

**PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA DAN
PENGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA BELAJAR
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 SAMBIT PONOROGO TAHUN PELAJARAN**

2019/2020

SKRIPSI



OLEH

DYAH LATIFATUL A'LIMAH

NIM. 210316017

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

APRIL 2020

ABSTRAK

A'limah, Dyah latifatul. 2020. *Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan Smartphone Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

Kata Kunci: *Lingkungan Keluarga, Penggunaan Smartphone, Prestasi Belajar PAI*

Prestasi belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang dicapai siswa dalam menguasai tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar menjadi penanda kuantitas dan kualitas yang dicapai dari suatu kegiatan. Namun berdasarkan hasil observasi peneliti di SMPN 1 Sambit ditemukan masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu mencapai tujuan pendidikan dalam hal prestasi belajar. terutama pada mata pelajaran PAI masih ada siswa yang nilainya di bawah KKM. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar salah satunya, lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar merupakan 2 faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar. Dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh antara lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembahasan skripsi ini adalah 1) untuk mengetahui signifikansi pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit; 2) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh Penggunaan *Smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit; 3) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar pai siswa kelas vii smp negeri 1 sambit.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah penelitian *ex post facto*. Teknik analisis datanya menggunakan rumus statistika yaitu regresi linier sederhana dan regresi berganda. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ini bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Sambit sebesar 47.3% dengan t_{hitung} 5,561 dan nilai signifikan sebesar 0,000 ($< 0,05$); 2) Penggunaan *Smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Sambit sebesar 32,9% dengan t_{hitung} 5,561 dan nilai signifikan sebesar 0,000 ($< 0,05$); 3) Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit. dengan sebesar 50,7% dengan F_{hitung} 31,848 dan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$).

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Dyah Latifatul A'limah
NIM : 210316017
Fakultas : Tabriyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone*
sebagai Media Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa
Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran
2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Ponorogo, 13 April 2020

Pembimbing



Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.
NIP. 198312192009122003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **DYAH LATIFATUL A'LIMAH**
NIM : 210316017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA DAN PENGGUNAAN
SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA BELAJAR TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PAI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SAMBIT
PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 29 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Senin
Tanggal : 18 Mei 2020

Ponorogo, 19 Mei 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

M. Ag.
NIM 997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. M. MIFTAHUL ULUM, M.Ag**
2. Penguji I : **Dr. JU'SUBAIDI, M.Ag**
3. Penguji II : **Dr. ANDHITA DESSY WULANSARI, M.Si**

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

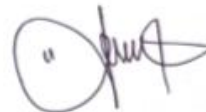
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dyah Latifatul A'limah
NIM : 210316017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan Smartphone sebagai Media Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.**

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh pembimbing selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis

Demikian pernyataan dari saya dipergunakan sebagaimana semestinya.

Ponorogo 24 Mei 2020



Dyah Latifatul A'limah

NIM 210316017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dyah Latifatul A'limah
NIM : 210316017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 24 Mei 2020

Yang Membuat Pernyataan

A 6000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features a portrait of a man and the text 'KETERANGAN' and '6000'. The signature is written in blue ink over the stamp.

Dyah Latifatul A'limah

NIM. 210316017

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

*”Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah
hingga ia pulang”.*

(HR. Turmudzi)

رِضَى اللَّهِ فِي رِضَى الْوَالِدَيْنِ وَسُخْطُ اللَّهِ فِي سُخْطِ الْوَالِدَيْنِ

*”Ridho Allah tergantung pada kerelaan kedua orang tua dan murka Allah
tergantung pada kemarahan orang tua”.*

(HR. Turmudzi)

*Jangan membuat resolusi tanpa eksekusi, jangan membuat mimpi
tanpa percaya diri, jangan harap sukses tanpa mau berproses.*

(Penulis)

PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan dan belajar adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa ketika berada di sekolah maupun lingkungan keluarga.²

Belajar akan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian.

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 1.

² *Ibid*, 89.

Hasil penilaian terhadap hasil belajar disebut sebagai prestasi belajar. Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari belajar karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari sebuah proses pembelajaran.³

Prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar. Prestasi belajar biasanya ditunjukkan dengan angka dan nilai sebagai laporan hasil belajar peserta didik kepada orang tuanya.⁴ bisa dikatakan prestasi belajar sebagai ukuran kemampuan yang didapat, dicapai seseorang sebagai bukti dari usaha yang dilakukannya ketika belajar. Banyak orang berpendapat prestasi adalah kemampuan yang diperoleh dengan nilai tinggi, sedangkan nilai yang sedang bahkan rendah belum bisa disebut sebagai prestasi, walaupun tingkatan sedang atau rendah adalah gambaran dari kemampuan atau prestasi yang dicapai peserta didik. Kemampuan setiap orang jelas tidak sama dan tentunya prestasi belajar yang didapat juga tidak sama.

Ketika peneliti melakukan observasi pada tanggal 6 februari 2020 di SMPN 1 Sambit, peneliti melihat proses pembelajaran mata pelajaran PAI dan khususnya di kelas VII, peneliti mengetahui prestasi belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran PAI masih cukup rendah, terdapat siswa yang nilainya di bawah 75 nilai KKM. Peneliti mendapati beberapa siswa yang belum bisa membaca ayat Al-Qur'an dan belum hafal

³ Novan Ardy, Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam: Rancangan Bangun Konsep Pendidikan Monokotomik-Holistik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 137.

⁴ Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), 117.

surat-surat pendek Al-Qur'an, peneliti juga menjumpai hal lainnya seperti ketika melaksanakan sholat dhuhur berjamaah masih ada siswa yang belum lancar untuk melafalkan adzan, dan ketika melaksanakan praktek sholat berjamaah masih ada siswa yang belum hafal dengan bacaan sholatnya, selain itu mendapati siswa yang memainkan *smartphone* pada saat pelajaran berlangsung.

Prestasi belajar siswa yang rendah belum tentu menunjukkan bahwa peserta didik tersebut mempunyai intelegensi rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa, baik faktor ekstern maupun faktor intren. Faktor ekstren meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sosial masyarakat. Sedangkan faktor intren meliputi kesehatan siswa, intelegensi, bakat, minat, dan motivasi.⁵

Salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga. Sebuah keluarga terbagi menjadi dua macam yakni keluarga kecil yang terdiri dari ayah, ibu, kakak/ adik. dan keluarga besar yang terdiri dari kakek, nenek, bibi, paman, saudara, keponakan, dll. Dari setiap individu dalam sebuah keluarga mereka mempunyai peranan dalam kehidupan dan pertumbuhan anak dan dalam pengaruhnya terdapat anak pengaruh yang positif maupun negatif. Kelurgalah yang paling berpengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yakni orang tua karena orang tua mempunyai

⁵ *Ibid*, 117.

tanggung jawab dan otoritas yang lebih besar dibandingkan 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 anak. Segala bentuk penginderaan yang dimiliki orang tua dapat memberikan kontribusi yang tidak hanya terbatas pada hal yang bersifat inderawi akan tetapi orang tua mampu memahami karakter, kondisi psikologis, kecakapan yang dimiliki oleh anak.

Orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Apabila orang tua bersifat mendorong dan membimbing terhadap aktivitas belajar anak, maka kemungkinan anak akan dapat meraih prestasi yang tinggi, sebaliknya apabila orang tua acuh dan tidak peduli sama sekali dengan aktivitas belajar anak 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.⁶ Selain faktor eksternal dari lingkungan keluarga, globalisasi juga membawa perubahan yang signifikan dalam bidang pendidikan yang berpengaruh pada sistem pendidikan termasuk media belajar, sumber belajar, strategi belajar dll, dimana nantinya akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa, motivasi

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1999), 130.

belajar siswa, dan prestasi belajar siswa. Penyebab terbentuknya globalisasi salah satunya dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁷

Menurut Mirisson kemajuan teknologi saat ini, memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia menggunakan dan dikelilingi teknologi hampir dalam setiap gerak kehidupannya. Semisal pada pagi hari, banyak orang yang dibangunkan dari tidur oleh alarm jam, banyak juga kemudian langsung menghidupkan televisi, menyalakan *handphone* atau komputer untuk memeriksa *email*, *facebook* atau media sosial yang lainnya.⁸

Bagi dunia pendidikan, kemajuan teknologi komunikasi telah membuka kesempatan yang amat luas bagi anggota masyarakat untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi komunikasi memungkinkan orang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan sistem belajar jarak jauh (*distance learning*). Selain itu juga membantu mengatasi kurangnya tenaga pengajar dan daya tampung sekolah formal dengan sistem (*open learning*), serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Penggunaan *smartphone* dikalangan siswa dilandasi oleh beberapa alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend, atau untuk lebih aktif di media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *line*, bermain *game online*,

⁷ Muhammad Japar, *Teknologi dan Informasi Pendidikan* (Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Press, 2018), 9.

⁸ Zulfitria, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar", *Holistiak Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol. 1 No. 2 (tahun 2017), 96.

ada juga siswa yang memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar, mencari tambahan materi pelajaran, membagi informasi kepada teman sekelas mengenai tugas yang diberikan.⁹

Adanya kemajuan teknologi, tidak hanya dampak positif yang dihasilkan, tetapi dampak negatif dari adanya teknologi juga banyak dan menjadi problem dalam keseharian terutama bagi kalangan pelajar. Sebagai contoh sering dijumpai pelajar menggunakan *smartphone* dan tak sedikit saat proses pembelajaran berlangsung menjumpai peserta didik membawa atau memainkan *smartphone* saat pelajaran berlangsung. Hal-hal tersebut akan membuat peserta didik akan kewajibannya sebagai pelajar dan akan membuat peserta didik kecanduan bermain *smartphone* dan ketinggalan pelajaran yang disampaikan oleh guru saat pelajaran berlangsung di sekolah yang akan mempengaruhi hasil belajar.

Setelah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone*, pada penelitian ini peneliti ingin melihat pengaruh *smartphone* digunakan sebagai media belajar dan peneliti mengambil sampel pada siswa kelas VII, karena siswa kelas VII merupakan suatu masa transisi, yakni perpindahan dari masa anak-anak ke remaja awal, biasanya pada umur ini keingintahuan seorang anak masih sangat tinggi.

⁹ Asmurti, andi alimuddin unde dan tawany rahamma, “Dampak Penggunaan *Smartphone* Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Komunikasi Kareba*. Vol.6 no.2 (tahun 2017), 226.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul

“Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan tetarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada pengaruh penggunaan *smartphone*, lingkungan keluarga dan prestasi belajar PAI di kelas VII SMP Negeri 1 Sambit ponorogo.

C. Rumusan Masalah

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

1. Apakah lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo?
2. Apakah penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo?

3. Apakah lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo.
3. Untuk mengetahui apakah lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-teori terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang seberapa pentingnya pengaruh *smartphone* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi siswa. Selain dapat memperluas informasi,

penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui bagaimana pengaruh *smartphone* dan lingkungan keluarga terhadap prestasi siswa.

b. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dalam mengontrol anak dalam menggunakan *smartphone* agar prestasi belajar bisa memuaskan dan tidak berpengaruh buruk bagi perilaku yang dilakukan.

c. Peneliti

Dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari.

F. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penulisan hasil penelitian dan agar dapat dicerna secara mudah, diperlukan sebuah sistematika pembahasan. Dalam laporan penelitian ini, peneliti mengelompokkan menjadi 5 bab dan masing-masing bab terdiri dari sub-sub yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Sistematika dan pembahasan skripsi ini dirancang untuk diuraikan dengan sistematika sebagai berikut:

Bab pertama, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir, dan pengajuan hipotesis. Dalam bab ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam menjawab hipotesa.

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi tentang temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

Bab kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka tersebut yaitu:

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Fuji Ayu Hidayatul, tahun 2018, dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari” mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. penelitian ini bertujuan: 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, (3) mengetahui seberapa tinggi tingkat pengaruh pola asuh dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. Penelitian menggunakan kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Dengan hasil penelitian (1) pola asuh orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. (2) penggunaan *gadget* tidak mempunyai pengaruh yang positif signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. (3) variabel pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* secara bersama-

sama atau secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. 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.¹⁰

Melihat dari judul diatas secara garis besar mempunyai persamaan dengan variabel yang dibahas dalam penelitian ini yakni terkait dengan pola asuh orang tua, dalam artian orang tua juga termasuk dalam lingkungan keluarga dan penggunaan *gadget* yang akan berakibat pada hasil belajar siswa, pada penelitian ini akan membahas pengaruh lingkungan keluarga dalam artian lingkungan keluarga itu luas tidak berfokus kepada orang tua saja dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa yang akan berpengaruh atau tidak terhadap prestasi belajar PAI siswa, sehingga akan berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mukhamat Fatkhur Amin, tahun 2018, dengan judul skripsi “Pengaruh *Smratphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTs. Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro” mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Peneitian ini

¹⁰ Fuji Ayu Hidayatul, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Sisiwa Kelas VII SMPN 1 Singosari*, (Skripsi Fakuktas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *smartphone* terhadap hasil belajar siswa, penelitian dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif. Dengan hasil penelitian nilai t hitung= 5,886 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar. Jika penggunaan *smartphone* meningkat sebesar 1 satuan, maka prestasi belajar akan menurun sebesar 2,441.¹¹

Melihat dari judul diatas mempunyai persamaan dengan variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini yakni terkait dengan penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini terdapat dua variabel independen yang akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dan sedikit perbedaan lagi dalam penelitian ini mengukur penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa dalam artian melihat dampak positif dari *smartphone* ini di bidang pendidikan, sedangkan penelitian sebelumnya melihat dampak negatif dari penggunaan *smartphone* di bidang pendidikan. Oleh karena itu penelitian ini akan berbeda dari penelitian yang sebelumnya dilakukan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Diah Wulandari, tahun 2017, dengan judul skripsi “Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III di SDN 1 Nglandung Geger Madiun tahun pelajaran 2016/2017”. Mahasiswa jurusan

¹¹ Mukhamat Fatkhur Amin, *Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 Mts.Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro* (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UINSA Tahun 2018).

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Penelitian dengan tujuan: (1) untuk menjelaskan adakah pengaruh yang signifikan antara lingkungan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Nglandung. (2) untuk menjelaskan adakah pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas III SD. (3) untuk menjelaskan adakah pengaruh yang signifikan antara lingkungan keluarga dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Nglandung Geger. Penelitian menggunakan kuantitatif dengan rancangan penelitian *expost facto*, teknik analisis data digunakan rumus Regresi Linier Sederhana dan Regresi Linier Berganda. Dengan hasil penelitian (1) ada pengaruh yang signifikan antara lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar matematika siswa sebesar 20,2%, 2) ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa sebesar 22,2%, dan 3) ada pengaruh yang signifikan antara lingkungan keluarga dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa sebesar 33,1%.¹²

Melihat dari judul diatas mempunyai permasalahan satu variabel independen yaitu lingkungan keluarga dengan variabel dependennya prestasi belajar siswa, namun yang jadi pembeda dari judul ini dengan penelitian ini yaitu dengan adanya variabel penggunaan *smartphone* sebagai media belajar peneliti ingin melihat apakah orang tua atau

¹² Diah Wulandari, *Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Sdn 1 Nglandung Geger Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Ponorogo tahun 2017).

keluarga melakukan pengawasan terhadap anaknya dalam penggunaan *smartphone* dan adakah akankah berpengaruh terhadap prestasi siswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Musyrif kamal, tahun 2017, dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media *Smartphone* Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik Mata Kuliah Studi Fiqh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Maliki Malang” dengan hasil penelitian sebagai berikut: 1) ada pengaruh media *smartphone* sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar pengaruhnya adalah sebesar 2,209, 2) ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik, besar pengaruhnya 2,209, 3) ada pengaruh penggunaan media *smartphone* sebagai sumber belajar terhadap prestasi akademik melalui motivasi belajar besar pengaruhnya adalah 0,085, yang berarti mempunyai pengaruh “rendah”.

Melihat dari judul diatas mempunyai kemiripan variabel penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar, namun pada penelitian ini *smartphone* digunakan sebagai media belajar dan objek dari penelitian ini siswa SMP sedangkan pada penelitian terdahulu adalah Mahasiswa, sehingga penelitian ini akan berbeda dari penelitian yang sebelumnya.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Dani gita arfianto, tahun 2017, dengan judul skripsi “Pengaruh Pemanfaatan *Handphone* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Keikhlasan Beribadah Dalam Al-Qur’an Surah Al-Bayyinah Ayat 5 Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X di Smk Nasional Pati” dengan hasil penelitian:

1) tingkat pemanfaatan *handphone* sebagai media belajar dikategorikan cukup baik, 2) tingkat hasil belajar PAI dikategorikan baik, 3) terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran.

Melihat dari judul diatas, ada perbedaan variabel, hanya ada satu variabel (X) sedangkan dalam penelitian ini terdapat dua variabel (X) sehingga bisa dibilang penelitian ini akan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Eva Tri Cahyanti, tahun 2019, dengan judul skripsi “Korelasi Antara Frekuensi Penggunaan *Handphone* Dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku Belajar Mahasiswa PAI Semester V di IAIN PONOROGO Tahun Akademik 2018/2019” dengan hasil penelitian: 1) frekuensi penggunaan *handphone* oleh mahasiswa PAI semester V dalam kategori cukup dengan presentase 78,75%. 2) interaksi teman sebaya mahasiswa PAI semester V dalam kategori cukup dengan presentase 66,25%. 3) perilaku belajar pada mahasiswa PAI semester V dalam kategori cukup dengan presentase 72,50%. 4) antara variabel frekuensi penggunaan *handphone* dan interaksi teman sebaya secara simultan memiliki hubungan yang kuat dan signifikan dengan perilaku belajar

mahasiswa PAI semester V di IAIN Ponorogo tahun akademik 2018/2019.¹³

Melihat dari judul diatas, kesamaan terletak pada variabel independen yang menggunakan *smartphone/handphone*, perbedaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini yaitu terletak pada judul peneliti sebelumnya mengacu kepada korelasi antara 2 variabel independen dan penelitian ini lebih mengacu kepada pengaruh antara 2 variabel independen terhadap variabel dependen. Kemudian perbedaan terletak pada sampel yang digunakan penelitian sebelumnya fokus sampelnya kepada mahasiswa sedang penelitian ini berfokus pada siswa SMP kelas VII.

B. Landasan Teori

1. Prestasi Belajar Pai

a. Pengertian prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Dalam kamus besar bahasa indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Sedangkan menurut Djamarah prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok.¹⁴ dapat diambil kesimpulannya bahwa prestasi belajar adalah suatu hail

¹³ Eva Tri Cahyanti, Korelasi Antara Frekuensi Penggunaan *Handphone* Dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku Belajar Mahasiswa PAI Semester V di IAIN PONOROGO Tahun Akademik 2018/2019, (Skripsi Fakurtas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Ponorogo tahun 2019).

¹⁴ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, 118.

yang telah diperoleh atau dicapai dari aktivitas yang telah dilakukan atau di kejakan.

Menurut Muklas Sumani, belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.¹⁵

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dijelaskan prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.¹⁶

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Untuk meraih prestasi belajar yang baik, banyak sekali faktor yang perlu diperhatikan. Menurut Sumadi Suryabrata, secara gsrud besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

¹⁵ Mukhlis Sumani, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakakarya, 2012), 9

¹⁶ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, 119.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

a) Faktor fisiologis

Faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan panca indra, seperti berikut,

1) Kesehatan badan

Untuk menempuh studi yang baik, kesehatan siswa memegang peranan penting. Dalam upaya memelihara kesehatan fisik, siswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur untuk melancarkan metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, untuk memelihara kesehatan dan dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga yang teratur.

2) Pancaindra

Dalam sistem pendidikan saat ini, pancaindra yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini penting, karena sebagian besar hal yang dipelajari oleh siswa melalui pengelihatian dan pendengaran. Dengan demikian, seorang siswa yang memiliki cacat fisik

atau cacat mental akan terlambat dalam menangkap pelajaran dan hal yang mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

b) Faktor psikologis

1) Intelegensi

Menurut Binet, hakikat intelegensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan tujuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan menilai keadaan diri secara kritis dan objektif. Taraf intelegensi sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu siswa yang memiliki taraf intelegensi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf intelegensi rendah akan memiliki prestasi belajar yang rendah. Akan tetapi, bukan suatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf intelegensi rendah memiliki prestasi belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya.

2) Sikap

Menurut Sarlito Wirawa, sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak terhadap hal-hal tertentu. Sikap siswa yang positif terhadap ,ata

pelajaran di sekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

3) Motivasi

Menurut Irwanto, motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan dalam diri seseorang. Menurut Winle, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal gairah atau semangat belajar. Siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

c) Faktor Eksternal

Selain faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, ada hal-hal lain dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

a. Faktor lingkungan keluarga

1) Sosial ekonomi keluarga

Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan untuk mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.

2) Pendidikan orangtua

Orangtua telah menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

3) Perhatian orangtua dan suasana hubungan antara anggota keluarga

Dukungan dari keluarga merupakan pemicu semangat berprestasi bagi seseorang. Dukungan ini dapat dilakukan secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

b. Faktor lingkungan sekolah

1) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis dan OHP akan membantu kelancaran mengajar di sekolah. Selain itu, bentuk ruangan, sirkulasi

udara, dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

2) Kompetensi guru dan siswa

Apabila kebutuhan siswa untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa keingintahuannya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis. Siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa akan terdorong untuk terus menerus meningkatkan prestasi belajarnya.

3) Kurikulum dan metode mengajar

Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sarlito Wirawan mengatakan bahwa faktor yang paling penting adalah faktor guru. Jika guru mengajar dengan arif bijaksana, tegas, memiliki disiplin tinggi, luwes, dan mampu membuat siswa mendaji senang akan pelajaran, prestasi siswa akan cenderung tinggi. Artinya, paling tidak siswa tersebut tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

c. Faktor lingkungan masyarakat

1) Sosial budaya

Pandangan sosial masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan memandang rendah pekerjaan guru/pengajar.

2) Partisipasi terhadap pendidikan

Apabila semua telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai pemerintah sampai masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha untuk memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.¹⁷

c. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengena memahami. Menghayati, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran islam dari sumber utamanya kitab suci al-qur'an dan al-

¹⁷ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 140-144

hadist melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta pengamalan.¹⁸

Menurut Zakiah Darajat, pendidikan agama islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan agama islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya semi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat kelak.¹⁹

2. Lingkungan Keluarga

a. Pengertian Lingkungan Keluarga

Lingkungan sebenarnya mencakup segala material dan stimulus di dalam dan di luar individu, baik bersifat fisiologis, psikologis, maupun sosial kultural.²⁰ Lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memberikan pengaruh tertentu kepada individu.²¹

Sartain (seorang ahli psikologi amerika) yang dikutip oleh Ngalm Purwanto, mengatakan yang dimaksud dengan

¹⁸ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 11.

¹⁹ Nova Ardi Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, (Yogyakarta: Teras, 2012). 82-83.

²⁰ Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 129.

²¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 195.

lingkungan ialah meliputi semua kondisi-kondisi dalam dunia ini dan dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku manusia, pertumbuhan, perkembangan manusia.²²

Keluarga adalah suatu lingkungan kecil yang terdiri atas ibu dan bapak beserta anak-anaknya, komposisi tersebut sering dinamakan dengan keluarga inti. Keluarga juga berarti orang seisi rumah yang menjadi tanggungan. Keluarga merupakan institusi pertama dan utama dalam perkembangan seorang individu. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembentukan kepribadian anak bermula dari lingkungan keluarga.²³

Menurut Abu Ahmadi keluarga adalah wadah yang sangat penting diantar individu dan grup, dan merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak-anak menjadi anggotanya. Keluarga menjadi tempat untuk mengadakan sosialisasi kehidupan anak-anak. Ibu, ayah dan saudara-saudaranya serta keluarga-keluarga yang lain adalah orang-orang yang pertama dimana anak-anak mengadakan kontak dan yang pertama pula untuk mengajar pada anak-anak sebagaimana dia hidup dengan orang lain. sampai anak-anak memasuki sekolah, mereka itu menghabiskan seluruh waktunya di dalam unit keluarga.²⁴

²² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 28

²³ Novan Ardy, Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam Rancangan Bangun Konsep Pendidikan Monokotomik-holistik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 55.

²⁴ Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), 87

Jadi lingkungan keluarga dapat diartikan sebagai unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul serta tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling bergantung.²⁵

b. Fungsi Keluarga

1) Fungsi Pemeliharaan

Keluarga diwajibkan untuk berusaha agar setiap anggotanya dapat terlindungi dari gangguan-gangguan, sebagai berikut:

- a) Gangguan udara dengan berusaha menyediakan rumah.
- b) Gangguan penyakit dengan berusaha menyediakan obat-obatan.
- c) Gangguan bahaya dengan berusaha menyediakan senjata, pagar tembok dll.

Bila dalam keluarga fungsi ini telah dijalankan dengan sebaik-baiknya sudah tentu membantu terpeliharanya keamanan dalam masyarakat pula. Sehingga terwujud suatu masyarakat yang terhindar dari segala gangguan apapun yang terjadi.

2) Fungsi ekonomi

Fungsi ini keluarga berusaha melengkapi kebutuhan jasmani di mana keluarga (orang tua) diwajibkan berusaha

²⁵ Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 43.

agar anggotanya mendapat perlengkapan hidup yang bersifat jasmaniah baik yang bersifat umum maupun bersifat individual. Perlengkapan jasmaniah keluarga yang sifatnya umum misalnya meja kursi, tempat tidur, lampu dll. Sedangkan perlengkapan jasmani yang bersifat individual misalnya perlengkapan sekolah, pakaian, perhiasan, dll.

3) Fungsi keagamaan

Negara Indonesia berideologi Pancasila berkewajiban pada setiap warganya untuk menghayati dan mengamalkan Pancasila di dalam perilaku kehidupan keluarganya. Dengan dasar pedoman ini keluarga diwajibkan untuk menjalani ajaran-ajaran agama.²⁶

4) Fungsi Sosialisasi

Sosialisasi dapat diartikan belajar sosial, anak mempelajari nilai-nilai sosial. Kehidupan anak dan dunianya merupakan suatu kehidupan dunia yang utuh, terpadu dan dihayati anak sebagai suatu keastuan hidup di dunia. Keluarga merupakan lingkungan yang pertama kali memperkenalkan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam kehidupan sosial yang lebih luas.

²⁶ Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar*, 89-90

5) Fungsi Proteksi

Dengan fungsi ini keluarga berfungsi sebagai tempat memperoleh rasa aman, nyaman, damai, dan tentram bagi seluruh anggota keluarga sehingga terpenuhi kebahagiaan batin, secara fisik juga keluarga harus melindungi anggotanya. Perlindungan mental dimaksudkan supaya orang itu tidak kecewa (frustasi) karena mengalami konflik yang mendalam dan berkelanjutan yang disebabkan kurang pandai mengatasi masalah hidupnya. Perlindungan moral perlu dilakukan supaya anggota keluarga menghindari diri dari perbuatan jahat dan buruk.

6) Fungsi Afeksi (perasaan)

Fungsi afeksi mendorong keluarga sebagai tempat untuk menumbuhkembangkan rasa cinta dan kasih sayang antara sesama anggota keluarga dan masyarakat serta lingkungannya. Selain itu keluarga harus dapat menjalankan tugasnya menjadi lembaga interkasi dalam ikatan batin yang kuat antar anggotanya, sesuai dengan status peranan sosial masing-masing dalam kehidupan keluarga. Ikatan batin yang dalam dan kuat dapat dirasakan oleh setiap anggota keluarga sebagai bentuk kasih sayang.

7) Fungsi Rekreasi

Keluarga harus menjadi lingkungan yang nyaman, menyenangkan, cerah, ceria, hangat dan penuh semangat, keadaan ini dapat dibangun melalui kerja sama diantara anggota yang didasari oleh adanya saling mempercayai, saling menghormati, dan mengagumi. Keluarga harus menjadi tempat yang menyenangkan bagi semua anggota keluarga. Oleh karena itu, keluarga hendaknya mampu menciptakan suasana tersebut agar timbul keseimbangan pribadi, dan keluarga dapat memberikan perasaan bebas terlepas dari kesibukan sehari-hari.²⁷

c. Tanggung Jawab Keluarga

Pada hakikatnya, kewajiban mendidik yang melekat pada orangtua bukan saja karena mendidik anak merupakan perintah agama, melainkan juga merupakan bagian dari pemenuhan terhadap kebutuhan psikis dan kepentingan diri sendiri sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat. Dengan demikian, tanggung jawab pendidikan yang perlu dibina oleh orangtua terhadap anak antara lain sebagai berikut:

²⁷ Uyoh Sadulloh, *Pedagogik Ilmu Mendidik* (Bandung: Alfabeta, 2010), 190-192.

1) Memelihara dan membesarkannya

Tanggung jawab ini merupakan dorongan alami untuk dilaksanakan karena anak memerlukan makan, minum, dan perawatan agar ia dapat hidup secara berkelanjutan.

2) Melindungi dan menjamin kesehatannya, baik secara jasmaniah, maupun ruhaniah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.

3) Mendidik dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi hidupnya. Dengan demikian, apabila dia telah dewasa dia mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain serta melaksanakan kekhalfahannya.

4) Membahagiakan anak untuk dunia dan akhirat dengan memberinya pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah sebagai tujuan akhir hidup muslim.²⁸

Dalam prestektif islam, mendidik anak merupakan suatu kewajiban orangtua untuk mempersiapkan anak-anaknya agar memiliki masa depan gemilang.

²⁸ Novan Ardy, Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam Rancangan Bangun Konsep Pendidikan*, 56-59.

d. Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak serikat famili yang menjadi penghuni rumah. Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan, karena di dalam keluarga anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga secara langsung maupun tidak langsung keberadaan keluarga akan mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Keluarga adalah institusi sentral penerus nilai-nilai budaya dan agama, artinya keluarga adalah tempat pertama dan utama bagi seorang anak yang mulai belajar mengenal nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya.²⁹

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, seperti berikut:

- 1) Cara orang tua mendidik anak, mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anak.
- 2) Hubungan atau relasi antar anggota keluarga. relasi antar anggota keluarga terutama anak dengan orang tua dan relasi dengan anggota keluarga lain sangat penting bagi keberhasilan belajar anak.
- 3) Suasana rumah, yang dimaksud suasana rumah adalah kejadian atau situasi yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar.

²⁹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*(Yogyakarta: Teras. 2012), 128.

- 4) Keadaan ekonomi keluarga, erat kaitanya dengan belajar anak.
- 5) Pengertian orang tua. Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua, jika anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah.
- 6) Latar belakang kebudayaan. Tingkat pendidikan atau kebiasaan didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.³⁰

Keluarga mempunyai peran yang penting terhadap keberhasilan anak-anaknya. Apabila hubungan antara anggota keluarga, khususnya orang tua dengan anak-anaknya bersifat merangsang dan membimbing anak memungkinkan anak tersebut mencapai prestasi yang baik. Sebaliknya apabila orang tua acuh tak acuh terhadap aktivitas belajar anak kemungkinan anak akan mencapai prestasi yang kurang baik.³¹

³⁰ Mira Araimi, "Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Peusangan," *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2 (november 2015), 4.

³¹ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, 129.

3. *Smartphone* Sebagai Media Belajar

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami.³²

Dalam pendidikan dan pengajaran untuk mencapai tujuan agar terdapat efisiensi dan efektifitas dalam belajar mengajar digunakan suatu alat bantu yang dikenal dengan istilah “media belajar”. Dari segi etimologi kata “media” berasal dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.³³

Menurut Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh

³² Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136.

³³ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 6.

pengetahuan. Gerlach berpendapat secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.³⁴

Association for Education Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.³⁵

Dari beberapa pendapat bisa dibilang media pendidikan atau pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan siswa

³⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 204-205.

³⁵ Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11.

sehingga terjadi dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki kemampuan masing-masing, maka setiap guru diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat proses belajar mengajar. Berikut media berdasarkan jenisnya:

1. Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti *tape recorder*.
2. Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan dalam wujud visual.
3. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini dibagi ke dalam dua jenis, yaitu 1) audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide, 2) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video, VCD.³⁶

³⁶ Muhammad Japar, *Teknologi dan Informasi Pendidikan*, 107-108.

c. Pengertian *Smartphone*

Ponsel cerdas atau dalam bahasa Inggris *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak, sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi penggemar aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.³⁷

Dalam Wikipedia, *smartphone* adalah suatu perangkat komunikasi yang telah dibangun didalamnya suatu *mobile operating system* yang memiliki kemampuan lebih dalam bidang komputasi dan koneksi dibandingkan perangkat komunikasi pada umumnya.

Secara singkat *smartphone* merupakan ponsel yang mampu untuk melakukan fungsi-fungsi seperti pada komputer pribadi. Ponsel berukuran sedikit lebih besar dari ponsel biasa. Ponsel tersebut mempunyai kemampuan tambahan seperti

³⁷ Deify Timbowo, "Manfaat Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Komunikasi" *e-journal Acta Diurna*. Vol. 5 No. 2 tahun 2016, 2.

dengan hadirnya fitur kamera yang menjadi komponen wajib bagi hampir semua *smartphone*.³⁸

d. 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, serat untuk mengirim faks dan juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini dilengkapi dengan teknologi layar sentuh. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat stylus. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer.³⁹

e. Manfaat *Smartphone* Sebagai media belajar.

- 1) Sebagai alat komunikasi antar manusia: *smartphone* merupakan salah satu bentuk pengembangan dari teknologi telepon nirkabel. Melalui *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi dengan keluarga, sahabat yang jauh.
- 2) Sebagai saran mencari informasi/ ilmu pengetahuan: berselancar di dunia internet jauh lebih cepat dan nyaman

³⁸ *Ibid*, 3

³⁹ Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014),

apabila menggunakan *smartphone* yang sudah terkoneksi secara otomatis dengan internet tanpa kabel seperti 3G dan 4G.

- 3) Sebagai sarana hiburan: *smartphone* canggih dapat menjadi sarana hiburan karena mampu menayangkan berbagai format multimedia, seperti film dan *game*.
- 4) Sebagai sarana atau media penyimpanan data: *smartphone* yang canggih dapat dipergunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada.
- 5) Sebagai alat penunjuk arah: salah satu fungsi penting dari *smartphone* yang memiliki fasilitas GPS adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat.⁴⁰

f. Pengaruh *Smartphone*

Kecanggihan teknologi *smartphone* sangat memberi kemudahan manusia dalam aktifitas sehari-hari. Berikut adalah beberapa manfaat *smartphone* bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

- 1) Untuk dapat tetap terhubung

Kenyamanan karena mampu terhubung dengan anak di manapun mereka berada, dengan segera akan mengubah banyak hal dalam kehidupan keluarga kita.

⁴⁰ Angla Sauhenda, Adiyanti, dan Bailius, "Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa", *Jurnal Magista*, Volume 6 Nomor 1 (Januari 2019), 37-38.

2) Alasan keamanan/keselamatan

Ponsel pun memudahkan koneksi saat terjadi situasi darurat dan memungkinkan kita untuk dapat dengan segera datang membantu atau menghubungi pihak lain yang dapat membantu.

3) Mencari informasi atau ilmu

Bereselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan *smartphone* daripada hp biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Dengan *smartphone* berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat, ditambah dengan web browser terbaru yang dapat menerjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman web serat teknologi terbaru lainnya.

4) Hiburan

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. media *streaming online* dapat dengan mudah dijalankan di *smartphone* yang canggih tanpa banyak kendala. Pengguna *smartphone* dapat memadang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang dijalankan.

5) Penunjuk arah

Fungsi *smartphone* salah satunya adalah untuk mendapatkan informasi arah angin, arah kiblat, dll. *Smartphone* yang memiliki fasilitas GPS dapat menunjukkan arah mata angin, dengan dipadukan layanan jejaring sosial maka dapat menjadi sesuatu yang sangat menarik dan dibutuhkan.⁴¹

Selain memberikan kemudahan bagi manusia, disisi lain *smartphone* juga memiliki dampak negatif, yaitu:

1) Menjadi pribadi tertutup

Katika anak kecanduan *smartphone* mereka akan merasa cemas bilaman *smartphone* dijauhkan. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika diabaikan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup.

2) Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan perasaan

⁴¹ Andri Priyatna, *Parenting di Dunia Digital* (Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2012), 80-84.

nyaman atau tenang. Bisa dibayangkan jika anak membuka informasi yang negatif, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama.

3) Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau browsing di internet melalui *smartphone*, membaca cenderung lebih dekat sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras.

4) Kesehatan tangan terganggu

Teknologi *touchscreen* memang memudahkan penggunaan, namun ternyata posisi tangan saat penggunaan layar *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan cedera.

5) Kurang Tidur

Para peneliti menemukan bahwa remaja yang rajin menggunakan *smartphone* cenderung lebih sering terbangun di malam hari karena ada pesan teks atau panggilan masuk, dan akibatnya akan merasa lelah dan kurang mampu untuk berfokus keesokan harinya.⁴²

⁴² Derry Iswhidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, 16-24

g. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Dalam suatu proses pembelajaran media memiliki peranan yang cukup besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Adapun peran media dalam proses belajar mengajar diantaranya untuk memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas, menguasai keterbatasan ruang, waktu dan biaya dan daya indera serta mengatasi sikap pasif peserta didik.⁴³

Perkembangannya dalam kegiatan pendidikan media digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman yang nyata bagi peserta didik, jenis media yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media dengan jenis multimedia.. Menurut Kitchenham pemanfaatan *smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media belajar siswa.⁴⁴

Selain itu pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar juga didukung oleh Rogozin berpendapat bahwa dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi

⁴³ Wanda Wibianto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 6.

⁴⁴ Edi Ismanto, Melly Novalia, Pratama Benny, "Pemanfaatan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru", *Jurnal Untukmu Negeri*, VOL. 1 Nomor 1 (Mei 2017), 44.

siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis.⁴⁵

Menurut Wanda dalam bukunya *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar ini dapat mendorong dan memotivasi guru dan siswa untuk membuat pembelajaran yang interaktif sehingga prestasi belajar siswa akan mendapatkan prestasi yang baik.⁴⁶

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar juga memiliki dampak positif, seperti berikut ini:

- 1) Komunikasi antar siswa atau siswa dengan guru menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi dari tempat yang jauh dalam hitungan detik.
- 2) Pencarian informasi dapat menjadi lebih mudah karena *smartphone* yang terkoneksi dengan internet mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan dalam hitungan menit.
- 3) Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menarik karena *smartphone* yang terkoneksi dengan

⁴⁵ *Ibid*, 45.

⁴⁶ Hastri Rsiyanti dan Rahmania Nurul Muthmainnah, "Penggunaan *Gadget* sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 4 (1), tahun 2017, 30.

proyektor dapat menampilkan gambar-gambar menarik yang dapat memunculkan minat siswa dalam mendalami materi yang disampaikan sehingga prestasi belajar siswa akan menjadi baik.

- 4) Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih mudah karena pendidik yang tidak sempat hadir di kelas dapat langsung melakukan kontak dan komunikasi edukatif melalui *smartphone*.⁴⁷

C. Kerangka Berpikir

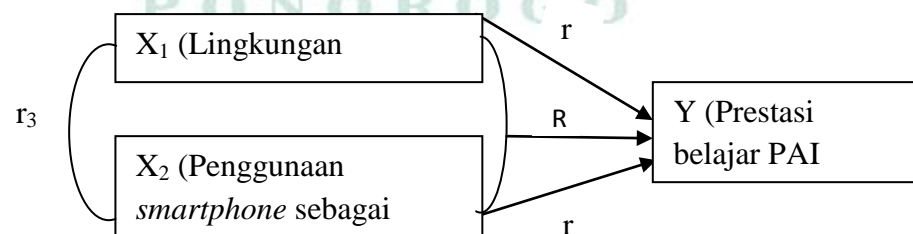
Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Dependen (Y) : Prestasi belajar PAI

Variabel Independen (X₁) : Lingkungan keluarga

Variabel Independen (X₂) : Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar . seperti yang digambarkan berikut ini:

Gambar 2.1
Paradigma Berpikir



⁴⁷ Angla Sauhenda, Adiyanti, dan Bailius, "Pengaruh Penggunaan", 38.

Keterangan:

X_1 : Lingkungan keluarga

X_2 : Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar

Y : Prestasi Belajar PAI siswa

R : Korelasi antara X_1 dan X_2 dengan Y

r_1 : Korelasi antara X_1 dengan Y

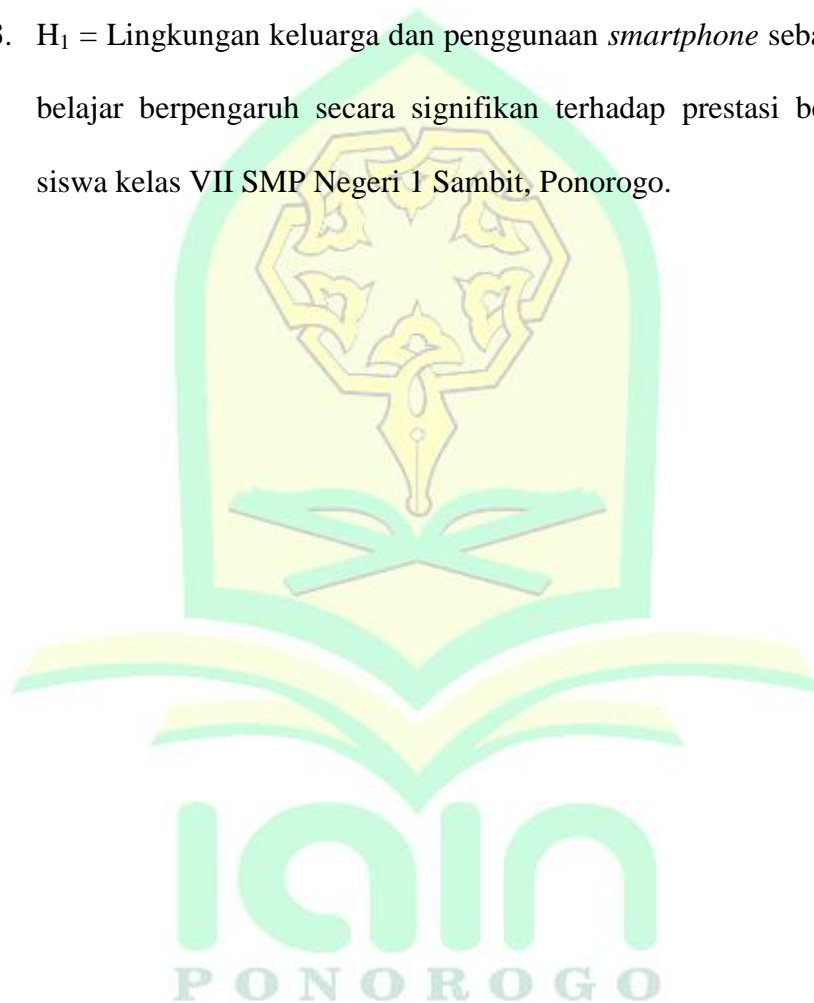
1. Jika penggunaan *smartphone* sebagai media belajar baik, maka prestasi belajar PAI baik.
2. Jika lingkungan keluarga baik, maka prestasi belajar PAI baik.
3. Jika penggunaan *smartphone* sebagai media belajar dan lingkungan keluarga baik, maka prestasi belajar PAI baik.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik.⁴⁸ Karena hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara dan perlu dibuktikan dengan penelitian lebih lanjut, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian :

⁴⁸ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 120.

1. H_1 = Lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit, Ponorogo.
2. H_1 = Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit, Ponorogo.
3. H_1 = Lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sambit, Ponorogo.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Peneliti

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.⁴⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistika dan menggunakan pendekatan deduktif yang bertujuan untuk menguji hipotesis.⁵⁰ Jenis penelitiannya adalah penelitian *ex post facto* yaitu penelitian dengan menggunakan penyelidikan secara empiris yang sistematis, peneliti tidak mempunyai kontrol langsung terhadap variabel-variabel bebas, karena fenomenanya sukar dimanipulasi.⁵¹ Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *sampling* jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka sampel diambil semuanya.⁵² pada jumlah populasi relatif kecil dan populasi kurang dari 100 sebaiknya di ambil semuanya. Pengumpulan data

⁴⁹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100

⁵⁰ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*(Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012) , 28.

⁵¹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 11.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006),134.

menggunakan instrumen penelitian angket dan dokumentasi, analisis dan bersifat kuantitatif statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵³

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif yang menggunakan analisis regresi linier *multiple* dengan dua variabel bebas, yaitu suatu teknik statistika parametrik yang digunakan untuk menguji pertemuan 2 buah prediktor (X_1 dan X_2) dengan variabel kriterium (Y).⁵⁴

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵⁵

Variabel penelitian ini:

1. Variabel independen (variabel bebas) variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁵⁶ Variabel independennya adalah lingkungan keluarga (X_1) dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2).
2. Variabel Dependen (terikat) variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁵⁷ Variabel

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 121.

⁵⁴ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2002), 200.

⁵⁵ Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 31.

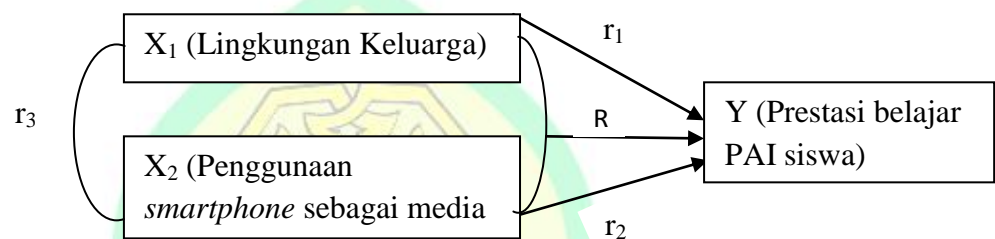
⁵⁶ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 59.

⁵⁷ *Ibid.*, 59.

dependennya adalah prestasi belajar PAI (Y) siswa di kelas VII SMPN 1 Sambit Ponorogo.

Dengan demikian, rancangan penelitian (skema hubungan variabel X dan Y) adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1
Paradigma Penelitian



Keterangan:

X_1 : Lingkungan keluarga

X_2 : Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar

Y : Prestasi Belajar PAI siswa

R : Korelasi antara X_1 dan X_2 dengan Y

r_1 : Korelasi antara X_1 dengan Y

r_2 : Korelasi antara X_2 dengan Y

r_3 : Korelasi antara X_1 dengan X_2 ⁵⁸

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 44.

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi bukan hanya jumlah yang ada pada obyek yang dipelajari tetapi meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek yang diteliti. Semisal akan melakukan penelitian di sekolah, sekolah mempunyai sejumlah orang atau obyek/ subyek yang lainnya, dapat dikatakan sekolah sebagai populasi dalam arti kuantitas. Sekolah juga mempunyai karakteristik orang-orangnya, misalnya kebijaka, prosedur kerja, tata ruang kelas, dll. Satu orang juga dapat digunakan sebagai populasi, karena satu orang mempunyai berbagai karakteristik, misalnya gaya bicara, kedisiplinan, hobi, cara bergaul, dll.⁵⁹ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMPN 1 Sambit yang berjumlah 70 siswa.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.⁶⁰ Atau dapat diartikan sampel adalah wakil populasi yang diteliti, diambil dari sebagian keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap sudah mewakili

119 ⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2013),

⁶⁰ *Ibid*, 120

seluruh populasi dengan menggunakan teknik tertentu.⁶¹ Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Sambit yaitu 70 siswa yang dalam pelaksanaannya diambil 5 siswa secara acak untuk uji keterbacaan angket penelitian sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 65 siswa. Karena jumlah populasinya yang kurang dari 100, maka teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh.

Dimana sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan jika jumlah populasinya relatif kecil dan berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka sampel diambil semuanya. Sampel jenuh juga sering diartikan sampel yang sudah maksimum, ditambah berapapun tidak akan mengubah keterwakilan.⁶²

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang obyektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

⁶¹ Tukiran Taniredja dan Hidayati M, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*(Bandung: Alfabeta, 2014), 34.

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* , 134.

1. Data tentang penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa di kelas VII SMPN 1 Sambit Ponorogo..
2. Data tentang lingkungan keluarga siswa di kelas VII SMPN 1 Sambit Ponorogo.
3. Data tentang prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Sambit Ponorogo.

Untuk pengumpulan data tentang lingkungan keluarga (X_1) dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2) menggunakan angket, sedangkan prestasi belajar PAI (Y) melalui dokumentasi nilai UAS yang diperoleh dari guru. Adapun instrumen pengumpulan data dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1
Instrumen pengumpulan data

VARIABEL PENELITIAN	TEKNIK	ASPEK	INDIKATOR	NO ITEM	
				Positif	Negatif
Lingkungan keluarga (VARIABEL X_1)	Angket	Cara orang tua dalam mendidik anak	1. Adanya perhatian dan kasih sayang terhadap anak	1,2,3,4	
			2. Adanya pemberian motivasi terhadap kegiatan belajar	5,6,7	
			3. Adanya bantuan orang tua terhadap kesulitan belajar anak	8	
			4. Adanya penerapan disiplin belajar bagi anak di	9,10,11 12,13,14	

VARIABEL PENELITIAN	TEKNIK	ASPEK	INDIKATOR	NO ITEM	
				Positif	Negatif
			rumah		
		Relasi antara anak dengan orang tua	1. Adanya relasi baik antara anak dengan orang tua	15,16,17	
			2. Adanya relasi baik antara anak dengan anak	18,19	
		Suasana rumah	1. Adanya kenyamanan berada di rumah	20,21	
			2. Adanya perhatian orang tua terhadap anak	22	
			3. Adanya keharmonisan dalam keluarga	23,24	25
		Keadaan ekonomi keluarga	1. Orang tua mampu mencukupi kehidupan keluarga	26,27	
			2. Orang tua mampu membiayai pendidikan anak	28,29	
Penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai media belajar (VARIABEL X2)	Angket		1. Adanya kebutuhan <i>smartphone</i> sebagai media belajar	1,3,4,5,6,7,12	
			2. Kekerapan menggunakan <i>smartphone</i> sebagai media belajar	2	
			3. Adanya ketepatan Pemanfaatan <i>smartphone</i> sebagai media belajar.	8,9,10,11,13,14,15,	16,17
			4. Adanya efek penggunaan	18,19,20	

VARIABEL PENELITIAN	TEKNIK	ASPEK	INDIKATOR	NO ITEM	
				Positif	Negatif
			<i>smartphone</i> dalam mengukur prestasi belajar		

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Kusioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.⁶³

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang didapat berupa pernyataan atau pertanyaan yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif (*Unfavorable*) atau narasi pertanyaannya bersifat positif (*Favorable*).⁶⁴

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif*, 199.

⁶⁴ *Ibid.*, 134-135.

Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala likert baik itu pertanyaan yang positif ataupun yang negatif yang dapat dilihat pada tabel:⁶⁵

Tabel 3.2
Skor untuk jenjang skala likert

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

Metode angket ini akan digunakan peneliti untuk mencari informasi tentang lingkungan keluarga peserta didik (X_1) dan informasi tentang penggunaan *smartphone* (X_2) yang nantinya informasi tersebut akan diolah menjadi angka dan akan di jadikan sebuah penelitian kuantitatif.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode dengan mencari data mengenai hal hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.⁶⁶

Metode dokumentasi ini akan peneliti lakukan untuk mencari

⁶⁵ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*, 74.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 231.

informasi tentang SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo, struktur organisasi sekolah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen. Metode dokumentasi ini digunakan terutama untuk mencari informasi tentang prestasi belajar berupa nilai UAS semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 mata pelajaran PAI siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo.

E. Teknik Analisi Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistika.⁶⁷ Adapun analisis data dalam penentuan ini sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.⁶⁸

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 207.

⁶⁸ *Ibid.*, 363.

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

r_{xy} = Angka indeks korelasi *product moment*

Σx = Jumlah seluruh nilai x

Σy = Jumlah seluruh nilai y

Σxy = Jumlah perkalian antara nilai x dan nilai y

N = Jumlah seluruh responden

Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut valid. Apabila $r_{xy} < r_{tabel}$, maka kesimpulannya item kuesioner tersebut tidak valid.⁶⁹

⁶⁹ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS*, 84.

Untuk uji validitas instrumen penelitian, peneliti membuat pernyataan angket sebanyak 29 item soal untuk variabel lingkungan keluarga (X_1) dan 20 item soal untuk variabel penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2), dengan mengambil sampel sebanyak 65 responden.

Pengujian validitas ini menggunakan program komputer SPSS versi 21. Untuk menentukan butir instrumen valid atau tidak, diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pernyataan dengan skor total. Apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , karena sampel yang diambil berjumlah 65 dengan taraf 5% maka r_{tabel} adalah 0,244. Berikut hasil pengujian validitas:

Tabel 3.3

Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Penelitian Tahap 1
Variabel X_1 Lingkungan Keluarga

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,018	0,244	Tidak Valid
2	0,282	0,244	Valid
3	0,228	0,244	Tidak Valid
4	0,040	0,244	Tidak Valid
5	0,391	0,244	Valid
6	0,564	0,244	Valid
7	0,481	0,244	Valid
8	0,327	0,244	Valid

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
9	0,099	0,244	Tidak Valid
10	0,325	0,244	Valid
11	0,459	0,244	Valid
12	0,434	0,244	Valid
13	0,550	0,244	Valid
14	0,301	0,244	Valid
15	0,366	0,244	Valid
16	0,505	0,244	Valid
17	0,475	0,244	Valid
18	0,008	0,244	Tidak Valid
19	0,379	0,244	Valid
20	0,554	0,244	Valid
21	0,295	0,244	Valid
22	0,306	0,244	Valid
23	0,445	0,244	Valid
24	0,387	0,244	Valid
25	-0,049	0,244	Tidak Valid
26	0,194	0,244	Tidak Valid
27	0,358	0,244	Valid
28	0,233	0,244	Tidak Valid
29	0,455	0,244	Valid

Menurut pengujian validitas tahap 1 di atas, menghasilkan delapan pernyataan item soal dinyatakan tidak valid sehingga pernyataan tersebut harus dihapus dan dilakukan pengujian kedua. Pada no 1,3,4,9,18,25,26,28 item

soal dinyatakan tidak valid dikarenakan rhitung lebih kecil daripada rtabel 0,244.

Setelah instrumen lingkungan keluarga yang tidak valid dihilangkan, berikut adalah hasil rekapan uji validitas instrumen tahap 2 yang dapat digunakan pada analisis berikutnya:

Tabel 3.4
Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Penelitian Tahap 2
Variabel X₁ Lingkungan Keluarga.

No. Item Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
2	0,311	0,244	Valid
3	0,282	0,244	Valid
5	0,359	0,244	Valid
6	0,533	0,244	Valid
7	0,503	0,244	Valid
8	0,338	0,244	Valid
10	0,361	0,244	Valid
11	0,497	0,244	Valid
12	0,397	0,244	Valid
13	0,564	0,244	Valid
14	0,319	0,244	Valid
15	0,349	0,244	Valid
16	0,544	0,244	Valid
17	0,456	0,244	Valid
19	0,355	0,244	Valid
20	0,596	0,244	Valid

No. Item Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
21	0,330	0,244	Valid
22	0,333	0,244	Valid
23	0,483	0,244	Valid
24	0,369	0,244	Valid
27	0,364	0,244	Valid
28	0,287	0,244	Valid
29	0,441	0,244	Valid

Berikut adalah pengujian Variabel Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar (X₂).

Tabel 3.5

**Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Penelitian Tahap 1
Variabel X₂ Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar**

No. Item Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,512	0,244	Valid
2	0,356	0,244	Valid
3	0,538	0,244	Valid
4	0,397	0,244	Valid
5	0,526	0,244	Valid
6	0,415	0,244	Valid
7	0,342	0,244	Valid
8	0,471	0,244	Valid
9	0,376	0,244	Valid
10	0,378	0,244	Valid
11	0,483	0,244	Valid
12	0,303	0,244	Valid

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
13	0,539	0,244	Valid
14	0,542	0,244	Valid
15	0,399	0,244	Valid
16	0,061	0,244	Tidak Valid
17	0,05	0,244	Tidak Valid
18	0,334	0,244	Valid
19	0,579	0,244	Valid
20	0,386	0,244	Valid

Menurut hasil pengujian validitas tahap 1 di atas, menghasilkan dua pernyataan soal dinyatakan tidak valid sehingga pernyataan tersebut harus dihapus. Pada no item 16 dan 17 dikarenakan r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} 0,244.

Setelah instrumen Penggunaan *Smartphone* yang tidak valid dihilangkan, berikut adalah hasil rekapan uji validitas instrumen tahap 2.

Tabel 3.6

Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Penelitian Tahap 2 Variabel X_2 Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar.

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,511	0,244	Valid
2	0,397	0,244	Valid
3	0,540	0,244	Valid
4	0,419	0,244	Valid
5	0,498	0,244	Valid

No. Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
6	0,372	0,244	Valid
7	0,376	0,244	Valid
8	0,482	0,244	Valid
9	0,393	0,244	Valid
10	0,374	0,244	Valid
11	0,479	0,244	Valid
12	0,310	0,244	Valid
13	0,522	0,244	Valid
14	0,565	0,244	Valid
15	0,437	0,244	Valid
18	0,359	0,244	Valid
19	0,577	0,244	Valid
20	0,416	0,244	Valid

Menurut hasil pengujian validitas tahap 2 diatas, terdapat 18 pernyataan item soal dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengumpulan data.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.⁷⁰ Untuk menguji reliabilitas instrument

⁷⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 86.

dalam penelitian ini, rumus yang digunakan adalah rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu:⁷¹

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Sedangkan rumus untuk varians, yakni:

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Dimana :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians butir soal

σ_t^2 : varians total

N : jumlah responden.⁷²

Kriteria suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel, jika koefisien (r_{11}) > 0,6.⁷³

Pengujian Reliabilitas ini menggunakan program komputer SPSS versi 21. Dengan ketentuan yang berlaku adalah jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 data kuesioner dinyatakan reliabel. Berikut hasil pengujian reliabilitas masing-masing variabel:

⁷¹ Sambas Ali dan Maman Aburrahman Muhidin, *Analisis Korelasi, Regresi dan Jalur dalam Penelitian* (Bandung: Pustaka Setia, 2007), 38.

⁷² *Ibid.*, 38.

⁷³ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 90.

Tabel 3.7**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Varibael X₁ Lingkungan Keluarga**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,770	23

Menurut hasil pengujian di atas dinyatakan variabel lingkungan keluarga reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* (0,770) > 0,6.

Tabel 3.8**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Varibael X₂ Penggunaan *Smartphone* sebagai Media belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,761	18

Menurut hasil pengujian di atas dinyatakan variabel penggunaan *smartphone reliable*, karena nilai *Cronbach's Alpha* (0,761) > 0,6.

Menurut hasil pengujian dari kedua variabel di atas dinyatakan bahwa variabel lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* adalah reliabel karena nilai *Cronbah's Alpha* masing-masing variabel tersebut lebih besar dari 0,6.

2. Tahap Analisis Penelitian

a. Uji Normalitas

Untuk menghindari kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna) maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmogorov Smirnov*. Dengan rumus:⁷⁴

Hipotesis:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$$D_{\max} = \left\{ \frac{F_i}{n} - \left[\frac{FK_i}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana

N = jumlah data

F_i = frekuensi

fk_i = frekuensi kumulatif

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

$$D_{tabel} = D_{a(n)}$$

Keputusan:

Tolak H_0 apabila $D_{hitung} \geq D_{tabel}$ artinya, data tidak berdistribusi normal.

⁷⁴ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Falicha, 2016), 45.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi. Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan model garis regresi tersebut, dapat diuji linieritas garis regresinya.

Hipotesis:

H_0 : garis regresi linier

H_1 : garis regresi non linier

Statistik uji:

$\alpha = 0.05$

Keputusan: Tolak H_0 apabila p-value $< \alpha$ artinya, garis regresi non linier.⁷⁵

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. model regresi yang memenuhi persyaratan adalah terdapat kesamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap.

Pada prinsipnya ada banyak cara yang bisa digunakan untuk menguji heteroskedastitas diantaranya adalah dengan menggunakan uji *Glesjer* dengan bantuan SPSS Versi 21.⁷⁶

⁷⁵ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 55.

⁷⁶ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*(Yogyakarta:Aura Pustaka,2014), 309.

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi heteroskedastitas

H_1 : Terjadi heteroskedastitas

Statistik uji:

$$\alpha = 0.05$$

Keputusan: Tolak H_0 P value $< \alpha$, maka terjadi heteroskedastitas.

d. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan salah satu asumsi dari model regresi linier klasik. Uji autokorelasi adalah untuk melihat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Autokorelasi didefinisikan sebagai korelasi antara anggota serangkaian observasi yang diurutkan menurut waktu atau time series.

Autokorelasi dapat dideteksi dengan berbagai metode diantaranya adalah dengan menggunakan uji *Durbin-Watson* dengan bantuan SPSS.⁷⁷

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi autokorelasi

H_1 : Terjadi autokorelasi

Statistik uji:

$$d_u = (\alpha = 0.05 ; k=2; n)$$

⁷⁷ *Ibid*, 318.

Keputusan: Gagal Tolak H_0 jika nilai $d \geq d_u$ maka artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

e. Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi diantara variabel bebas dalam suatu model regresi linier beganda. Jika ada korelasi yang tinggi diantara variabel bebas, maka hubungan antara variabel dependen dan independen dapat terganggu.

Untuk mencari hubungan tersebut yaitu dengan cara melihat nilai *tolerance* dan nilai *variance inflation factor* (VIF). Nilai yang digunakan untuk membuktikan tidak adanya multikolinieritas adalah nilai *tolerance* $\geq 0,10$, jadi tidak terjadi multikolinieritas, jika nilai *tolerance* $< 0,10$ maka terjadi multikolinieritas. Selain itu dapat melihat nilai VIF, jika nilai $VIF < 10,00$ maka tidak terjadinya multikolinieritas, jika nilai $VIF \geq 10,00$ maka terjadi multikolinieritas.⁷⁸

f. Uji Regresi Linier Sederhana

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan no. 1 dan 2 adalah menggunakan regresi linier sederhana. Sedangkan untuk mendapat model regresi Linier sederhananya yaitu:⁷⁹

⁷⁸ *Ibid*, 324.

⁷⁹ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS*, 123.

$$y = \beta_0 + \beta_1 x + \epsilon \text{ (model untuk populasi)}$$



$$\hat{y} = b_0 + b_1 \bar{x} \text{ (model untuk sampel)}$$

- 1) Nilai b_0, b_1 , dapat dicari dengan rumus:

$$b_1 = \frac{[\sum_{i=1}^n X_1 Y] - n\bar{x}\bar{y}}{[\sum_{i=1}^n X_1^2] - n\bar{x}^2}$$

$$b_0 = \bar{y} - b_1 \bar{x}$$

- 2) Uji Signifikansi Model dalam Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji *overall* pada regresi linier sederhana dilaakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas yang ada dalam model mempunyai pengaruh yang nyata terhadap variabel terikat. Berikut adalah uji *overall* pada analisis regresi linier sederhana:⁸⁰

Hipotesis:

$H_0 : \beta_i = 0, i = 1,2$ (Variabel X tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y)

$H_1 : \beta_i \neq 0, i = 1,2$ (Variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y).

⁸⁰ *Ibid*, 126.

Tabel 3.9

Statistik uji: Tabel Anova (*Analysis of Variance*)

Sumber Variasi	Degree of Freedom (df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	1	$SSR = (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y) - \frac{(\sum y)^2}{n}$	$MSR = \frac{SSR}{df}$
Error	n-2	$SSE = \sum y_1^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y)$	$MSE = \frac{SSE}{df}$
Total	n-1	$SST = SSR + SSE$, atau $SST = \sum y_1^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

Daerah penolakan:

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

Tolak H_0 bila $F_{hitung} \geq F_{\alpha}(1;n-2)$ 3) Menghitung Koefisien Determinasi (R^2)

$$\text{Dengan rumus: } R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

Dimana:

R^2 = koefisien determinasi / proporsi keragaman / variabilitas total di sekitar nilai tengah yang dapat dijelaskan oleh model regresi (biasanya dinyatakan dalam persen).⁸¹

g. Uji Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan no. 3 adalah dengan menggunakan regresi linier berganda 2 variabel bebas. Sedangkan untuk

⁸¹ *Ibid*, 130.

mendapatkan model regresi linier berganda 2 variabel bebas yaitu:⁸²

$$y = \beta_0 + \beta_1 x_1 + \beta_2 x_2 + \epsilon \quad (\text{model untuk populasi})$$

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_1 + b_2 x_2 \quad (\text{model untuk sampel})$$

1) Nilai b_0, b_1, b_2 dapat dicari dengan rumus:

$$b_1 = \frac{(\sum_{i=1}^n x_2^2)(\sum_{i=1}^n x_1 y) - (\sum_{i=1}^n x_2 y)(\sum_{i=1}^n x_1 x_2)}{(\sum_{i=1}^n x_1^2)(\sum_{i=1}^n x_2^2) - (\sum_{i=1}^n x_1 x_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum_{i=1}^n x_1^2)(\sum_{i=1}^n x_2 y) - (\sum_{i=1}^n x_1 y)(\sum_{i=1}^n x_1 x_2)}{(\sum_{i=1}^n x_1^2)(\sum_{i=1}^n x_2^2) - (\sum_{i=1}^n x_1 x_2)^2}$$

$$b_0 = \frac{\sum_{i=1}^n y - b_1 \sum_{i=1}^n x_1 - b_2 \sum_{i=1}^n x_2}{n}$$

Dimana:

$$\sum_{i=1}^n x_1^2 = \sum_{i=1}^n x_1^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_1)^2}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n x_2^2 = \sum_{i=1}^n x_2^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_2)^2}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n x_1 x_2 = \sum_{i=1}^n x_1 x_2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_1)(\sum_{i=1}^n x_2)}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n x_2 y = \sum_{i=1}^n x_2 y - \frac{(\sum_{i=1}^n x_2)(\sum_{i=1}^n y)}{n}$$

$$\sum_{i=1}^n y^2 = \sum_{i=1}^n y^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n y)^2}{n}$$

2) Uji Signifikasi Model Dalam Analisis Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas.

Uji *overall* pada regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui apakah seluruh variabel bebas yang ada dalam model mempunyai pengaruh yang nyata terhadap

⁸² *Ibid.*, 125.

variabel terikat. Berikut adalah uji *overall* pada analisis regresi linier berganda dengan 2 variabel bebas:

Hipotesis:

$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = 0$ (Variabel X_1 dan X_2 tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y)

$H_1 =$ minimal ada satu, $\beta_i \neq 0$ untuk $i = 1, 2$ (Variabel X_1 dan X_2 berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y).

Tabel 3.10

Statistik uji: Tabel Anova (*Analysis of Variance*)

Sumbe r Variasi	Degree of Freedom (df)	Sum of Square (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	P	$SSR = (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y) - \frac{(\sum y)^2}{n}$	MS Regression $MSR = \frac{SSR}{df}$
Eror	n-P-1	$SSE = \sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y)$	MS Error $MSE = \frac{SSE}{n-2}$
Total	n-1	$SST = SSR + SSE$, atau $SST = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

Daerah penolakan:

Tolak H_0 bila $F_{hitung} \geq F_{\alpha(p;n-p-1)}$ ⁸³

3) Menghitung *Koefisien Determinasi* (R^2)⁸⁴

Dengan rumus: $R^2 = \frac{SSR}{SST}$

⁸³ *Ibid.*, 127-128.

⁸⁴ *Ibid.*, 161.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 1 Sambit

Sebelum menjadi SMPN 1 Sambit, awal mula bernama sekolah teknologi (ST) Filial ST Negeri 2 Ponorogo pada tahun 1968 dan beralamatkan di dusun Tamansari, Sambit Ponorogo. Selanjutnya ST Negeri 2 Ponorogo di sambit, berintegrasi menjadi SMP 4 Ponorogo pada tanggal 1 April 1979, setelah melalui beberapa proses pada tanggal 9 Oktober 1982 berubah nama menjadi SMPN 1 Sambit, berdasarkan SK Pendirian Nomor : 0299/0/1982. Pada tahun 1991 alamat sekolah berpindah ke desa Campursari, Sambit, Ponorogo. Setelah berganti nama menjadi SMPN 1 Sambit adapun yang menjabat sebagai kepala sekolah adalah

Bapak Solekan, BA (1994-1989), Wakim, BA (1989-1994), Sajuti Ichwan (1995-2000), Drs. Haryono, M.Pd. (2000-2006), Didik Yudi Astuti, S.Pd. (2006-2011), Drs. H. Darul Khoiri (2011-2018), H. Efendi Eko C, S.Pd. M.Si. (2018-sekarang).

1. Letak Geografis SMPN 1 Sambit

SMPN 1 Sambit terletak di jalan pajajaran no. 11 desa campursari, kecamatan sambit, kabupaten Ponorogo. Dari pusat kota Ponorogo sejauh kurang lebih 15 km. Smpn 1 Sambit Ponorogo

merupakan lokasi strategis yang terletak di desa yang dapat dijangkau oleh masyarakat di pinggir desa. Smpn 1 sambit berbatasan langsung dengan rumah penduduk. Kondisi lingkungan sekolah juga tenang dan jauh dari kebisingan memungkinkan situasi pembelajaran yang kondusif. Karena lokasi yang berada di pinggiran desa maka tidak terdapat angkutan umum untuk langsung menuju SMPN 3. Namun segala macam kendaraan dapat mencapai wilayah tersebut karena akses jalan yang cukup memadai.

2. Identitas SMPN 1 Sambit

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Sambit
- b. Status Sekolah : Negeri
- c. NPSN : 20510753
- d. NSS/NIS : 201051104001/200010
- e. Tahun Berdiri : 1982
- f. Alamat : Jl.PajajaranNo.11 Rt.03/Rw.02
- g. Desa/Kelurahan : Campursari
- h. Kecamatan : Sambit
- i. Kabupaten : Ponorogo
- j. Provinsi : Jawa Timur
- k. Kode Pos : 63474
- l. Telepon : (0352) 311211
- m. E-mail : Smpn_1sambit@yahoo.co,
- n. Kepala Sekolah : H.Effendi Eko C, S.Pd.,M.Si.

3. Visi Misi SMPN 1 Sambit

a. Visi

Cerdas, terampil dan berbudi luhur serta berbudaya lingkungan berdasarkan iman dan taqwa.

b. Misi

- a) Mengembangkan KTSP yang berdiversifikasi dengan berorientasi pada peningkatan pelayanan kepada siswa sesuai dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan siswa serta tuntutan lingkungan.
- b) Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan nonkonvensional diantaranya CTL, PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan).
- c) Meningkatkan GSA (*Gain Score Achievement*) Ujian Nasional. Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) pada pendidik dan tenaga kependidikan.
- d) Melaksanakan pengembangan fasilitas pendidikan (perangkat teknologi).
- e) Melaksanakan pengembangan Manajemen Pendidikan.
- f) Melaksanakan pengembangan partisipasi stake holder terhadap sekolah.
- g) Melaksanakan pengembangan media pembelajaran. Melaksanakan pengembangan proses dan strategi penilaian.

- h) Meningkatkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama.
 - i) Melaksanakan Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH).
- c. Tujuan SMPN 1 Sambit

Secara umum, tujuan pendidikan di SMP Negeri 1 Kec. Sambit sama dengan tujuan Pendidikan Nasional. Namun, secara khusus pendidikan di SMP Negeri 1 Kec. Sambit menjadikan manusia yang cerdas, terampil, mandiri, beriman dan berakhlak yang baik. Cerdas, artinya mampu berpikir, menelaah dan menyimpulkan sesuatu. Terampil, artinya mampu membuat, memperbaiki bahkan merenovasi sesuatu di lingkungannya menjadi lebih baik dan manfaat. Dan mandiri, artinya mampu memahami diri sendiri, mengerti lingkungan, dapat menyesuaikan dengan keadaan sekitar, mempunyai tanggung jawab terhadap diri, tahan terhadap goncangan hedonisme, dan sanggup berkolaborasi dengan lingkungan.

4. Keadaan pendidik dan peserta didik SMPN 1 Sambit

a. Keadaan Guru

Tenaga pendidikan SMPN 1 Sambit berjumlah 30 orang. Semua tenaga pendidik tersebut sudah berstatus S1, yang terdiri dari 24 guru tetap/PNS dan 6 tenaga pendidikan non PNS, seperti yang terlampir.⁸⁵

⁸⁵ Lampiran 1, 113.

b. Keadaan siswa

Peserta didik SMPN 1 Sambit pada tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 237. Kelas VII berjumlah 70 siswa, kelas VIII berjumlah 87 siswa, dan kelas IX berjumlah 80 siswa.

Tabel 4.1
Data siswa sesuai tingkat pendidikan tahun pelajaran 2019/2020

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat 8	51	36	87
Tingkat 9	48	32	80
Tingkat 7	42	28	70
Total	141	96	237

5. Struktur organisasi SMPN 1 Sambit

Di dalam lembaga pendidikan perlu adanya penataan kestrukturannya untuk memudahkan pembagian tugas dalam suatu organisasi, begitu juga di SMPN 1 Sambit Ponorogo. Dengan adanya struktur organisasi akan terjamin kerja sama untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan.

Adapun struktur organisasi SMPN 1 Sambit adalah, posisi sebagai Kepala Sekolah di tempati oleh bapak H. Effendi Eko C., S.Pd. M.Si yang sudah menjabat dua tahun terakhir di SMP Negeri 1 Sambit. Untuk struktur organisasi SMP Negeri 1 Sambit seperti yang terlampir.⁸⁶

⁸⁶ Lampiran 2, 114

6. Sarana dan prasarana SMPN 1 Sambit

SMPN 1 Sambit sudah memiliki gedung yang cukup memadai dan dalam kondisi baik dan terawat. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di SMPN 1 Sambit Ponorogo seperti yang terlampir.⁸⁷

B. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2020 dengan subjek penelitian siswa kelas 7 SMPN 1 Sambit Ponorogo. Jumlah keseluruhan responden adalah 70 responden namun di ambil 5 responden secara random untuk uji keterbacaan kuesioner sehingga responden yang digunakan untuk mengolah data adalah 65 responden. Seluruh kuesioner diisi secara lengkap dan menjadi sumber data penelitian, data hasil penelitian yang menggunakan kuesioner meliputi dua variabel yaitu variabel independen lingkungan keluarga (X1) dan variabel independen penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X2) sedangkan untuk variabel dependen (Y) adalah prestasi belajar PAI siswa sehingga. Berikut hasil penelitian dari setiap variabel.

1. Variabel Lingkungan Keluarga

Data variabel lingkungan keluarga didapat dari jawaban kuesioner responden yaitu, sebanyak 29 item pernyataan telah dijawab oleh 65 responden. Berdasarkan data yang diperoleh dan kemudian

⁸⁷ Lampiran 3, 115.

diolah dengan aplikasi komputer SPSS versi 21, dapat diketahui skor jawaban tertinggi adalah 76 dan skor jawaban terendah adalah 41. Berikut dekripsi statistik disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.2

Deskripsi statistik variabel X_1 lingkungan keluarga

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Lingkungan Keluarga	65	41	76	61,60	8,250
Valid N (listwise)	65				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui *mean* (M_x) adalah 61,60 dan standar deviasi (SD_x) adalah 8,250. Untuk bisa mengetahui kategori baik, cukup baik, dan kurang baik dari variabel lingkungan keluarga ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

- Skor lebih dari ($>$) $M_x + 1.SD_x$ tergolong kategori baik.
- Skor kurang dari ($<$) $M_x - 1.SD_x$ tergolong kategori kurang baik.
- Skor antara $M_x - 1.SD_x$ sampai $M_x + 1.SD_x$ tergolong kategori cukup baik

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

- $$M_x + 1.SD_x = 61,60 + 1.8,250$$

$$= 61,60 + 8,25$$

$$= 69,85 \text{ dibulatkan menjadi } 70$$
- $$M_x - 1.SD_x = 61,60 - 1.8,250$$

$$= 61,60 - 8,25$$

$$= 53,35 \text{ dibulatkan menjadi } 54.$$

Tabel 4.3
Distribusi frekuensi variabel lingkungan keluarga (X_1)

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
Lebih dari 70	10	15,39%	Baik
54 sampai dengan 70	48	73,84%	Cukup baik
Kurang dari 54	7	10,77%	Kurang baik
Jumlah	65	100%	

Menurut tabel diatas menunjukkan persentase variabel lingkungan keluarga kategori baik yaitu 15,39%, kategori cukup baik yaitu 73,84%, dan kategori kurang baik yaitu 10,77%.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kategori kecenderungan variabel lingkungan keluarga berada pada kategori cukup baik, kecenderungan ini ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 48 responden dan persentase sebesar 73,84%.

2. Variabel Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar

Data variabel Penggunaan *Smartphone* didapat dari jawaban kuesioner responden yaitu, sebanyak 20 item pernyataan telah dijawab oleh 65 responden. Berdasarkan data yang diperoleh dan kemudian diolah dengan aplikasi komputer SPSS versi 21, dapat diketahui skor jawaban tertinggi adalah 62 dan skor jawaban terendah adalah 33. Berikut dekripsi statistik disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Deskripsi statistik variabel X₂ Penggunaan *Smartphone*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan <i>Smartphone</i>	65	33	62	47,17	6,319
Valid N (listwise)	65				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui *mean* (M_x) adalah 47,17 dan standar deviasi (SD_x) adalah 6,319. Untuk bisa mengetahui kategori tinggi, sedang, dan rendah dari variabel penggunaan *smartphone* (X₂) ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari (>) M_x + 1.SD_x tergolong kategori efektif.
- b. Skor kurang dari (<) M_x - 1.SD_x tergolong kategori kurang efektif.
- c. Skor antara M_x - 1.SD_x sampai M_x + 1.SD_x tergolong kategori cukup efektif.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{c. } M_x + 1.SD_x &= 47,17 + 1.6,319 \\
 &= 47,17 + 6,319 \\
 &= 53,489 \text{ dibulatkan menjadi } 54
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{d. } M_x - 1.SD_x &= 47,17 - 1.6,319 \\
 &= 47,17 - 6,319 \\
 &= 40,851 \text{ dibulatkan menjadi } 41
 \end{aligned}$$

Tabel 4.5
Distribusi frekuensi variabel Penggunaan *Smartphone*(X_2)

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
Lebih dari 54	5	7,7%	Efektif
41 sampai dengan 54	50	76,9%	Cukup efektif
Kurang dari 41	10	15,4%	Kurang efektif
Jumlah	65	100%	

Menurut tabel diatas menunjukkan persentase variabel Penggunaan *Smartphone* kategori tinggi yaitu 7,7%, kategori sedang yaitu 76,9%, dan kategori rendah yaitu 15,4%.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kategori kecenderungan variabel Penggunaan *Smartphone* berada pada kategori sedang, kecenderungan ini ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori cukup efektif yaitu sebagian 50 responden dan persentase sebesar 76,9%.

3. Variabel Prestasi Belajar

Data variabel prestasi belajar didapat dari hasil nilai UAS semester ganjil. Berdasarkan data yang diperoleh dan kemudian di olah dengan aplikasi komputer SPSS versi 21, dapat diketahui nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 53. Berikut dekripsi statistik disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Deskripsi statistik variabel Y Prestasi Belajar PAI

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Prestasi Belajar	65	53	90	69,60	8,212
Valid N (listwise)	65				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui *mean* (Mx) adalah 69,60 dan standar deviasi (SDx) adalah 8,212. Untuk bisa mengetahui kategori tinggi, sedang, dan rendah dari variabel lingkungan keluarga ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari (>) $Mx + 1.SDx$ tergolong kategori tinggi.
- b. Skor kurang dari (<) $Mx - 1.SDx$ tergolong kategori rendah.
- c. Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai $Mx + 1.SDx$ tergolong kategori sedang.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. } Mx + 1.SDx &= 69,60 + 1.8,212 \\
 &= 69,60 + 8,212 \\
 &= 77,812 \text{ dibulatkan menjadi } 78
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{b. } Mx - 1.SDx &= 69,60 - 1.8,212 \\
 &= 69,60 - 8,212 \\
 &= 61,388 \text{ dibulatkan menjadi } 62
 \end{aligned}$$

Tabel 4.7
Distribusi frekuensi variabel Prestasi Belajar PAI (Y)

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 78	7	10,77%	Tinggi
62 sampai dengan 78	47	72,30%	Sedang
Kurang dari 62	11	16,93%	Rendah
Jumlah	65	100%	

Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai lebih dari 78 sebanyak 7 siswa dengan persentase 10,77% dengan kategori tinggi, siswa yang memperoleh nilai 62 sampai 78 sebanyak 47 siswa dengan presentase 72,30%, siswa yang memperoleh nilai kurang dari 62 sebanyak 11 siswa dengan presentase 16,93%. Dengan demikian prestasi belajar PAI siswa kelas 7 SMPN 1 Sambit dominan masuk kategori sedang.

C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Residual

Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal jika signifikan lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$).

Uji Kolmogorov Smirnov

Tabel 4.8
Test of normaliy
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Ln_Res	,133	33	,148	,931	33	,037

a. Lilliefors Significance Correction

Hipotesis:

H_0 : Residual berdistribusi normal

H_1 : Residual tidak berdistribusi normal

Statistik uji:

$\alpha = 0.05$

P vaule = 0,148

Keputusan:

Karena P value $0,148 > 0,05$ maka gagal tolak H_0 , sehingga residual berdistribusi normal.

b. Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linier atau tidak. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dikatakan linier apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Pengujian linieritas pada

penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS versi 21.

Tabel 4.9

Uji linieritas variabel lingkungan keluarga (X_1) dengan variabel prestasi belajar (Y)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			3145,017	29	108,449	3,243	,001
Prestasi Belajar * Lingkungan Keluarga	Between Groups	Linearity	2076,788	1	2076,788	62,095	,000
		Deviation from Linearity	1068,229	28	38,151	1,141	,353
	Within Groups		1170,583	35	33,445		
	Total		4315,600	64			

Hipotesis:

H_0 : adanya hubungan linier antara variabel X_1 terhadap Y

H_1 : tidak adanya hubungan yang linier antara variabel X_1 terhadap

Y

Statistik uji:

$$\alpha = 0.05$$

$$P \text{ vaule} = 0,353$$

Keputusan:

Karena P value $0,353 > 0,05$ maka gagal tolak H_0 , sehingga variabel (X_1) mempunyai hubungan yang linier dengan prestasi belajar (Y).

Tabel 4.10

Uji linieritas variabel Penggunaan *Smartphone* (X_2) dengan variabel prestasi belajar (Y)

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Penggunaan Smartphone	(Combined)	2331,650	22	105,984	2,244	,012
	Between Groups	1420,882	1	1420,882	30,080	,000
	Deviation from Linearity	910,768	21	43,370	,918	,572
	Within Groups	1983,950	42	47,237		
	Total	4315,600	64			

Hipotesis:

H_0 : adanya hubungan linier antara variabel X_2 terhadap variabel Y

H_1 : tidak adanya hubungan yang linier antara variabel X_2 terhadap variabel Y.

Statistik uji:

$$\alpha = 0.05$$

$$P \text{ value} = 0,572$$

Keputusan:

Karena P value $0,572 > 0,05$ maka gagal tolak H_0 , sehingga variabel (X_2) mempunyai hubungan yang linier dengan prestasi belajar (Y).

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. dengan menggunakan uji *Glesjer*.

Tabel 4.11

Hasil Uji *Glesjer* variabel Lingkungan Keluarga (X_1) dan Penggunaan *Smartphone* (X_2) dengan variabel prestasi belajar (Y)

ANOVA (Abs_Res versus X1, X2,)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	42,123	2	21,062	1,440	,245 ^b
	Residual	906,972	62	14,629		
	Total	949,095	64			

a. Dependent Variable: Abs_Res

b. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*, Lingkungan Keluarga

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik uji:

$$\alpha = 0.05$$

$$P \text{ vaule} = 0,245$$

Keputusan:

Karena p vaule $0,245 > 0,05$ maka gagal tolak H_0 , sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk melihat pengaruh antara variabel independen X_1 dan X_2 terhadap variabel dependen Y. Kali ini untuk mengetahui hasil uji autokorelasi menggunakan uji *Durbi-Watson*.

Tabel 4.12

Hasil Uji *Durbin-Watson* variabel Lingkungan Keluarga (X_1) dan Penggunaan *Smartphone* (X_2) dengan variabel prestasi belajar (Y)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,712 ^a	,507	,491	5,860	1,981

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*, Lingkungan Keluarga

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Hipotesis:

H_0 : Tidak terjadi autokorelasi

H_1 : Terjadi autokorelasi

Statistik uji:

$d = 1,981$

$d_u = 1.6621$ ($\alpha = 0.05$; $k = 2$; $n = 65$)

Keputusan:

Karena nilai $d > d_u$ maka gagal tolak H_0 , sehingga tidak terjadi autokorelasi.

e. Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan multikolinieritas diantara variabel independen sebagai syarat digunakannya analisis regresi ganda. Analisis uji multikolinieritas dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS versi 21. Hasil pengujian multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 4.13

Hasil Uji multikolinieritas variabel Lingkungan Keluarga (X_1) dan Penggunaan *Smartphone* (X_2) dengan variabel prestasi belajar (Y)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22,577	6,059		3,726	,000		
	Lingkungan Keluarga	,554	,117	,556	4,723	,000	,574	1,742
	Penggunaan <i>Smartphone</i>	,274	,153	,211	1,791	,078	,574	1,742

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Tabel diatas menunjukkan bahwa variabel lingkungan keluarga (X_1) dan variabel penggunaan *smartphone* (X_2) memiliki nilai VIF lebih kecil dari 10,00 yaitu $1,742 < 10,00$ sehingga dapat di simpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas dan analisis regresi dapat di lanjutkan.

2. Pengajuan hipotesis

a. Pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar PAI siswa

Pengujian ini bertujuan menguji pengaruh lingkungan keluarga (X_1) terhadap prestasi belajar PAI siswa, untuk melakukan analisis regresi linier sederhana, peneliti menggunakan aplikasi komputer SPSS versi 21 untuk pengolahan data.

Tabel 4.14

Tabel *coefficient* lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar PAI

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardize	t	Sig.
		B	Std. Error	d Coefficients Beta		
1	(Constant)	27,064	5,613		4,822	,000
	Lingkungan Keluarga	,691	,090	,694	7,645	,000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel diatas dapat di artikan sebagai berikut:

- 1) persamaan regresi sederhana

$$Y = b_0 + b_1 \cdot X_1$$

$$Y = 27,064 + 0,691 \cdot X_1$$

Nilai 27,064 merupakan angka *constant* yang mempunyai arti bahwa jika lingkungan keluarga (X_1) nilainya 0 maka nilai prestasi belajar (Y) adalah 27,064. Nilai 0,691 mengandung arti

bahwa setiap penambahan satu satuan pada variabel lingkungan keluarga (X_1) maka prestasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,691.

2) Menentukan t_{hitung}

Dasar pengambilan keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti tidak berpengaruh secara signifikan

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima yang berarti berpengaruh secara signifikan.

Nilai t_{tabel} dilihat pada taraf signifikansi 0,05 dimana $df =$ jumlah sampel – jumlah variabel ($65 - 2 = 63$). Rumus t_{tabel} adalah $0,05/2 = 0,025$. Dengan demikian diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,99834.

Menarik kesimpulan:

Berdasarkan tabel di atas nilai t_{hitung} 7,645, Sehingga t_{hitung} $7,645 > t_{tabel}$ 1,998, maka H_0 ditolak yang artinya lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Selanjutnya dapat diketahui hasil dari uji regresi linier sederhana dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.15

Tabel anova lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar PAI

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2076,788	1	2076,788	58,441	,000 ^b
	Residual	2238,812	63	35,537		
	Total	4315,600	64			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Lingkungan Keluarga

Hipotesis :

H_0 : Lingkungan keluarga tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa

H_1 : lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa

Kriteria Prngujian:

Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

$P - \text{value}(\text{Sig}) = 0,000$

Keputusan:

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,000, sehingga $\text{sig} 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak yang artinya lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Untuk mengetahui berapa besar pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar PAI siswa, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16

Model summary lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar PAI siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,694 ^a	,481	,473	5,961	,481	58,441	1	63	,000

a. Predictors: (Constant), Lingkungan Keluarga

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,473 atau sama dengan 47,3%. Angka tersebut menjelaskan lingkungan keluarga berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa sebanyak 47,3%. Sedangkan sisanya 52,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut diteliti .

b. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa

Pengujian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2) terhadap prestasi belajar PAI siswa, untuk melakukan analisis regresi linier sederhana, peneliti menggunakan aplikasi komputer SPSS versi 21 untuk pengolahan data.

Tabel 4.17

Tabel *coefficient* penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar PAI

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	34,425	6,381		5,395	,000
1 Penggunaan <i>Smartphone</i>	,746	,134	,574	5,561	,000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel diatas dapat di artikan sebagai berikut:

- 1) persamaan regresi sederhana

$$Y = b_0 + b_1 \cdot X_2$$

$$Y = 34,425 + 0,746 \cdot X_2$$

Nilai 34,425 merupakan angka *constant* yang mempunyai arti bahwa jika variabel penggunaan *smartphone* (X_2) nilainya 0 maka nilai prestasi belajar (Y) adalah 34,425. Nilai 0,746 mengandung arti bahwa setiap penambahan satu satuan pada variabel penggunaan *smartphone* (X_2) maka prestasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,746.

- 2) Menentukan t_{hitung}

Dasar pengambilan keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti tidak berpengaruh secara signifikan.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima yang berarti berpengaruh secara signifikan.

Nilai t_{tabel} dilihat pada taraf signifikansi 0,05 dimana $df =$ jumlah sampel – jumlah variabel ($65 - 2 = 63$). Rumus t_{tabel} adalah $0,05/2 = 0,025$. Dengan demikian diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,99834.

Menarik kesimpulan:

Berdasarkan tabel di atas nilai t_{hitung} 5,561, Sehingga t_{hitung} $5,561 > t_{tabel}$ 1,998, maka H_0 ditolak yang artinya penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Selanjutnya dapat diketahui hasil dari uji regresi linier sederhana dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.18

Tabel anova penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar PAI

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1420,882	1	1420,882	30,924	,000 ^b
	Residual	2894,718	63	45,948		
	Total	4315,600	64			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*

Hipotesis :

H_0 : penggunaan *smartphone* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa

H_1 : penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa

Kriteria Prngujian:

Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

$P - \text{value}(\text{Sig}) = 0,000$

Keputusan:

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,000, sehingga $\text{sig } 0,000 < 0,05$, dalam analisis regresi linier sederhana, H_0 ditolak yang artinya penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa.

Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.19

Model summary penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar PAI siswa

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,574 ^a	,329	,319	6,778	,329	30,924	1	63	,000

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,329 atau sama dengan 32,9%. Angka tersebut menjelaskan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa sebanyak 32,9%. Sedangkan sisanya 67,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut diteliti .

c. Pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar PAI siswa

Pengujian ini bertujuan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan variabel lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dua variabel independen terhadap satu variabel dependen. Peneliti menggunakan aplikasi komputer SPSS versi 21 untuk pengolahan data.

Tabel 4.20
Tabel *Coefficients* Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone*
Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	22,577	6,059		3,726	,000
1 Lingkungan Keluarga	,554	,117	,556	4,723	,000
Penggunaan <i>Smartphone</i>	,274	,153	,211	1,791	,078

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel diatas dapat di artikan bahwa persamaan regresi berganda adalah:

$$\hat{Y} = b_0 + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

$$Y = 22,577 + 0,554X_1 + 0,274X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi berganda dapat diketahui bahwa prestasi belajar (Y) akan meningkat jika lingkungan keluarga (X₁) dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X₂) ditingkatkan.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan variabel lingkungan keluarga (X₁) dan penggunaan *smartphone* (X₂) terhadap prestasi belajar (Y) dilakukan uji *overall*

untuk mengetahui hasilnya peneliti menggunakan aplikasi komputer SPSS versi 21.

Tabel 4.21

Tabel Anova Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2186,907	2	1093,453	31,848	,000 ^b
	Residual	2128,693	62	34,334		
	Total	4315,600	64			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*, Lingkungan Keluarga

Hipotesis :

H_0 : variabel lingkungan keluarga (X_1) dan penggunaan *smartphone* (X_2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y)

H_1 : variabel lingkungan keluarga (X_1) dan penggunaan *smartphone* (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y)

Kriteria Prngujian:

Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak

Statistik Uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P - value(Sig) = 0,000$$

Keputusan:

Karena sig 0,000 < (0,05) maka H_0 ditolak. Artinya, variabel lingkungan keluarga (X_1) dan penggunaan *smartphone* (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y).

Berdasarkan tabel anova di atas dapat diketahui bahwa $F_{hitung} = 31,848$ dengan dan $F_{tabel} = (2;n-3)$ berarti (2;62) dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 maka dapat diperoleh bahwa $F_{tabel} = 3,15$. Jadi dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} 31,848 > F_{tabel} 3,15$, maka H_0 ditolak, sehingga dalam penelitian ini lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Setelah dilakukan uji *overall*, untuk mengetahui variabel independen mana saja yang berpengaruh secara individual terhadap variabel dependen maka dilakukan uji individu. Untuk mengetahui hasilnya peneliti menggunakan aplikasi komputer SPSS versi 21.

Tabel 4.22
Tabel *Coefficients* Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone*
Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	22,577	6,059		3,726	,000
1 Lingkungan Keluarga	,554	,117	,556	4,723	,000
Penggunaan <i>Smartphone</i>	,274	,153	,211	1,791	,078

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Hipotesis:

H_0 : Variabel lingkungan keluarga (X_1) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y)

H_1 : Variabel lingkungan keluarga (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y)

Kriteria pengujian:

Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak

Statistik uji:

$\alpha = 0,05$

$P - \text{value}(\text{Sig}) = 0,000$

Keputusan:

Karena hasil sig $0,00 < (0,05)$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, sehingga variabel lingkungan keluarga (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel prestasi belajar PAI siswa (Y).

Hipotesis:

H_0 : Variabel penggunaan *smartphone* (X_2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y)

H_1 : Variabel penggunaan *smartphone* (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y)

Kriteria pengujian:

Jika sig $< \alpha$ maka H_0 ditolak

Statistik uji:

$$\alpha = 0,10$$

$$P - value(Sig) = 0,078$$

Keputusan:

Karena hasil sig $0,078 > 0,10$ maka dapat disimpulkan tolak H_0 , sehingga variabel penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel prestasi belajar PAI siswa (Y).

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel lingkungan keluarga (X_1) dan variabel penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2) terhadap prestasi belajar PAI siswa (Y), dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.23

Model summary variabel lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,712 ^a	,507	,491	5,860

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Smartphone*, Lingkungan Keluarga

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,507 atau sama dengan 50,7%. Angka tersebut menjelaskan pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa sebanyak 50,7%. Sedangkan sisanya 49,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut diteliti .

D. Interpretasi dan Pembahasan

Hasil uji hipotesis digunakan untuk menjawab tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa, berikut adalah penjelasannya:

1. Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh bahwa lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa. Hal ini terbukti dengan hasil $t_{hitung} 5,561 > t_{tabel} 1,998$ dan tingkat signifikan adalah $0,000 (< 0,05)$ artinya lingkungan keluarga berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa. Pada hasil pengujian *R square* diketahui sebesar 47,3%. Angka tersebut menjelaskan lingkungan keluarga berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa sebanyak 47,3%. Sedangkan sisanya 52,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut diteliti .

Memang banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, terdapat faktor internal dan faktor eksternal. salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah lingkungan keluarga. Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan dan secara tidak langsung keberadaan sebuah keluarga akan mempengaruhi keberhasilan belajar seorang anak. Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Faturrohman dan Sulisryorini dalam bukunya belajar dan pembelajaran, bahwa keluarga mempunyai peran yang penting terhadap keberhasilan anak-anaknya. Apabila hubungan antara anggota keluarga khususnya orang tua dan anak bersifat merangsang dan membimbing anak, akan memungkinkan anak tersebut mencapai prestasi belajar yang baik. Namun sebaliknya

apabila orang tua acuh tak acuh terhadap aktivitas belajar anak, anak cenderung malas dan akibatnya anak mencapai prestasi yang kurang baik.⁸⁸

2. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa

Seperti yang diketahui penggunaan *smartphone* sudah menyeluruh ke semua kalangan dari orang tua, remaja, dan anak-anak, dan penggunaan *smartphone* sering di kaitkan dengan dampak negatifnya seperti seperti efek radiasi yang mampu mempengaruhi anak dan anak yang menyalahgunakan penggunaan *smartphone* seperti mencari gambar atau video yang kurang baik. Namun terdapat juga dampak positif dari penggunaan *smartphone*, seperti halnya pengguna *smartphone* bisa memudahkan sistem pendidikan. Pada saat ini jarak dan waktu bukanlah penghalang untuk mendapat ilmu, berbagai aplikasi tercipta untuk bisa memfasilitasi belajar seorang siswa. Ketepatan penggunaan *smartphone* oleh siswa dalam memanfaatkan teknologi tidak selalu dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikansi terhadap prestasi belajar PAI siswa. Hal ini terbukti dengan hasil $t_{hitung} 5,561 > t$

⁸⁸ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*(Yogyakarta: Teras. 2012), 129.

tabel 1,998 dan tingkat signifikan adalah 0,000 ($< 0,05$) nilai koefisien yang positif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa. Diketahui nilai *R Square* sebesar 32,9%. Angka tersebut menjelaskan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa sebanyak 32,9%. Sedangkan sisanya 67,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut diteliti .

Pengaruh positif dapat diartikan bahwa semakin siswa memanfaatkan *smartphone* untuk hal-hal yang positif dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin baik juga prestasi belajar PAI siswa. Prestasi belajar PAI siswa akan semakin baik apabila siswa dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan *smartphone* yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara memanfaatkan *smartphone* ke hal-hal positif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh bahwa pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa. Hal ini terbukti dengan $F_{hitung} 31,848 > F_{tabel} 3,15$ dan tingkat signifikannya adalah 0,000 ($< 0,05$) artinya secara keseluruhan variabel independen lingkungan keluarga (X_1) dan

penggunaan *smartphone* sebagai media belajar (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen prestasi belajar PAI siswa (Y). Diketahui nilai *R Square* sebesar 50,7%. Angka tersebut menjelaskan pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa sebanyak 50,7%. Sedangkan sisanya 49,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ikut diteliti .

Banyak hal yang mempengaruhi prestasi belajar. Lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar termasuk faktor eksternal dari diri siswa yang mempengaruhi prestasi belajarnya. Lingkungan keluarga khususnya orang tua merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan dan secara tidak langsung keberadaan sebuah keluarga akan mempengaruhi keberhasilan belajar seorang anak. Diketahui era modern saat ini sistem pendidikan dimudahkan dengan penggunaan teknologi, salah satunya *smartphone*. Pada saat ini jarak dan waktu bukanlah penghalang untuk mendapat ilmu, berbagai aplikasi tercipta untuk bisa memfasilitasi belajar seorang siswa. Ketepatan penggunaan *smartphone* oleh siswa dalam memanfaatkan teknologi tidak selalu dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai variabel lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Sambit tahun ajaran 2019/2020 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga siswa kelas VII SMPN 1 Sambit tahun ajaran 2019/2020 dalam kategori cukup baik, kecenderungan ini ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori cukup baik yaitu sebangun 48 responden dan persentase sebesar 73,84%. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh bahwa lingkungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa. Hal ini terbukti dengan hasil t_{hitung} 5,561 > t_{tabel} 1,998 tingkat signifikan adalah 0,000 (< 0,05) artinya lingkungan keluarga berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa. Pada hasil pengujian *R square* diketahui sebesar 47,3%. Angka tersebut menjelaskan lingkungan keluarga berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa.

2. Penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa kelas VII SMPN 1 Sambit tahun ajaran 2019/2020 dalam kategori cukup efektif, ini ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk dalam kategori sedang yaitu sebagian 50 responden dan persentase sebesar 76,9%. Hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa. Hal ini terbukti dengan hasil $t_{hitung} 5,561 > t_{tabel} 1,998$ dan tingkat signifikan adalah $0,000 (< 0,05)$ nilai koefisien yang positif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa. Diketahui nilai *R Square* sebesar 32,9%. Angka tersebut menjelaskan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa.
3. Pengaruh lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Sambit tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh bahwa lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar PAI siswa. Hal ini terbukti dengan $F_{hitung} 31,848 > F_{tabel} 3,15$ dan tingkat signifikan adalah $0,000 (< 0,05)$ artinya lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa. Pada hasil pengujian *R square* diketahui sebesar 50,7%. Angka tersebut

menjelaskan lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah

Kepada pihak sekolah agar senantiasa memberikan arahan dan bimbingan bisa berupa sosialisasi kepada siswa tentang pengaruh penggunaan alat komunikasi *smartphone* baik menjelaskan pengaruh positif dan negatifnya. Sebagai salah satu cara meminimalisir penggunaan *smartphone*. Kepada pihak sekolah agar selalu menciptakan situasi belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar demi terwujudnya pendidikan yang diharapkan.

2. Bagi pihak guru

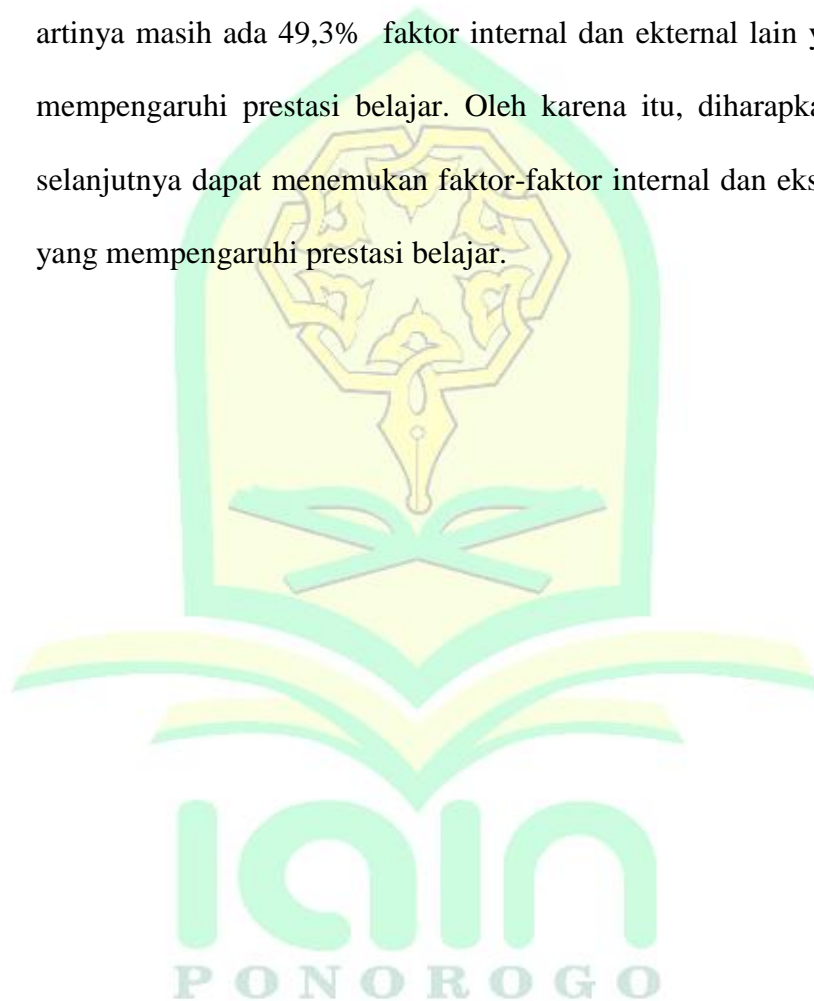
Guru hendaknya lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Melalui *smartphone* siswa dituntut bekerja mandiri dalam mencari sebuah materi, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang kuat dan bisa memperoleh hasil belajar sesuai dengan harapan siswa.

3. Bagi pihak siswa

Hendaknya peserta didik memanfaatkan *smartphone* sebaik mungkin dalam hal yang positif, agar nantinya bisa memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa lingkungan keluarga dan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas 7 SMPN 1 Sambit tahun pelajaran 2019/2020. Hasil yang diperoleh adalah 50,7%, artinya masih ada 49,3% faktor internal dan eksternal lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Oleh karena itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan faktor-faktor internal dan eksternal lain yang mempengaruhi prestasi belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991.
- Amin, Mukhamat Fatkhur. Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 Mts.Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro. Surabaya: Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UINSA, 2018.
- Araimi, Mira. " Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Peusangan." *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2 , november 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Asmurti, andi alimuddin unde dan tawany rahamma, "Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Komunikasi Kareba*. Vol.6 no.2 tahun 2017.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan* jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Edi Ismanto, Melly Novalia, Pratama Benny, "Pemanfaatan *Smartphone* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru", *Jurnal Untukmu Negeri*, VOL. 1 Nomor 1, 2017.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Hamid, Hamdani. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia* Bandung: CV Pustaka Setia, 2013.
- Hastri Rsiyanti dan Rahmania Nurul Muthmainnah. "Penggunaan *Gadget* sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 4, tahun 2017.
- Hidayatul, Fuji Ayu. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Sisiwa Kelas VII SMPN 1 Singosari. Malang: Skripsi Fakuktas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ngegeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

- Iswhidarmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget* Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- Japar, Muhammad. *Teknologi dan Informasi Pendidikan* Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Press. 2018.
- Kurniawan, Syamsul. *Pendidikan Karakter* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*, Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013.
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran* Yogyakarta: Teras, 2012.
- Naim, Ngaimun. *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan*, Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2011.
- Novan Ardy, Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam Rancangan Bangun Konsep Pendidikan Monokotomik-holistik* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Priyatna, Andri. *Parenting di Dunia Digital* Jakarta: PT Elex Media Komputido, 2012.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sadulloh, Uyoh. *Pedagogik Ilmu Mendidik* Bandung: Alfabeta, 2010.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* .Bandung: Alfabeta, 2013.
- , *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sumani, Mukhlas. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* Bandung: PT. Remaja Rosdakakarya, 2012.

- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 1999.
- . *Psikologi Belajar* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Taniredja, Tukiran dan Hidayati M. *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar* Bandung: Alfabeta, 2014.
- Timbowo, Deify. Manfaat “Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi.” *e-journal Acta Diurna*. Vol. 5 No. 2 tahun 2016.
- Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015.
- Wibianto, Wanda. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Widyanigrum, Retno. *Statistika Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015.
- Winarsunu, Tulus. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2002.
- Wiyani, Nova Ardi. *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*, Yogyakarta: Teras, 2012.
- Wulandari, Diah. Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Sdn 1 Nglandung Geger Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017. Ponorogo: Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Ponorogo, 2017.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha. 2016.
- . *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012.
- . *Statistik Parametrik: Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif* Ponorogo: STAIN Po PRESS. 2012.
- Zulfitri, “Pola asuh orang tua dalam penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar”. *Holistiak: Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol. 1 No. 2 tahun 2017.