



UIN SUSKA RIAU

No. 4886/BKI-D/SD-S1/2021

**PENGARUH PEMAKAIAN GADGET TERHADAP SIKAP
KEAGAMAAN REMAJA DI SMPN 3 TELUK KUANTAN
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Hak cipta milik UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil penelitian, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

RISKI ALFARIZI
NIM: 11740214124

UIN SUSKA RIAU

**JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

PEKANBARU

1441 H/2021 M



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و علم الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION**

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.18 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@pekanbaru-ndo.net.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : RISKI ALFARIZI
Nim : 11740214124
Judul Skripsi : **PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP KEAGAMAAN REMAJA DI SMPN 3 TELUK KUANTAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Program Studi

Listiawati Susanti, S.Ag., MA
NIP. 197207122000032003

Pembimbing,

Dr. Miftahuddin, M.Ag
NIP. 19620403199 703 1 002



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrandas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Riski Alfarizi
NIM : 11740214124
Judul : pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMPN 3 Teluk kuantan kabupaten kuantan singingi

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada:

Hari : jumat
Tanggal : 13 Agustus 2021

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 13 Agustus 2021

Dekan,

Imron Rosidi, S.Pd., MA., Ph.D
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I

Zulamri, S.Ag, MA
NIP. 197407022008011009

Penguji III

Nurjanis, MA
NIP. 1969092720090120003

Sekretaris/ Penguji II

Rosmita, M.Ag
NIP. 197411132005012005

Penguji IV

Rahmad, M.Pd
NIP. 19781212201101 1006

- a. Pengujian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengujian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Dosen Penguji Pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikutini:

Nama : Riski Alfarizi
NIM : 11740214124
Judul : Pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap Keagamaan Remaja di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 05 Februari 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan Menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 05 Februari 2020

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,



Listiawati Susanti,S.Ag,MA
NIP. 19720712200032003

Penguji II,



196909052014112001
NIP.19690902199503 2 001



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jln. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuah Madani Tampan – Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051

Fax. 0761-562052 Web: <https://fdk.uin-suska.ac.id/> Email: fdk@uin-suska.ac.id

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama :Riski ALlfarizi

NIM : 1174o214124

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini yang berjudul : “**pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMPN 3 Teluk kuantan kabupaten kuantan singingi**” adalah benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari Skripsi tersebut.

Pekanbaru, 2021

buat Pernyataan,



Riski Alfarizi
NIM. 11740214124



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و علم الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.18 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. 0761-562223
 Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id. E-mail: iain-sq@pekanbaru-indo.net.id

Pekanbaru, 01 Juni 2021

Dosen Pembimbing Skripsi

Nomor	: Nota Dinas	Kepada Yth,
Lampiran	: 5 (Eksemplar) Skripsi	Dekan
Hal	: Pengajuan Ujian Skripsi	Fakultas Dakwah dan
Komunikasi	Riski Alfarizi	Di Pekanbaru

Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan pemeriksaan atau perubahan seperlunya guna kesempurnaan skripsi ini, maka kami sebagai pembimbing skripsi saudara **Riski Alfarizi, NIM. 11740214124** dengan judul **"Pengaruh gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMPN 3 Teluk kuantan kabupaten kuantan singingi"** telah dapat diajukan untuk mengikuti ujian Munaqasah guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian Munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian surat pengajuan ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Dr. miftahuddin, M.Ag
 NIP.196204031997031002

ABSTRAK

Riki affarizi (11740214124): Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Sikap Keagamaan Remaja di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan pada remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan kabupaten kuantan singingi. Metode penelitian ini yang digunakan adalah metode kuantitatif. Untuk teknik pengambilan sampel, populasi yang digunakan adalah remaja kelas VIII 1 Teluk Kuantan. Dengan menggunakan metode *cluster sampling* (area sampling) ditentukan sampel sebanyak 26 remaja. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan metode angket (kuesioner) wawancara dan observasi. Hasil uji variabel sikap keagamaan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (0,388) maka variabel sikap keagamaan valid. Uji koefisien determinasi (R^2) 0,102 (10,2%), hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan regresi sederhana yang didapatkan dimana variabel independent yaitu sikap keagamaan remaja sebesar 10,2%. Sedangkan sisanya 89,8% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah korelasi product moment dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,968 < 2,032$. Selain itu, variabel gadget *smartphone* memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Sehingga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget *smartphone* terhadap sikap keagamaan remaja di SMPN teluk kuantan kabupaten kuantan singingi.

Kata kunci: Gawai, Sikap Keagamaan, Remaja

- © H a k c i p t a r i k i j n s i k a f a u State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau melakukan tindakan apapun yang melanggar hak cipta dari penulis.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Riski alFarizi (11740214124): The Effect of Gadget Use on Youth Religious Attitudes at SMPN 3 Teluk Kuantan Kuantan Singingi Regency

The purpose of this research is to see how using gadgets affects religious attitudes in teenagers at SMP N 3 Teluk Kuantan, Kuantan Singing District. The quantitative research method was used in this study. The population for the sampling technique is the youth of class VIII 1 Teluk Kuantan. A sample of 26 teenagers was ascertained using the cluster sampling method (area sampling). The author used a questionnaire (questionnaire), an interview, and observation to collect data. If the religious attitude variable's test results are $t_{count} > t_{table}$ (0.388), the religious attitude variable is valid. The coefficient of determination (R^2) is 0.102 (10.2 percent), indicating that by using simple regression, where the independent variable is the religious attitude of teenagers, a 10.2 percent increase is obtained. The remaining 89.8 percent is influenced by factors outside of the study. The data analysis techniques used in this study are product moment correlation and the t test. According to the research findings, $t_{count} > t_{table}$, which is 1,968 2,032. Furthermore, the smartphone device variable has a significance/probability level of 0.057 0.05, indicating that it is not significant. As a result, there is no powerful effect of smartphone devices on teenagers religious attitudes at SMPN 3 Teluk Kuantan, Kuantan Singing Regency.

Keywords: *Gadget, Religious Attitudes, Teenagers*

1. Hak cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang menyalin, menduplikasi, atau menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari UIN Suska Riau.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamduillahrabibil'alamiin Puji syukur kepada Allah subhanahu wa ta'ala dengan limpahan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat beriring salam teruntuk baginda Rasul yakni Muhammad shalallahu 'alaihi wa sallam, yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga kita termasuk generasi akhir zaman yang mencintai beliau dengan terus berusaha mengamalkan risalah agama yang telah disampaikannya.

Dalam kesempatan yang berbahagia dipenuhi dengan kebesaran Allah yang maha kuasa tidaklah sesuatu terjadi melainkan atas izin-Nya, terwujudlah bagi penulis sebuah karya ilmiah/skripsi. Tentunya dalam penulisan skripsi dan penelitian ini ada pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada pihak yang telah membantu, yaitu kepada :

1. Bapak tercinta Kastion dan Ibu tersayang Dermiati yang dengan tulus dan tidak henti-hentinya memberikan do'a, motivasi, dukungan penuh baik moril maupun material selama penulis kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Semoga bapak dan ibu selalu dalam lindungan rahmat dan karunia-nya.
2. Prof. Dr. Suyitno, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan Wakil Rektor I Dr. H.Suryan A. Jamrah, MA, Wakil Rektor II Dr. H. Kusnadi, M.Pd, Wakil Rektor III Drs. H. Promadi, MA, Pd.D
3. Dr. Nurdin, MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan Wakil Dekan I Dr. Masduki, M.Ag, Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, M.Si, Wakil Dekan III Dr. Azni, M.A



4. Zulamri, S.Ag, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rosmita, M.Ag, selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Dr. Miftahudin, M.Ag selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan dan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Rasdanelis, S.Ag, SS, M.Hum selaku Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Karyawan/i Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah berusaha memberikan pelayanan yang baik.
- Kepada pihak sekolah SMPN 3 Teluk Kuantan, selaku tempat penelitian yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
- Segenap keluarga penulis, terkhususnya kepada abang penulisi yaitu Rayondra yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi, dan juga do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Kepada semua teman-teman dan sahabat yang selalu mendampingi penulis, berjuang bersama-sama hingga akhir skripsi ini dan juga teman-teman yang selalu menghibur penulis, yang selalu mendengar keluh kesah, yang selalu memberikan dukungan yaitu Debi Julharianda, Aldi wiranata, Husnul akhlar SE, Terimakasih telah membantu dan memberikan semangat berupa pengalaman maupun teladan kepada penulis. Semoga Allah Subhanahu wa ta'ala membalas kalian semua dengan kebaikan yang melimpah baik di dunia ini terlebih di akhirat kelak, Aamiin.



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

13. Teman-teman terbaik dan seperjuangan. Mahasiswa-mahasiswi Jurusan Bimbingan Konseling Islam Angkatan 2017.

14. Seluruh sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang dekat maupun yang jauh yang selalu memberikan motivasi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu dengan ketulusan dan kerendahan hati menerima masukan berupa kritik dan saran dari berbagai pihak. Semua masukan tersebut akan penulis jadikan sebagai rujukan untuk berkarya lebih baik dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat oleh setiap pihak yang membacanya.

Pekanbaru, Juni 2021
Penulis

RISKI ALFARIZI
NIM. 11740214124

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah	3
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TEORI	
A. Landasan Teori	8
1. Gadget.....	8
a. Pengertian Gadget.....	8
b. Dampak Positif Gadget.....	9
c. Dampak Negatif Penggunaan Gadget.....	11
d. Pengaruh Gadget.....	14
2. Sikap Keagamaan Remaja	15
a. Faktor Yang Mempengaruhi Sikap	
Keagamaan Remaja	18
b. Pengertian Remaja.....	20
3. Kajian Terdahulu	21
4. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel.....	23
a. Definisi Konseptual.....	23
b. Definisi Operasional	23
5. Kerangka Berpikir	24
6. Hipotesis	26



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	27
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi Dan Sampel.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Pengolahan Data Dan Analisis Data	29

BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Profil SMPN 3 Teluk Kuantan	34
B. Visi SMPN 3 Teluk Kuantan.....	34
C. Misi SMPN 3 Teluk Kuantan	34
D. Struktur Penjamin Mutu SMPN 3 Teluk Kuantan.....	35

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Koresponden	36
B. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
C. Data Responden Berdasarkan Usia.....	36
D. Tabulasi Angket Gadget	37
E. Tabulasi Sikap Keagamaan Remaja	43
F. Hasil Observasi.....	50
G. Hasil Wawancara	51
H. Pengajuan Analisis Dan Pengajuan Hipotesis	54

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi dan Sampel	27
Tabel 3.2	Skor Item Alternatif Jawaban Responden	30
Tabel 3.3	Klasifikasi skor angket	30
Tabel 4.1	Destribusi responden berdasarkan jenis kelamin Jenis kelamin	36
Tabel 4.2	Distribusi responden berdasarkan usia Usia (tahun)	36
Tabel 4.3	Saya mempunyai handphone gadget	37
Tabel 4.4	Saya membawa gadget setiap hari	37
Tabel 4.5	Saya membawa gadget kemana saja	38
Tabel 4.6	Gadget sangat bermanfaat bagi kehidupan saya	38
Tabel 4.7	Saya mengoperasikan gadget setiap hari	39
Tabel 4.8	Saya berjalan menunduk memainkan gadget	39
Tabel 4.9	Saya menggunakan gadget untuk menelepon seseorang	39
Tabel 4.10	Saya menggunakan gadget untuk mengirim pesan kepada seseorang	40
Tabel 4.11	Saya keseharian asyik dengan gadget dari pada lingkungan sekitar	40
Tabel 4.12	Saya menggunakan gadget untuk bermain game online	41
Tabel 4.13	Saya bermain game online tidak kenal waktu	41
Tabel 4.14	Saya menggunakan gadget untuk bisnis online	41
Tabel 4.15	Saya menggunakan gadget untuk mengakses media sosial ...	42
Tabel 4.16	Saya menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas	42
Tabel 4.17	Saya selalu berfoto sebelum makan lalu di upload ke sosial media	43
Tabel 4.18	Saya menggunakan gadget untuk menghafal ayat suci alqur'an	43
Tabel 4.19	Saya melihat-lihat gadget membuka hapalan saya yang kurang lancar	44
Tabel 4.20	Saya keluar malam minggu atau hari libur untuk pacaran ...	44
Tabel 4.21	Saya pacaran menggunakan gadeget	45

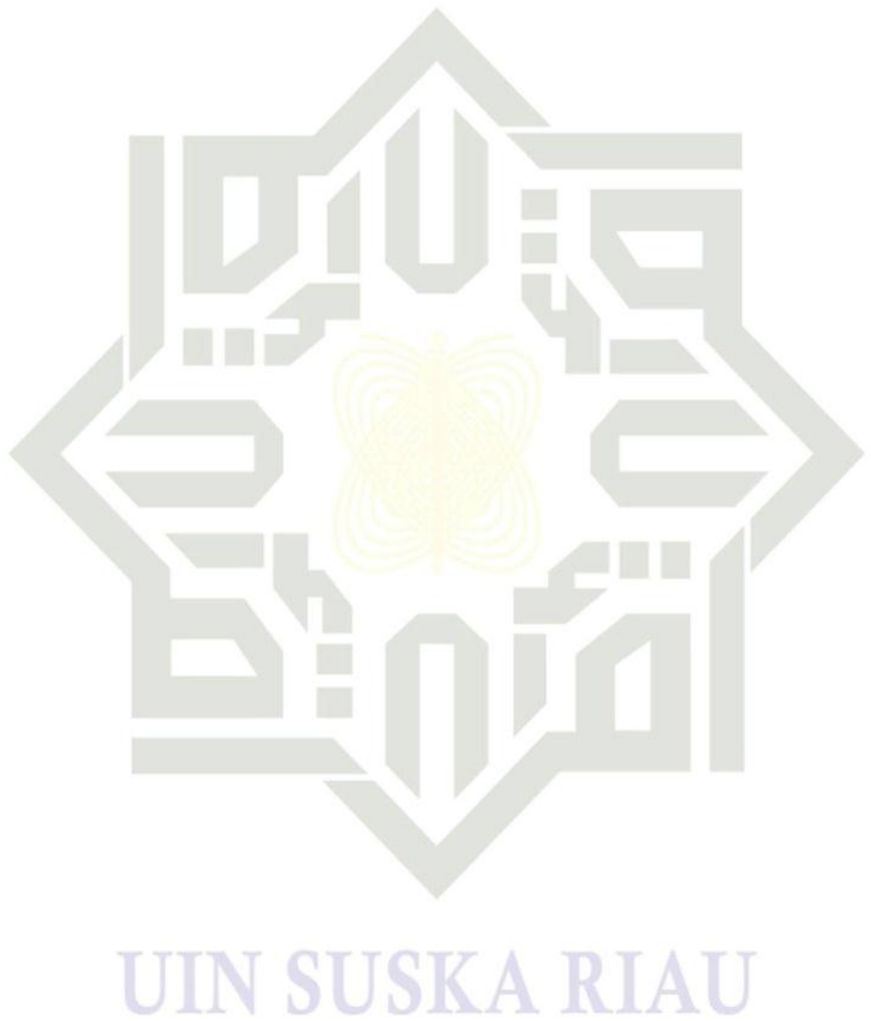


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mentip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.22	Saya memainkan gadget saat berkumpul dengan teman atau keluarga	45
Tabel 4.23	Saya selalu mem-buly teman di sekolah	45
Tabel 4.24	Saya menyelesaikan masalah dengan kekerasan	46
Tabel 4.25	Saya sangat hormat kepada guru dan mencium tangannya ketika jumapa	46
Tabel 4.26	Saya sangat kesal ketika sholat subuh terlambat	47
Tabel 4.27	Saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar	47
Tabel 4.28	Saya menggunakan gadget untuk mengakses situs dewasa ..	47
Tabel 4.29	Saya bertegur sapa dengan teman	48
Tabel 4.30	Saya suka berbicara kotor	48
Tabel 4.31	Saya sangat marah ketika sedang bermain gadget diganggu teman atau disuruh orang tua	49
Tabel 4.32	Saya berpapasan dengan orang tua menundukan kepala	49
Tabel 4.33	Hasil observasi	50
Tabel 4.34	Hasil uji variabel gadget smartphone	55
Tabel 4.35	Hasil uji variabel sikap keagamaan remaja	56
Tabel 4.36	Hasil uji realibilitas variabel gadget smartphone Realibility statistics	57
Tabel 4.37	Hasil uji realibilitas variabel gadget smartphone Realibility statistics	57
Tabel 4.38	Hasil uji homogenitas Test of homogenitas of variances	59
Tabel 4.39	Hasil uji korelasi product moment pearson corelations	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	26
Gambar 4.1 Struktur penjamin mutu SMP N 3 teluk Kuantan	35



Hak Cipta dan Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari. Karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi keharusan untuk menyuati atau menguasai teknologi, dengan teknologi semua aktifitas manusia yang rumit menjadi mudah.

Akan tetapi dengan perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan tersendiri dalam kemajuan teknologi pada saat ini. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang. Sepertinya *gadget, gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada para remaja. Sekarang ini yang menggunakan *gadget* hampir dari semua kalangan, tidak dari kalangan dunia kerja saja yang telah memiliki *gadget* tapi dari anak-anak remaja dan dewasa.

Kita lihat di zaman sekarang ini bahwa *gadget* itu merupakan suatu alat yang sangat dibutuhkan oleh para remaja tapi bukan untuk hal-hal yang positif melainkan ke hal yang negatif. Di sini saya akan meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi. Sekarang ini para remaja sudah bergantung terhadap *gadget* itu sendiri, sering merasa ketinggalan ketika *gadget* itu ketinggalan atau lupa terbawa, dengan terus menerus menggunakan *gadget* yang dimilikinya lama kelamaan remaja menjadi kurang peduli terhadap lingkungan mereka sendiri dan berdampak pada nilai-nilai keagamaan mereka.¹

¹ Ramawati, memahamai perkembangan jiwa keagamaan pada anak dan remaja. Sadam S, gadget memengaruhi perilaku social. (http : www.academia.edu/11522586/GADGET_PRILAKU_SOSIAL



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apa lagi remaja jaman sekarang yang lebih *up to date* dengan *gadget* yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih banyak remaja yang menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*. jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka sangat sulit bagi remaja untuk melepaskan kecanduan tersebut. akibatnya remaja jaman sekarang lebih asik dengan *gadget*nya dibandingkan dengan orang tuanya atau teman sebayanya. ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengelurkan isi hatinya di jejaring sosial menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya. dan tidak sedikit bagi remaja untuk mencari informasi yang tidak seharusnya.

Remaja juga banyak yang menghabiskan waktu untuk bermain game di *gadget* mereka. Banyak remaja kita lihat di jalan atau ditempat yang lainnya lebih mementingkan *gadget* mereka dibandingkan lingkungan sekitar mereka, remaja tersebut sedang bersama keluarga atau teman teman sebayanya tak luput dari tangannya itu memegang *gadget* yang dimilikinya. terkadang kita juga suka melihat remaja ataupun orang dewasa yang sedang mengendarai kendaraan tapi tangannya sibuk memegang ponsel atau *gadget* lainnya, ada yang mungkin sambil menelepon ataupun chatting.

Kini kehidupan sosial remaja lebih terpengaruh oleh teknologi. lebih sering remaja berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir remaja terhadap sesuatu diluar hal tersebut, para remaja akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. *Gadget* tersebut akan dirasa bagi beberapa para remaja dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, terkadang para remaja cenderung menggunakan *gadget* tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena para remaja tersebut memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini penting untuk dikaji agar mengetahui besarnya dampak terhadap sosial dan spiritual bagi remaja.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ketika anggapan dunia maya lebih penting dibanding dunia nyata para remaja tidak menyadari bahwa “yang jauh mendekat dan yang dekat pergi menjauh” artinya seseorang dengan jarak yang jauh akan dekat, keluarga dan lingkungan sekitarnya akan terasa jauh. hal ini yang menjadi perhatian peneliti dalam penggunaan gadget dikalangan khususnya remaja atau siswa-siswi di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi yang sejatinya masih termasuk dalam lingkungan spiritual yang cukup bagus. dalam hal ini peneliti juga ingin mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja atau siswa/i di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi tersebut.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dalam memahami judul proposal skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penegasan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul tersebut.

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud disini adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

2. Akhlak

Berarti budi pekerti, perangai, tingkahlaku atau tabiat, dari pengertian ini akhlak bukan saja norma yang mengatur hubungan antara sesama manusia, tetapi juga norma yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan dan bahkan dengan alam semesta.²

3. Penggunaan gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi remaja. Remaja yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. malas mengerjakan rutinitas sehari-hari karena sedang

²Muhamad sayyid Muhammad Az Za'balawi, Pendidikan remaja antara islam dan ilmu jiwa, Jakarta: (gema insani press, 2007)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

asyik menggunakan *gadgetnya*. lebih mengkhawatirkan lagi jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau tidak mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan. Ada beberapa perilaku remaja terkait dengan *gadget* ini yang harus diwaspadai yaitu:

Ketika keasyikan dengan *gadget* remaja jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.

remaja tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.

remaja cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *game*.

para remaja berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain *gadget*.

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkemebangan remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan, diantaranya adalah:

1. Waktu terbuang sia-sia.

Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya. *Ibnul Qoyyim rahimahullah mengatakan, "Waktu manusia adalah umurnya yang sebenarnya, waktu tersebut adalah waktu yang dimanfaatkan untuk mendapatkan kehidupan yang abadi dan penuh kenikmatan dan terbebas dari kesempitan dan azab yang pedih. Ketahuilah bahwa berlalunya waktu lebih cepat dari berjalannya awan (mendung). Barangsiapa yang waktunya hanya untuk ketaatan dan beribadah pada allah, maka itulah waktu dan umurnya yang sebenarnya. Selain itu tidak dinilai*



sebagai kehidupannya, namun hanya teranggap seperti kehidupan binatang ternak

2. Perkembangan otak

Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.³

وَاعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۗ وَاذْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ كُنْتُمْ أَعْدَاءً فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَى شَفَا حُفْرَةٍ مِّنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُم مِّنْهَا ۚ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ

Artinya: Dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai, dan ingatlah akan nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa Jahiliyah) bermusuh-musuhan, maka Allah mempersatukan hatimu, lalu menjadilah kamu karena nikmat Allah, orang-orang yang bersaudara; dan kamu telah berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari padanya. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu, agar kamu mendapat petunjuk. (QS. Ali 'Imran [3]: 103)

4. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³kansius, Isme-isme dalam etika: dari A sampai Z (Yogyakarta: penerbit kansius 1997)
hadist Riwayat abu daud, lihat sayyid sabiq, fiqh sunnah jilid 1, ter. Ahmad shiddiq, Lc, dkk
(Jakarta: Pena pundi Aksara



atau menyendiri dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belu waktunya dilihat oleh para remaja. Banyak remaja yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik pada remaja tersebut.

Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pemakaian *Gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi.

Tujuan penelitian

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemakaian *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi.

Manfaat penelitian

1. Secara topik
 - a). Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN sultan sarif kasim riau pekan baru mengenai pengaruh pemakaian *gadget* terhadap keagamaan remaja
 - b). Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya
 - c). Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh pemakaian *gadget* terhadap keagamaan remaja.

Secara Praktis

- a). Bagi penulis adalah untuk dapat mengetahui pengeruh pemakaian *gadget* terhadap kegamaan siswa atau remaja.
- b). Bagi pihak lain dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik, bagi para peneliti maupun orang-orang atau instasi yang menerapkan hasil penelitian tersbut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c). Bagi guru dan orang tua untuk selalu memperhatikan siswa dan putra putrinya terutama tentang pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan mereka

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagikan menjadi 5(lima) bab yang masing-masing bab terdiri dari berbagai sub pendukung. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan , masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang kajian teori, kajian terdahulu, definisi konseptual variabel dan operasional variable

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, instrument penelitian

BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Bab ini akan diuraikan berdirinya SMPN 3 Teluk kuantan, visi misi, struktur penjamin sekolah

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan kesimpulan atas hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang membangun bagi objek penelitian agar bisa lebih baik lagi untuk kedepannya.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya berbeda. *Gadget* dapat memuat kebutuhan apapun, sedangkan alat elektronik lainnya seperti *Hanphone*, *leptop*, *camera*, dan alat lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat.⁴

Dari perkembangan tersebut, muncul *Game Online* yang dimana sebuah inovasi permainan seperti *mobile legend* dan *free fire* yang didukung dengan media internet. Bermain *Game Online* kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. tidak terkecuali dengan remaja. Sebagaimana remaja lebih memilih kegiatan dengan *Gadgetnya* dan bermain *game online* dari pada bermain dengan teman-temannya. karena *handphone* yang dimiliki remaja sangat canggih jadi sangat rentan digunakan yang belum seharusnya remaja lihat dari aplikasi-aplikasi yang ada.

Dari kegiatan tersebut remaja sering meninggalkan tugasnya sehari-hari termasuk dalam melaksanakan ibadah shalat. adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. artinya

Artikelbagus,pengertian arti gadget,2013,(<http://www.irenki.com/2013/09/pengertian-arti-gadget/>) tgl 1 januari,2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari hari kehari *gadget* selalu dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup lebih praktis. contoh gadget misalnya handphone. klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* yang berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara dibelahan dunia. Selain berfungsi untuk menerima panggilan, menurut Gury B thomas J dan misty E smartphone (*gadget*) adalah telepon yang bisa dipakai yang bisa menyediakan fungsi personal digital asistanst (PDA),seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat,kulkulator,dan lain-lain.⁵

b. Dampak Positif Gadget

Menurut Nuhman Mahfud dan Aprlia Wulansari bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa gadget di lingkungan akan memudahkan memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Gadget juga dianggap sebagai teman saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, gadget dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁶

Sedangkan menurut Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya.

Dampak positif dari kemajuan teknologi pada pola perilaku masyarakat:

⁵ kursiwati, dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa semester v(lima) jurusan IPS fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan (FTIK) uin sarif hidayatullah jakarta” skripsi pada sekolah sarjana uin sarif hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2016, tidak dipublikasikan.

⁶ Nurlaelah syarif, pengaruh perilaku pengguna smartphone terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK IT Airlangga samarinda, (ejurnal ilmu komunikasi univ. mulawarman, 2015)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Perbedaan kepribadian pria dan wanita.

Semakin besar porsi wanita yang memegang posisi sebagai pemimpin, baik dalam dunia pemerintahan maupun dalam bidang bisnis.

- 2) Meningkatkan rasa percaya diri

Perkembangan dan kemajuan ekonomi telah meningkatkan rasa percaya diri dan ketahanan diri sebagai suatu bangsa akan semakin kokoh.

- 3) Pola interaksi manusia yang berubah

Kehadiran komputer pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas telah merubah pola interaksi keluarga.

Perkembangan dunia iptek yang demikian pesatnya yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia.

Pengembangan iptek dianggap sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Iptek tidak mengenal moral kemanusiaan, oleh karena itu iptek tidak pernah bisa menjadi standar kebenaran ataupun solusi dari masalah-masalah kemanusiaan.

Berikut ini ada beberapa hal yang memberikan dampak positif kemajuan teknologi terhadap perilaku manusia:

- 1) Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan dunia. Dalam hal ini dengan adanya gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki gadget kita.

- 2) Menambah pengetahuan

Dalam hal ini pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita contoh aplikasi : detik, Kompas.com, dll

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Menambah teman.

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan ahir-ahir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki

4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat dapat memudahkan siswa dan guru mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran.

5) Mempermudah melaksanakan tugas-tugas.

Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karna adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usaha yang lebih baik lagi. Dengan demikian gadget sebenarnya diciptakan dengan banyak manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah pekerjaan kita.

6) Remaja yang menggunakan gadget cenderung lebih kreatif.

Berkembangnya imajinasi pada anak atau remaja melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imjinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Menurut Dr. kajl Hansen dari swedia mengambil kesimpulan bahwa orng yang memakai gadget terlalu lama akan menyebabkan pusing, keletihan, dan iritasi kulit. Sedangkan menurut Kristen lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat gadget dalam durasi lama leher dan pundak akan terkena efeknya. Dan hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa dampak negatif dari pengguna gadget yang dialami siswa berupa malas beraktifitas, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, kosentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya, bahkan kesehariannya sibuk dengan gadget dan tidak mempedulikan kewajiban mereka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gadget selain memiliki rasa positif juga terdapat dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat yaitu:⁷

1) Ketergantungan

Media gadget baik itu gadget informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan gadget yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan terasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini akan berakibat pada hubungan dia dengan orang lain akan menurun. Kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi di internet dari pada berbincang dengan keluarga dan para sahabatnya. Dan cenderung untuk kurang interaksi terhadap lingkungan luar.⁸

2) Antisosial behavior

Merupakan dampak negatif gadget yang disebabkan karna penyalagunaan gadget itu sendiri. Hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gadget yang ia gunakan. akibat yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang dilingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang.⁹

3) Merupakan dampak negatif gadget yang disebabkan karna

penyalagunaan gadget itu sendiri. Hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling

Juliadi, Penyebab penggunaan gadget pada remaja. Sikripsi. Tidak diterbitkan . fkip studi bimbingan konseling universitas riau kepulauan batam.

Gilbert Highest. Seni mendidik. Terjemahan sawastoyo, Jakarta: Bina Ilmu,2005.

Dekinus kogoya,(2015).Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat(studi pada masyarakat desa Piungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua).Jurnal Acta Diurnal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gadget yang ia gunakan. akibat yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang dilingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang.¹⁰

4) Terjadinya deindividuasi

Tindakan yang lebih parah akan terjadi apabila muncul anti sosial yang berbahaya seperti melakukan tindakan agresif untuk menyakiti orang lain dan memprovokasi seseorang untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain. Seperti kasus di bully dan di troll dengan terror agar melakukan bunuh diri, fasilitas video streaming melalui webcam tersebut digunakan pelaku trolling untuk menyuruh kedua remaja belasan tahun tersebut untuk melakukan aksi-aksi seksi, dimana keduanya tidak menyadari bahwa hal tersebut pornografi. keduanya terus mengalami deindividuasi atau kebingungan identitas.

5) Malas menulis dan membaca

Hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya anak atau remaja membuka video di aplikasi youtube anak atau remaja cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.

6) Dapat mengganggu kesehatan

Jelas dapat mengganggu kesehatan karena menimbulkan paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak mata pada anak atau remaja.

¹⁰ Sjarkawi, pembentukan kepribadian anak; peran moral intelektual, emosional dan social sebagai wujud integritas membangun jati diri, (Jakarta: PT. Bumi Aksara

d. Pengaruh Gadget

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Sebagian orang tua mungkin sudah menyadari tentang dampak maupun bahaya *gadget* bagi sikap keagamaan remaja. Bahaya *gadget* bagi sikap keagamaan remaja dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan perilaku, hingga depresi. remaja menjadi agresif dan mudah tersinggung jika orang tua tidak memberi mereka akses menggunakan ponsel atau *tablet*.
- 2) Tanda-tanda seorang remaja sudah kecanduan *gadget* yaitu penggunaan gadget dalam sehari bisa lebih dari 6-8 jam bahkan lebih dalam, dampak lain dapat mengubah perilaku remaja menjadi individualisme yaitu lebih senang bermain dengan ponsel daripada bermain dengan lingkungan sekitar.
- 3) Usia remaja adalah usia yang gampang sekali merasa asyik terhadap sesuatu, tidak terkecuali memainkan *smartphone*. Saking asyiknya *chatting* dengan teman atau pacar, membuat mereka sering bungkuk-bungkuk *chatting* sambil duduk menunggu sesuatu. Jika iya, segera hentikan jika tidak ingin nantinya bungkuk. Selain bungkuk, keseringan *chatting* di *smartphone* juga beresiko membuat jari kelingking bengkok.
- 4) Sudah bukan rahasia jika *smartphone* bisa menyebabkan kecanduan. Ada yang mau beranjak tidur pun masih saja memainkan *smartphone*. padahal banyak bahaya menggunakan *smartphone* saat akan tidur.
- 5) Bukan hanya mempengaruhi fisik, dampak buruk *smartphone* bagi remaja juga berakibat fatal pada otak. Meski belum ada bukti ilmiah tentang dampak radiasi *smartphone* terhadap otak manusia, namun *smartphone* bisa membuat daya ingat remaja menurun. hal ini karena remaja yang sering menggunakan *smartphone* akan mengandalkan *smartphonanya* untuk melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan penalaran, yakni merekam percakapan,

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencari apa-apa di *Google*, dan lainnya. Dampaknya otak tidak dilatih untuk terbiasa mengingat sesuatu jika terus menerus mengandalkan *smartphone*, sehingga daya nalar pun berkurang.

2. Sikap Keagamaan Remaja

Ramayulis mengutip pendapat s. nasution bahwa sikap adalah seperangkat kepercayaan yang menentukan preferensi atau kecenderungan tertentu terhadap suatu obyek atau situasi. Selanjutnya ramayulis menulis pendapat oemar hamalik bahwa sikap merupakan tingkat efektif yang positif atau negatif, yang berhubungan dengan obyek psikologis positif dapat diartikan senang, sedangkan negative berarti tidak senang atau menolak. Dengan demikian jelaslah bahwa sikap merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu untuk bertindak, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dalam pembentukan dan perubahan sikap. Yaitu dengan cara menerima atau menolak reaksi yang diberikan oleh obyek, sikap terhadap sesuatu atau obyek itu bisa bernilai positif dan dapat bernilai negative.

Secara psikologis, esensi pada sikap terdapat dalam beberapa komponen fungsi jiwa seseorang, yang bekerja secara kompleks dalam menentukan sikapnya terhadap sesuatu, yaitu pertama, komponen kognisi akan memeberikan jawaban tentang apa yang diberikan individu tentang obyek. Kedua, komponen efeksi dihubungkan dengan apa dirasakan oleh individu terhadap obyek, atau perasaan dalam diri seseorang terhadap obyek, misalnya perasaan senang, marah, benci, sayang, dan sebagainya.

Menurut bimo walgito sikap itu adalah merupakan faktor yang ada dalam diri manusia yang dapat mendorong atau menimbulkan perbuatan-perbuatan atau tingkah laku tertentu. Sikap remaja sangat rentan terpengaruh oleh pergaulan lingkungan dan di zaman modern ini remaja tidak bisa dilepaskan dengan kecanggihan teknologi seperti halnya pengaruh pemakaian *gadget* sangat luar bisa dampaknya.¹¹

¹¹ Ramayulis, psikologi agama, Jakarta: kalam mulia, IX, 2011

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sikap keagamaan remaja terdapat beberapa Faktor-faktor di antaranya: Sikap keagamaan remaja, bagaimana ia dapat bersosialisasi dengan orang sekitar, dan lingkungannya dengan baik, bagaimana ia harus bersopan santun, dan menghargai terhadap orang lain, menghormati orang tua, mempunyai rasa toleransi, dan lain sebagainya. Dan memberikan motivasi, bimbingan, pendidikan agama islam dan pembinaan kemandirian remaja tentang mengajarkan sholat lima waktu dengan rutin, menjalankan sunnah yang telah di contohkan nabi kita rasulullah saw, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, tanggung jawab, dan tidak lupa mengajarkan disiplin dan bertanggung jawab dalam setiap apa yang diperbuat.

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِ ذِي الْقُرْبَى وَيَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya, “Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran” (QS al-Nahl [16] ayat 90).

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Dalam QS al-hujat ayat 10 disebutkan juga “orang-orang beriman itu Sesungguhnya bersaudara. sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap allah, supaya kamu mendapat rahmat.

Pengaruh dalam menggunakan *gadget* terhadap sikap keagamaan di SMP N 3 kabupaten kuantan singingi. Pengaruh *gadget* dapat menjadikan remaja menjadi bermalas-malasan dalam hal yang menyangkut keagamaan. Diantaranya, sholat lima waktu sering

ditinggalkan, sholat tidak khusuk dikarenakan ingin cepat selesai, remaja juga bermalas-malasan untuk mengaji yang sebagaimana mestinya, bahkan terkadang suka membantah perkataan orang tua ketika orang tua meminta bantuan dan tidak sopan dengan yang lebih tua darinya. Karena sudah terkena pemakaian *gadget* yang sangat berlebihan bahkan suka tidak peduli dengan lingkungan disekitar yang ada disekelilingnya.¹²

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan sikap remaja yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- a. Waktu terbuang sia-sia, remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek, dan perkembangan lainnya.¹³
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengeskpresikan pikirannya.
- c. Banyak fiktur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan *gadget* akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka di akhir

¹² Yanita Ma'rufah, Manfaat Sholat Terhadap Kesehatan Mental Dalam Alqur'an, Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015

¹³ Amad Juntika Nurihsan dan Mubiar Agustin, Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja, Op. Cit

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman sebayanya.¹⁴

Faktor yang mempengaruhi sikap keagamaan remaja

- 1) Pertumbuhan Pikiran dan Mental
- 2) Perkembangan Perasaan (Emotion)
- 3) Sikap dan Minat (Attitude and interest)
- 4) Pertimbangan Sosial (Social Consideration)¹⁵

Hakekat bimbingan dan konseling islami adalah upaya membantu individu belajar mengembangkan fitrah iman dan atau kembali kepada fitrah iman, dengan cara memberdayakan (*empowering*) fitrah-fitrah (jasmani, rohani, nafs, dan iman) mempelajari dan melaksanakan tuntunan Allah dan rasulnya, agar fitrah-fitrah yang ada pada individu berkembang dan berfungsi dengan baik dan benar. Pada akhirnya diharapkan agar individu selamat dan memperoleh kebahagiaan yang sejati di dunia dan akhirat. Tujuan yang ingin dicapai melalui bimbingan dan konseling islami adalah agar fitrah yang dikaruniakan Allah kepada individu bisa berkembang dan berfungsi dengan baik, sehingga menjadi pribadi kaffah, dan secara bertahap mampu mengaktualisasikan apa yang diimaninya itu dalam kehidupan sehari-hari, yang tampil dalam bentuk kepatuhan terhadap hukum-hukum Allah dalam melaksanakan tugas ke Khalifahan di bumi, dan ketaatan dalam beribadah dengan mematuhi segala perintahnya dan menjauhi segala larangannya

Dengan kata lain tujuan konseling model ini adalah meningkatkan iman, Islam dan ikhsan individu yang dibimbing hingga menjadi pribadi yang utuh. dan pada akhirnya diharapkan mereka bisa hidup bahagia di dunia dan akhirat. Perkembangan jiwa agama pada usia remaja sangat dipengaruhi oleh perkembangan aspek psikologis mereka, yaitu

Soekidjo notoadmodjo, *Promosi Kesehatan teori dan aplikasi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011),
Muhamad Izzudin Taufiq, *At Ta'shil al Islam Lil Dirasaat an Nafsiya: Panduan Lengkap dan Praktis Psikologi Islam* Terj. Sari Nurulita, (Jakarta: Gema Insani Press, 2006)

pertumbuhan mental dan pikiran, pertimbangan sosial, pertimbangan perasaan dan pertimbangan sikap dan minat pada remaja.

QS al Baqarah: 45

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ

Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. dan Sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu',

QS al Isra: 70

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى كَثِيرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا

dan Sesungguhnya telah kami muliakan anak-anak adam, kami angkat mereka di daratan dan di lautan kami beri mereka rezki dari yang baik-baik dan kami lebihkan mereka dengan kelebihan yang sempurna atas kebanyakan makhluk yang telah kami ciptakan.

QS al Mudatsir: 38

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِينَةٌ

tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya,

QS al Baqarah: 2

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya, petunjuk bagi mereka yang bertakwa.(QS al Baqarah: 2)

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa pada masa ini banyak terjadi kegoncengan dalam jiwa mereka. mereka terkadang mengikuti dan melakukan apa saja sesuatu yang mereka senangi, yang hal tersebut banyak bertentangan dengan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan masyarakat dan bahkan bertentangan dengan nilai-nilai agama. Berangkat dari fenomena tersebut, perlu diketahui bagaimana perkembangan agama pada masa murahiqah atau remaja ini. Sehingga potensi agama (fitrah) manusia yang cenderung untuk

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan kebaikan dan kebenaran benar-benar dapat dioptimalkan dan diaplikasikan dalam kehidupan remaja khususnya terkait perkembangan jiwa agama pada mereka.¹⁶

b. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya sering kali tidak terlalu jelas. masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa. Menurut Anna Freud, masa remaja juga dikenal dengan masa *storm and stress* dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi hal-hal pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi. Pada masa ini remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan dan sebagai akibatnya akan muncul kekecewaan dan penderitaan, meningkatnya konflik dan pertentangan, impian dan khayalan, pacaran dan percintaan, keterasingan dari kehidupan dewasa dan norma kebudayaan.¹⁷

Masa remaja merupakan masa untuk mencari identitas atau jati diri. Individu ingin mendapat pengakuan tentang apa yang dapat ia hasilkan bagi orang lain. Apabila individu berhasil dalam masa ini maka akan diperoleh suatu kondisi yang disebut *identity reputation* (memperoleh identitas). Apabila mengalami kegagalan, akan mengalami *identity Diffusion* (kekaburan identitas). masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan fisiknya.¹³ Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut Monks yaitu antara umur 12 – 21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir.

Kata remaja didefinisikan sebagai tahap perkembangan transisi yang membawa individu dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. dengan

¹⁶ Zakiah Drajat, Ilmu Jiwa Agama, Cet, XV, (Jakarta: Bulan Bintang, 1996)

¹⁷ Abdul Mujib, Jusuf Mudzakir, Nuansa-nuansa Psikologi Islam, cet, II, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kata lain masa remaja adalah perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa. anak-anak jelas kedudukannya, yaitu yang belum dapat hidup sendiri, belum matang dari segala segi, tubuh masih kecil, organ-organ belum dapat menjalankan fungsinya secara sempurna, kecerdasan, emosi, dan hubungan sosial belum selesai pertumbuhannya. hidupnya masih bergantung pada orang dewasa, belum dapat diberi tanggung jawab atas segala hal. Demikian pula masa dewasa memiliki kehidupan jelas, dimana pertumbuhan jasmani telah sempurna, kecerdasan dan emosi telah cukup berkembang, segala organ tubuh telah dapat menjalankan fungsinya dengan baik, telah mampu mencari rezeki untuk kepentingan dirinya, ia tidak bergantung lagi pada orang tua maupun orang lain. Ia telah dapat diberi tanggung jawab dan mampu memikul tanggung jawab tersebut.

Adapun masa remaja jika dilihat dari tubuhnya, ia telah seperti orang dewasa, jasmainya telah jelas berbentuk laki-laki atau wanita. organ-organnya telah dapat pula menjalankan fungsinya. dari segi lain ia sebenarnya belum matang, segi emosi dan sosialnya masih memerlukan waktu untuk berkembang menjadi dewasa. dan kecerdasanpun sedang mengalami pertumbuhan. Mereka ingin berdiri sendiri, tidak bergantung lagi pada orang tua atau orang dewasa lainnya, akan tetapi mereka belum mampu bertanggung jawab dalam soal ekonomi.¹⁸

3. Kajian Terdahulu

Muhammad taufik rahaman dalam skripsinya yang berjudul pengaruh penggunaan *gadget*, minat belajar dan kecerdesan emosional terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS Pada mata elajaran ekonomi di SMAN 1 kapanjen tahun ajaran 2016/2017 skripsi ini membahas tentang factor internal yaitu minat kecerdesan emosional serta factor eksternal penggunaan *gadget*. Jenis penelitian ini adalah eksplansi dengan

Syamsu Yusuf, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, cet, V, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan pendekatan kuantitatif yang lebih fokus pada minat belajar, kecerdasan emosional, terhadap hasil belajar siswa kelas XII IIS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 kepanjen tahun 2016/2017 tujuan penelitian ini untuk menganalisis bagaimana mana pengaruh penggunaan gadget, minat belajar, dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa kelas XII IIS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 kepanjen tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Dindin Syahyudin yang berjudul pengaruh *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. Penelitian ini tersebut menjelaskan bagaimana pengaruh *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi. Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-harinya tidak pernah lepas dari interaksi dengan manusia lain dan lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan atau kajian yang sedang diteliti. Kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini berupaya menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian deskriptif juga tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Penelitian ini diartikan melukiskan variabel satu demi satu secara berurutan.

Pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandan penelitian ini dilakukan oleh Siti Robikah, penelitian ini membahas tentang bagaimana pengaruh *gadget* pada perkembangan remaja di Yayasan Pandan.

Pengaruh penggunaan handphone terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi, jenis penelitian ini adalah field research atau penelitian lapangan, dilakukan oleh Nesy Arryani Fajrin (2013). Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah

bahwa remaja di peduhan II dukuh kilung yang memiliki handphone sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka. Mereka jadi malas untuk bersosialisasi, lunturnya jiwa sosial, menggeser jati diri mereka memiliki norma serta budi pekerti yang luhur bahkan kemerosotan moral sehingga menimbulkan pola pemikiran baru dalam kehidupan sehari-hari dan segi keagamaan mereka.

4. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

Definisi Konseptual

Definisi konseptual menjelaskan mengenai batasan variabel-variabel konsep yang hendak diukur dan diteliti dalam penelitian tersebut. Studi pada penelitian ini berisi kajian terhadap beberapa variabel yang secara konseptual dapat di definisikan sebagai berikut:

1) Variabel Independent (Bebas)

Variable independent adalah variabel yang dipengaruhi variabel terikat dan merupakan penyebab adanya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

2) Variabel dependent

Variabel dependent adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pembentukan karakter atau sikap keagamaan pada remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

Definisi Operasional

Definisi menyatakan esensi kegiatan yang dilakukan dalam memperoleh data di butuhkan oleh peneliti, definisi operasional dalam penelitian ini dapat dilihat dari judul penelitian, yaitu:

1) Pengaruh gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi, menjelaskan mengenai pengaruh pemakaian *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi. Remaja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi bermalas-malasan dalam hal yang menyangkut keagamaan. Diantaranya, sholat lima waktu sering ditinggalkan, sholat tidak khusuk dikarenakan ingin cepat selesai dalam mengerjakan sholat, remaja juga bermalas-malasan untuk mengaji yang sebagaimana mestinya, bahkan terkadang suka membantah perkataan orang tua ketika orang tua meminta bantuan dan tidak sopan dengan yang lebih tua darinya. Karena sudah terkena pemakaian *gadget* yang sangat berlebihan bahkan suka tidak peduli dengan lingkungan disekitar yang ada disekelilingnya.

- 2) Karakter relegius merupakan orang yang memiliki kepribadian sesuai dengan ajaran islam. Setiap perbuatannya berdasarkan ajaran -ajaran islam yakni melaksanakan yang hak dan meninggalkan yang bathil.

5. Kerangka Berpikir

Gadget adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal yang baru. 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*. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya kebaruan. artinya dari kehari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh *gadget* misalnya *handphone*.

Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan positif. Dampak negative penggunaan *gadget* adalah ketergantungan, pemborosan, tindak kriminal dan lain sebagainya. Sedangkan dampak positifnya adalah dapat menambah ilmu, menambah wawasan, banyak teman, metode pembelajaran baru dan kreatif.

Sikap keagamaan remaja adalah mental remaja sangat rentan terpengaruh oleh pergaulan lingkungan dan di zaman modern ini remaja

tidak bisa dilepaskan dengan kecanggihan teknologi seperti halnya pengaruh *gadget* sangat luar bisa dampaknya. sikap keagamaan remaja terdapat beberapa Faktor-faktor di antaranya : sikap keagamaan remaja, bagaimana ia dapat bersosialisasi dengan orang sekitar dan lingkungannya dengan baik, bagaimana ia harus bersopan santun dan menghargai terhadap orang lain, menghormati orang tua, mempunyai rasa toleransi, dan lain sebagainya. dan memberikan motivasi, bimbingan, pendidikan agama islam dan Pembinaan kemandirian remaja tentang mengajarkan sholat lima waktu dengan rutin, menjalankan sunnah yang telah di contohkan nabi kita rosulullah saw, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, tanggung jawab, dan tidak lupa mengajarkan disiplin dan bertanggung jawab dalam setiap apa yang diperbuat. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan remaja dapat digambarkan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 1. Dilarang pengutipan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 2. Dilarang mengutipkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gadget

Handphone

Dampak positif bagi remaja
 1. menambah wawasan
 2. remaja cenderung kreatif
 3. munculnya metode pembelajaran baru

Dampak negative bagi remaja
 1. Ketergantungan
 2. anti social behavior
 3. waktu terbuang sia-sia

Sikap keagamaan remaja
 1. bagaimana ia harus bersopan santun
 2. menghargai orang lain
 3. menghormati orang tua
 4. Menjadi malas-malasan menyangkut keagamaan

Pengaruh gadget terhadap sikap keagamaan remaja

6. Hipotesis

Hipotesis dalam sebuah penelitian adalah dugaan sementara dari problem yang terjadi. dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian secara ilmiah.

Berikut beberapa kemungkinan yang terikat dalam penelitian ini:

H₀ : Tidak ada pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuanatan kabupaten kuantan singingi.¹⁹

H_a : Terdapat pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk Kuantan kabupaten kuantan singingi dari hipotesis daiatas, maka penulis memberikan dengan sementara bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuanatan kabupaten kuantan singingi.²⁰

Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, Psikologi Perkembangan, Cet. I, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 47-56

Sugiono, metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif, Alfabeta Bandung: 2009

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian “pengaruh pemakaian *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi”, maka penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif, karena dalam penelitian ini peneliti mengukur pengaruh dari kedua variabel dan di tampilkan dalam bentuk angka.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 3 taluk kuantan kabupaten kuantan singingi, adapun waku penelitian ini di lakukan sejak tanggal dikelurkannya izin penelitian ini atau proposal telah di seminarkan.

C. Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah wilayah generelisasi yang terdiri atas: Obyek atau subjek yang mempunyai kualitas tertentu dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini remja atau siswa/i SMP N 3 taluk kuantan kabupaten kuantan singingi yang berjumlah 335 remaja. Dibwah ini data siswa/i atau para remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kunatan singingi.

Tabel 3.1

Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
VII	54	75	129
VIII	53	48	101
X	57	48	105
Jumlah	164	171	335

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua data yang ada pada populasi. Misalnya keterbatasan dana, waktu, dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.²¹

Apapun yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil harus betul-betul representatif (mewakili). Maka dari itu yang diambil sampel adalah kelas VIII yang berjumlah 26 remaja, dengan menggunakan metode *cluster sampling* (area sampling). Adalah teknik sampling daerah yang digunakan untuk menemukan sampel bila objek yang akan diteliti sumber data yang luas.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung dan pencatatan sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data-data mengenai pemakaian *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singing.²²
2. Angket ialah daftar pertanyaan atau pernyataan yang dikirimkan kepada responden baik secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara) perolehan data dengan teknik angket merupakan jenis data primer. Angket tersebut diberikan kepada remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi. angket dalam penelitian ini sebagai instrumen pengumpulan data.
3. Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung, pewawancara disebut interviewer, sedangkan orang yang diwawancarai disebut interview. wawancara ini untuk memperkuat untuk menguatkan hasil penelitian tentang pengaruh *gadget* dan bahayanya terhadap mental keagamaan remaja di desa bandar alai kari kabupaten kuantan singingi maka peneliti menggunakan instrument wawancara,

²¹ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dan kualitatif (Alfabeta, Bandung: 2009)
²² Husaini Usman dan Purnomo Setiady, metodologi penelitian social, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)

dilakukan guna mendapatkan keakuratan data. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa remaja dan guru-guru di lingkungan SMP N 3 Mukluk kuantan kabupaten kuantan singingi.

Teknik pengolahan data dan analisis data

1. Teknik pengolahan data

Data yang terkumpul diolah terlebih dahulu melalui langkah-langkah sebagai berikut:

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul, tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan dilapangan dan bersifat koreksi.

Scoring adalah penentuan jumlah skor, dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal. oleh karna itu hasil kuesioner yang telah di isi bila benar diberi skor 1 dan bila salah diberi skor 0.

Kemudian di prosentasikan dengan cara jumlah yang benar dibagi jumlah jawaban yang benar dibagi jumlah soal dikalikan 100%.

c. Tabulasi adalah penyusunan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.²³

2. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabel dan teknik deskriptif prosentase sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan

P = Presentase

f = Frekuensi

N = Banyak Responden

100 = Bilangan Tetap

Kemudian teknik analisis selanjutnya adalah dengan skoring untuk menentukan skor masing-masing responden. Semua pertanyaan siap dimenuhnya dengan bobot nilai setiap jawaban sebagai berikut.²⁴

Tabel 3.2
Skor Item Alternatif Jawaban Responden

Positif (+)		Negative (-)	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Selalu	4	Selalu	1
Sering	3	Sering	2
Kadang – kadang	2	Kadang – kadang	3
Tidak pernah	1	Tidak pernah	4

Kemudian dengan melihat rata-rata skor jawaban remaja dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.3
Klasifikasi skor angket

Klasifikasi	Ket.jumlah skor jawaban
21 – 40	Rendah
41 – 60	Sedang
61 – 80	Cukup
81 – 100	Tinggi

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan adalah korelasi product moment, secara operasional analisis data tersebut dilakukan melalui tahap :

Mencari angka korelasi dengan rumus :

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

Dengan ketentuan sebagai berikut

- X : Angket pemakaian *gadget*
- Y : Angket terhadap sikap keagamaan remaja
- R_{xy} : Angket indeks korelasi “ r” product moment
- $\sum X$: Jumlah seluruh skor X
- $\sum Y$: Jumlah skor Y
- $\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y
- N : Number of case (banyaknya responden)²⁵

memberikan interpretasi terhadap indeks korelasi “ r” product moment secara kasar (sederhana).

- 1) interpretasi kasar atau sederhana, yaitu dengan mencocokkan perhitungan dengan angka indeks korelasi “ r” product moment seperti dibawah ini.

Tabel Interpretasi Nilai “ r”

“r” disini adalah tanda untuk rumus product moment

Besarnya “ r” product moment (r xy)	Interpretasi
0,00-0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi anantara variabel X dan Y
0,20-0,40	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40-0,70	Anantara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan
0,70-0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan tinggi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

0,90-1,00	Anatara variabel X dan Y terapat korelasi yang sangat kuat dan sangat tinggi
-----------	--

- 2) Memberikan interpretasi terhadap nilai angka “ r” product momen (rt), dengan terlebih dahulu mencari derajat besarnya (db) atau degress of freedom (df) yang rumusnya adalah

$$DF = N - nr$$

Keterangan:

DF : Degres of Freedom

N : number of case

nr : banyaknya variable

Dengan diperoleh df atau db maka dapat dicari besarnya “r” yang tercantum dalam tabel nilai “r” product moment taraf signifikansi 5% jika ro sama dengan atau lebih besar dari pada rt maka Ha disetujui atau terbukti kebenarannya. Jika sebaliknya maka Ho tidak disetujui atau tidak terbukti kebenarannya.

3. Instrumen penelitian

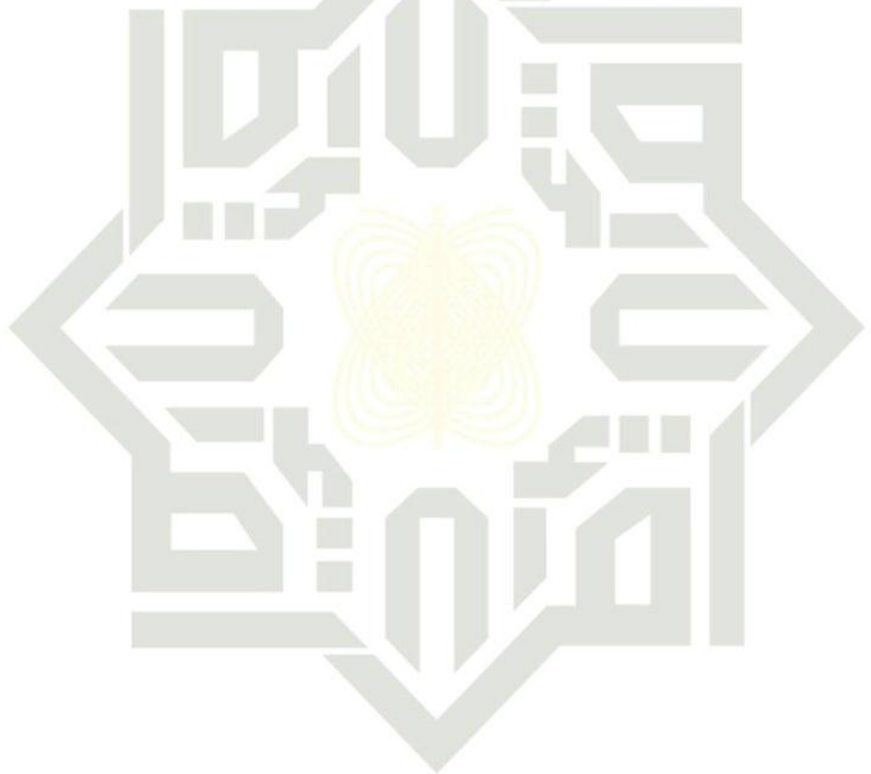
Menurut arikunto instrumen penelitian adalah “ alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah” dari pengertian instrument tersebut dapat dapat diketahui bahwa instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat. Pengujian keakuratan data dari instrument dapat menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut sugiono, “skala likert digunakan untuk mengukur “sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial,dan disini peneliti membahas tentang pengaruh gadget terhadap sikap keagamaan di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi. Dalam penelitian ini peneliti mnggunakan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jenis instrument dengan menggunakan angket atau kuesioner dengan pemberian skor dengan ketentuan sebagai berikut:²⁶

SL	:Selalu	= 4
SR	:Sering	= 3
KD	:Kadang- kadang	= 2
HP	:Tidak pernah	= 1

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument non test, yaitu dengan menggunakan angket, observasi , dan wawancara.



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

A. Gambaran umum SMP N 3 Teluk Kuantan

1. Profil SMP N 3 Teluk kuantan

Sekolah Menengah Pertama (SMP) teluk kuantan yang ada pada saat ini berstatus “TERAKIDITASI A” didirikan pada tahun 1985. dan sekarang sekolah SMP N 3 sebagai pengawas sekolah bapak Endriadi, SS.M, pd, kepalalah sekolah bapak Yulias, S. pd, dan ketua komite bapak Darwis DT.

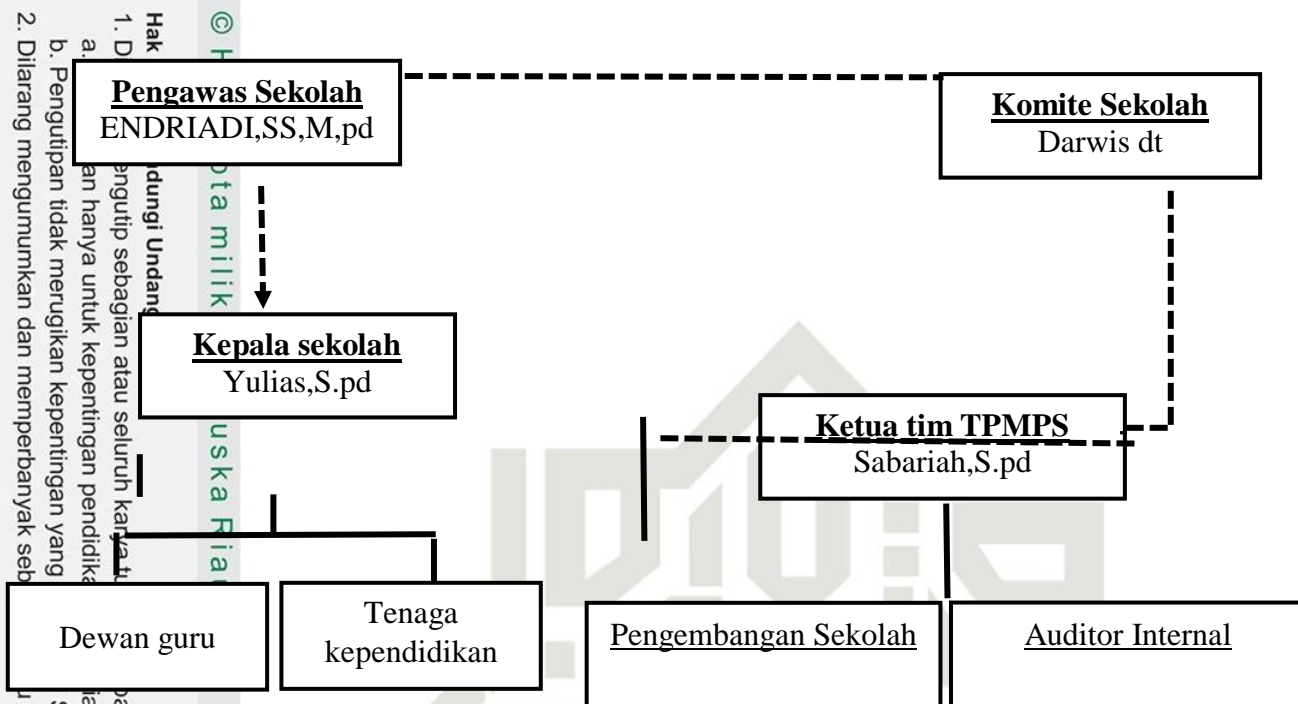
2. Visi SMP N 3 Teluk Kuantan

Mewujudkan SMP negri 3 teluk kuantan sebagai lembaga Pendidikan yang bersinar terang

3. Misi SMP N 3 Teluk kuantan

- Melaksanakan pembelajaran bermutu
 - Menumbuhkembangkan semangat kebersamaan, keunggulan dan bernalar sehat pada semua warga disekolah
 - Meningkatkan komitmen seluruh tenaga pendidik dan tenaga pendidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya
- Mengembangkan teknoli informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dan administrasi sekolah
- Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, sehat, rindang, indah, (asri)
- Memberikan pelayanan prima kepada masyarakat

4. Struktur penjamin mutu SMP N 3 teluk Kuantan



Hak
1. D
a.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak seb

pa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
ian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Suska Riau.
u seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap sikap keagamaan keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan berdasarkan hasil penelitian diperoleh koefisien R^2 0,102 (10,2%) hal ini menunjukkan regresi sederhana yang didapatkan dimana variabel independent yaitu sikap keagamaan remaja sebesar 10,2% sedangkan sisanya dipengaruhi variabel dari luar. Dan t_{hitung} 1,968. Sementara nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 26$, maka diperoleh t_{tabel} 2,032. kemudian variabel gadget smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Jadi diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,968 < 2,032$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi.

Sikap keagamaan remaja di SMP N 3 teluk kuantan kabupaten kuantan singingi masih baik karena dipengaruhi beberapa faktor yaitu banyak remaja atau siswa yang memanfaatkan gadget mereka dengan semestinya, seperti belajar menggunakan gadget, berkomunikasi dengan aktif walaupun sudah memiliki gadget, sopan santun dalam berkomunikasi, peduli terhadap lingkungan, dan menundukkan kepala saat berpapasan dengan orang tua. Pada akhirnya gadget dapat berpengaruh positif jika pengguna memanfaatkan gadget dengan seharusnya, tetapi gadget juga berpengaruh negatif jika sipengguna menyalahgunakan gadget tersebut, tergantung pada individu masing-masing bagaimana ia memanfaatkan gadget mereka.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Guru agar membuat metode pembelajaran yang aktif religius dan kreatif dengan menggunakan gadget.
- b. Orang tua agar terus mengontrol anaknya dalam penggunaan gadget agar anaknya tidak menyimpang dalam menggunakan gadget mereka.
- c. Sekolah agar terus mempertahankan peraturan-peraturan disekolah yang sekarang sudah diterapkan terkait penggunaan gadget.
- d. Remaja atau siswa dapat mempertahankan sikap keagamaan yang baik selalu menjaga tata kerama dengan baik, sopan santun dalam bersikap, dan selalu menghormati orang tua.
- e. Peneliti lainnya agar dapat lebih mengembangkan penelitian yang dapat mempengaruhi sikap keagamaan remaja pada umumnya, karena sikap, aqidah, ahlak, sopan santun, dan berpikir secara baik adalah hal yang paling utama dalam kepribadian remaja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR PUSTAKA

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Andas Sujiono, 2011. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta; Raja Grafindo Persada. cet.
- Arnyar, Ahdani Samsul, Bimbingan Agama dalam Mengurangi Prilaku Agresif Remaja dibalai rehablitasi anak memerlukan bantuan khusus handhyani Jakarta: fakultas dakwah ilmu komunikasi universitsas negri sarif
- Bakoro Suryandriyo, Pengertian Arti Gadget, <http://www.ikerenki.com/2013/09/Pengertian-Arti-Gadget.html> diakses 1 januari 2016
- Bungin, Burhan. 2013. Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Jakarta:kencana.cet,1
- Dimo walgito, Psikologi Sosial (suatu pengantar), Yogyakarta.
- Hadist Riwayat abu daud, lihat sayyid sabiq, fiqih sunnah jilid 1, ter. Ahmad shiddiq, Lc, dkk, (Jakarta: Pena pundi Aksara
- Hasby, Bahkrudin All, Filosofi Ilmu Bimbingan dan Konseling indonesia
- Husaini Usman dan Purnomo Setiady. 2008. Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kanisius, 1997 Isme-Isme Dalam Etika; dari A sampai Z, Yogyakarta; Penerbit Kansius
- Kursiwi, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester (v) jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Hidayatullah Jakarta, 2016, tidak dipublikasikan
- Nazir, Moh. 2005. Metodologi Penelitian Bogor: Ghaila Indonesia
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2011. Kesehatan Masyarakat. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nurkarima, Nisa, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Ahlaqul Karimah dan Ahlaqul Madzmumah Siswa SMAN 1 kauman tahun ajaran 2017/2018.
- Paramadudha, Yudistira, Pengaruh Bimbingan Mental Agama Terhadap Pelaku Keberagamaan Remaja Putus Sekolah dipanti sosial bina remaja bambu apus, Jakarta. 2015
- R, agusli. 2008. Panduan koneksi internet 3G dan HSDPA di handphone dan computer. Jakarta: Mediakita
- Ramayulis, Psikologi Agama, Jakarta: kalam mulia, IX, 2011.



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sadam S, Gadget mempengaruhi perilaku Sosial, (<http://www.academia.edu/11522586>. Gadget mempengaruhi perilaku sosial) diakses pada tanggal 4 Januari 2017

Salah, Abdul Rahman, 2009. Psikologi; Suatu Pengantar dalam Prespektif Islam Jakarta: Kencana

Sayid, Muhammad dan Muhammad Az Za'balawi. 2007 Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa : Jakarta: Gema Insani Press

Sekawi. 2009. Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual,Emosional dan Sosial sebagai Wujud Integritas Jati Diri. Jakarta: PT Bumi Asara

Sugiyono. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta,CV,cet.

Sufiq, Muhamad Izzudin. 2006, At Ta'shil al Islam Lil Dirasaat an Nafisiya; Panduan Lengkap dan Praktis Psikologi Islam, terj. Sari Nurulita. Jakarta: Gema Insani Press



UIN SUSKA RIAU

Lampiran pernyataan angket

INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP KEAGAMAAN REMAJA DI SMP N 3 TELUK KUANTAN

Identitas responden

Jenis kelamin :
 Usia :
 Kelas :

Petunjuk pengisian angket

Berilah tanda check list (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan dan kebiasaan anda.

Keterangan alternatif jawaban

SL : Selalu
 SR : Sering
 KD : Kadang-kadang
 TP : Tidak pernah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin atau menjiplak seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KD	TP
1	Saya mempunyai handphone <i>gadget</i>				
2	Saya membawa <i>gadget</i> setiap hari				
3	Saya membawa <i>gadget</i> kemana saja				
4	<i>Gadget</i> sangat bermanfaat bagi kehidupan saya				
5	Saya mengoperasikan <i>gadget</i> setiap hari				
6	Saya berjalan menunduk memainkan <i>gadget</i>				
7	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menelepon seseorang				
8	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengirim pesan kepada seseorang				
9	Saya keseharian asik dengan <i>gadget</i> dari pada lingkungan sekitar				
10	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game online				
11	Saya bermain game online tidak kenal waktu				
12	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bisnis online				
13	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses media sosial				



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

14	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas				
15	Saya selalu berfoto sebelum makan lalu di upload ke sosial media				
16	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menghafal ayat suci al Qur'an				
17	Saya melihat-lihat <i>gadget</i> membuka hapalan saya yang kurang lancar				
18	Saya keluar malam minggu atau hari libur untuk pacaran				
19	Saya pacaran menggunakan <i>gadget</i>				
20	Saya memainkan <i>gadget</i> saat berkumpul dengan teman atau keluarga				
21	Saya selalu berdo'a sebelum makan				
22	Saya menyelesaikan masalah dengan kekerasan				
23	Saya sangat hormat kepada guru dan mencium tangannya ketika jumpa				
24	Saya sangat kesal ketika sholat subuh terlambat				
25	Saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar				
26	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses situs dewasa				
27	Saya bertegur sapa dengan teman				
28	Saya suka mem-buly teman di sekolah				
29	Saya sangat marah ketika sedang bermain <i>gadget</i> diganggu teman atau disuruh orang tua				
30	Saya berpapasan dengan orang tua menundukan kepala				

RIWAYAT HIDUP PENULIS



RISKI ALFARIZI, Penulis lahir di bandar alai kari pada tanggal 09 februari 1999 merupakan anak ke empat tujuh bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Kastion dan Dermiati. Pada tahun 2005, penulis mulai mengecap dunia Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 014 Bandar alai kari. Lulus pada tahun 2011. Setelah itu, pada tahun 2010 penulis melanjutkan Pendidikan di SMPN 3 teluk kuantan, dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Teluk kuantan dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2017, pada tahun 2017 berkat restu dan doa kedua orang tua, penulis melanjutkan Pendidikan Strata-I (S-1) tepatnya di Universitas Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dengan jurusan Bimbingan Konseling Islam dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2021.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul, "**pengaruh pemakaian gadget terhadap sikap keagamaan remaja di SMPN 3 Teluk kuantan kabupaten kuantan singingi**", dibawah bimbingan dan bimbingan bapak Dr.Miffthahuddin,M.Ag Berdasarkan hasil ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi tanggal 13 Agustus 2021, Penulis dinyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Sosial (S.Sos).