

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua atau lebih variabel. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2023: 16-17). Creswell (2014: 4) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar. Penjelasan ini sejalan dengan Punch (2008: 17) yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris di mana data-datanya dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung, sedangkan Nana Sudjana dan Ibrahim (2001) menekankan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasari pada asumsi, kemudian ditentukan variabel, dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode-metode penelitian yang valid (Karimuddin et al., 2022: 3).

Bryman (2002) menegaskan struktur prosesnya melalui pernyataannya bahwa proses penelitian kuantitatif dimulai dari teori, hipotesis, desain

penelitian, memilih subjek, mengumpulkan data, memproses data, menganalisa data, dan menuliskan kesimpulan. Suriasumantri (2005) memandangnya sebagai kajian ilmiah dengan proses logico-hypothetico-verifikatif pada langkah-langkah penelitian yang dilakukan, sedangkan Kasiram (2008) merumuskan bahwa penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan tentang apa yang ingin diketahui (Karimuddin et al., 2022: 3). Dengan demikian, seluruh pandangan tersebut saling melengkapi dan menggambarkan penelitian kuantitatif sebagai pendekatan yang sistematis, teoritis, dan berlandaskan analisis numerik untuk memahami fenomena secara objektif.

Dalam konteks ini, peneliti menganalisis pengaruh variabel bebas (independent variable) yang terdiri atas penggunaan gadget (X_1) dan peran orang tua (X_2) terhadap variabel terikat (dependent variable) yaitu prestasi belajar PAI Pendidikan Agama Islam (Y) pada siswa SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026 (Machali, 2017: 48).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, yang beralamat di Jalan Slamet Riyadi No. 443, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang aktif memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran dan pembinaan keagamaan. Selain itu, sebagian besar siswa di sekolah ini telah menggunakan gadget pribadi

sebagai sarana pendukung aktivitas belajar, sehingga relevan untuk meneliti pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, yang mencakup tahap persiapan, penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2023: 126), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto (2006: 130) menyatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jika seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau sensus. Subyek penelitian adalah tempat variabel melekat. Sukardi (2011: 53) menyatakan populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.

Sisworo dalam Mardalis (2008: 54) mendefenisikan populasi sebagai sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti. Nawawi (2012: 150) “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-

tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Scarvia B.Anderson (Purwanto, 1997: 243) mengatakan: *“Population is a set (or all collection) or all elements prosessing one are more attributes of interest”* artinya suatu populasi adalah seperangkat atau kumpulan dari semua unsur yang memiliki atau mempengaruhi satu atau lebih atribut yang di miliki.

Berdasarkan landasan teori tersebut, populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun pelajaran 2025/2026, yang berjumlah 284 siswa. Populasi ini dipilih karena seluruh anggotanya memiliki karakteristik yang relevan dengan variabel penelitian, yaitu keterpaparan terhadap penggunaan gadget dan capaian prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Nawawi (2012: 153) “Sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi”. Sedangkan Mardalis (2008: 55) menyatakan sampel adalah contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.

Dari populasi tersebut, peneliti mengambil sebagian untuk dijadikan sampel, yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2023: 127). Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 284 siswa. Mengingat penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IX, maka sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 83 siswa. Pemilihan kelas IX didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah memiliki pengalaman belajar yang lebih matang serta memiliki data prestasi belajar yang lengkap sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 83 responden, yaitu seluruh siswa dan siswi kelas IX SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 3. 1

Daftar Jumlah Anggota Sampel Tiap Kelas

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total Siswa perkelas
9A	-	20	20
9B	13	-	13
9C	16	9	25
9D	10	15	25
Total Siswa Keseluruhan			83

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel X (Penggunaan Gadget)

Variabel X (penggunaan gadget) dalam penelitian ini dikategorikan sebagai variabel bebas, karena ia berfungsi sebagai faktor yang dipilih dan dianalisis untuk melihat apakah keberadaannya menimbulkan perubahan pada variabel terikat. Dalam kerangka pemikiran Kerlinger (1973: 35), variabel bebas merupakan variabel yang secara konseptual diperlakukan sebagai faktor yang “dimanipulasi” atau dikondisikan untuk menguji efeknya terhadap variabel lain. Sedangkan menurut Sugiyono (2017:142), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, variabel X (penggunaan gadget) diposisikan sebagai variabel yang diasumsikan memberi pengaruh terhadap prestasi belajar PAI sebagai variabel terikat.

a. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan data atau informasi yang diperoleh setelah melakukan beberapa hal, yaitu interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dokumentasi dan gabungan keempatnya (Sugiyono, 2017: 225). Menurut Satori & Komariah (2011: 103), teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan rangkaian langkah yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti. Sementara itu, Tanzeh (2011: 83) menjelaskan bahwa

pengumpulan data adalah serangkaian prosedur yang disusun secara teratur dan mengikuti standar tertentu agar data yang diperoleh dapat digunakan dalam suatu penelitian.

Teknik pengumpulan data ini harus dilakukan dengan prosedur yang tepat agar data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah Angket (kuesioner). Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan gadget (X). Menurut Sugiyono (2023: 199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Pengertian metode angket atau kuesioner menurut Arikunto (2002: 200), angket atau kuesioner adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

Dalam penelitian ini, angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu:

1. 1 = Sangat Tidak Setuju
2. 2 = Tidak Setuju
3. 3 = Ragu-ragu
4. 4 = Setuju

5. 5 = Sangat Setuju

Responden diminta memilih salah satu jawaban sesuai dengan kondisi atau pendapatnya. Data yang diperoleh dari angket digunakan untuk mengukur skor rata-rata setiap variabel dan menganalisis hubungan antara penggunaan gadget serta peran orang tua terhadap prestasi belajar PAI Pendidikan Agama Islam.

b. Definisi Konseptual

Menurut Sugiyono (2017: 38), definisi konseptual adalah definisi yang menjelaskan makna atau arti dari variabel yang akan diteliti berdasarkan konsep atau teori tertentu. Kerlinger (1973: 24) menjelaskan bahwa *conceptual definition is a definition that describes a concept in abstract, theoretical terms, not in measurable terms*. Artinya, definisi konseptual merupakan penjelasan mengenai konsep secara abstrak dan teoritis, belum dalam bentuk yang dapat diukur secara langsung. Sedangkan Creswell (2014: 115) menyebutkan bahwa *conceptual definitions identify how the researcher conceptualizes or defines the key terms in the study, based on theory and prior research*. Artinya, definisi konseptual menjelaskan bagaimana peneliti memaknai variabel utama penelitian berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu.

Berdasarkan beberapa literatur, *penggunaan gadget* secara konseptual dapat dipahami sebagai jumlah waktu paparan terhadap perangkat digital atau media berbasis layar yang dilakukan individu dalam satu hari, baik untuk tujuan hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran.

Sundus (2018: 1) mendefinisikan *gadget usage duration* sebagai total waktu paparan layar harian yang dapat memengaruhi perilaku dan perkembangan anak. Twenge & Campbell (2018: 272) mengklasifikasikan penggunaan gadget berdasarkan jumlah jam penggunaan per hari, seperti kurang dari dua jam, dua hingga empat jam, dan lebih dari empat jam. Sementara itu, D. Hill et al. (2016: 3) menjelaskan bahwa *screen time* atau penggunaan gadget merupakan keseluruhan waktu paparan anak terhadap media berbasis layar, dan memberikan pedoman batasan penggunaan sesuai usia anak.

Peran orang tua secara konseptual didefinisikan sebagai seperangkat fungsi, tanggung jawab, dan keterlibatan orang tua dalam membimbing, mengasuh, serta mendidik anak untuk mencapai perkembangan optimal dalam aspek moral, sosial, emosional, dan akademik (Irmalia, 2020: 32). Menurut Wahib (2015: 2), orang tua berperan sebagai pendidik utama di lingkungan keluarga yang membentuk kepribadian dan karakter anak melalui teladan dan pengawasan. Yulianti (2014: 13) menambahkan bahwa peran orang tua mencakup pemberian dukungan, pengarahan, serta pembinaan kreativitas anak sejak usia dini. Dengan demikian, peran orang tua mencakup dimensi afektif (kasih sayang), kognitif (bimbingan dan pendidikan), serta sosial (pembentukan nilai dan perilaku).

c. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah penjabaran dari definisi konseptual ke dalam bentuk yang dapat diukur secara empiris, sehingga variabel dapat diamati melalui indikator-indikator tertentu (Sugiyono,

2017:39). Operasionalisasi variabel menurut Rahim (2020) dalam Lasmita (2024: 42927) merupakan langkah untuk menguraikan suatu variabel secara terperinci sehingga menjadi jelas, tidak menimbulkan tafsir ganda, dan dapat diukur secara nyata. Di dalamnya tercakup pemaparan mengenai nama variabel, definisinya, indikator atau hasil ukur, serta skala pengukuran yang digunakan. Sementara itu, Ridha (2017: 63) memandang definisi operasional sebagai rumusan yang membuat variabel penelitian dapat dioperasionalkan, khususnya terkait proses pengukuran dalam penelitian. Sejalan dengan itu, Putri & Suwitho (2015: 6) menekankan bahwa konsep definisi operasional pada dasarnya berkaitan dengan cara memperoleh data yang diperlukan untuk dianalisis, yaitu dengan menerjemahkan konsep-konsep penelitian menjadi variabel yang dapat diukur beserta teknik pengukurannya.

Variabel X dalam penelitian ini terdiri atas dua subvariabel, yaitu penggunaan gadget dan peran orang tua.

1. Penggunaan Gadget

Secara operasional, *penggunaan gadget* diartikan sebagai lama waktu (dalam jam atau menit) yang digunakan oleh individu untuk berinteraksi dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, laptop, atau televisi dalam satu hari, baik untuk hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran. Pengukuran variabel ini menggunakan skala interval (Likert), di mana responden memberikan penilaian terhadap pernyataan

dalam kuesioner dengan pilihan tingkat persetujuan dari *setuju* hingga *sangat tidak setuju*.

Untuk mengukur variabel X_1 (Penggunaan Gadget), peneliti menggunakan empat indikator utama yang diadaptasi dari penelitian "*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar PAI Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru*" oleh Nova Rahmadani (2023) yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Frekuensi penggunaan gadget
 - a. Seberapa lama durasi individu menggunakan gadget dalam satu hari.
2. Kemudahan komunikasi dan akses informasi
 - a. Gadget sebagai alat komunikasi yang memudahkan interaksi dengan guru/teman.
 - b. Gadget mempermudah memperoleh informasi pembelajaran.
3. Dukungan gadget terhadap aktivitas belajar
 - a. Gadget membantu siswa memahami dan menindaklanjuti materi pelajaran.
 - b. Gadget membantu mengerjakan tugas dengan baik.
4. Efektivitas pembelajaran dengan bantuan gadget
 - a. Gadget membantu siswa belajar lebih cepat dan efisien.
 - b. Gadget membantu siswa berinteraksi dengan guru dalam pembelajaran daring/luring.

5. Dampak negatif gadget terhadap fokus dan perilaku belajar
 - a. Penggunaan gadget berlebihan menurunkan konsentrasi belajar.
 - b. Gadget menyebabkan perilaku negatif saat pelajaran.
6. Pengaruh gadget terhadap tanggung jawab dan etika belajar
 - a. Gadget memengaruhi kedisiplinan dan tanggung jawab siswa.
7. Pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dan partisipasi siswa
 - a. Gadget menghambat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar atau interaksi sosial.

d. Kisi-kisi instrumen

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 mudah diolah (Arikunto 2006: 203). Menurut Sugiyono (2017: 148) Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian.

Tabel 3. 2

Identifikasi Variabel, Sumber Data, Metode, dan Instrumen Penelitian

No	Variabel	Sumber Data	Metode	Instrumen
1	Variabel bebas (X) Penggunaan Gadget	Siswa	Angket	Lembar Angket

Dalam penelitian ini, variabel X adalah penggunaan gadget. Variabel penggunaan gadget diukur berdasarkan lamanya waktu individu terpapar oleh perangkat digital setiap hari, yang menunjukkan intensitas interaksi dengan media berbasis layar. Pengukuran variabel ini menggunakan skala interval (Likert), di mana responden memberikan penilaian terhadap pernyataan dalam kuesioner dengan pilihan tingkat persetujuan dari *setuju* hingga *sangat tidak setuju* (Sugiyono, 2017:148). Adapun kategori penilaiannya sebagai berikut:

SS: Sangat Setuju (skor 5)

S: Setuju (skor 4)

R: Ragu-ragu (skor 3)

TS: Tidak setuju (skor 2)

STS: Sangat tidak setuju (skor 1)

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan adaptasi dari penelitian “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar PAI Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru*” yang disusun oleh Nova Rahmadani (2023), yang digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan ponsel terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket variabel X (Penggunaan Gadget):

Tabel 3. 3

Kisi-kisi Instrumen Variabel X (Penggunaan Gadget)

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
1	Menambah pengetahuan siswa melalui internet	Gadget merupakan alat komunikasi yang mudah diperoleh	1
		Siswa dapat dengan mudah mempelajari penggunaan gadget	2
		Siswa mampu menggunakan gadget dalam pembelajaran	3
		Gadget dimanfaatkan untuk memperoleh informasi pembelajaran	4
		Penggunaan gadget relatif terjangkau	5
2	Melatih kreativitas siswa	Siswa tetap belajar di rumah meskipun tidak ada tugas	6
		Siswa bertanya kepada guru apabila belum memahami materi	7
		Siswa mencari referensi untuk memenuhi rasa ingin tahu	8
		Siswa belajar dengan sungguh-sungguh ketika mendapat tugas	9
		Siswa mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru	10
3	Membantu siswa mengerjakan tugas	Gadget memudahkan siswa mengakses informasi	11
		Gadget memudahkan pencarian informasi saat belajar	12
		Guru membantu siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran	13
		Guru memberikan arahan penggunaan gadget untuk	14

		menyelesaikan tugas	
		Guru memberikan izin penggunaan gadget saat pembelajaran	15
4	Mengganggu konsentrasi belajar siswa	Gadget membantu menjawab pertanyaan guru	16
		Informasi dalam gadget membantu menjawab pertanyaan pembelajaran	17
		Penggunaan gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar	18
		Siswa kurang mampu memahami materi ketika terdistraksi gadget	19
		Penggunaan gadget dibatasi saat proses pembelajaran	20
5	Mempengaruhi perilaku siswa	Gadget memengaruhi perilaku belajar siswa	21
		Gadget mendorong tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	22
		Siswa lebih banyak bermain gadget daripada memperhatikan guru	23
		Gadget memengaruhi perilaku siswa terhadap orang tua	24
		Siswa lebih banyak bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman saat istirahat	25

e. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen adalah langkah penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan benar-

benar mengukur apa yang seharusnya. Menurut Arikunto (2006: 167) validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Haynes et al. (1995: 239) menyatakan bahwa validitas isi adalah langkah penting untuk memastikan bahwa instrumen secara akurat mencakup domain yang diukur. Menurut Azwar (2011: 173) validitas berasal dari kata *validity*, yang menunjukkan seberapa akurat dan teliti sebuah instrumen pengukuran (seperti tes) dalam melaksanakan fungsinya sebagai alat ukur.

Menurut Sugiyono (2023: 175-176), hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila terdapat kesesuaian antara data yang terkumpul dengan kenyataan sebenarnya pada objek yang diteliti. Suryabrata (2000: 41) menyatakan bahwa validitas tes sesungguhnya berkaitan dengan tingkatan fungsi pengukuran dari tes tersebut, atau sejauh mana tes itu mengukur dengan kecermatan. Sedangkan menurut Sudjana (2004: 12), validitas merujuk pada ketepatan alat penilaian dalam mencerminkan konsep yang ingin diukur, sehingga penilaian tersebut benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel Penggunaan Gadget merupakan adaptasi dari angket pada skripsi berjudul *‘Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar PAI Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru’* yang disusun oleh Nova Rahmadani (2023), diterbitkan melalui Repository UIN Suska Riau. Instrumen tersebut

digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan ponsel terhadap prestasi belajar PAI siswa, dengan mencakup tujuh indikator utama, yaitu:

1. Frekuensi Penggunaan gadget
2. Kemudahan komunikasi dan akses informasi
3. Dukungan gadget terhadap aktivitas belajar
4. Efektivitas pembelajaran dengan bantuan gadget
5. Dampak negatif gadget terhadap fokus dan perilaku belajar
6. Pengaruh gadget terhadap tanggung jawab dan etika belajar
7. Pengaruh gadget terhadap interaksi sosial dan partisipasi siswa

Instrumen Angket Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar PAI Siswa yang digunakan dalam penelitian Nova Rahmadani (2023) telah melalui tahap pengujian validitas untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur variabel penelitian, meliputi:

1. Validitas (Content dan Item Validity):

Uji validitas dilakukan terhadap 65 responden dengan bantuan SPSS versi 25.0 menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Kriteria yang digunakan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,244 pada taraf signifikansi 5%), maka butir pernyataan dinyatakan valid. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 25 item angket memiliki nilai korelasi antara 0,261 hingga 0,605, yang berarti seluruh butir memenuhi kriteria dan dinyatakan valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen Angket Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar PAI dinyatakan memiliki validitas yang baik, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian untuk menilai hubungan antara penggunaan gadget dan prestasi belajar PAI siswa.

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2003: 87). Reliabilitas mengukur sejauh mana instrumen dapat menghasilkan hasil yang serupa jika digunakan secara berulang pada subjek atau populasi yang sama (Anastasi & Urbina, 1997: 112). Menurut Umar (2009: 7), reliabilitas adalah derajat ketepatan, ketelitian atau keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Menurut Sugiyono (2013: 112), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas instrumen Angket Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi belajar PAI Siswa oleh Nova Rahmadani (2022) menunjukkan nilai Cronbach's Alpha keseluruhan sebesar 0,747, yang berada di atas batas minimum 0,70. Nilai ini sesuai dengan standar yang direkomendasikan dalam literatur metodologis,

di mana reliabilitas sebesar 0,70 dianggap memadai untuk penelitian awal (Nunnally, 1978).

Adapun hasil uji reliabilitas berdasarkan setiap dimensi variabel adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Gadget
Berdasarkan Nilai Cronbach's Alpha per Dimensi

No	Dimensi Instrumen	Cronbach's Alpha
1	Frekuensi dan penggunaan gadget	0,721
2	Tujuan penggunaan gadget	0,736
3	Dampak positif penggunaan gadget	0,742
4	Dampak negatif penggunaan gadget	0,705
5	Pengaruh terhadap konsentrasi belajar	0,754
6	Pengaruh terhadap hasil belajar	0,747

Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap dimensi memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan konsisten, terutama pada aspek pengaruh terhadap hasil belajar dan konsentrasi belajar yang memiliki nilai alpha tertinggi.

Dengan demikian, dalam penelitian ini tidak dilakukan kembali perhitungan reliabilitas, karena instrumen telah teruji secara empiris dan terbukti reliabel berdasarkan hasil penelitian Nova

Rahmadani (2022), sejalan dengan pandangan Sappaile (2007) bahwa instrumen penelitian yang baik harus memiliki validitas dan reliabilitas agar data yang dihasilkan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. Variabel Y (Prestasi Belajar)

Variabel Y (prestasi belajar) dalam penelitian ini dikategorikan sebagai variabel terikat, karena berfungsi sebagai hasil atau akibat yang muncul dari pengaruh variabel bebas. Menurut Sugiyono (2017:142), variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dengan kata lain, perubahan pada variabel bebas akan menimbulkan perubahan pada variabel terikat. Berdasarkan pandangan tersebut, dalam penelitian ini prestasi belajar PAI siswa ditetapkan sebagai variabel terikat (Y) yang diasumsikan dipengaruhi oleh penggunaan gadget (X_1) dan peran orang tua (X_2).

a. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017:224), pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa data, penelitian tidak akan memiliki makna ilmiah. Data yang dikumpulkan harus relevan dengan fokus penelitian dan diperoleh dengan menggunakan metode yang tepat agar hasilnya valid serta reliabel.

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar PAI Pendidikan Agama Islam (Y). Menurut Arikunto (2006: 158), dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian (Sugiyono, 2013: 240).

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data nilai rapor mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IX SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Nilai tersebut digunakan sebagai indikator kuantitatif dari prestasi belajar PAI siswa.

b. Definisi Konseptual

Menurut Sugiyono (2017: 38), definisi konseptual adalah definisi yang menjelaskan makna atau arti dari variabel yang akan diteliti berdasarkan konsep atau teori tertentu. Kerlinger (1973: 24) menjelaskan bahwa *conceptual definition is a definition that describes a concept in abstract, theoretical terms, not in measurable terms*. Artinya, definisi konseptual merupakan penjelasan mengenai konsep secara abstrak dan teoritis, belum dalam bentuk yang dapat diukur secara langsung. Sedangkan Creswell (2014: 115) menyebutkan bahwa *conceptual definitions identify how the researcher conceptualizes or defines the key terms in the study*,

based on theory and prior research. Artinya, definisi konseptual menjelaskan bagaimana peneliti memaknai variabel utama penelitian berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu.

Secara konseptual, prestasi belajar PAI dipahami sebagai hasil yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016: 129) mendefinisikan prestasi belajar PAI sebagai hasil akhir yang dapat diukur melalui evaluasi atau tes sebagai indikator keberhasilan kegiatan belajar. Dengan demikian, dalam penelitian ini prestasi belajar PAI diartikan sebagai hasil capaian kognitif siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran, yang tercermin dari nilai rapor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

c. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2017: 38), definisi operasional adalah penjabaran dari variabel secara konseptual menjadi indikator-indikator yang dapat diukur sehingga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan. Dengan kata lain, definisi operasional menjelaskan bagaimana suatu variabel diukur, diamati, atau dimanipulasi dalam konteks penelitian agar dapat diuji secara empiris. Secara operasional, prestasi belajar PAI dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, dan diukur melalui nilai rapor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Nilai rapor tersebut

mencerminkan kemampuan kognitif siswa dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru selama satu semester.

Prestasi belajar PAI siswa digolongkan dalam beberapa kategori berdasarkan rentang nilai sebagai berikut:

Tabel 3. 5

Kategori Penilaian Prestasi belajar PAI Siswa

Rentang Nilai	Kategori
90 – 100	Sangat tinggi
80 – 89	Tinggi
70 – 79	Sedang
60 – 69	Rendah
< 60	Sangat rendah

d. Kisi-kisi Instrumen

Karena variabel ini menggunakan metode dokumentasi, maka instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar pencatatan nilai yang berfungsi untuk menyalin data hasil belajar dari dokumen resmi madrasah. Lembar ini mencatat nilai rapor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 yang mencerminkan capaian kognitif siswa. Kisi-kisi instrumennya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 6

Kisi – kisi Instrumen Variabel Y

No	Jenis Data	Sumber Data	Bentuk Data
-----------	-------------------	--------------------	--------------------

1	Nilai Rapor PAI Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026	Guru Mata Pelajaran / Wali Kelas	Skor angka (0–100)
2	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Kurikulum Sekolah / Madrasah	Skor batas (misal ≥ 70)

e. Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 121), validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel prestasi belajar PAI adalah lembar pencatatan nilai, yang datanya diperoleh melalui metode dokumentasi. Karena data bersumber dari dokumen resmi sekolah berupa nilai rapor semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, maka pengujian validitas butir instrumen tidak dilakukan seperti pada angket. Validitas data dalam penelitian ini bersifat validitas logis dan administratif, yaitu memastikan bahwa data yang diambil benar-benar berasal dari dokumen resmi sekolah serta sesuai dengan indikator capaian belajar siswa.

Sementara itu, reliabilitas data dokumentasi diukur melalui konsistensi antar-sumber, yaitu dengan membandingkan data nilai yang diperoleh dari wali kelas, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, dan arsip tata usaha (Riduwan, 2021: 66). Apabila nilai yang diperoleh konsisten antar-sumber, maka data tersebut dianggap reliabel.

Dengan demikian, data prestasi belajar PAI dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas secara logis dan administratif, karena diperoleh dari dokumen resmi sekolah dan menunjukkan konsistensi antar-sumber data.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengolah dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan agar menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber data lain terkumpul secara lengkap. Tahap analisis data merupakan tahap penting, di mana data yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (misalnya observasi, interview, angket, maupun teknik pengumpulan data yang lain), diolah, dan disajikan untuk membantu peneliti menjawab permasalahan yang ditelitinya (Qomari, 2015: 1). Analisis data merupakan kegiatan menafsirkan dan menguraikan data yang telah diperoleh, lalu menyusunnya menjadi uraian yang bermakna melalui langkah-langkah analitis tertentu (Sofwatillah et al., 2024: 79). Menurut Sugiyono (2013: 147), kegiatan analisis data meliputi beberapa tahap, yaitu: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data dari seluruh responden untuk setiap variabel, menyajikan data sesuai dengan fokus penelitian, serta melakukan perhitungan statistik guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Dengan demikian, analisis data berfungsi untuk

mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Teknik analisis yang digunakan meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis (uji asumsi klasik), dan analisis inferensial (uji hipotesis).

1. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2013: 147) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Hasan (2001: 7) menjelaskan bahwa statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data dari masing-masing variabel penelitian, baik variabel bebas (X: Penggunaan Gadget maupun variabel terikat (Y: Prestasi belajar PAI Pendidikan Agama Islam).

Penyajian data dalam analisis statistik deskriptif dilakukan menggunakan tabel distribusi frekuensi dengan menghitung nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian. Selain itu, data juga dikategorikan ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan nilai mean dan standar deviasi. Dalam proses analisis

data, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Berikut adalah rumus perhitungannya:

1. Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh data

N = Banyaknya data

2. Standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{X})^2}{n}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

x_i = Data ke-i

X = Rata-rata

N = Banyaknya data

Hasil dari analisis standar deviasi yang didapatkan akan ditetapkan menjadi 3 kategori yakni:

Tabel 3. 7

Tabel Kategori Hasil Analisis Standar Deviasi

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$X \geq M + 1SD$

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji yang digunakan meliputi:

a. Uji Normalitas

Menurut Machali (2017:85), pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui nilai residu/perbedaan yang ada dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data telah terdistribusi secara normal atau tidak (Yuliardi & Nuraeni, 2017: 113). Ghozali (2018: 161) menjelaskan bahwa tujuan dari uji normalitas adalah untuk menilai apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mengikuti distribusi. Nilai residu dapat diketahui dari kurva dalam output analisis SPSS berupa suatu bentuk kurva seperti lonceng (*bell-sharped curve*) jika data berdistribusi normal. Secara statistik, uji normalitas dapat dilakukan dengan analisis *explore* dan menggunakan nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov-smirnov*. Teknik analisisnya sebagai berikut:

1. Jika nilai probability sig 2 tailed $\geq 0,05$, maka distribusi data normal.
2. Jika nilai probability sig 2 tailed $< 0,05$, maka distribusi data tidak normal.

b. Uji Linearitas

Menurut Machali (2017: 90), Uji linearitas merupakan suatu perangkat uji yang diperlukan untuk mengetahui bentuk hubungan yang terjadi di antara variabel yang sedang diteliti, Uji ini dilakukan untuk melihat hubungan dari dua buah variabel yang sedang diteliti apakah ada hubungan yang linear dan signifikan. Ghazali (2018: 203) menjelaskan, uji linearitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan

Linearitas akan terpenuhi dengan asumsi apabila plot antara nilai residual terstandarisasi dengan nilai prediksi terstandarisasi tidak membentuk suatu pola tertentu atau random. Pengujian linearitas juga dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS pada perangkat *Test for Linearity*. Adapun teknik analisisnya dengan menggunakan nilai signifikansi pada taraf signifikansi 95% ($\alpha=0,05$) sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka variabel memiliki hubungan yang linier.

2. Jika nilai Sig. > 0,05, maka variabel memiliki hubungan tidak linier.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah pengambilan keputusan untuk memastikan apakah hipotesis dinyatakan diterima atau ditolak. Setelah data melewati tahap uji normalitas dan linearitas, proses dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan program SPSS dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengujian hipotesis mengenai “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta” menggunakan regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana merupakan metode untuk mengkaji hubungan linier antara satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X (kedisiplinan guru) terhadap variabel Y (prestasi belajar). Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

Keterangan:

A = Konstanta regresi

Bx = Nilai turunan/peningkatan variabel bebas dengan nilai konstanta (a) dan (b) sebagai berikut:

$$a = \frac{[(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)]}{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2]},$$

$$b = \frac{[n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)]}{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2]}$$

Keterangan:

a = Konstanta regresi

X = Variabel x

Y = Variabel y

Keterangan b:

bX = Nilai turunan/peningkatan variabel bebas

X = Variabel x

Y = variabel y

Penafsiran hasil:

- a. Apabila nilai signifikansi kurang dari α 0,05, maka hasil regresi dianggap signifikan secara statistik dan hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel independen dan dependen.
- b. Apabila nilai signifikansi sama dengan atau lebih besar dari α 0,05, maka hasil regresi tidak signifikan secara statistik dan hipotesis nol diterima.

Dengan kata lain, tidak terdapat bukti yang cukup untuk menyatakan adanya hubungan signifikan antara variabel independen dan dependen.

Uji dilakukan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) menggunakan program SPSS. Hasil uji meliputi:

a. Uji parsial (Uji t)

Menurut Imam Ghozali (2018: 98) uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial dengan derajat keabsahan 5%. Menurut Sugiyono (2017: 184) “Uji t atau uji parsial adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel independen berpengaruh secara signifikan atau tidaknya terhadap variabel dependen”. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara terpisah.

Kriteria pengujian:

1. Jika $\text{Sig.} < 0,05$, maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2. Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$, maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

b. Koefisien Determinasi (R^2)

Ghozali (2018: 97) menyatakan bahwa “*Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel*

dependen.” Dengan kata lain, nilai R^2 menunjukkan proporsi total variasi pada variabel Y yang dapat dijelaskan oleh variabel X dalam model regresi. Sugiyono (2017: 250) menyebutkan bahwa *“Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar variasi variabel independen mempengaruhi variabel dependen.”* Nilai R^2 berkisar antara 0 dan 1, di mana semakin besar nilainya berarti semakin besar pula pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan para ahli di atas, koefisien determinasi (R^2) adalah ukuran statistik yang menunjukkan besarnya kontribusi atau pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Nilai R^2 yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa model regresi semakin mampu menjelaskan variasi variabel terikat secara signifikan.

Rumus:

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

Keterangan:

1. R^2 = Nilai koefisien determinasi
2. SSR = Jumlah kuadrat regresi
3. SST = Jumlah kuadrat total

Interpretasi:

1. Nilai R^2 mendekati 1 $\rightarrow$ pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar sangat kuat.

2. Nilai R^2 mendekati 0 $\rightarrow$ pengaruhnya lemah.