

**PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN SPIRITUAL SISWA DI MA
DARUL ULUM KUREKSARI WARU SIDOARJO**

SKRIPSI



Oleh :

Farah Dina Rahma Yanti

D91215093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : FARAH DINA RAHMAYANTI
NIM : D91215093
Judul : PENGARU GEDGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN
SPIRITUAL SISWA MA DARUL ULUM KUREKSARI
WARU SIDOARJO

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Dengan ini meyakini bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya 26 Juni 2019

Yang Menyatakan



FARAH DINA RAHMAYANTI

NIM:D91215093

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Farah Dina Rahma Yanti

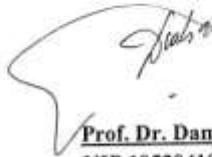
NIM : D91215093

Judul : **Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 2 Juli 2019

Pembimbing I



Prof. Dr. Damanhuri, MA
NIP.195304101988031001

Pembimbing II



Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag.
NIP.196912121993031003

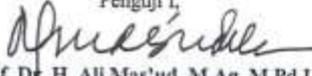
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Farahdinarahmayanti
Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 23 Juli 2019

Mengesahkan,

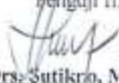

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Departemen Pendidikan
Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,


Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

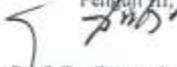
NIP. 196301231993031002

Penguji II,


Drs. Sutikro, M.Pd.I
NIP. 196808061994031003

NIP. 196808061994031003

Penguji III,


Prof. Dr. Damanhuri, MA

NIP. 195304101988031001

Penguji IV,


Dr. H. Saiful Jazil, M. Ag

NIP. 196912121993031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FARAH DINA RAHMAYANTI
NIM : D91215093
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH/ PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : Dinaf465@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH GEDGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN SPIRITUAL SISWA MA

DARUL ULUM KUREKSARI WARU SIDOARJO

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengahib-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Agustus 2019

Penulis

(FARAH DINA RAHMAYANTI)

Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/ hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada gadget dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dan lain-lain.

Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap gadget yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget sendiri cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik.

manusia, sedangkan penelitian penulis menyebutkan juga sikap spiritual yang berhubungan dengan Tuhan-Nya seperti ibadah.

2. Chuluqil Chasanah, 2016, “Perilaku Komunikasi Anak Pecinta Gadget Dengan Teman Sebaya (Studi Di Desa Berbek Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo)”

Di dalamnya membahas tentang intensitas komunikasi anak yang semakin berkurang. Selain itu anak menjadi tidak peka dengan rangsangan, menjadi cuek, lambat merespon lawan bicara susah diajak berkomunikasi, dan perilaku sosialnya rendah karena sikap yang tidak peduli terhadap sekitarnya khususnya teman sebaya. Dimana seharusnya anak bermain bersenang-senang dengan teman sebayanya saling berinteraksi, namun sebaliknya pada anak pecinta gadget. Anak menjadi asyik sendiri dengan gadget-nya.

Untuk penelitian skripsi ini juga sangat jauh berbeda dari tulisan peneliti, di mana perbedaan terletak dari subjek, Dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak berumur 6-12 tahun. Sedangkan, peneliti menjadikan subjek pada anak usia 17 tahun.

3. Faizatul Lailiyah, 2016, “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Corat-Coret (Doodling) Pada Anak Usia Dini Yang Cenderung Bermain Gadget”

Penelitian ini sama halnya dengan penelitian diatas tapi ini lebih berfokus pada anak usia dini, yang menjelaskan tentang peningkatan kecerdasan masing-masing anak melalui *doodling* atau corat coret.

Dijelaskan bahwa dengan melalui doodling akan dapat mengetahui sejauh mana inspirasi-inspirasi yang dikeluarkan oleh anak usia dini. Terletak sama dalam bermain gadget, namun berbeda pada variabel dalam meningkatkan kecerdasan melalui *doodling*. Bahwasannya sudah diketahui judul peneliti adalah pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan sikap spiritual siswa.

4. Nur Ahmad Yasin, 2018, “Tanggung Jawab Orang Tua Kepada Anak Di Era Digital Perspektif Hukum Keluarga Islam Di Indonesia.”

Setelah peneliti baca, penulis skripsi ini membicarakan bagaimana tanggung jawab orang tua kepada anak di era digital? Dan bagaimana tanggung jawab orang tua kepada anak di era digital perspektif hukum keluarga Islam di Indonesia.

Perbedaan terletak dari variabel, dalam penelitian ini memakai tanggung jawab orang tua. Berbeda dari variabel juga berbeda dari data penelitian yang digunakan, yakni menggunakan pendekatan kualitatif.

5. Annisa Yusonia Putri, 2018, “Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja”

Pembahasannya dari penelitian Annisa adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala kecanduan smartphone dan skala kualitas tidur. Subjek

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E *Smartphone (gadget)* adalah telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver* dan *Personal Computer (PC)*.¹¹

Teknologi *handphone* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. *Handphone* terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan OS (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah ungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer.

Mengenai kecanggihan teknologi *gadget* pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi *Infrared* dan *Bluetooth*. Mengenai aplikasi yang ada pada *gadget* salah satu nya media hiburan pada *gadget* atau ponsel sudah menggunakan teknologi

¹¹ Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015) h. 219

Bab IV, merupakan pembahasan tentang analisis data penelitian. Bab ini membahas tentang semua sub bab yang terdapat dalam bab III. Analisis ini isinya akan memadukan antara landasan teori (bab II) dengan pembahasan (bab III) atau deskripsi hasil penelitian penelitian yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi siswa menggunakan gadget, bagaimana penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari menurut siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan setelah menggunakan gadget dalam sikap sosial dan spiritual siswa.

Bab V, merupakan bab penutup, pada bab ini terdapat beberapa sub-bab yaitu kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan, juga pada akhir pembahasan ini, penulis mencantumkan daftar pustaka sebagai dasar literatur.

Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.

Dalam kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya.

Menurut kamus *Oxford* kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*.

- c. Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkirip pesan dan *Gadget* bisa membantu komunikasi dengan orang lain.
- d. *Gadget* bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian.
- e. *Gadget* bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyia-nyiakan waktu pemakainya.

Dalam Teori Kehadiran Sosial (*Social Presence Theory*) yang di kembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Wiliams, Bruch Christie (1976). Menurut teori kehadiran sosial, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan.

Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis (teks) adalah yang paling rendah. Fenomena komunikasi melalui *gadget (smartphone)* sekarang ini bagi sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (tatap muka).

Gejala ini yang oleh Walther disebut komunikasi *hyperpersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. Fasilitas *chatting* pada *smartphone* memberikan atau dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan *emoticon* untuk membantu

- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya.

Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- a) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
- b) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
- c) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- d) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *Smartphone* adalah *chatting* dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, *blogging* atau forum 41%, *App store* 32%, video 27%, *sharing konten* 26%, hiburan 25%, berita 24% dan *webmail* 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas *chatting* populer. Riset menunjukkan aplikasi *WhatsApp* menduduki aplikasi *chatting* terpopuler dengan capaian 58%, diikuti *BBM* 41%, *Line* 35%, *Kakao Talk* 30%, *WeChat* 27%, *Hangouts Google* 20%, *Yahoo Messenger* 18%, *Skype* 7% dan *ChatON* 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh *Sharen Gifary dan Iis Kunira N* mengemukakan bahwa, pengguna *smartphone* didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian *Nielsen On Device Meter (ODM)* pada Februari 2014 tentang wanita yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna *smartphone* didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai *Digital Natives*, artinya generasi yang lahir di era internet dan serba digital dan terkoneksi.

Selain itu mayoritas pengguna menggunakan *smartphone* pada pukul 17.00-19.59 WIB. Hal tersebut diperkuat oleh riset yang

gadget untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi, dan tidak berkelanjutan.

Dampak-dampak penggunaan *gadget* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat, Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
- 2) Hambatan perkembangan, Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.
- 3) Obesitas, Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan

- menggunakan *gadget* di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.
- 4) Gangguan tidur, Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.
 - 5) Penyakit mental, Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.
 - 6) Agresif, Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
 - 7) Pikun digital, Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna *gadget*.
 - 8) Adikasi, Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi, sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.
 - 9) Radiasi, WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *gadget* lebih besar.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode angket, observasi dan dokumentasi. Metode ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

2. Variabel terikat atau yang sering disebut *konsekuen* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas.

Penilaian pencapaian kompetensi sikap pada kurikulum 2013 adalah sikap yang bermula dari perasaan yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang.

Sikap dapat dibentuk sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan, kurikulum 2013 membagi sikap menjadi dua, yaitu sikap sosial yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, demokratis dan bertanggung jawab. Dan sikap spiritual yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa.

Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah sikap sosial dan spiritual bagi siswa. Adapun indikator dari variabel tersebut adalah:

- a. Sikap sosial

- 1) Interaksi siswa terhadap lingkungan sekitar. Terdapat pada angket bagian II soal nomor 1 dan 2.
 - 2) Santun dan sopan. Terdapat pada bagian II soal angket nomor 11.
 - 3) Memiliki ide-ide kreatif. Terdapat pada angket bagian II soal nomor 12.
 - 4) Percaya diri. Terdapat pada angket bagian II soal nomor 13 dan 14.
- b. Sikap spiritual
- a) Menjalankan ibadah. Terdapat pada angket bagian III soal nomor 1, 10, 12, dan 13
 - b) Membaca al-Qur'an. Terdapat pada bagian III soal angket nomor 2 dan 3.
 - c) Berdoa sebelum dan sesudah shalat. Terdapat pada angket bagian III soal nomor 4.
 - d) Berdzikir sesudah shalat. Terdapat pada angket bagian III soal nomor 5, 8, dan 9

Pada variabel ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa data hasil angket dan observasi kepada peserta didik mengenai pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa. Hal tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

$$T_{\text{tabel}} = t (\alpha/2) (n-2)$$

Kemudian untuk mengetahui beberapa persen korelasi tersebut, maka perlu dicari r determinannya, yaitu:

$$r \text{ determinan} = r^2 \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari prosentase perhitungan skor rata-rata yang dihasilkan akan di deskripsikan dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut: a. 76% - 100% (4,0 – 5,0) = baik; b. 56% - 75% (3,0 – 3,9) = cukup baik; c. 40% - 50% (2,0 – 2,9) = kurang baik; d. 0% - 50% (0 -19) = tidak baik. Adapun data yang dianalisa dengan menggunakan perolehan skor sesuai penafsiran diatas adalah data tentang pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa kelas XI di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

Sesuai dengan perkembangan zaman serta adanya peraturan pemerintah yang menutup PGA, maka PGA ini juga turut ditutup. Sebagai gantinya, maka Yayasan mendirikan Madrasah Tsanawiyah (MTs) “Darul Ulum” pada tahun 1974 dan sebagai kelanjutannya didirikanlah Madrasah Aliyah (MA) “Darul Ulum” pada tahun 1977. Perkembangan setelah didirikan gedung Madrasah Aliyah setahun setelah itu terbitlah surat piagam Terdaftar dari kepala kantor Wiayah Departemen Agama Propinsi Jawa Timur tanggal 8 Juni 1978. Dengan No : II/3/177/C/19778. Guna melengkapi kesempurnaan sekolah oleh pemerintah maka pengurus sekolah mendirikan Yayasan pada tanggal 16 Agustus dengan nama Yayasan AMANU “Amanat Nahdlatul Ulama”.

Kemudian pada tanggal 16 Agustus 1993 mendapat piagam pendirian Madrasah dengan NSM : 312351511060. Setahun kemudian yakni pada tanggal 24 Maret 1994 terbitlah piagam jenjang Akreditasi Diakui dengan NSM : 31.2.35.15.14.061 dari Direktorat Jenderal pembinaan kelembagaan Agama Islam.

Departemen Agama Islam Republik Indonesia. Selanjutnya MA “Darul Ulum” berhak mendapat status disamakan dengan diterbitkannya SK. No.E. IV/PP.03.2/KEP/44/2001 dari Departemen Agama Republik Indonesia. a.n Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, tertanggal 101 April 2001.

2) Non akademik

No	Kejuaraan	Tingkat	Tahun
1	Juara 1 Lomba Banjari di SMAN 1 Taman	Kabupaten	2012
2	Juara 1 dan 2 Lomba Banjari Di SMAN 3 Sidoarjo	Provinsi	2012
3	Juara harapan 2 Lomba MTQ di Probolinggo	Provinsi	2012
4	Juara 1 Lomba MTQ di IAIN Surabaya	Provinsi	2012
5	Vokal terbaik Lomba Banjari di IAIN Surabaya	Provinsi	2012
6	Juara 1 dan 2 lomba banjari di SMAN17 Surabaya	Provinsi	2012
7	Juara 1 lomba banjari	Kabupaten	2016
8	Juara 2 festival al banjari	Provinsi	2016
9	Juara 2 Dai Islamic student art competition	Provinsi	2016
10	Juara 2 lomba Bulu tangkis ganda putra Aksioma	Kabupaten	2017
11	Juara 2 Lari 400M Putri Aksioma	Kabupaten	2017
12	Juara 3 lari 100M Putra Aksioma	Kabupaten	2017
13	Juara 3 Kaligrafi Putra Aksioma	Kabupaten	2017

16	Halimatus Sya`diah, S.Pd	S1	Guru
17	Kuni Masruhati, S.Pd	S1	Guru
18	Zulfa Azizah, S.Pd	S1	Guru
19	Soehardji, S.Pd	S1	Guru
20	Farida Rahany, S.S	S1	Guru
21	Reka Bagus Kusumaningtyas, S.Pd	S1	Guru
22	Khoiro Ummatin, S.Pd.I	S1	Guru
23	Nur Akhmad Syaifudin, S.Pd	S1	Guru
24	M. Arief Hidayat, S.Pd	S1	Wk. Sarpas

25	Richah Tristiawati, S.Pd	S1	Guru
26	Ulifatul Uyun, S.Si	S1	Guru
27	Muhammad Fanani, S.Sos	S1	Wk. Humas
28	Sugeng Iswahyudi, S.Pd	S1	Guru / Kep Lab BHS
29	Ruly Asfiyani, S.Pd	S1	Guru
30	Abdulloh Faiz, S.pd	S2	Wk. Kesiswaan
31	M. Tamyiz, M.Si	S1	Guru
32	Rifqi Hadiyatulloh, S.Pd	S1	Guru
33	Mas Abdurrohimi Rozi, S.Pd.I	S1	Guru
34	Fajriyah Rahmah, S.Pd	S1	Guru / Kep Lab Kimia
35	Rizky Ridlo Rahmnda Putri, S.Pd	S1	Guru / Kep Lab Fisika
36	Jazirotul Mukarromah, S.Pd.I	S1	Guru

16	Moh. Bahauddin	2	2	2	2	3	1	3	26
17	M Hisyam Al A	2	2	2	1	4	1	1	13
18	M Najih D	2	2	2	1	3	2	2	14
19	M Datuk Hamzah	1	1	1	2	4	1	1	11
20	Muhammad Jefri	2	2	2	2	3	2	1	14
21	M Nur Khasan	1	1	2	2	3	1	1	11
22	M Nushron Haq	2	2	2	3	2	2	2	15
23	Nur Faridah	2	2	2	2	2	2	2	14
24	Nuril Kaunaini	1	1	1	2	3	1	1	10
25	Pandu Roy G	2	2	2	2	3	2	1	14
26	Putri Fatmawati	3	2	2	3	2	2	2	16
27	Rismayatul Aini	2	1	1	1	4	2	1	12
28	Riza Mawar Dani	1	1	1	1	3	1	1	9
29	Rizky Ilhan W	2	1	2	2	3	4	1	15
30	Salva Nur Fitria	2	3	1	3	2	1	1	13
31	Siti Mahmuda M	2	2	2	2	3	2	2	15
32	Sudarmawan	2	2	2	3	2	2	2	15
33	Sylviana Siti H	2	2	2	2	3	2	1	14
34	Tessa Savira S	1	2	1	1	4	2	2	13
35	Umi Z	1	2	1	1	4	1	1	11
36	Utari Eka Saputri	2	3	4	2	3	2	3	19
									496

14	Moch. Dwi AP	2	3	2	4	4	3	2	2	3	4	2	2	3	1	37
15	Moch. Rico A	3	4	2	2	1	3	4	2	-	3	2	3	3	2	34
16	Moh. Bahauddin	3	3	1	3	3	3	3	2	1	4	3	1	2	2	34
17	M Hisyam Al A	1	3	2	3	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	29
18	M Najih D	1	2	2	3	2	-	2	2	1	2	2	2	2	1	24
19	M Datuk Hamzah	2	4	1	4	1	4	4	2	4	4	4	1	1	1	37
20	M Jefri Hasan	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	34
21	M Nur Khasan	2	3	2	4	1	4	2	2	3	4	2	2	3	1	35
22	M Nushron Haqi	2	3	2	2	2	2	4	3	4	4	3	2	2	2	37
23	Nur Faridah	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	27
24	Nuril Kaunaini	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	22
25	Pandu Roy G	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	33
26	Putri Fatmawati	2	3	2	4	1	4	4	4	2	4	4	2	3	3	42
27	Rismayatul Aini	1	3	2	4	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
28	Riza Mawar Dani	1	3	3	4	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	36
29	Rizky Ilhan W	2	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	2	3	2	35
30	Salva Nur Fitria	2	2	1	2	1	4	2	2	2	4	2	1	1	1	27
31	Siti Mahmuda M	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	2	2	1	1	20
32	Sudarmawan	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	40
33	Sylviana Siti H	2	3	2	4	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	34
34	Tessa Savira S	1	3	2	2	4	3	2	2	1	1	2	2	2	2	29
35	Umi Z	1	3	1	1	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	23

5	Fazila Aisya N	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	35
6	Febi Ola Kalyana	2	2	3	1	1	2	2	2	3	3	3	1	3	2	30
7	Fian Adhie PN	1	3	2	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	4	39
8	Ghitalia Indarto P	1	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	39
9	Achmad Fajar A	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	38
10	James Junaidi N	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	38
11	Kavita Aldina S	2	3	4	3	1	2	3	3	2	2	2	3	2	3	34
12	Lailatul Fauziah	1	3	1	2	2	1	3	1	4	4	3	2	3	4	34
13	Luqman Ady N	2	1	3	2	2	2	1	2	3	4	4	2	3	1	32
14	Moch. Dwi AP	1	1	3	2	2	2	1	2	3	4	4	1	4	1	31
15	Moch. Rico A	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	38
16	Moh. Bahauddin	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	36
17	M Hisyam Al A	1	1	2	2	2	1	1	1	3	4	4	1	4	1	28
18	M Najih D	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	33
19	M Datuk Hamzah	1	1	4	1	1	1	1	1	4	4	4	2	4	1	30
20	M Jefri Hasan	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	33
21	M Nur Khasan	2	1	4	1	1	2	1	1	4	4	4	1	4	1	31
22	M Nushron Haqi	2	2	3	2	2	1	2	2	3	4	4	2	4	2	35
23	Nur Faridah	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	38
24	Nuril Kaunaini	2	1	1	2	2	2	1	2	4	3	2	2	4	1	30
25	Pandu Roy G	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	32
26	Putri Fatmawati	1	1	4	2	2	2	1	1	4	4	4	2	4	1	33

Dengan demikian kita jumlah jawaban “Setuju” 5,6% dan yang “Tidak Setuju” serta “Sangat Tidak Setuju” 94,4%.

Dapat kita simpulkan bahwa dari angket dengan sampel 36 responden bahwa rata-rata siswa menggunakan gadget tidak untuk media social atau chatting, serta tidak juga untuk hiburan. melainkan untuk kegiatan lain seperti, mengerjakan tugas lewat *gadget* melalui google, chrome, ataupun youtube.

2. Bentuk-bentuk sikap sosial siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dll.

Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Kecenderungan penyalahgunaan terhadap *gadget* akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari *gadget* mereka, mereka

d) Nilai koefisien regresi variabel X (Penggunaan Gadget) 0,188, berarti bahwa setiap perubahan 1% variabel X maka nilai variabel Y akan bertambah 0,188.

Selanjutnya Uji Hipotesis, diketahui bahwa criteria pengambilan keputusan Uji Hipotesis sebagai berikut :

Jika Signfikansi $< 0,05$ maka H_a diteima dan H_0 ditolak, yang berarti Penggunaan gadget berpegaruh terhadap Sikap Spiritual.

Jika Signfikansi $> 0,05$ maka H_0 diteima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan gadget tidak berpegaruh terhadap Sikap Spiritual.

Dari tabel di atas diketahui bahwa kolom (sig) Penggunaan gadget bernilai 0,250 yang berarti signifikansinya $< 0,05$ maka dapat kita ambil kesimpulan :

H_0 diteima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan gadget tidak berpegaruh terhadap Sikap Spiritual

DAFTAR PUSTAKA

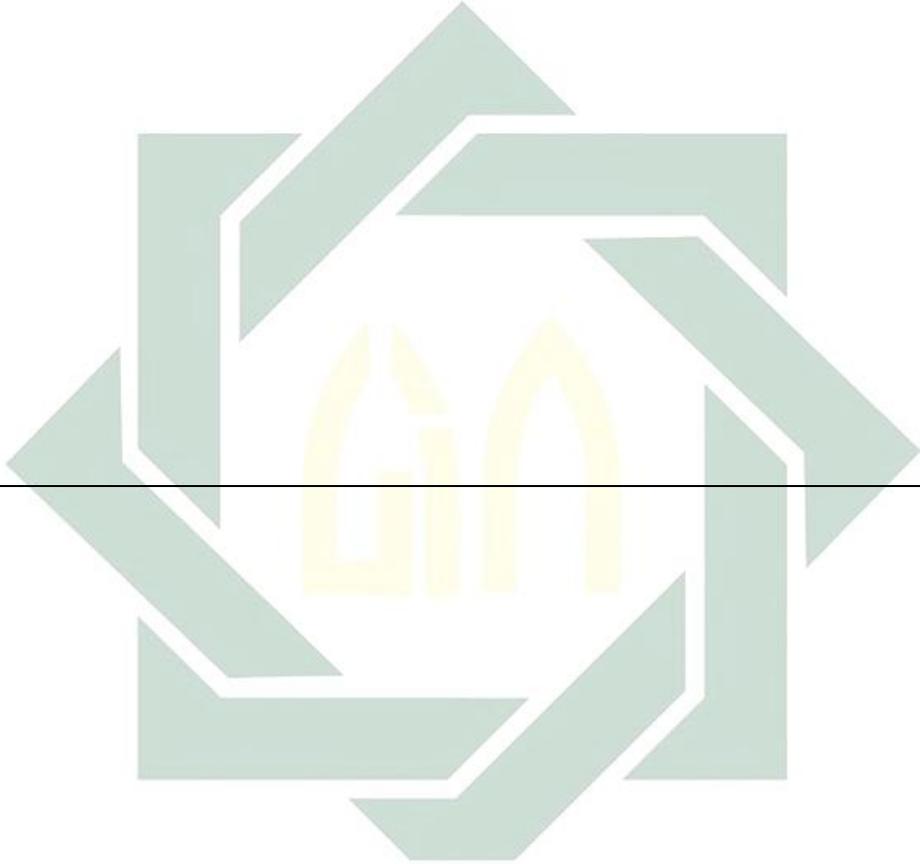
- A, Yani, *Mindset Kurikulum*, (Bandung: Alfabet, 2013).
- Abduh, Syekh Muhammad, *Risalah Tauhid*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1963)
- Amin, Ahmad, *Etika, Alih Bahasa K.H. Ahmad Ma'ruf*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1983)
- Ansyori Hafi, *Dasar-dasar Ilmu Jiwa Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1999)
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006)
- Ash-Shadiq, Imam Ja'far, *Lentera Illahi*, (Bandung: Mizan, 1997)
- Azwar Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003)
- Balitbang, *SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013)
- Budyatna, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Salemba, 2005)
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Surabaya: CV. Pustaka Agung Harapan, 2006)
- Depdiknas, *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2007)

- Sukidi, *Rahasia Sukses Hidup Bahagia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002)
- Syarif Nurlaelah, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (e-Journal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015)
- T R Widyatun, *Ilmu Perilaku*, (Jakarta: CV, Sagung Seto, 1999)
- Tasmara Toto, *Kecerdasan Rohaniah Transcendental Intelegensi*, (Jakarta: Gema Insan Press, 2001)
- Thomas Lickona, *Educating for Character, Mendidik untuk Membentuk Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Trijino Rachmat, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015)
- Utaminingsih Ina Astari, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*, 2006
- W A Gerungan, *Psikologi Umum*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2004)

5.	Saya menggunakan gadget kurang dari 1 jam perhari					
6.	Saya menggunakan gadget sebagai media sosial, seperti chatting WhatsApp, Instagram, Twitter, dll.					
7.	Saya menggunakan gadget sebagai hiburan saya, seperti bermain games, mendengarkan musik, dll.					

Bagian II

No	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju	
1.	Saya merasa senang ketika menggunakan gadget					
2.	Saya lebih senang bermain gadget daripada bermain dengan teman					
3.	Saya pernah merasa pusing ketika bermain gadget					
4.	Saya mempunyai mata minus dan akan bertambah ketika saya bermain gadget					
5.	Saya tidak mempunyai mata minus					
6.	Saya terobsesi ingin membeli gadget keluaran terbaru					
7.	Saya selalu menempatkan gadget di samping atau di dekat kepala sebelum tidur					
8.	Saya menyempatkan diri untuk melihat gadget sebelum tidur					
9.	Saya merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain gadget					
10.	Saya tidak bisa hidup tanpa gadget					
11.	Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika asyik menggunakan gadget					
12.	Saya merasa dengan adanya gadget bisa mendapatkan ide-ide kreatif dari internet					
13.	Saya merasa gadget membuat saya lebih aktif dalam media sosial					

14.	Saya merasa gadget membuat saya mempunyai banyak teman di media sosial				
					

Bagian III

No	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju	
1.	Saya berfikir gadget tidak mengganggu shalat 5 waktu saya					
2.	Saya selalu memanfaatkan gadget untuk membaca al-Qur'an online					
3.	Saya sering ketiduran dengan gadget daripada ketiduran saat mengaji					
4.	Saya sering mencari info doa-doa dari gadget					
5.	Saya sering mencari info dzikir dari gadget					
6.	Saya lebih memilih berdzikir daripada bermain gadget					
7.	Saya memiliki lagu-lagu religi di gadget					
8.	Saya senantiasa berdzikir dan berdoa setelah melakukan shalat					
9.	Saya tidak pernah berdzikir setelah melakukan shalat					
10.	Saya lebih mementingkan gadget daripada menjalankan shalat 5 waktu terlebih dahulu					
11.	Saya lebih mementingkan gadget daripada berdzikir dan berdoa setelah shalat					
12.	Dengan gadget membuat saya semangat beribadah					
13.	Dengan gadget membuat saya malas beribadah					
14	Saya mempunyai gadget yang berisi aplikasi islami					

