Bagi siswa

Para siswa diharapkan dapat menerima bimbingan dari orang tua dengan baik dan dapat menggunakan *gadget* sebagai sumber media dalam proses pembelajaran secara baik dan benar, artinya tidak menyalahgunakan *gadget* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dalam kehidupannya. Serta dapat menjadikan penggunaan *gadget* sebagai

faktor pendorong dan penyemangat dalam belajar sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Orang Tua Siswa

Pola Asuh mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, maka diharapkan kepada orang tua supaya dapat memilih perlakuan yang tepat kepada anaknya, baik terkait pendidikan, hukuman, hadiah maupun pola interaksi dengan anak. Orang tua hendaklah menggunakan pola asuh yang baik dalam mendidik anaknya agar anak merasa nyaman dan tenang tinggal di dalam lingkup keluarga, serta memberikan bimbingan yang membantu anak dalam mengembangkan bakat dan kemampuan untuk meraih prestasi yang gemilang.

3. Saran Bagi Guru

Penelitian ini memberikan informasi bahwa pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, maka bagi guru diharapkan dapat bekerjasama dengan baik bersama wali murid dan siswa dalam memberikan bimbingan serta arahan kepada anak didiknya agar dapat mencapai keberhasilan, karena bagaimanapun guru adalah sebagai orang tua siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Muslich dan Sri Iswati. 2009. *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Anwar. 2000. *Sikap manusia, Teori dan Pengukuran*, edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Algifari. 2000. *Analisis Regresi (Teori Khusus dan Solusi)*. Yogyakarta: BPFE.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya. 2006. Bandung: PT Cordoba Internasional Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian, suatu pendekatan dan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Clarck, Richard & Calvin Bovy. 1981. *Cognitif Prescriptive Theory and Psycho-educational Design*. University of Southern California. California.
- D, Edwards. 2006. *Ketika Anak Sulit Diatur: Panduan Bagi Para Orang Tua untuk Mengubah Masalah Perilaku Anak*. Bandung: Kaifa.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Cet. V.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Hidayah, Rifa. 2009. *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN-Malang Press.
- Iswhidarmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Indri, Iriani Hapsari, 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Juwariyah. 2010. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- Muallifah. 2009. *Psycho Islamic Parenting*, (Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).
- Musyrofi, M. 2010. *Melesatkan Prestasi Akademik Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Nisfianoor., Muhammad. 2009. *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Priyatna, A. 2012. *Parenting di Dunia Digital*, Jakarta: PT. Indeks.
- Purwanto. 2002. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Richard Clarck, Calvin Bovy, *Cognitif Prescriptive Theory and Psycho-educational Design*, University of Southern California, California, 1981.
- Santrock, John 2007. *Perkembangan anak edisi kesebelas jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John. 2007. *Remaja edisi kesebelas jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadri*. Juz I, (Mesir: Darul Ma'arif).

- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sochib, Moch. 2010. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono & Budi Sulistyowati. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar edisi revisi*. Jakarta: Rajawali
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan pembelajaran; teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunyoto, Danang. 2012. *Prosedur Uji Hipotesis untuk Riset Ekonomi*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajaran pembelajaran, pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Referensi Internet:

<https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai> (diakses pada tanggal 18 November 2017 pukul 22.00 WIT)

<http://www.aiwapedia.com/dampak-positif-dan-negatif-gadget/>(diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 9:11 WIB)

<https://ristekdikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/> (Diakses pada tanggal 24 Mei 2018 pukul 12.00 WIB).
<https://kbii.web.id>

Referensi Skripsi:

A'immah, Khilyatul. 2017. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Malang*. Skripsi. UIN Malang

Arifin,Syamsul. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Malang*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.

Christiany, Juditha. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor 1, Volume 13, Hlm. 14.

Farida,Fauzia. 2017. *Pengaruh disiplin belajar dan intensitas pemakaian gadget terhadap hasil belajar mata pelajara IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 kembang bahu Lamongan*. Skripsi.UIN Malang.

Ferdiana Rozalia, Maya. 2015. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.

Manumpil, Beauty. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Skripsi.Universitas Sam Ratulangi.

Umami Rusdiah,Chairatul. 2015.*Pengaruh Pola Asuh dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Malang*. Skripsi. UIN Malang.



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1011 /Un.03.1/TL.00.1/04/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

10 April 2018

Kepada
Yth. Kepala SMPN 1 Singosari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fuji Ayu Hidayatul M
NIM : 14130030
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Singosari

Lama Penelitian : April 2018 sampai dengan Juni 2018
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIR: 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN 2

	PEMERINTAH KABUPATEN MALANG DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 SINGOSARI	
<small>Jalan Raya No. 1 Kecamatan Singosari Telp. (0341) 458059 Fax. (0341) 459959 Email : smpn1_singosari@yahoo.com Website : www.smpn1-sgs.sch.id MALANG 65153</small>		
<hr/>		
<u>SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN</u> Nomor: 073/361/35.07.101.330.01/2018		
Yang bertanda tangan dibawah ini:		
Nama	:	Drs. Susilo Wardoyo, M.Si.
NIP	:	19620927 198803 1 006
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:		
Nama	:	Fuji Ayu Hidayatul M.
NIM	:	14130030
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas	:	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
<p>yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang berjudul <i>"Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang"</i> pada bulan Maret s.d. Mei 2018.</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
		Dikeluarkan di: Singosari Pada : 31 Mei 2018 Kepala Sekolah
		 
		<u>Drs. Susilo Wardoyo, M.Si.</u> NIP 19620927 198803 1 006
<hr/>		
		

LAMPIRAN 3



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JL. GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Fuji Ayu Hidayatul M
 Nim : 14130030
 Dosen Pembimbing : Dr. H, Abdul Bashith, M.Si.
 Judul : Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan *Gadget*
 Terhadap Hasil Belajar Mapel IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri
 1 Singosari

No	Tanggal	Konsultasi	Tanda Tangan
1	17-04-2018	Angket disempurnakan sesuai dengan hasil konsultasi	1.
2	15-05-2018	Hasil uji coba instrument, Ok! Sempurnakan angket, uji sampel	2.
3	29-05-2018	Lanjutkan ke pembahasan	3.
4	04-06-2018	Dirapikan Pembahasan lebih tajam dan mendalam Lihat PPKI	4.
5	07-06-2018	Rapikan "penulisan", hati-hati	5.
6	08-06-2018	Abstrak di tashihkan di pusat bahasa Buat berkas fix semua	6.
7	22-06-2018	Disiapkan untuk ujian (selanjutnya bisa dibuat jurnalnya)	7.

Malang, 22 Juni 2018

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu
 Pengetahuan Sosial

Dr. Alfivana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

LAMPIRAN 4

PENGANTAR KUESIONER

Kepada Yth.

Siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 1 Singosari

Di Tempat

Dengan hormat,

Bersama surat ini perkenankanlah saya memohon kesediaan saudara untuk mengisi angket instrumen saya dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

“Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Singosari”.

Angket tersebut dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget*. Saya mengharapkan agar saudara mengisi angket dengan sejujur-jujurnya dan tidak ada unsur kebohongan dalam mengisi angket karena jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai saudara. Atas bantuan dan partisipasi saudara saya ucapkan terimakasih.

Peneliti,

Fuji Ayu Hidayatul M

ANGKET POLA ASUH ORANG TUA

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum menjawab pertanyaan dibawah ini bacalah dengan seksama dan teliti terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan lembar berikut ini.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan memberi tanda (√) pada pilhan jawaban yang kamu pilih
Kolom terdiri dari (4) pilihan dengan tanda arti sebagai berikut:
SB : Sangat Benar
B : Benar
TB : Tidak Benar
STB : Sangat Tidak Benar
3. Apabila terdapat pertanyaan yang kurang jelas, silahkan bertanya.
4. Jawablah pertanyaan berikut dengan JUJUR sesuai dengan keadaan yang anda alami saat ini!

__Selamat Mengerjakan__

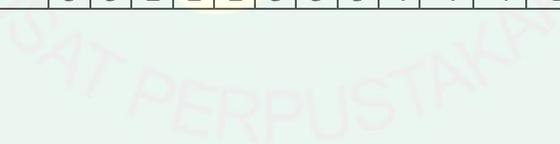
No	Pernyataan	SB	B	TB	STB
1.	Saya diharuskan berperilaku sesuai dengan keinginan atau kehendak orang tua saya				
2.	Saya melakukan kegiatan yang orang tua saya sudah tentukan.				
3.	Saya selalu di kritik oleh orang tua saya setiap saya melakukan sesuatu				
4.	Saya langsung diberi hukuman oleh orang tua ketika melakukan kesalahan, tanpa terlebih dahulu berbincang dengan saya				
5.	Saya sangat jarang berkomunikasi dengan orang tua				
6.	Saya selalu didukung oleh orang tua supaya saya menjadi anak yang mandiri				
7.	Saya sering berdiskusi/berbincang dengan orang tua saya baik dalam urusan pelajaran atau di luar urusan pelajaran				
8.	Saya selalu bercerita kepada orang tua mengenai apapun yang saya lakukan dan orang tua selalu menanggapi dengan sikap yang baik dan hangat				
9.	Saya menerima pendapat orang tua meskipun berbeda pendapat dengan saya.				

10.	Saya akan mendapatkan ucapan selamat dan mendapatkan hadiah dari orang tua ketika saya mendapatkan prestasi				
11.	Saya selalu diingatkan dan diberi nasehat oleh orang tua saya ketika saya melakukan hal yang salah.				
12.	Saya melakukan aktifitas apapun orang tua tidak memperdulikannya				
13.	Orang tua saya lebih mementingkan pekerjaannya ketimbang menghadiri acara temu wali atau pengambilan raport di sekolah saya				
14.	Orang tua membiarkan saya belajar ataupun tidak belajar sama sekali				
15.	Saya dibiarkan orang tua saya untuk melakukan hal yang saya inginkan tanpa peraturan.				
16.	Saya tidak pernah dituntut oleh orang tua saya untuk menuruti mereka.				
17.	Saya tidak pernah ditanyai oleh orang tua saya tentang hasil belajar saya.				
18.	Saya tidak pernah diberi peringatan oleh orang tua ketika saya melakukan kesalahan.				
19.	Saya dibiarkan oleh orang tua ketika saya mendapatkan prestasi yang baik				
20.	Saya tidak pernah ditanya oleh orang tua mengenai bagaimana sekolah saya.				
21.	Orang tua tidak tertarik dengan hasil kegiatan saya di sekolah maupun di luar sekolah				
22.	Orang tua saya terlibat baik dengan aktivitas saya namun dengan sedikit tuntutan				
23.	Saya langsung mendapatkan sesuatu hal yang saya inginkan dari orang tua saya				
24.	Saya diberikan kebebasan oleh orang tua untuk memilih apapun kegiatan yang saya ingin lakukan				
25.	Ketika saya tidak belajar dan malah bermain game orang tua saya tidak memarahi saya dan membiarkannya				
26.	Saya tidak pernah mendapatkan hukuman dari orang tua meskipun saya membolos sekolah karena mereka memakluminya.				
27.	Saya diberikan kebebasan oleh orang tua untuk bermain keluar kemanapun yang saya inginkan				

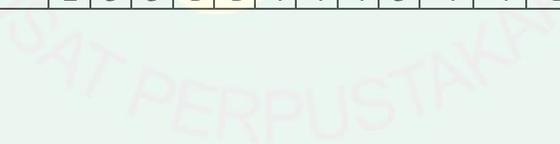
ANGKET PENGGUNAAN GADGET

No	Pernyataan	SB	B	TB	STB
1.	saya mempunyai gadget yang berupa smartphone/HP				
2.	saya mendapatkan berita-berita baru setiap hari dari <i>gadget</i>				
3.	Saya selalu mengikuti berita-berita yang <i>up to date</i> baik kriminal, politik, pendidikan, dan sebagainya				
4.	Saya dapat dapat bersilaturahmi dengan keluarga, teman, yang merantau dengan menggunakan <i>gadget</i>				
5.	Saya menjadi sering sendiri dan lebih senang bermain <i>gadget</i> daripada kumpul bersama teman				
6.	Saya lebih senang di dalam kamar bermain <i>gadget</i> daripada berkumpul dengan orang tua dan keluarga				
7.	Saya selalu bermain <i>gadget</i> meskipun sedang kumpul bersama teman-teman				
8.	Saya merasa dunia saya semuanya ada di dalam <i>gadget</i>				
9.	Saya tertarik membuka informasi yang negatif dari internet				
10.	Saya mengalami perih pada mata bahkan sampai minus semenjak terlalu sering menggunakan gadget				
11.	Saya selalu memegang <i>gadget</i> setiap waktu sehingga terkadang tangan saya merasa sakit dan lemes				
12.	Saya selalu bermain <i>gadget</i> sebelum tidur sehingga terkadang tidak sadar sampai larut malam				
13.	Saya bermain <i>gadget</i> sampai larut malam membuat dan membuat saya mengantuk ketika di sekolah				
14.	Saya tertarik mengikuti konten-konten yanggg memuat tentang perlakuan kriminal dan kekerasan				
15.	Saya sering mencari jawaban di internet ketika mendapatkan tugas dari guru				
16.	Saya pernah dibully dan mendapat komentar negatif di media sosial				
17.	Saya tidak menghiraukan komentar negatif teman-teman saya yang ada di media sosial				

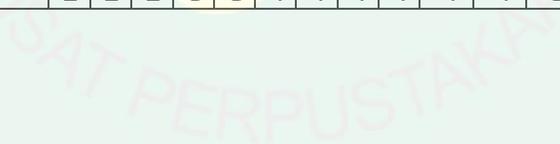
17	Karunia	2	2	2	1	1	4	4	4	3	3	4	1	1	4	2	1	2	1	1	1	4	2	3	1	1	2	58	
18	Kyla	3	3	2	2	1	4	3	3	3	3	4	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	1	1	2	63	
19	Laili	2	2	3	2	1	3	4	1	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	4	1	1	3	57	
20	Risang	2	3	1	1	1	3	3	3	4	4	3	2	1	4	4	3	2	2	1	1	3	2	3	2	3	4	66	
21	Nabiil	3	3	2	2	1	4	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	4	3	2	2	65
22	Najla	3	2	2	1	1	3	4	3	3	3	4	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	51	
23	Nurmala	3	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	2	1	1	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	59	
24	Novalia	3	4	3	1	1	4	3	4	3	3	4	1	2	2	2	1	1	3	1	1	3	3	4	2	1	4	65	
25	Olivia	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	1	1	2	2	3	2	4	2	2	2	64	
26	Putra	2	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	1	2	61	
27	Riska	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	61	
28	Salsabilla	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	1	2	2	2	3	1	1	2	1	3	2	2	1	1	1	62	
29	Samuel	3	3	3	2	1	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	72	
30	Sheva	3	3	3	2	1	4	3	3	2	2	3	2	4	4	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	4	3	73
31	Tiara	3	2	2	2	1	4	4	3	3	3	4	2	2	3	1	3	1	1	1	1	2	3	2	3	2	1	1	59
32	Tsalisa	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	4	1	2	1	1	1	3	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	57
33	Aji	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	63
34	Ananda	3	3	2	2	1	4	4	3	4	4	4	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	55	
35	Andhini	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	4	1	1	2	55	
36	Anisa	2	2	2	2	1	3	4	3	3	3	4	1	1	2	1	3	2	1	1	1	3	2	2	1	2	2	55	
37	Astikirana	3	3	2	1	1	4	4	3	3	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	50	
38	Bisma	2	2	3	1	1	4	3	2	4	3	4	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	1	2	55	
39	Brilliantya	2	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	65	
40	Citra	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	57



89	Anggita	3	3	3	2	1	4	3	3	3	4	4	1	1	2	2	1	2	1	1	3	3	4	3	3	1	1	2	62
90	Ricky	2	3	2	3	1	4	3	2	3	4	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	1	1	2	59
91	Sabrina	3	4	4	4	1	4	2	4	3	4	4	3	4	1	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	76
92	Sinta	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	61	
93	Siska	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	4	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	2	1	52	
94	Surya	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	1	2	2	4	3	1	2	3	2	3	3	1	1	2	63	
95	Syahrani	2	3	1	2	1	4	3	3	4	3	4	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	1	3	57	
96	Syandana	3	4	2	1	1	4	1	3	4	4	4	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	4	2	1	2	2	57	
97	Tarista	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	63	
98	Putri	2	3	1	2	1	4	4	4	3	3	4	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	54	
99	Adibah	2	2	2	2	2	4	4	1	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	61	
100	Afis	2	3	2	1	1	4	3	4	3	3	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	54	
101	Amri	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	55	
102	Angeli	4	3	3	2	1	4	4	2	3	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	3	1	1	2	57	
103	Anjas	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	4	1	1	3	2	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3	68	
104	Arlita	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	4	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	60	
105	Ava	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	56	
106	Azriel	4	3	3	2	1	4	3	1	2	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	52	
107	Blazei	3	3	3	1	1	4	3	4	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	53	
108	Cintya	2	2	1	1	1	4	4	4	4	3	4	2	1	1	3	2	1	1	1	1	2	2	4	1	1	2	56	
109	Diffa	3	3	3	1	1	4	3	4	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	53	
110	Fahreza	4	3	3	2	1	4	4	2	3	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	55	
111	Floransy	4	3	4	3	1	4	4	3	3	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	62	
112	Helena	2	3	3	1	1	4	4	4	3	4	4	1	1	1	1	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	60	



113	Meddysa	4	4	4	1	1	4	1	1	1	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	51
114	Michelle	3	3	3	1	1	4	3	3	3	3	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	1	54
115	Adit	3	4	3	2	1	4	4	3	3	4	4	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	69	
116	Nia	4	3	3	1	1	4	4	1	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	51	
117	Nikky	4	4	4	3	2	4	1	2	3	4	4	1	1	2	1	1	3	1	2	4	4	1	3	1	1	1	1	63	
118	Nur Q	4	4	2	2	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	2	2	60		
119	Rahma	2	3	2	1	1	4	3	4	3	3	4	1	1	1	1	2	2	2	1	1	3	3	4	1	1	2	57		
120	Shandika	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	4	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	4	1	1	1	63		
121	A.Fajar	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	59		
122	Angga	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	64		
123	Arifah	3	3	2	2	1	4	4	3	3	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	2	1	1	1	3	56		
124	Ria	3	3	2	2	2	4	4	4	3	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	66		
125	Dhia	3	3	4	2	2	4	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	82		
126	Galuh	2	3	2	2	2	4	3	3	3	4	4	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	63		
127	Lydia	3	3	2	2	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	3	4	1	1	3	62		
128	Kenan	3	2	2	1	1	4	4	4	3	2	4	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	4	3	1	2	56		
129	Miranda	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	64			
130	Alif	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	1	3	3	4	4	1	4	1	3	2	4	4	4	4	4	84		
131	Afrizal	3	2	3	1	1	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	4	1	1	2	60		
132	Nasywa	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	63		
133	Naufal	3	3	1	1	1	4	3	2	4	4	4	1	1	2	3	3	4	2	1	1	3	2	4	3	1	4	66		
134	Adelia	3	4	2	2	1	4	3	4	4	4	4	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	3	3	2	1	2	62		
135	Agusti	2	3	2	2	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	55		
136	Aliyah	2	2	2	1	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	2	1	2	54		



LAMPIRAN 6

HASIL PENGISIAN ANGKET PENGGUNAAN *GADGET*

No. Resp	Nama Resp	Nomor Butir Soal																	Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Zaidan	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	40	
2	Ainun	4	3	2	2	4	3	3	2	1	1	3	4	2	2	1	2	4	43
3	Alena	1	2	1	4	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	29
4	Arjuna	4	2	2	4	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	3	1	4	33
5	Aulia	3	3	3	4	2	2	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	3	42
6	Avilla	4	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	45
7	Bima	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	2	2	47
8	Cheryl	4	4	4	4	2	3	2	2	1	1	1	3	2	3	3	1	2	42
9	Delvin	4	4	4	3	3	4	3	2	2	1	3	2	2	2	4	2	3	48
10	Dini	4	3	3	3	2	3	2	2	1	1	3	4	2	1	4	1	4	43
11	Rafli	4	4	2	3	2	3	1	1	1	3	3	4	4	1	2	2	3	43
12	Faneza	3	3	3	3	1	2	3	4	1	2	3	4	4	2	4	2	3	47
13	Farrell	4	3	4	2	4	3	4	4	2	2	2	4	4	2	4	1	1	50
14	Gerry	4	4	4	3	2	4	4	2	2	1	1	3	2	2	3	3	2	46
15	Hilda	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	46
16	Imelda	4	4	3	4	2	2	2	1	1	2	3	3	1	1	2	1	3	39
17	Karunia	1	3	2	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	3	1	3	30
18	Kyla	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	4	2	4	1	2	55
19	Laili	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	40
20	Risang	4	4	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	1	3	39
21	Nabiil	4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	3	4	2	4	47
22	Najla	3	4	3	3	1	1	2	1	1	3	3	2	3	1	3	2	2	38
23	Nurmala	4	3	3	4	4	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	1	4	38
24	Novalia	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	25
25	Olivia	3	3	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	3	3	1	3	38
26	Putra	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	2	4	1	1	2	1	2	44
27	Riska	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	38
28	Salsabilla	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	4	4	4	1	4	1	3	45
29	Samuel	4	4	4	3	2	4	4	2	2	1	1	2	2	1	3	3	2	44
30	Sheva	4	3	1	2	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	44
31	Tiara	4	4	3	3	2	2	4	3	1	2	3	4	2	2	3	1	3	46
32	Tsalisa	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	2	2	3	2	2	2	3	50
33	Aji	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	41
34	Ananda	4	4	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	31

35	Andhini	4	4	4	3	2	2	3	2	1	1	3	4	1	1	3	3	4	45
36	Anisa	4	3	2	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	4	31
37	Astikirana	4	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	29
38	Bisma	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	41
39	Brilliantya	4	3	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	3	32
40	Citra	4	4	3	3	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	34
41	Diajeng	4	4	3	4	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	3	34
42	Elizabeth	4	4	3	4	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	4	1	2	35
43	Faiza	4	4	3	4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	4	37
44	Irsyad	4	3	1	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	3	38
45	Kayza	4	3	3	3	1	2	3	1	1	2	2	2	3	2	4	2	3	41
46	Kendra	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	38
47	Kristyan	4	4	4	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1	38
48	Juniorisqi	4	3	3	3	2	1	4	1	2	4	3	1	1	2	4	1	4	43
49	Meivita	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	41
50	Melani	4	3	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	29
51	M.Dhufan	3	3	2	3	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	3	2	2	33
52	Moura	4	4	4	4	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	32
53	Nizar	3	3	3	2	1	2	1	1	2	1	2	3	4	2	3	2	4	39
54	M. Rifqi	4	3	4	4	1	2	2	1	1	1	1	3	2	1	4	1	3	38
55	M. Zacky	4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	40
56	Alan	4	3	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	4	1	1	31
57	Oktania	4	4	4	3	3	2	4	2	1	1	2	3	1	1	3	3	1	42
58	Revalita	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	41
59	Rizki Dwi	4	3	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	4	32
60	Salsabila	4	4	3	4	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	4	1	2	42
61	Talitha	4	3	3	4	2	1	3	1	2	2	3	3	3	2	4	2	4	46
62	Vera	4	3	2	3	2	1	2	1	1	3	3	3	3	1	3	2	4	41
63	Vinalia	4	3	2	3	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1	3	1	2	33
64	Wishnu	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	30
65	Adinda	4	2	2	4	2	1	3	1	1	2	2	3	3	3	3	1	3	40
66	Afilda	4	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	4	3	2	3	1	3	44
67	A.Aji	4	2	1	4	4	2	2	1	3	1	2	1	1	1	1	3	1	34
68	Athla	4	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	1	3	41
69	Bimasena	4	1	1	2	4	4	4	1	3	4	3	4	1	1	4	1	3	45
70	Aisya	4	4	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	1	4	1	3	46
71	Chelsiana	4	4	4	1	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	1	3	45
72	Divva	4	4	4	4	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	35
73	Duwi	4	4	1	4	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	3	36

74	Ervinda	4	4	3	4	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	3	1	4	44
75	Fakhri	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	22
76	Fannia	4	4	3	4	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	4	38
77	Fauzan	4	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	1	2	1	1	36
78	Fiera	4	4	3	4	2	2	4	1	1	4	1	4	2	1	3	1	4	45
79	Iqbal	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	2	4	1	3	51
80	Jayanti	4	3	2	4	2	2	2	2	1	2	2	3	3	1	2	1	3	39
81	Maulidya	4	4	1	4	1	1	4	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	35
82	M. Haris	4	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	30
83	M.Hisyam	4	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	4	2	1	3	1	1	40
84	Khawariz	2	3	3	3	3	4	2	1	3	1	2	3	1	2	2	1	4	40
85	M. Yudi	3	2	2	3	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	3	2	3	35
86	Nadila	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	50
87	Naurah	4	3	3	2	4	4	3	1	2	3	3	3	2	1	4	1	3	46
88	Niko	3	2	3	4	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	4	35
89	Anggita	4	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	3	1	4	43
90	Ricky	4	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	39
91	Sabrina	4	4	4	4	4	4	3	3	1	2	3	4	2	2	4	2	4	54
92	Sinta	4	4	3	4	2	2	3	1	2	3	2	3	1	1	3	1	3	42
93	Siska	4	3	3	2	4	4	3	1	2	3	3	4	2	1	4	2	3	48
94	Surya	1	1	4	4	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	4	29
95	Syahrani	2	2	1	4	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	3	29
96	Syandana	4	4	2	4	2	1	3	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	38
97	Tarista	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	42
98	Putri	4	4	3	4	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	45
99	Adibah	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	40
100	Afis	4	3	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	33
101	Amri	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	40
102	Angeli	4	4	3	3	1	1	2	1	2	2	3	4	2	1	2	2	1	38
103	Anjas	4	3	4	2	2	1	2	1	1	1	2	4	2	1	2	2	4	38
104	Arlita	4	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	35
105	Ava	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	31
106	Azriel	4	4	2	2	2	2	4	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	43
107	Blazei	3	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	33
108	Cintya	4	4	4	3	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	3	1	1	34
109	Diffa	3	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	35
110	Fahreza	4	4	3	3	1	1	1	1	1	4	2	4	3	2	2	1	1	38
111	Floransy	4	4	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	32
112	Helena	4	2	2	4	2	1	1	2	2	4	2	3	3	1	2	2	3	40

113	Meddysha	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	1	4	1	4	50
114	Michelle	3	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	34
115	Adit	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	40
116	Nia	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	32
117	Nikky	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	1	4	4	4	1	4	57
118	Nur Q	4	4	4	4	1	1	1	1	1	4	2	3	2	2	4	1	4	43
119	Rahma	4	4	4	4	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	33
120	Shandika	4	4	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	36
121	A.Fajar	4	3	4	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	35
122	Angga	4	2	1	2	2	4	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	33
123	Arifah	4	4	4	4	2	2	3	2	1	2	2	4	4	1	4	1	3	47
124	Ria	4	4	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	4	1	3	45
125	Dhia	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	50
126	Galuh	4	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	36
127	Lydia	4	4	4	4	2	3	3	2	1	2	2	4	3	1	4	2	3	48
128	Kenan	4	4	4	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	1	34
129	Miranda	4	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	3	1	2	38
130	Alif	4	3	3	3	1	4	3	2	4	1	1	2	4	23	4	2	4	68
131	Afrizal	3	3	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	33
132	Nasywa	5	5	5	5	3	2	3	2	1	4	3	4	1	1	4	1	3	52
133	Naufal	4	2	1	2	2	4	3	2	1	2	1	1	1	3	4	1	4	38
134	Adelia	4	3	3	3	2	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	36
135	Agusti	4	3	3	4	1	1	3	1	1	1	3	4	2	1	2	1	3	38
136	Aliyah	4	2	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	4	1	2	2	4	35
137	Andrey	4	4	4	3	2	4	3	1	1	4	4	3	4	2	4	2	4	53
138	Anindya	4	3	3	3	2	1	3	1	1	2	2	3	2	1	2	1	4	38
139	Rangga	3	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	30
140	Andini	4	3	3	4	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	1	3	39
141	Bayu	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	35
142	Bernardi	4	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	41
143	Dea	4	4	4	4	2	2	2	1	1	3	2	3	3	1	2	1	1	40
144	Firstad	3	4	4	4	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	4	36
145	Hafidz	4	4	1	1	4	3	1	3	1	1	3	4	1	1	3	1	4	40
146	Dzaky	4	1	1	4	4	2	1	1	1	2	2	3	1	1	4	1	4	37
147	Haikal	4	3	3	3	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	39
148	Karina	4	3	2	4	3	2	1	1	1	3	3	4	1	1	2	1	4	40
149	Khozaina	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	22
150	Lilis	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	1	3	1	3	40
151	Arfian	4	3	2	4	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	33

152	Arkhan	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	1	3	41
153	Najwa	4	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	1	3	40
154	Naomi	4	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	1	3	1	3	40
155	Naswa	3	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	3	1	2	1	1	30
156	Ni Made	4	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	4	32
157	Renndy	4	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	41
158	Jannah	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	2	3	2	1	3	1	3	39
159	Septia	3	2	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	1	3	31
160	Manda	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	27
161	Violina	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	41
162	Surya	3	4	3	4	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	37
163	Rizal	3	3	3	4	2	2	2	1	1	4	1	2	2	2	3	1	1	37
164	Agfeel	4	4	3	4	2	2	4	4	1	1	2	4	2	1	3	2	4	47
165	Zakky	4	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	1	39
166	Ais	4	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	1	4	38
167	Aakhif	4	3	3	3	3	1	1	3	1	1	2	3	1	1	4	1	3	38
168	Silva	4	4	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	29
169	Widyani	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	26
170	Aurell	4	4	4	4	2	2	3	2	2	4	3	4	3	2	4	2	2	51
171	Devita	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	3	1	3	1	3	36
172	Fitria	4	4	2	3	3	4	3	2	1	2	4	2	2	1	4	1	4	44
173	Fatika	4	4	3	4	2	2	2	3	1	2	3	3	2	1	2	2	3	43
174	Rizkita	4	3	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	4	31
175	Reva	4	4	3	4	3	2	3	2	1	4	2	2	2	1	2	1	4	44
176	Sabina	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	31
177	Diva	4	2	2	4	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	4	36
178	Yumaniar	4	3	2	4	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	2	2	3	34
179	Naufal	4	3	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	4	31
180	Finsya	4	4	4	4	1	1	1	1	1	3	3	1	1	4	1	4	4	42

LAMPIRAN 7

HASIL VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN POLA ASUH
ORANG TUA

Correlations		SKOR_TOTAL
ITEM_1	Pearson Correlation	.172 [*]
	Sig. (2-tailed)	.021
	N	180
ITEM_2	Pearson Correlation	.166 [*]
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	180
ITEM_3	Pearson Correlation	.272 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_4	Pearson Correlation	.388 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_5	Pearson Correlation	.317 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_6	Pearson Correlation	.209 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	180
ITEM_7	Pearson Correlation	.399 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_8	Pearson Correlation	.210 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	180
ITEM_9	Pearson Correlation	.161 [*]
	Sig. (2-tailed)	.031
	N	180
ITEM_10	Pearson Correlation	.334 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_11	Pearson Correlation	.391 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_12	Pearson Correlation	.452 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000

	N	180
ITEM_13	Pearson Correlation	.447**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_14	Pearson Correlation	.516**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_15	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_16	Pearson Correlation	.339**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_17	Pearson Correlation	.417**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_18	Pearson Correlation	.629**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_19	Pearson Correlation	.515**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_20	Pearson Correlation	.530**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_21	Pearson Correlation	.451**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_22	Pearson Correlation	.157
	Sig. (2-tailed)	.035
	N	180
ITEM_23	Pearson Correlation	.229**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	180
ITEM_24	Pearson Correlation	.300**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_25	Pearson Correlation	.568**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_26	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	.000

	N	180
ITEM_27	Pearson Correlation	.520**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
SKOR_TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	180

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	180	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	180	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.816	27

LAMPIRAN 8

HASIL VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENGGUNAAN *GADGET*

Correlations

		SKOR_TOTAL
ITEM_1	Pearson Correlation	.430**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_2	Pearson Correlation	.429**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_3	Pearson Correlation	.408**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_4	Pearson Correlation	.233**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	180
ITEM_5	Pearson Correlation	.606**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_6	Pearson Correlation	.665**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_7	Pearson Correlation	.597**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_8	Pearson Correlation	.613**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_9	Pearson Correlation	.285**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	179
ITEM_10	Pearson Correlation	.393**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_11	Pearson Correlation	.621**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_12	Pearson Correlation	.664**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180

ITEM_13	Pearson Correlation	.503**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_14	Pearson Correlation	.315**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	179
ITEM_15	Pearson Correlation	.513**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_16	Pearson Correlation	.302**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
ITEM_17	Pearson Correlation	.266**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	180
SKOR_TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	180

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	178	98.9
	Excluded ^a	2	1.1
	Total	180	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	17

LAMPIRAN 9

HASIL UJI ASUMSI KLASIK

A. Uji Normalitas

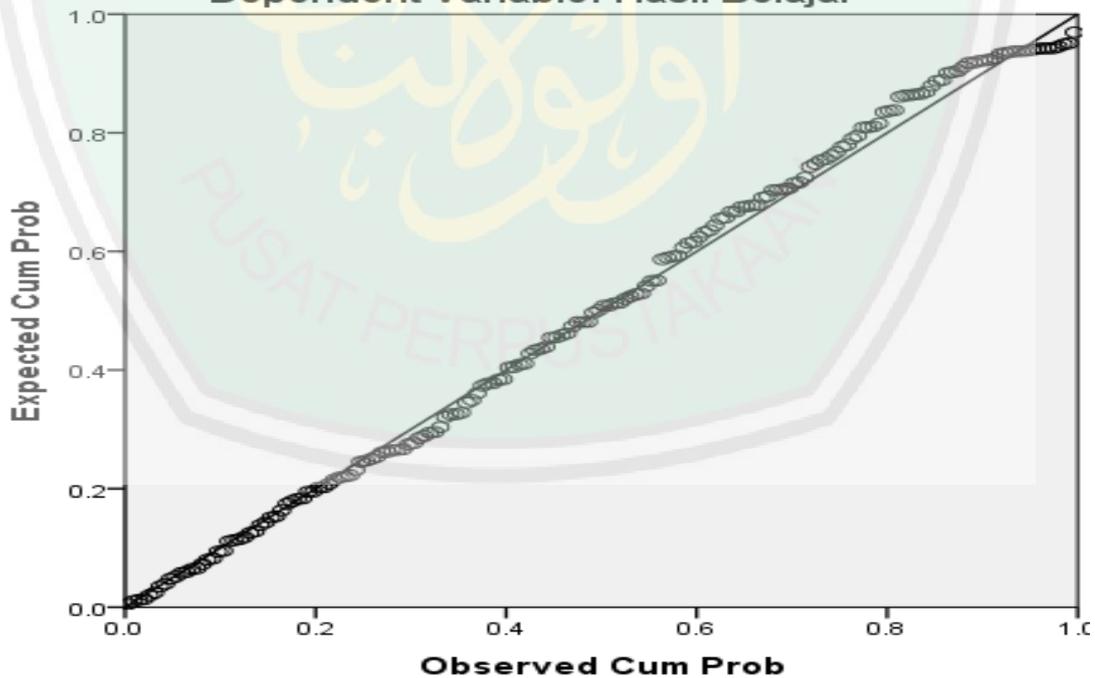
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pola Asuh Orang Tua	Penggunaan Gadget	Hasil Belajar
N		180	180	180
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.33	39.02	67.42
	Std. Deviation	5.621	6.743	15.611
Most Extreme Differences	Absolute	.069	.068	.081
	Positive	.069	.068	.066
	Negative	-.055	-.062	-.081
Kolmogorov-Smirnov Z		.919	.908	1.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.367	.382	.188

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: Hasil Belajar

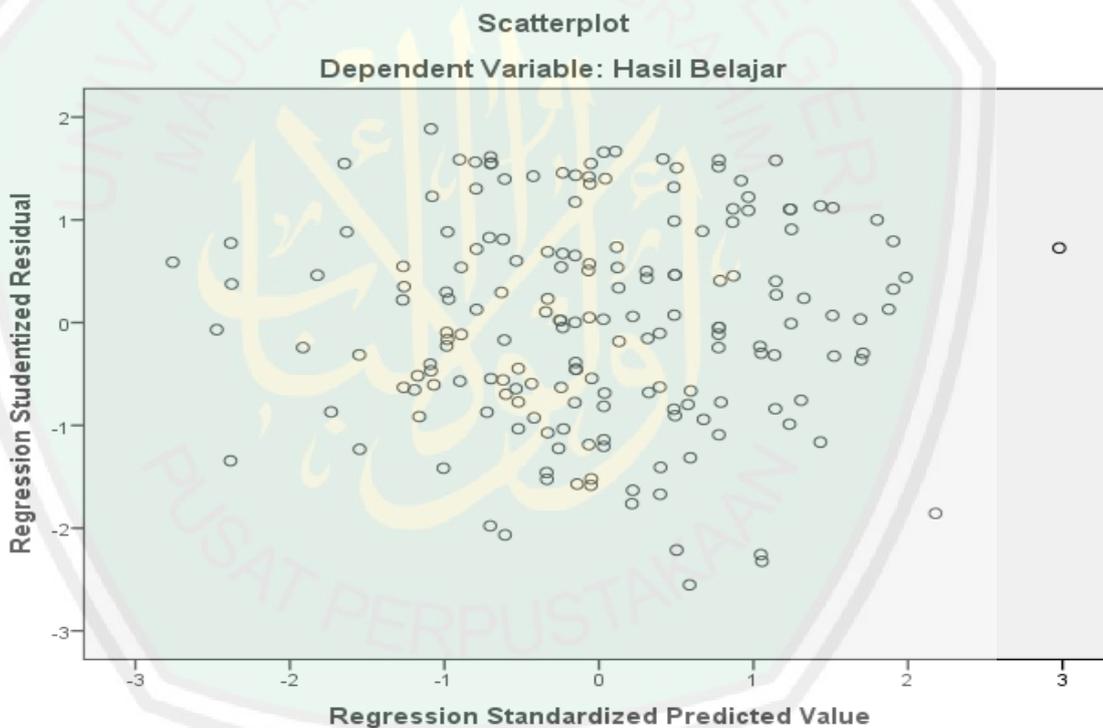


B. Uji Multikolinieritas

Model		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	44.998	12.625		3.564	.000		
	Pola Asuh Orang Tua	.553	.220	.199	2.511	.013	.866	1.155
	Penggunaan Gadget	-.280	.184	-.121	-1.527	.128	.866	1.155

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

C. Uji Heteroskedastisitas



D. Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.191 ^a	.037	.026	15.409	1.954

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orang Tua

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

LAMPIRAN 10

Hasil Regresi Linier Berganda

1. Hasil Analisis Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	44.998	12.625		3.564	.000		
1 Pola Asuh Orang Tua	.553	.220	.199	2.511	.013	.866	1.155
Penggunaan Gadget	-.280	.184	-.121	-1.527	.128	.866	1.155

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

2. Uji Hipotesis

Hasil Uji Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.191 ^a	.037	.026	15.409	1.954

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orang Tua

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	44.998	12.625		3.564	.000		
1 Pola Asuh Orang Tua	.553	.220	.199	2.511	.013	.866	1.155
Penggunaan Gadget	-.280	.184	-.121	-1.527	.128	.866	1.155

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1598.503	2	799.251	3.366	.037 ^b
	Residual	42025.408	177	237.432		
	Total	43623.911	179			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orang Tua

LAMPIRAN 11

**REKAPITULASI NILAI HASIL BELAJAR SEMESTER 1 KELAS VII
SMP NEGERI 1 SINGOSARI**

Nama Siswa	Pengetahuan	Keterampilan	JML	Nama Siswa	Pengetahuan	Keterampilan	JML
Zaidan	83	93	88	Sabrina	82	89	86
Ainun	88	93	91	Sinta	83	89	86
Alena	86	93	90	Siska	85	90	88
Arjuna	82	94	88	Surya	86	88	87
Aulia	82	94	88	Syahrani	81	89	85
Avilla	86	94	90	Syandana	81	89	85
Bima	85	94	90	Tarista	82	90	86
Cheryl	85	94	90	Putri	82	89	86
Delvin	86	93	90	Adibah	87	92	90
Dini	83	94	89	Afis	87	93	90
Rafli	83	93	88	Amri	87	92	90
Faneza	85	93	89	Angeli	84	92	88
Farrell	85	93	89	Anjas	82	91	87
Gerry	87	93	90	Arlita	91	91	91
Hilda	85	93	89	Ava	87	91	89
Imelda	82	93	88	Azriel	83	91	87
Karunia	83	93	88	Blazei	85	92	89
Kyla	84	94	89	Cintya	91	92	92
Laili	86	93	90	Diffa	87	92	90
Risang	90	93	92	Fahreza	88	92	90
Nabiil	86	93	90	Florany	85	92	89
Najla	84	94	89	Helena	83	92	88
Nurmala	88	94	91	Meddysha	82	91	87
Novalia	88	94	91	Michelle	85	92	89
Olivia	88	94	91	Adit	89	91	90
Putra	84	93	89	Nia	88	92	90
Riska	91	93	92	Nikky	91	92	92
Salsabilla	89	93	91	Nur Q	90	92	91
Samuel	84	94	89	Rahma	84	91	88
Sheva	84	94	89	Shandika	83	93	88
Tiara	90	93	92	A.Fajar	89	93	91
Tsalisa	82	93	88	Angga	93	93	93

Aji	81	89	85	Arifah	91	92	92
Ananda	84	91	88	Ria	94	93	94
Andhini	83	92	88	Dhia	95	93	94
Anisa	83	92	88	Galuh	95	93	94
Astikirana	89	91	90	Lydia	91	92	92
Bisma	86	91	89	Kenan	89	92	91
Brilliantya	87	91	89	Miranda	92	93	93
Citra	81	91	86	Alif	87	94	91
Diajeng	81	90	86	Afrizal	85	93	89
Elizabeth	85	91	88	Nasywa	90	93	92
Faiza	83	90	87	Naufal	91	93	92
Irsyad	82	91	87	Adelia	94	91	93
Kayza	81	89	85	Agusti	87	93	90
Kendra	80	88	84	Aliyah	86	91	89
Kristyan	81	90	86	Andrey	82	89	86
Juniorisqi	80	89	85	Anindya	83	93	88
Meivita	85	91	88	Rangga	88	90	89
Melani	86	91	89	Andini	86	93	90
M.Dhufan	85	91	88	Bayu	84	89	87
Moura	84	91	88	Bernardi	84	91	88
Nizar	85	91	88	Dea	88	92	90
M. Rifqi	86	89	88	Firstad	85	89	87
M. Zacky	84	89	87	Hafidz	82	89	86
Alan	82	89	86	Dzaky	85	90	88
Oktania	87	89	88	Haikal	85	89	87
Revalita	84	91	88	Karina	86	94	90
Rizki Dwi	83	90	87	Khozaina	83	92	88
Salsabila	84	90	87	Lilis	87	91	89
Talitha	83	92	88	Arfian	83	91	87
Vera	85	91	88	Arkhan	87	89	88
Vinalia	93	92	93	Najwa	82	89	86
Wishnu	86	91	89	Naomi	84	92	88
Adinda	83	90	87	Naswa	82	93	88
Afilda	82	91	87	Ni Made	84	93	89
A.Aji	87	89	88	Renndy	82	89	86
Athla	85	90	88	Jannah	83	91	87
Bimasena	82	88	85	Septia	86	95	91
Aisya	83	89	86	Manda	84	93	89
Chelsiana	83	90	87	Violina	86	93	90

Divva	85	89	87	Surya	86	92	89
Duwi	88	90	89	Rizal	86	91	89
Ervinda	81	89	85	Agfeel	85	91	88
Fakhri	81	89	85	Zakky	85	92	89
Fannia	85	88	87	Ais	89	91	90
Fauzan	84	89	87	Aakhif	84	92	88
Fiera	81	89	85	Silva	91	90	91
Iqbal	85	90	88	Widyani	87	92	90
Jayanti	82	89	86	Aurell	87	90	89
Maulidya	81	91	86	Devita	83	90	87
M. Haris	84	89	87	Fitria	85	92	89
M.Hisyam	85	89	87	Fatika	85	93	89
Khawariz	85	88	87	Rizkita	83	92	88
M. Yudi	83	89	86	Reva	83	93	88
Nadila	81	89	85	Sabina	83	93	88
Naurah	86	89	88	Diva	88	93	91
Niko	86	89	88	Yumaniar	86	93	90
Anggita	85	89	87	Naufal	85	92	89
Ricky	83	88	86	Finsya	83	92	88

DOKUMENTASI

Gambar 1 Kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung



Gambar 2 Kondisi Saat Ulangan berlangsung



Gambar 3 Pembagian instrumen penelitian berupa angket



Gambar 4 Foto bersama peserta didik



BIODATA MAHASISWA



Nama : Fuji Ayu Hidayatul M
NIM : 14130030
Tempat Tanggal Lahir : 24 Oktober 1996
Fak./Jur./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/
Program Studi Pendidikan Ilmu Pngetahuan
Sosial
Tahun Masuk : 2014
Alamat Rumah : Dusun Sapan-Desa Dateng-Kec. Laren-Kab.
Lamongan
No. Tlp Rumah/HP : 085790433953
Alamat email : Fujiayu92@gmail.com