

**PENGARUH METODE DAKWAH BIL LISAN TERHADAP
ANAK KECANDUAN GADGET (STUDI KASUS GAMPONG
LAMPASEH KOTA BANDA ACEH)**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

NURFAZRINA BR SIHOTANG
NIM. 190403059



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH**

2023 M / 1444 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)

Dalam Ilmu Dakwah Dan Komunikasi

Jurusan Manajemen Dakwah

Oleh:

NURFAZRINA BR SIHOTANG
NIM. 190403059

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc., MA
Nip. 201608200119821030

Pembimbing II,



Fakhruddin, SE., MM
Nip. 196406162014111002

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan Sebagai Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Ilmu Dakwah dan Komunikasi Prodi Manajemen Dakwah

NURFAZRINA BR SIHOTANG
NIM. 190403059

Pada Hari/Tanggal : Kamis, 13 April 2023 M
21 Ramadhan 1444 H

Di
Darussalam – Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah:

Ketua

Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc., MA.
Nip.201608200119821030

Sekretaris

Fakhruddin, SE, M.M.
Nip. 196406162014111002

Penguji I

Sakdiah, M.Ag.
Nip. 197307132008012007

Penguji II

Rahmatul Akbar, S.Sos.I., M.Ag.
Nip. 199010042020121015



Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry

Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Nurfazrina Br Sihotang

NIM : 190403059

Jenjang : S-1

Jurusan / Prodi : Manajemen Dakwah

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.



Banda Aceh, 16 Mei 2023

Yang Menyatakan,


Nurfazrina Br Sihotang

NIM. 190403059

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota)”. Latar belakang masalah dalam skripsi ini adalah rendahnya pemahaman nilai agama pada anak. Walaupun nilai-nilai agama sudah diajarkan pada lingkungan sekolah, namun anak masih sulit untuk menerapkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai agama. Saat ini masih banyak anak yang membantah orang tuanya, bahkan bersikap tidak sewajarnya dengan tindakan kasar, anak yang membantah terhadap orang tuanya disebabkan oleh sejumlah faktor. Salah satunya, justru karena sikap otoriter dari sang orang tua. Jadi bahwa anak usia dini sangat membutuhkan perhatian yang lebih dan pembinaan yang dimulai dari keluarga, dan orang-orang yang ada di sekitarnya, peranan keluarga tersebut dapat melatih potensi anak dan dapat membedakan antara baik dan buruk sehingga dapat Menghindari hal-hal yang berdampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh metode dakwah bil lisan terhadap anak kecanduan gadget. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode angket guna memperoleh data. Populasi pada penelitian ini orangtua gampong Lampaseh Kota. Teknik pengambilan sampel menggunakan teori solvin, sampel pada penelitian ini ditetapkan sebanyak 100 orangtua. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) dan dokumentasi. Pengolahan dan analisis data peneliti menggunakan metode statistik, data diuji dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas dan uji f dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Hasil penelitian ini menunjukkan $F_{hitung} (926,008) > F_{tabel} (1,966)$ maka H_0 ditolak sehingga variabel Metode Dakwah Bil Lisan memiliki pengaruh signifikan terhadap capaian Kecanduan Anak Terhadap Gadget, hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hasil penelitian ($sig < 0,000 < 0,05$). Dari hasil uji data diatas dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti variabel Metode Dakwah Bil Lisan dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh).

Kata Kunci : Metode Dakwah Bil Lisan, Kecanduan Gadget

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh)”**. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga, serta para sahabat beliau sekalian.

Penulisan skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada Program Studi Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang istimewa kepada **Ayahanda tercinta Muslim Sihotang dan Ibunda Tercinta Juriati Br Manurung** yang telah jerih payah untuk membiayai penulis selama kuliah, merawat, membesarkan dan mendidik penulis serta memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga kepada Kakak kandung saya tercinta Yana Lestari Sihotang, S.Pd.I. beserta suami Tgk M.Saleh, yang telah memberi baik moril maupun material, Adik kandung Rizki Azmi dan Abang-abang kandung, Doa dan Motivasi sehingga peneliti terpacu menyelesaikan perkuliahan untuk meraih gelar sarjana.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis turut menyampaikan ribuan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Abizal Muhammad Yati, Lc.,MA, selaku ketua Prodi Manajemen Dakwah dan Pembimbing Skripsi Utama.
2. Bapak Khairul Habibi, S.Sos.I., MA, selaku sekretaris Prodi Manajemen Dakwah dan Penasehat Akademik.
3. Almarhum Bapak Maimun Fuadi, S.Ag., M.Ag., selaku Penasehat Akademik tahun 2019-2022.
4. Bapak Fakhruddin, S.E., M.E selaku Pembimbing Skripsi Kedua
5. Seluruh Dosen serta Staf pada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Terimakasih kepada Geuchik Gampong Lampaseh Kota yang telah menerima dan membantu penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kepada Responden yang telah banyak membantu pengisian angket yang sangat dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini,terimakasih atas waktu dan kesediannya.
8. Kepada sahabat seperjuangan tercinta Anita Rahayu yang telah meluangkan waktu untuk menemani proses penelitian dan sudah saling membantu dalam penulisan skripsi serta support, motivasi Qyang selalu diberikan.
9. Kepada Shahibaty tersayang, Safrina Dewi yang sudah ikut membantu dalam penulisan skripsi ini, serta support, motivasi dan do'a tulus yang telah diberikan kepada penulis.

10. Kepada teman-teman seperjuangan leting 2019 atas segala supportnya, dan untuk para kakak-kakak dan abang-abang leting yang telah memberikan banyak pengalaman.

Hanya Allah SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, bila terdapat kekurangan dan kesalahpahaman dalam penulisan skripsi ini, dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. sehingga akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Banda Aceh, 31 Januari 2023
Penulis,

Nurfazrina Br Sihotang
NIM. 190403059

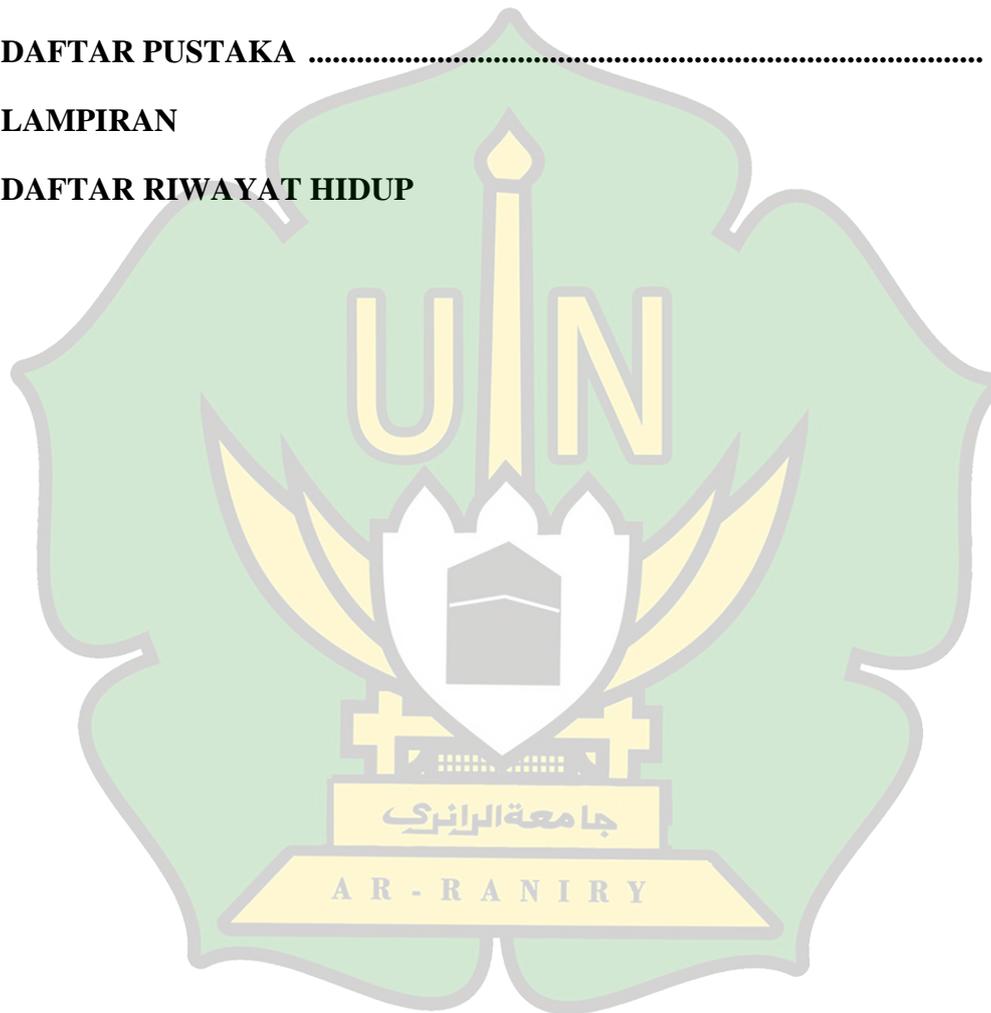
جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Penjelasan Istilah Penelitian	10
1. Pengaruh	10
2. Metode Dakwah Bil Lisan	11
3. Gadget	11
4. Kecanduan	12
5. Anak	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	14
B. Teori	17
1. Metode Dakwah Bil Lisan	17
2. Dampak Pengguna Gadget	22
a. Kecanduan Gadget	23
b. Fungsi Gadget	25
3. Bentuk Bimbingan Orangtua Kepada Anak	29
C. Kerangka Pemikiran	34
D. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	35
B. Pendekatan Dan Metode Penelitian	36
C. Subjek Penelitian Dan Teknik Pengambilan Sampel	37

1. Populasi	37
2. Sampel	38
D. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Observasi	39
2. Pengisian Angket (Kuesioner)	40
3. Dokumentasi	40
E. Teknik Pengolahan Dan Analisa Data	41
1. Teknik Pengolahan Data	42
a. Uji Validitas	42
b. Uji Reliabilitas	42
c. UjiNormalitas	44
2. Teknik Analisa Data	45
a. Uji Linearitas	45
b. Uji Heteroskedartisitas	46
c. Uji Signifikansi (Uji F)	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	48
1. Sejarah Singkat Gampong Lampaseh Kota	48
2. Visi Dan Misi Gampong lampaseh Kota	49
3. Lokasi dan Profil Gampong lampaseh Kota	50
4. Struktur Organisasi	51
B. Hasil Penelitian	52
a. Karakteristik Responden	52
1. Jenis Kelamin	52
2. Usia	53
3. Status Perkawinan	54
4. Pendidikan Trakhir	54
5. Pekerjaan Sekarang	55
6. Pendapatan Perbulan	57
7. Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak	58
b. Gambaran Distribusi Jawaban Responden	59
C. Hasil Analisis Data	71
a. Uji Instrumen Penelitian	71
1. Uji Validitas	71
2. Uji Reliabilitas	72
b. Uji Asumsi Dasar	73
1. Uji Normalitas	73
2. Uji Linearitas	75
3. Uji Heteroskedartisitas	76

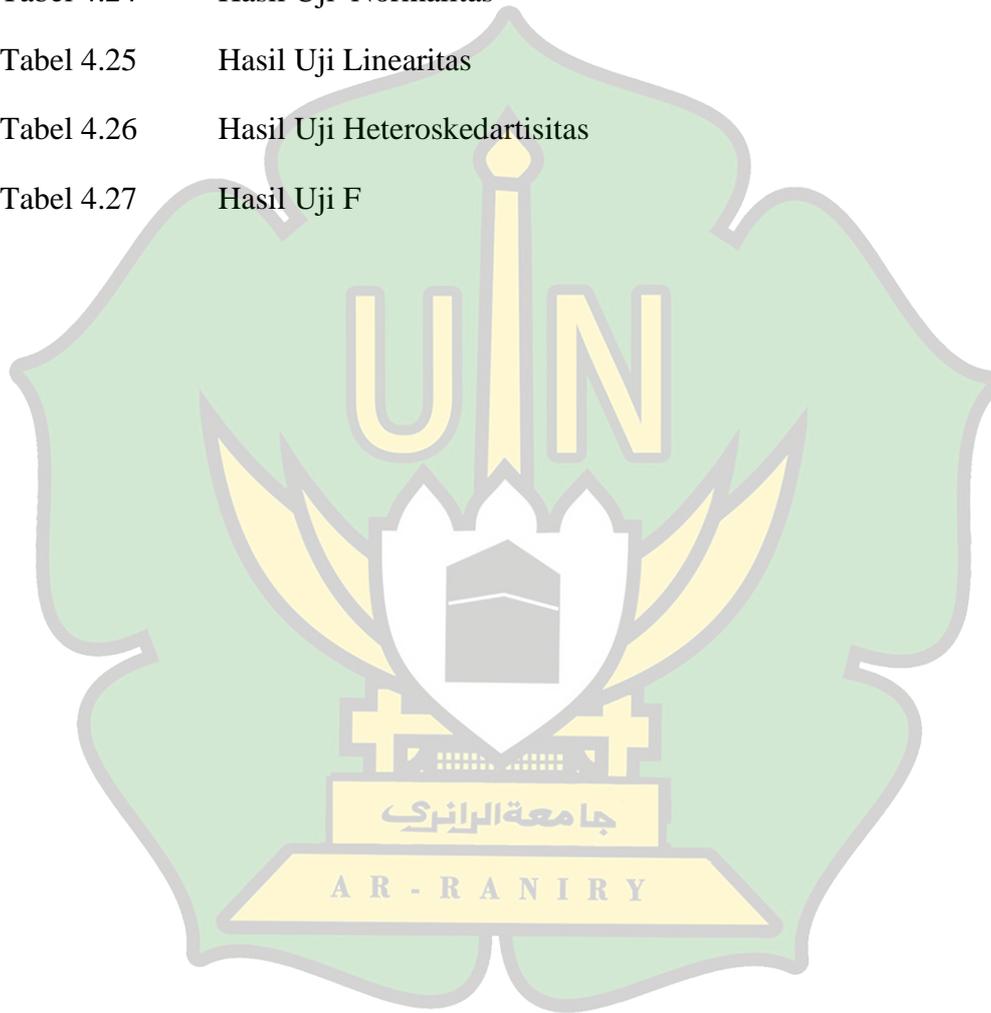
C. Alat Uji Hipotesis	77
1. Uji Signifikansi (Uji-F)	77
D. Pembahasan Hasil	78
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional Penelitian
Tabel 3.2	Jumlah Populasi
Tabel 3.3	Jumlah Sampel
Tabel 4.1	Data Populasi Berdasarkan Dusun
Tabel 4.2	Data Populasi Berdasarkan Sampel
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
Tabel 4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia
Tabel 4.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Status Perkawinan
Tabel 4.6	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir
Tabel 4.7	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Sekarang
Tabel 4.8	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Perbulan
Tabel 4.9	Karakteristik Responden Berdasarkan Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak
Tabel 4.10	Tanggapan Responden dan Uji Skala Likert Terhadap Faktor X
Tabel 4.11	Mudah Mendapatkan Pemahaman Agama X.1
Tabel 4.12	Lebih Mengutamakan Belajar Agama X.2
Tabel 4.13	Waktu Tidak Terbuat Sia-Sia X.3
Tabel 4.14	Motivasi X.4
Tabel 4.15	Saran X.5
Tabel 4.16	Tanggapan Responden dan Uji Skala Likert Terhadap Faktor Y
Tabel 4.17	Mengembangkan Y.1
Tabel 4.18	Aplikasi Y.2
Tabel 4.19	Kapasitas Y.3

Tabel 4.20	Kegunaan Y.4
Tabel 4.21	Praktis Y.5
Tabel 4.22	Hasil Uji Validitas
Tabel 4.23	Hasil Uji Reliabilitas
Tabel 4.24	Hasil Uji Normalitas
Tabel 4.25	Hasil Uji Linearitas
Tabel 4.26	Hasil Uji Heteroskedartisitas
Tabel 4.27	Hasil Uji F



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
Diagram 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia
Diagram 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Status Perkawinan
Diagram 4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir
Diagram 4.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Sekarang
Diagram 4.6	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Peebulan
Diagram 4.7	Karakteristik Responden Berdasarkan Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak
Diagram 4.8	Uji Skala Likert Terhadap Faktor X
Diagram 4.9	Mudah Mendapatkan Pemahaman Agama
Diagram 4.10	Lebih Mengutamakan Belajar Agama
Diagram 4.11	Waktu Tidak Terbuang Sia-Sia
Diagram 4.12	Motivasi
Diagram 4.13	Saran
Diagram 4.14	Uji Skala Likert Terhadap Faktor Y
Diagram 4.15	Mengembangkan
Diagram 4.16	Aplikasi
Diagram 4.17	Kapasitas
Diagram 4.18	Kegunaan
Diagram 4.19	Praktis

BAB I

PENAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata dakwah dalam bahasa arab دعا - يدعو - دعوة yang memiliki arti “memanggil”, “mengajak”, dan “menghibur” mereka yang melakukan panggilan atau mengirim undangan. Orang-orang ini disebut sebagai “panggilan da’i” (orang yang menyeru). Namun istilah muballigh juga merujuk pada orang yang bertindak sebagai komunikator untuk menyampaikan pesan (*massage*) kepada komunikan karena proses penyampaian pesan (*tabligh*) tertentu adalah hal yang sama.¹ Oleh karena itu, dakwah berbentuk ajakan baik pada lisan, tulisan, atau lainnya yang dapat dilakukan secara sadar atau terencana. Dalam upaya mempengaruhi orang lain, baik secara individu maupun kolektif, agar ia dapat memahami, menghayati ajaran agama. Sebaliknya, dakwah dalam hal mengajak manusia kepada al-khaer dan memerintahkan mereka untuk menahan diri dari kejahatan guna meraih kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.²

Metode dakwah merupakan upaya terkoordinasi yang menjelaskan komponen dan arah strategi dakwah yang telah ditetapkan. Metode berasal dari kata Yunani “*logos*” yang berarti ilmu dan “*method*” yang berarti cara atau jalan. Metodologi, di sisi lain, mengacu pada pemahaman tentang langkah-langkah yang diambil untuk mencapai suatu tujuan dengan cara yang efisien dan efektif. Oleh

¹ Toto Tasmara, *Komunikasi Dakwah*, Cet.II; (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1997), hlm. 17

² Munzier Saputra, *Metode Dakwah*, (Jakarta: Kencana , 2006), hlm. 4

karena itu metode ilmu dakwah mengkaji strategi dakwah untuk mencapai tujuan dakwah yang efektif dan efisien³

Dakwah Bil Lisan adalah ajaran yang diselesaikan secara lisan, yang harus dimungkinkan antara lain dengan ceramah, pelajaran, percakapan, nasihat dan lain-lain. Istilah dakwah yang menjadi anggapan masyarakat adalah penyampaian lisan atau ucapan di masjid, pengajian, dan perbuatan sejenis lainnya. Akibatnya, dakwah biasanya dipahami hanya dalam konteks dakwah Bil Lisan. Karena makna dakwah sendiri tidak terbatas pada tuturan, dan tuturan merupakan salah satu bentuk metode dakwah, hal ini menyempitkan pemahaman masyarakat tentang dakwah. Dakwah Bil Lisan adalah mengomunikasikan risalah-risalah Islam melalui ceramah, khutbah, diskusi, dan bentuk pengajaran lainnya dengan cara yang mirip dengan dakwah Nabi, yang sering dilakukannya dalam konteks sejarah.⁴

Salah satu nilai ajaran islam yang menjadi tujuan diciptakannya manusia adalah sebagai khalifah sekaligus pendakwah. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Al-qur'an surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik.

³ Asmuni Syukir, *Dasar-Dasar Dakwah Islam*, (Surabaya: Al- Ikhlas, 1983), hlm. 99-100

⁴ Erna Ikawati, “*Metode Komunikasi Dakwah dalam Perspektif Hadis*”, Vol. 6, No. 2 Juni(2012), Tersediadi: <https://scholar.google.co.id/Erna+IkawatiMetode+Komunikasi+Dakwah+dalam+Perspektif+Hadis>

Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Keutamaan mendidik anak dalam islam, pemberian terbaik orang tua kepada anaknya tidak lain adalah penanaman norma-norma etika dan moral sebagaimana hadits riwayat At-Tirmidzi berikut ini:

عَنْ أَيُّوبَ بْنِ مُوسَى عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا نَحَلَّ وَالِدٌ وَلَدًا خَيْرًا لَهُ مِنْ أَدَبٍ حَسٍ

Artinya: “Dari Ayyub bin Musa, dari bapaknya, dari kakeknya, Rasulullah saw bersabda, ‘Tiada pemberian orang tua terhadap anaknya yang lebih baik dari adab yang baik,’ (HR At-Tirmidzi).

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat. Berbagai teknologi mutakhir, seperti gadget, telah dikembangkan di berbagai bidang, kemajuan teknologi telah mengubah kehidupan manusia secara signifikan dan memengaruhi nilai-nilai budaya. Saat ini, setiap orang di dunia ini pasti memiliki gadget. Saat ini, banyak orang memiliki beberapa perangkat elektronik. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, antara lain budaya, lingkungan, dan psikologi. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakan gadget, hampir semua orang, terutama anak-anak, saat ini juga melakukannya.⁵

Ponsel yang memiliki kemampuan komputasi dan konektivitas yang lebih canggih daripada ponsel berfitur modern disebut sebagai gadget.⁶ Terkadang,

⁵ Isna, Nadhila, *Mempermudah Hidup manusia dengan Teknologi Modern*, (Jakarta Penadami, 2013) hlm. 13

⁶ Herawati, F.A. “Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster”, Mei 2014,

gadget dan ponsel berfitur dibandingkan dengan ponsel terintegrasi dan komputer genggam. Masyarakat, termasuk anak-anak, kini mengandalkan gadget untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Anak-anak sekarang sering dan aktif menggunakan teknologi. Disadari atau tidak kebiasaan menggunakan gadget dapat mempengaruhi perilaku anak, terutama dalam aspek kecerdasan intelektual dan emosional.⁷ Ketika seorang anak sudah kecanduan bermain gadget, maka akan mengakibatkan terganggunya perkembangan psikologisnya. Mulai dari perkembangan secara fisik-motorik, sosioemosional, serta menjadikan anak lebih cepat puas dalam mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga menjadikan perilaku anak bermental instan dan tidak terbiasa dengan hal-hal yang rumit.⁸

Namun, anak-anak juga sangat dirugikan oleh pengguna gadget. Anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas akibat mudahnya mereka mengakses berbagai media dan teknologi. Mereka senang menikmati dunia di dalam gadget dengan duduk diam di depannya. Mereka secara bertahap kehilangan kesenangan bermain dengan anggota keluarga dan teman seusia mereka. Secara alami, hal ini akan berdampak negatif pada kesehatan dan pertumbuhan anak. Selain itu, interaksi sosial anak terganggu saat mereka menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar perangkat. Menurut Ismanto dan Onibala penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak semakin memprihatinkan dan tentunya merugikan

Lihat di: <https://ejournal.uajy.ac.id/Segmentasi+Mahasiswa+Program+Studi+Ilmu+Komunikasi+Universitas+Atma+Jaya+Yogyakarta>

⁷ R. Aprilia, A. Sriati, and S. Hendrawati, "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja," Vol. 3, No. 1, Februari (2020), Tersedia di: <http://jurnal.unpad.ac.id>.

⁸ G. Wisnu Saputra, M. Aldy Rivai, M. Su, S. Lana Gust Wulandari, and T. Rosiana Dewi, "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional Dan Sosial) Studi Kasus: Anak-Anak," Vol. 10, No. 2, Juni (2017), Lihat di: https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/sistem_informasi

pertumbuhan dan perkembangan mereka. Jelas bahwa anak-anak lebih cepat terbiasa dengan teknologi baru. Sehingga anak-anak seringkali terlena dengan kecanggihan dan fitur gadget. Anak-anak yang banyak menghabiskan waktu bermain game elektronik seringkali melupakan lingkungan sekitarnya. Alih-alih bermain dengan teman di lingkungannya, mereka lebih memilih bermain dengan gadget. Interaksi sosial anak dengan masyarakat mengurangi bahkan menghilangkan lingkungan sekitarnya.⁹

Permasalahan lainnya adalah rendahnya pemahaman nilai agama pada anak. Walaupun nilai-nilai agama sudah diajarkan pada lingkungan sekolah, namun anak masih sulit untuk menerapkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai agama. Salah satunya seperti *trend sujud freestyle* yang dilakukan oleh sejumlah anak-anak ketika sedang melakukan sholat. Setelah ditelusuri, ternyata gerakan ini mengikuti salah satu gerakan yang ada di game online *Free Fire*. Nilai-nilai agama ini perlu ditanamkan kepada anak sejak kecil, agar kelak tumbuh menjadi manusia yang beradab dan berperilaku baik. Sebagaimana yang di kemukakan Suyadi bahwa “Nilai agama yang menentukan ukuran baik atau buruknya seseorang, baik secara pribadi, sebagai warga masyarakat, dan warga negara”.¹⁰

Para da'i termasuk orang tua harus memiliki rasa tanggung jawab yang kuat kepada Allah, masyarakat, dan negara dalam rangka menyampaikan dakwah amar makruf nahi munkar. Bertakwa kepada Allah sebagaimana dalam cara bahwa ia dalam segala perbuatannya harus benar-benar bersungguh-sungguh dan

⁹ Yee-Jin, Shiin, *Mendidik Anak di Era Digital*. Terj. Adji Annisa, (Jakarta: Noura Books, 2014), hlm. 47

¹⁰ Suyadi, *Bimbingan konseling untuk PAUD*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hlm. 48

sesuai dengan apa yang telah diilustrasikan oleh Al-Qur'an dan As-Sunnah. Bertanggung jawab kepada masyarakat atau orang menyiratkan bahwa dakwah Islam meningkatkan kehidupan sosial individu yang terlibat.

Penulis risalah selalu memperhatikan hukum yang berlaku di negara tempatnya berdakwah karena bertanggung jawab kepada negara. Kelancaran dakwah itu sendiri akan terhambat, dan masyarakat bisa kehilangan simpati jika dakwah yang dilakukan melanggar hukum positif negara. Setiap manusia yang pernah menjalani kehidupan keluarga telah menerima anugerah unik berupa seorang anak, yang merupakan perhiasan paling berharga yang pernah ada di dunia bagi kedua orangtuanya. Potensi merupakan komponen kemampuan yang melekat yang unik pada setiap anak dan diwujudkan melalui interaksi dinamis dari keunikan anak dan pengaruh lingkungan. Kapasitas berbeda yang selesai menarik diri dari kerja pikiran kita. Otak berfungsi sebagai hasil dari bagaimana cetak biru genetik dan faktor lingkungan berinteraksi. Sekitar 100-200 miliar sel saraf, atau neuron, siap untuk menghubungkan sel-sel ketika manusia dilahirkan membentuk keseluruhan organisasi otak.¹¹ Temuan pengamatan awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dalam masyarakat terkecil yaitu keluarga, suami adalah penanggung jawab utama rumah tangga (keluarga), sedangkan istri adalah pasangan setia yang berperan aktif dalam pengelolaan rumah tangga. Operasionalisasi kehidupan sehari-hari harus dilakukan dalam terang kebaikan dan menyangkal kejahatan. Dalam kehidupan keluarga, amar makruf nahi munkar dapat diekspresikan dalam pemberian pendidikan berbasis Islam bagi anak-

¹¹ Dadan Suryana, *Dasar-dasar pendidikan TK*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 20

anaknyanya. Dalam hal mendidik anak-anak mereka, setiap keluarga menganut prinsip dan praktik panduannya sendiri. Namun, ajaran Islam, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan anak, seperti yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW, tidak boleh diabaikan oleh para orang tua. sebagai pembawa panji Islam, Rasulullah SAW tidak pernah mendidik anak-anak perempuannya dengan latihan yang keras dan tidak dengan membebaskan anak-anaknya, melainkan beliau dalam mendidik orang-orang yang dicintainya.

Anak-anak harus mengikuti instruksi orang tua mereka. Banyak orang tua secara alami mengantisipasi hal itu. Namun, masih banyak anak-anak saat ini yang bertengkar dengan orang tua mereka dan bahkan melakukan perilaku yang tidak pantas, seperti kekerasan bahkan pembunuhan. Ada banyak alasan mengapa anak bertengkar dengan orang tuanya. Salah satunya, khususnya karena otoritarianisme orang tua. Sehingga remaja sebenarnya membutuhkan perhatian dan arahan yang lebih mulai dari keluarga, dan orang-orang disekitarnya, tugas keluarga dapat mempersiapkan kemampuan anak dan dapat mengenali baik buruknya sehingga mereka dapat menjauhi hal-hal yang merugikan. konsekuensi. Seperti yang baru saja ada berita tentang “kesal dimarahi, seorang anak di aceh singkil bunuh ibu kandung”.

Satreskrim Polres Aceh Singkil menangkap seorang anak berinisial IS yang berusia 29 tahun warga Kecamatan Gunung Meriah kabupaten setempat karena diduga telah membunuh ibu kandungnya AL berusia 49 tahun dengan menggunakan kampak. Pelaku pembunuhan merupakan anak kandung dari korban sendiri," kata Kapolres Aceh Singkil AKBP Iin Maryudi Helman melalui

Kasi Humas AKP Asral yang dihubungi dari Bandar Aceh, Rabu. AKP Asral mengatakan, peristiwa pembunuhan itu berawal pada saat pelaku mendatangi rumah korban yang berada di Kampung Telaga Bhakti Kecamatan Singkil Utara, pada Selasa 1 februari 2023. Di sana, pelaku menanyakan kepada ibunya tentang keberadaan ayah tirinya yang kala itu sedang bekerja, dan saat itu korban juga sempat memarahi pelaku. Lalu, karena kesal dimarahi, pelaku langsung memukuli korban menggunakan tangannya di bagian kening dan pipi korban. Akibatnya korban tersungkur dan pingsan. "Pelaku kemudian mengambil sebilah kampak yang berada tidak jauh dari korban, dan membacok korban sebanyak dua kali," ujarnya. Akibatnya bacokan tersebut, bagian belakang kepala korban mengalami luka sobek mengeluarkan banyak darah. Setelah itu, kata Asral, pelaku kemudian langsung meninggalkan lokasi dengan membawa anaknya yang selama ini memang diasuh oleh korban. "Pelaku kini sudah ditangkap, dan saat ini tersangka telah diamankan di Mapolres Aceh Singkil," kata AKP Asral.¹²

Dari kejadian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pola asuh orang tua yang diktator dan menjadi *toxic parents* bisa saja mengakibatkan anak tega membunuh orang tuanya. Anak adalah duplikat dari kepribadian orang tua. Anak cenderung modeling perilaku orang tua, apa yg dilakukan orangtua maka anak menirunya Meski tidak sepenuhnya karena pola asuh bisa juga karena faktor lingkungan dan pergaulan. Anak meniru lingkungan sekitar yg mengandung kekerasan, sehingga ketika ada konflik, membunuh adalah jalan satu-satunya. Namun, penulis lebih cenderung pada pola asuh dari orangtua yg mengakibatkan

¹² <https://aceh.antaraneews.com/berita/272561/kesal-dimarahi-seorang-anak-di-aceh-singkil-bunuh-ibu-kandung>

anak berperilaku sekeji itu. Bisa jadi orang tuanya tidak mendidik dan merawatnya dengan baik, atau bahkan memberi ancaman seperti kata-kata membunuh. Ketika anak sudah memiliki "power" maka saat itu juga ia mampu membalaskan semua rasa sakit yang ia terima dari perlakuan buruk orangtuanya. Maka dari itu perlu seorang anak untuk mendapatkan belajar dibidang agama.

Namun sangat di sayangkan bahwa anak-anak sekarang sudah kecanduan terhadap gadget seperti yang terjadi disekitar kita, termasuk pada Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh yang merupakan salah satu gampong yang terdapat di kecamatan Kuta Raja Kota Banda Aceh. Banyaknya anak-anak yang memegang gadget di sudut-sudut ruang, baik disaat sendiri maupun bersama teman-temannya. Tanpa disadari para orang tua dikarenakan sebagian sibuk dalam dunia pekerjaan dan kurangnya pengawasan terhadap anak, sehingga anak ketika menangis maupun saat makan diberikan gadget agar anak tersebut diam. Jika dilihat cara seperti ini maka akan banyak pengaruh buruk yang dirasakan oleh sang anak.¹³ Sesuai dari persoalan diatas saya tertarik dalam melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh)”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh metode dakwah bil lisan terhadap anak kecanduan gadget di Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh?
2. Seberapa besar pengaruh metode dakwah bil lisan terhadap anak

¹³ Hasil Observasi Awal

kecanduan gadget di Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai latar belakang masalah, maka penelitian ini dilakukan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode dakwah bil lisan terhadap anak kecanduan gadget.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode dakwah bil lisan terhadap anak kecanduan gadget.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, peneliti dapat memberikan kontribusi konsep tentang efek teknologi.
2. Secara Praktis diharapkan hasil dari eksplorasi ini dapat menjadi pembelajaran dan informasi lebih lanjut mengenai penggunaan alat-alat teknologi tersebut pada anak-anak.

E. Penjelasan Istilah Penelitian

Peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penulisan ini agar pembaca tidak salah dalam memahaminya. Ini adalah istilah-istilah yang dimaksud:

1. Pengaruh

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan pengaruh sebagai kekuatan yang dapat mempengaruhi persepsi dan tindakan seseorang. Contoh kekuatan tersebut termasuk orang dan benda. Satu definisi lain dari pengaruh adalah sesuatu yang memiliki kekuatan untuk mengubah seseorang. Konsep pengaruh, sebaliknya, adalah keadaan timbal balik karena ada yang mempengaruhi dan ada yang dipengaruhi. sesuatu yang berubah karena atau

dipengaruhi oleh sesuatu yang lain.¹⁴ Sebaliknya, tolak ukur pengaruh seseorang selama proses komunikasi adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh komunikan sebelum menerima pesan.¹⁵ Pengaruh yang terdapat dalam skripsi ini orangtua mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan dan tumbuh kembang anak. Pola pengasuhan positif terhadap anak memerlukan peran orangtua. Menanamkan nilai agama dan moral dalam kehidupan juga menjadi peran orangtua.

2. Metode Dakwah Bil Lisan

Dalam bahasa Arab, kata "dakwah" berarti "panggilan", "ajakan", atau "mengundang".¹⁶ Dakwah merujuk pada orang yang diajak pada kebaikan dan orang yang diajak pada kebajikan. Secara alami, ada prosedur dengan beberapa langkah. Menggunakan dakwah bil-lisan adalah caranya. Dakwah bil-lisan adalah tindakan menyampaikan informasi tentang pesan-pesan dakwah.¹⁷ Dapat ditarik kesimpulan bahwa dakwah bil lisan adalah memberikan pesan-pesan nasehat kepada mad'u secara lisan, berusaha mendapatkan hasil yang di inginkan dari dakwah tersebut.

3. Gadget

Gadget adalah kata benda, yang ditunjukkan dengan kode n (noun) kata benda, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Menunjukkan bahwa gadget mengacu pada suatu barang, bukan fungsinya. Oleh karena itu, mirip

¹⁴ A.S.Cahyono, "Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia," J. Ilmu Sos. Ilmu Polit. Diterbitkan oleh Fak. Ilmu Sos. Polit. Univ. Tulungagung, vol. 9, no.1, (2016), Lihat di: <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/>.

¹⁵ D.L.Fay, "Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Gaya Komunikasi Santri Taman Pendidikan Al-Quran Ar-Risalah," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6 (11), 2021. Lihat di: <https://repository.ar-raniry.ac.id/>

¹⁶ Wahidin saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.1

¹⁷ Fathul Bahri An-Nabiry, *Meniti Jalan Dakwah*, (Jakarta: Amzah, 2008), hlm. 236

dengan mesin, gadget adalah alat kecil yang melakukan tugas tertentu dan sering dianggap baru. Gadget dan gawai disamakan dalam Wikipedia bahasa Indonesia Perangkat yang melayani tujuan yang bermanfaat disebut gadget.¹⁸ Dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat tersebut memiliki kelebihan dan arti khusus sebagai perangkat elektronik bagi setiap penggunanya.

4. Kecanduan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan adiksi dalam dua cara. Kata dasar untuk kecanduan adalah candu. Pertama-tama, kecanduan mengacu pada hobi yang menyebabkan seseorang melupakan hal-hal lain, seperti kecanduan video game tertentu.¹⁹ Jadi dapat diuraikan dengan sangat baik bahwa paksaan adalah titik di mana tubuh atau jiwa kita sangat membutuhkan atau membutuhkan sesuatu untuk berfungsi dengan baik. Ketika kita memiliki ketergantungan fisik dan mental pada zat psikoaktif seperti alkohol, tembakau, heroin, kafein, atau nikotin, kita dianggap sebagai pecandu. Setelah zat psikoaktif ini dicerna, ia akan melewati penghalang darah otak, menyebabkan perubahan kimiawi sementara di otak. Keterlibatan terus-menerus dengan suatu zat atau aktivitas, terlepas dari konsekuensi negatifnya, adalah definisi lain dari kecanduan. Pada awalnya, seseorang mencari kesenangan dan kepuasan, tetapi dibutuhkan waktu bagi seseorang untuk terbiasa terlibat dalam substansi atau aktivitas tersebut.²⁰ Kecanduan yang dimaksud dalam skripsi ini adalah balita atau anak-anak sudah sangat melekat pada *gadget*, ketika diambil dia akan menangis

¹⁸ MeithaTri Herliyana, "Kehidupan Sosial Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multi Media", Vol. 2, No.1 (Maret2023), Lihat di: <http://www.jurnal.minartis.com/index>.

¹⁹ <https://kbbi.web.id>

²⁰ Jean Morissey; Jenm; Brian Keogh, *Psychiatric Mental Health Nursing*, (Jakarta: Dekker, 2008), hlm. 289

luar biasaa, pikirannya akan terus-menerus ke *gadget*. Dan anak yang kecanduan gadget akan sulit fokus, sehingga mengalami penurunan performa di sekolah bahkan anak-anak juga sangat cepat marah.

5. Anak

Dalam pandangan rujukan Kata Bahasa Indonesia Besar (KBBI), anak adalah usia selanjutnya, dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak merupakan anugerah dan amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dikaruniai harkat dan martabat kemanusiaan. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda untuk meneruskan cita-cita perjuangan bangsa, berperan strategis, serta memiliki ciri dan ciri khas yang menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara di masa depan.²¹ Kesimpulannya adalah bahwa anak yang dimaksud disini adalah anak yang belum memasuki di bangku SMA, anak-anak yang memang harus di bimbing sejak masa kecilnya. Maka dari itu orangtua yang mengasuh bukan hanya sebagai orangtua semata tapi juga sebagai pengasuh utama. Memberikan pendampingan dan membantu anak untuk melewati masa-masanya dari kanak-kanak, remaja hingga dewasa. Jadi orangtua juga harus memenuhi hak-hak anak seperti penddikannya, agar anak memiliki karakter yang lebih baik di masa mendatang.

²¹ H.M.Abdi Koro, *Perlindungan Anak Di Bawah Umur Dalam Perkawinan Usia Muda DanPerkawinan Sirri*, (Bandung: P.T. Alumni, 2012), hlm. 63-64

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk keperluan pengembangan bahan dalam penelitiannya sendiri, penulis studi kepustakaan ini menggunakan penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain sebagai bahan referensi.

1. Pertama, penelitian oleh Adinda Gusnita Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panteriek Kota Banda Aceh)”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan penetapan informan secara purposive sampling. Temuan penelitian menunjukkan bahwa teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap ibadah anak, perilaku terhadap orang tua, emosi, peniruan, dan pembelajaran. Menurut temuan penelitian ini, orang tua pemula harus menyadari perannya sebagai pencetak generasi peradaban dan dididik dalam ajaran Islam untuk membentuk generasi yang sukses dan berkepribadian Islami. Kedua, diharapkan

negara mampu menetapkan aturan bahkan kebijakan terkait penggunaan perangkat elektronik oleh anak.²²

2. Kedua, penelitian oleh Razila Azzahra Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Belajar Agama Islam Di Gampong Jurong peujera Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut temuan penelitian, adalah tanggung jawab orang tua untuk memimpin, mendidik, dan memotivasi anak-anak mereka dengan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pengajian, memimpin dengan teladan, dan memberikan pengajaran yang berkualitas. Setelah orang tua termotivasi untuk belajar Islam, anak akan tumbuh akhlak yang baik, akan berbakti kepada kedua orang tua, dan akan menjadi lebih bersemangat.²³ Orang tua harus menghadapi faktor pendukung dan penghambat untuk memotivasi anak-anak mereka. Mengenai persuasi, tentu ada variabel pendukung dan penghambat yang dilihat oleh para wali. Adapun faktor

²² Adinda Gusnita, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panteriek Kota Banda Aceh)”, Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021, Lihat di: <https://repository.ar-raniry.ac.id>.

²³ Razila Azzahr, “Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Belajar Agama Islam Di Gampong Jurong peujera Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar”, Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022, Lihat di: <https://repository.ar-raniry.ac.id>.

penghambatnya antara lain pengaruh lingkungan yang kurang baik, handphone, dan televisi.

3. Ketiga, Penelitian oleh Anisa Rochmiana Prodi Manajemen Dakwah, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dengan judul “Metode Dakwah Bil Lisan KH. Abdul Mujib Sholeh Terhadap Jamaah Pengajian Rutin Sabtu Di Kecamatan Tayu Kabupaten Pati. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif studi tokoh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi dakwah bil lisan KH. Abdul Mujib Sholeh berceramah di hadapan kelompok-kelompok pengajian sabtu yang ada di Kecamatan Tayu Kabupaten Pati, khususnya melalui metode ceramah yang terdiri dari pemberian nasehat-nasehat yang baik dengan menggunakan kalimat-kalimat pendek, langsung dan kata-kata yang baik disertai dengan rasa santun dan hormat yang utuh. , seperti qaulan baligha, qaulan layyina, qaulan ma'rufa, qaulan maysura, qaulan karima, dan qaulan sadida.²⁴ Faktor pendukung dan penghambat metode dakwah bil lisan KH. Abdul Mujib Sholeh: faktor pendukung ajaran KH. Abdul Mujib Sholeh adalah: materi dakwah lisan yang mudah diterima, materi yang disertai syair, humor, dan canda, materi yang menekankan dakwah

²⁴ Anisa Rochmiana, “Metode Dakwah Bil Lisan KH. Abdul Mujib Sholeh Terhadap Jamaah Pengajian Rutin Sabtu di Kecamatan tayu Kabupaten Pati”, Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2019, Lihat di: <http://eprints.walisongo.ac.id/>

lisan, metode dakwah lisan yang lebih adaptif, dan dukungan dari berbagai pihak Sedangkan variabel penahan teknik dakwah bil lisan KH. Abdul Mujib Sholeh: Para da'i malas mengikuti kegiatan dakwah, komunikasi hanya mengalir satu arah, dan tidak mampu memahami pemahaman Mad'u.

Dari hasil penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan sekarang terletak pada objek, sasaran dan Tujuan penelitian. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama dalam membahas tentang metode dakwah bil lisan dan anak yang kecanduan *gadget*.

B. Teori

1. Metode Dakwah Bil Lisan

Cara yang dapat ditempuh atau cara yang ditentukan dengan jelas untuk mencapai dan menyelesaikan suatu tujuan, rencana sistem, cara berpikir manusia adalah terjemahan bahasa Indonesia dari kata metode. Sementara itu, metode pengajaran ajaran Islam digambarkan sebagai “cara yang sistematis dan umum, terutama dalam mencari kebenaran ilmiah”.²⁵

Metode dakwah dalam menyampaikan ajaran materi dakwah Islam dikenal dengan metode dakwah. Sekalipun pesan itu baik, jika disampaikan secara tidak benar, penerimanya bisa saja menolaknya. Artinya, metode memegang peranan yang sangat penting dalam penyampaian pesan dakwah. Jika berbicara tentang

²⁵ M. Munir, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Prenada Mulia, 2006), hlm. 33

dakwah dalam komunikasi, maka metode dakwah lebih sering disebut dengan pendekatan. Hal ini mengacu pada strategi yang digunakan da'i atau komunikator untuk mencapai tujuan tertentu atas dasar kebijaksanaan dan kasih sayang.²⁶

Teknik dakwah yang dikenal dengan dakwah bil lisan memerlukan penceritaan narasi lisan dengan suara yang memungkinkan pesan dakwah tertanam dalam da'i dan didengar oleh mad'u. Dalam konteks dakwah lisan, bahasa keadaan adalah segala sesuatu yang bersifat fisiologis atau psikologis yang berkaitan dengan keadaan mad'u.²⁷ Metode dakwah ini menuntut da'i untuk mengucapkan dan menyuarakan pesan dakwah agar mad'u mendengarnya.

Praktik dakwah harus mencakup tiga komponen dalam penyajiannya: penerima pesan, informasi yang dikandungnya, dan siapa yang mengirimkannya. Namun, dakwah memiliki arti yang lebih luas dari istilah-istilah tersebut karena mengacu pada tindakan menyebarkan ajaran Islam, mendorong perbuatan baik, mencegah perbuatan buruk, dan memperingatkan orang-orang dari bahaya.²⁸

a. Tujuan dakwah

Dilihat dari objeknya, tujuan dakwah adalah:

- 1) Tujuan individu, khususnya pembinaan umat Islam yang beriman kuat, taat pada hukum-hukum Allah, dan berakhlak mulia.
- 2) Tujuan keluarga, yaitu menjadi keluarga sakinah, mawaddah, dan warahmah.
- 3) Tujuan masyarakat adalah terwujudnya masyarakat sejahtera sesuai dengan petunjuk Allah SWT.

²⁶ Toto Tasmara, *Komunikasi Dakwah* (Jakarta: Gema Insani Press, 2000), hlm. 29

²⁷ Suparta dan Hefni, *“Metode Dakwah”*, (Jakarta: Rahmat Semesta, 2009), hlm.114

²⁸ Muhammad Munir, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta : Kencana, 2006), hlm.17

4) Terciptanya masyarakat global yang bebas dari diskriminasi dan eksploitasi serta penuh kedamaian, ketentraman, dan kenyamanan.²⁹

a. Unsur-unsur dakwah

Dilihat dari objeknya unsur-unsur dakwah adalah.³⁰

1) Da'i, juga dikenal sebagai seorang komunikator dalam bidang ilmu komunikasi yaitu orang yang menyampaikan pesan dakwah kepada orang lain. Kualifikasi da'i dalam buku Ilmu Dakwah ada dua jenis: umum dan khusus. Sebagai tanda ketaatan pada perintah Nabi SAW, seluruh umat Islam mukallaf pada umumnya diwajibkan untuk berdakwah guna menyebarkan dakwah ke seluruh dunia. Umat Islam yang mumpuni dalam bidang agama, seperti ulama, guru, kiai, dan sebagainya, perlu menyebarkan dakwah Islam secara khusus. Hadits yang dijelaskan oleh Muslim dari Tsauban, Nabi berkata, "Di antara kerabat saya selalu ada pertemuan yang menjaga realitas. Terlebih lagi, orang-orang yang menghina mereka tidak dapat membuat kerusakan apa pun kepada mereka. Mereka akan tetap seperti itu sampai Allah memutuskan. ." Para da'i selalu hadir untuk mempelajari ajaran Islam dan membaginya kepada masyarakat luas, dimanapun berada.

²⁹ Awaluddin Pimay, *Metodelogi Dakwah*, (Semarang: Rasail, 2006), hlm.31

³⁰ Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2004), hlm. 216

- 2) Mad'u, atau orang yang menerima pesan dakwah, mengatakan: Abu Fath al-Bayanuni berpendapat bahwa mad'u adalah setiap individu yang menjadi penerima pesan dakwah. Mitra dakwah bukan objek atau sasaran dakwah dengan maksud agar dai menjadi mitra berpikir dan bertindak bersama mitra dakwah, adalah istilah lain dari mad'u. Berikut ini adalah tiga jenis umum mad'u yang dijelaskan dalam Al-Qur'an: munafik, kafir, dan beriman. Mad'u dibagi lagi menjadi berbagai kelompok berdasarkan tiga klasifikasi utama tersebut. Misalnya, orang beriman terbagi menjadi tiga kelompok: Zhalimlinafsihi, Muqashid, dan Saabiqunbilkhairat. Ada dua jenis orang kafir: kafir zimmi dan kafir harbi. Mitra dalam mad'u atau dakwah berasal dari berbagai kalangan. Dengan demikian, pencirian mad'u sama juga mengatur orang-orang itu sendiri dari segi panggilan, ekonomi, dan lain-lain.³¹
- 3) Materi (Maddah dan Isi Pesan Dakwah) : Isi pesan atau materi yang disampaikan dai kepada mad'u dikenal dengan istilah maddah dakwah. Dalam hal ini, sangat jelas bahwa prinsip-prinsip Islam itu sendiri merupakan maddah dakwah.
- 4) Media (Wasilah): Dakwah adalah metode untuk menyampaikan ajaran Islam kepada umat Islam. Dakwah dapat menggunakan berbagai wasilah untuk menyebarkan ajaran Islam kepada

³¹ M. Munir, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Prenada Media, 2006), hlm.23

masyarakat luas. Ada lima jenis dakwah wasilah menurut Hamza Ya'kub: audio visual, lisan, tulisan, lukisan, dan akhlak.

5) Tariqah Dakwah (Metode): Ilmu tentang metode dakwah membahas cara-cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan dakwah.³²

b. Teknik-Teknik Dakwah Bil Lisan

1) Metode Ceramah: Tujuan metode ceramah adalah untuk menyampaikan informasi, petunjuk, pemahaman, dan penjelasan tentang sesuatu secara lisan kepada pendengar. Penting untuk menjaga keseimbangan antara pendekatan ini dan tingkat keahlian tertentu mengenai diskusi, retorika, dan aspek-aspek lain yang mengundang simpati penonton.

2) Metode tanya jawab adalah metode yang menggunakan tanya jawab untuk mengetahui seberapa baik ingatan atau pikiran seseorang dalam memahami atau menguasai materi dalam dakwah, serta untuk mendapatkan perhatian penerimanya. Kekurangan metode ceramah akan dibenahi dengan format tanya jawab ini.

3) Metode Dakwah Bil Lisan adalah untuk membicarakan ide, pendapat, dan lainnya. Di antara sekelompok orang yang berdakwah secara lisan mendiskusikan suatu masalah tertentu yang sering dibahas dan bertujuan untuk mengungkap

³² Dzikron Abdullah, *Metodologi Dakwah*, (Semarang: Fakultas Dakwah IAIN Walisongo, 1980), hlm. 25

kebenaran. Dakwah berbasis diskusi dapat memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyumbangkan ide terhadap suatu masalah dalam materi dengan cara berpartisipasi dalam diskusi.³³

Ada beberapa prinsip utama metode dakwah yang harus diketahui dan diperhatikan oleh para da'i ketika melakukan kegiatan dakwah, seperti menentukan cara menyampaikan pesan dakwah, langkah-langkah, strategi, teknik, atau dakwah yang dikembangkan. Menurut Yuyun Affandi, metode dakwah yang dijelaskan dalam surat An-Nahl ayat 125 adalah metode yang dapat dikembangkan berdasarkan keadaan tertentu dan dapat digunakan oleh bangsa manapun.³⁴ Dalam bukunya Ilmu Dakwah, Samsul Munir Amin menjelaskan bahwa prinsip dakwah Islam sudah jelas dari firman Allah yaitu bersifat fleksibel bukan kaku. Seruan dakwah dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan yang sesuai dengan situasi dan kondisi mad'u, objek dakwah, serta tidak memerlukan keberhasilan yang instan hanya dengan satu strategi.³⁵

2. Kecanduan Gadget

Orang Indonesia menghabiskan banyak waktu luangnya dengan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, ponsel, televisi, dan tablet di dunia global saat ini. Gadget adalah istilah untuk media. Perangkat adalah produk yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan dan dapat menawarkan berbagai media sosial, jaringan berita nasional dan internasional, permainan, hiburan, dan

³³ Suparta dan Hefni, "*Metode Dakwah*" (Jakarta: Rahmat Semesta, 2009), hlm. 97

³⁴ Affandi, *Metode Dakwah*, (Semarang: PT. Bina Pustaka, 2015), hlm. 41

³⁵ Amin, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Amzah, Azwar, Saefudin, 1998), hlm. 95

bentuk hiburan lainnya.³⁶ Menurut Agoeng Nugroho, gadget adalah perangkat atau alat elektronik kecil yang memiliki tujuan tertentu tetapi sering disebut sebagai inovasi. Gadget umumnya dianggap sebagai perangkat elektronik dengan fungsi yang berbeda di setiap perangkatnya.³⁷

Sangat mungkin bahwa gadget elektronik dapat disebut sebagai alat dengan asumsi gadget atau benda elektronik memiliki kemampuan luar biasa yang dapat memperkenalkan berbagai data dan berita terkini dari berbagai negara melalui media berita atau hiburan online, dan dapat memberikan perbedaan. semacam pengalihan kepada kliennya sebagai aplikasi. atau atribut apapun. Selain itu, gadget dapat memudahkan kehidupan dan komunikasi manusia dengan cara yang lebih praktis.

a. Fungsi Gadget

Puji Chusna menulis dalam jurnalnya bahwa gadget memiliki kelebihan dan fungsi berdasarkan cara penggunaannya. Perangkat, secara umum, menawarkan keunggulan dan fungsi sebagai berikut:

1. Komunikasi

Pada zaman dahulu, orang berkomunikasi melalui surat atau surat pos. Dengan menggunakan telepon genggam atau perangkat lainnya, masyarakat kini dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan

³⁶ Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik", *Research and Development Journal Of Education*, 2 April 2018, Tersedia di: <https://www.researchgate.net/publication>.

³⁷ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Dinamika Penelitian*, 17 November 2017, Lihat di: <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article>.

efektif di berbagai lokasi dan waktu. Memang, tujuan gadget adalah untuk memfasilitasi komunikasi manusia di mana pun lokasinya.

2. Sosial

Perangkat tersebut memiliki sejumlah fitur dan aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagi berita dan cerita internasional. sehingga pengguna gadget dapat menambah teman baru di negara yang sama atau di negara yang berbeda dengan menggunakan fungsi ini. Selain itu, gadget memudahkan orang untuk menjalin hubungan dengan kerabat jauh dan teman tanpa harus menghabiskan banyak waktu bersama.

3. Mencari Informasi/ Pendidikan

Pembelajaran telah berkembang melampaui buku akhir-akhir ini untuk memasukkan media lain. Namun, manusia juga dapat mengakses berbagai pengetahuan esensial melalui gadget. Hanya dengan koneksi internet, masyarakat dapat dengan cepat mempelajari pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, dan agama tanpa harus pergi ke perpustakaan atau membeli buku. Pengguna gadget akan lebih mudah mencari informasi dalam bahasa apapun berkat web browser yang dapat menerjemahkan berbagai bahasa ke bahasa yang diinginkan.³⁸

4. Hiburan

Saat ini, gadget mampu menawarkan berbagai aplikasi hiburan yang dapat diunduh secara gratis, serta media streaming-streaming online yang dapat digunakan tanpa banyak kendala. Hal ini memudahkan

³⁸ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, vol. 17, No. 2. Lihat di: <https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/>.

pengguna gadget untuk memanfaatkan berbagai fasilitas hiburan yang ditawarkan gadget. Bergantung pada sistem operasi gadget, pengguna dapat memasang berbagai aplikasi. Jumlah aplikasi yang dapat dijalankan perangkat meningkat seiring bertambahnya usia dan kecanggihannya.

Gadget digambarkan memiliki beberapa fungsi yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia, seperti mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain baik secara lokal maupun jarak jauh, menghemat waktu, tenaga, dan uang. Masyarakat juga dapat dengan mudah mengakses berbagai wawasan dan informasi tanpa harus pergi ke perpustakaan atau membeli buku atau koran. Dengan beberapa fitur gadget tersebut, mungkin saja manusia dan gadget tidak akan mudah dipisahkan, apalagi di dunia yang serba canggih sekarang ini.

b. Dampak Pengguna Gadget

Jika penggunaan gadget sudah mencapai titik kecanduan, maka berdampak signifikan pada perilaku anak. Welch juga menyebutkan penggunaan gadget akan berdampak nyata pada anak yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan. Menurut Runtukahu banyak faktor antara lain pola asuh, lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan kelembagaan yang mempengaruhi perilaku. Perilaku pengguna sangat dipengaruhi oleh gadget. Namun, seorang anak dengan kepribadian positif

juga cenderung berperilaku baik. apalagi jika orang tuanya mendidiknya dengan baik.³⁹

Dalam jurnalnya, Chandra Anugrah menyebutkan beberapa manfaat penggunaan gadget, antara lain:

1. Memperlancar Komunikasi

Alat dibuat dengan kemampuan untuk membuatnya lebih mudah dan lancar untuk korespondensi manusia dengan seseorang yang tidak dekat sehingga tidak butuh waktu lama untuk menyampaikan pesan. Manusia dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dan membuat yang jauh merasa lebih dekat dengan bantuan gadget.

2. Mengakses Informasi

Pengguna gadget saat ini memiliki akses mudah ke informasi yang mereka butuhkan, terlepas dari kapan atau di mana pun mereka berada. Selain itu, perangkat tersebut dapat menampilkan berita terkini dari berbagai negara. Pengguna gadget dapat menemukan berita terbaru dan lama. Manusia dapat mengikuti perkembangan terkini di dunia berkat kemudahan akses informasi.⁴⁰

3. Wawasan Bertambah

Kombinasi perangkat komunikasi langsung dan akses mudah ke informasi menghasilkan peningkatan wawasan. Salah satu faktor yang

³⁹ Ela Hulasoh, et al., "Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, jurnal Abdimas, Vol. 1, (Januari 2020), Lihat di: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ABMAS/rt/captureCite/>

⁴⁰ Adek Diah Saputri, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan*, Vol 3, (November 2018), Lihat di: <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/>

dapat membantu pengguna gadget untuk menambah wawasan adalah kemudahan dalam memperoleh informasi dan berkomunikasi. Diharapkan para pengguna gadget memperoleh wawasan yang luas dan terus berkembang akibat kemudahan informasi yang dapat diperoleh saat ini.

4. Hiburan

Ada banyak fitur dalam gadget. Kemampuan untuk menghibur adalah salah satu fiturnya. Fitur ini mungkin berguna untuk mengurangi kejenuhan pengguna dengan pilihan hiburan. Game, musik, video, media sosial, dan berbagai perangkat lunak media adalah contoh dari fitur hiburan tersebut. Orang lebih cenderung menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari karena berbagai fitur hiburan tersebut.

5. Gaya Hidup

Gadget tidak hanya digunakan untuk komunikasi, pencarian informasi, dan hiburan akhir-akhir ini, tetapi terkadang juga digunakan sebagai gaya hidup. Karena orang terkadang menggunakan gadget untuk meningkatkan status sosial atau kepercayaan diri mereka. Rasa percaya diri seseorang bisa terdorong jika memiliki perangkat yang berkualitas tinggi atau mutakhir.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif yang dapat merugikan penggunaannya. dimulai dari aspek sosial dan berlanjut ke aspek kesehatan.

Derry Iswidharmanjaya menulis tentang dampak negatif penggunaan gadget di jurnal Adeng Hudaya sebagai berikut:⁴¹

1. Suka Menyendiri

Anak-anak yang senang bermain dengan gadget akan melihat mereka sebagai teman bermain yang menyenangkan, sehingga mereka lebih cenderung tinggal di rumah dan menghabiskan waktu bermain bersama mereka. Akibatnya, anak-anak mungkin lebih suka bermain sendiri di rumah daripada bersama teman-temannya jika terlalu banyak menggunakan teknologi.

2. Menjadi Pribadi Yang Tertutup

Seseorang yang bergantung pada alat akan menghabiskan sebagian besar energinya untuk bermain perangkat. Hubungan mereka dengan orang lain, lingkungan, dan teman sebaya dapat dipengaruhi oleh kecanduan gadget. Akibatnya, pengguna gadget menjadi orang yang tertutup.

3. Kesehatan Terganggu

Kesehatan penggunaannya, terutama penglihatannya, dapat terganggu dengan penggunaan gadget yang berlebihan. Mata lelah, mata minus, dan mata kering dapat terjadi akibat penggunaan alat elektronik dalam waktu lama. Selain berpengaruh pada kesehatan mata, penggunaan alat elektronik dalam waktu lama juga berdampak pada organ tubuh lainnya.

4. Gangguan Tidur

⁴¹ Diah Saputri, Adek dkk. (2018), *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*, Vol. 3, Lihat di: <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/>.

Anak-anak yang bermain game elektronik tanpa pengawasan orang tua mungkin memiliki jam tidur yang lebih sedikit. Meski sang anak masih bermain dengan gadgetnya, terkadang orang tua salah mengira bahwa anaknya tertidur saat berada di kamarnya.

5. Ancaman Cyberbullying

Kasus cyberbullying terjadi ketika seseorang diejek, dihina, atau dihina oleh orang lain melalui media sosial, internet, atau ponsel. Cyberbullying lebih mungkin terjadi ketika seseorang menggunakan perangkat untuk mengakses media sosial.

Sudah menjadi rahasia umum bahwa gadget memiliki sejumlah efek menguntungkan pada kehidupan sehari-hari. Beberapa efek tersebut antara lain mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain di berbagai waktu dan lokasi serta mempermudah dalam mengakses berbagai informasi sehingga penggunaannya dapat memperoleh wawasan. Selain berbagai kelebihan yang telah disebutkan, gadget tentunya memiliki sejumlah kekurangan yang tidak dapat dihindari. Beberapa kelemahan tersebut antara lain pengguna menjadi kecanduan gadget mereka, yang membuat mereka melupakan tanggung jawab mereka. dan menjadi pribadi yang pendiam.

3. Bentuk Bimbingan Orangtua Kepada Anak.

Dalam Islam, kedua orang tua berkewajiban untuk merawat, mendidik, dan membimbing anak-anaknya lahir dan batin karena anak yang Allah titipkan pada mereka pada akhirnya akan dimintai pertanggungjawaban di hadapan Allah Swt. Anak merupakan amanah dari Allah Swt kepada kedua orang tuanya.

حَدَّثَنَا حَاجِبُ بْنُ الْوَلِيدِ حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ حَرْبٍ عَنْ الزُّبَيْدِيِّ عَنْ الزُّهْرِيِّ أَخْبَرَنِي سَعِيدُ بْنُ الْمُسَيَّبِ
عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّهُ كَانَ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ
يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَيَمَجِّسَانِهِ

Telah menceritakan kepada kami Hajib bin Al Walid telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Harb dari Az Zubaidi dari Az Zuhri telah mengabarkan kepadaku Sa'id bin Al Musayyab dari Abu Hurairah, dia berkata; "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam telah bersabda: 'Seorang bayi tidak dilahirkan (ke dunia ini) melainkan ia berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, ataupun Majusi. (HR. Muslim, Nomor 4803).

Hadits di atas memberikan petunjuk bahwa yang paling umum membentuk karakter anak adalah iklim di mana ia berada. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang mempengaruhi proses tersebut. Abawaahu artinya bapak dan ibu dalam bahasa arab, namun karena kata abawaahu berasal dari al-Abu yang artinya bapak, kalimat ini lebih menekankan bapak. Selain menafkahi keluarganya, seorang ayah juga bertanggung jawab untuk mendidik anak-anaknya agar memiliki kepribadian dan karakter yang baik. Walaupun demikian peran seorang ibu tidak kalah lebih penting terhadap pendidikan agama bagi anak, karena الام مدرسة الاولى ibu adalah rumah sekolah pertama bagi anak.

Gottman memperingatkan bahwa akan lebih menantang bagi anak-anak yang ayahnya tidak ada dalam kehidupan mereka untuk mencapai keseimbangan antara ketegasan dan pengendalian diri. Menurut teori ini, manusia dilahirkan tanpa pengetahuan atau kemampuan. Tidak ada yang namanya "gagasan bawaan",

yang merupakan pengetahuan tertentu yang sudah ada sebelumnya. Ini seperti selembar kertas kosong yang dapat diisi dengan informasi dari pengalaman indrawi.⁴²

Memberikan perhatian, bantuan, dan arahan kepada anak-anak adalah salah satu bentuk perhatian dan tanggung jawab terhadap anak-anak mereka. Orang tua harus memperhatikan perkembangan rohani dan jasmani anak-anaknya.⁴³ Bentuk perhatian orang tua terhadap anaknya adalah dengan memberikan kebebasan kepada anaknya, yaitu pilihan untuk mendapatkan perhatian yang nyata dan juga pertimbangan mental, antara lain:⁴⁴

1. Merawat, Melatih Dan Mendidik Anaknya

Anak adalah titipan yang diberikan oleh Allah SWT kepada para wali. Adalah tugas orang tua untuk menjaga anak-anak mereka dan memastikan bahwa mereka menerima pendidikan yang berkualitas tinggi. Anak yang diasuh dan dididik dengan baik akan berkembang dengan baik.

2. Memilih Lingkungan Yang Baik

Lingkungan yang kondusif bagi anak dan keluarganya harus dipilih oleh orang tua. agar anak dapat berkembang dan bersosialisasi dalam lingkungan yang aman sekaligus tumbuh dan berkembang. Kehidupan anak dipengaruhi secara positif oleh lingkungan yang positif, sedangkan lingkungan yang negatif dapat memberikan dampak negatif.

⁴² Abdullah Nashih Ulwan, “*Metode Dakwah Terhadap Anak Usia Dini Telaah atas kitab Tarbiyah al-Aulad fi- Al Isla*”, (Jember: STAIN JEMBER, 2014), hlm.55

⁴³ Ani Endriani, “*Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 6 Praya Timur Lombok Tengah Tahun Pelajaran*”, Jurnal Realita, Vol. 2, (Oktober 2016), Lihat di: <https://e-journal.undikma.ac.id/>.

⁴⁴ Helmawati, *Pendidikan keluarga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 76-90

3. Mendapatkan Rasa Aman

Semua orang ingin tinggal di tempat di mana mereka dapat merasa aman dan nyaman. Agar anak merasa nyaman mengikuti kegiatan belajarnya, orang tua perlu memperhatikan suasana rumah sebagai tempat belajar yang tenang dan asik.⁴⁵ Anak-anak harus merasa aman dan nyaman jika orang tua mereka dapat merawat mereka dengan baik. Pertumbuhan anak akan baik jika ia merasa aman dan nyaman.

4. Mendapatkan Kasih Sayang

Seorang anak membutuhkan cinta selain harta benda karena, tanpa cinta, kebutuhan jiwa anak tidak akan terpenuhi. Anak membutuhkan kasih sayang dan perhatian orang tua untuk memenuhi kebutuhan jiwanya. Tanpa pertimbangan dan persahabatan dari wali, akan sulit bagi perkembangan dan peningkatan jiwa dan pola pikir anak untuk berkreasi dan pada akhirnya akan mempengaruhi karakter anak.⁴⁶

5. Mendapatkan Pendidikan Dan Bimbingan

Proses membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya secara penuh dikenal dengan istilah bimbingan. Anak-anak muda membutuhkan arahan dari orang tua mereka sehingga mentalitas tanggung jawab dan perkembangan memenuhi anak tersebut.⁴⁷ Anak perlu dididik

⁴⁵ Ani Endriani, "Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 6, Vol 1, No. 2 (Edisi Oktober 2016), *Bimbingan dan Konseling*, Lihat di: <https://core.ac.uk/>

⁴⁶ Jamaluddin, Acep Komarudin, Asep Andi Rahman, "Bimbingan Orang Tua dalam Mengembangkan Kepribadian Anak," *Islamic Religion Teaching & Learning Journal*, Vol.2, (2019), Lihat di: <https://journal.uinsgd.ac.id/>

⁴⁷ Suwarsito, Sufi Alawiyah, Syukri Ghozali, "Analisis Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar," *jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 10 (Oktober 2018), Lihat di: <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/>.

dan dibimbing agar dapat mengembangkan potensi dirinya dan menjadi manusia yang berguna dan berguna dalam kehidupan ini. Hal ini akan membuat mereka terbiasa hidup disiplin dan mandiri dengan keterampilan dan keahlian masing-masing.

6. Mendapatkan Pembinaan Keagamaan

Orang tua harus mampu membekali anaknya dengan pendidikan agama selain memberikan pengasuhan dan pendidikan. Perkembangan batinnya juga akan dipengaruhi oleh segala sesuatu yang dilihat dan didengarnya, serta perlakuan yang diterimanya. Di masa depan, anak-anak yang tidak diasuh dan dididik sesuai dengan ajaran agama niscaya akan menuntut agar orang tuanya bertanggung jawab atas perbuatannya.⁴⁸ Oleh karena itu, agar anak selamat baik di dunia maupun di akhirat, harus diberikan bimbingan dan pendidikan, terutama yang berkaitan dengan iman atau agama sejak awal.

Selain memperhatikan kondisi fisik anaknya, orang tua juga harus memperhatikan kebutuhan psikologis dan mental anaknya. Memberikan pendidikan yang baik secara umum, serta pendidikan moral, sosial, dan agama merupakan contoh bentuk perhatian orang tua yang harus diperhatikan oleh orang tua. Selain itu, orang tua harus memenuhi kebutuhan anaknya agar tidak merasa kekurangan, serta harus menyayangi dan merawat anaknya tanpa membeda-bedakan anak lain.

⁴⁸ Lina Hadiawati, "Pembinaan Keagamaan Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Siswa Melaksanakan Ibadah Shalat," jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 1, (2008), Lihat di: <https://journal.uniga.ac.id/>.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran adalah keterkaitan atau hubungan antara satu konsep dengan konsep lain, dan masalah yang perlu diselidiki. Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah tentang “Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh)”. Guna untuk mengetahui sejauh mana kepedulian orangtua terhadap anak dalam mengawasi saat bermain gadget dan dampak buruk yang terjadi pada anak kecanduan gadget.



D. Hipotesis

Hipotesis adalah perkiraan yang masih terlihat cacat atau masih merupakan perkiraan. Akibatnya, peneliti sering melakukan kesalahan saat memilih hipotesis, yang berdampak pada hasil penelitian mereka.⁴⁹ Akibatnya, peneliti harus memverifikasi kebenarannya.

H₀: Metode Dakwah Bil Lisan Tidak Berpengaruh Terhadap Anak Kecanduan Gadget

H₁ : Metode Dakwah Bil Lisan Berpengaruh Terhadap Anak Kecanduan Gadget

⁴⁹ Burhan Bugin, “Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Lainnya”, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 92

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Makna variabel yang tercermin dalam definisi konsep adalah definisi variabel secara operasional, praktis, dunia nyata, dan aktual dalam konteks objek penelitian yang diteliti. Seperti yang ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Defenisi Operasional Penelitian

No	Variabel	Defenisi Variabel	Indikator	Ukur	Skala	Item
						Pertanyaan
1.	Metode Dakwah Bil-Lisan	Dalam bahasa Arab, kata "dakwah" berarti "panggilan", "ajakan", ⁵⁰ atau "undangan". Dakwah merujuk pada orang yang diajak pada kebaikan dan orang yang diajak pada kebaikan. Secara alami, ada prosedur dengan beberapa langkah. Menggunakan bil-lisan dakwah adalah caranya. Dakwah bil-lisan adalah tindakan menyampaikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah mendapatkan peahaman agama 2. Lebih mengutamakan belajar agama 3. Waktu tidak sia-sia 4. Memotivasi 5. Saran 	1-5	Interval	X.1-X.5

⁵⁰ Wahidin saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 1

		informasi tentang pesan-pesan dakwah. ⁵¹			
2	Gadget	Gadget adalah produk teknologi mutakhir dengan peningkatan kemampuan dan fitur mutakhir yang melayani tujuan yang lebih bermanfaat dan praktis. ⁵²	1. Perkembangan. 2. Aplikasi 3. Kapasitas 4. Kegunaan 5. Praktis	1-5	Interval Y.1-Y.5

B. Pendekatan Dan Metode Penelitian

Metode penelitian kuantitatif digunakan oleh penulis. Penelitian kuantitatif, di sisi lain, lebih mengandalkan data yang dihitung untuk memberikan evaluasi kuantitatif yang solid.⁵³ Strategi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik yang memanfaatkan prosedur review, yaitu teknik analisis yang dilakukan untuk mendapatkan realitas dari keganjilan yang ada dan mencari data yang asli.⁵⁴ Dalam penelitian ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada warga Gampong Lampaseh Kota sebagai metode survei.

⁵¹ Fathul Bahri An-Nabiry, *Meniti Jalan Dakwah*, (Jakarta: Amzah, 2008), hlm. 236

⁵² Hamdiyah Rofiati, *"Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Perkembangan Mental Anak-anak Indonesia"*, (Surabaya: Universitas Airlangga, 2012), hlm. 42

⁵³ Husein Umar. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. (Jakarta: Rajawali Pers, 1998). hlm. 36

⁵⁴ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 56

C. Subjek Penelitian Dan Teknik Pengambilan Sampel

Keseluruhan hal atau hal-hal yang akan diteliti merupakan subjek penelitian.⁵⁵ Orang, tempat, atau hal-hal yang diamati untuk tujuan penelitian disebut sebagai subjek penelitian ini. Warga Gampong Lampaseh Kota menjadi responden penelitian ini.

1. Populasi

Seluruh subjek investigasi adalah populasi. Istilah "populasi" digunakan dalam statistik untuk merujuk pada kelompok orang yang cukup besar yang akan menjadi subjek penelitian di masa depan.⁵⁶ Keseluruhan objek atau subjek adalah populasinya. Peserta dalam penelitian ini adalah orangtua Gampong Lampaseh kota Banda Aceh.

Tabel 3.2 Populasi

NO	Dusun Gampong Lampaseh Kota	Tahun										Jumlah	
		2018		2019		2020	2021		2022				
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P
1.	Dusun Pesantren	10	6	40	25	36	50	39	55	42	57	167	193
2.	Dusun Mina	15	12	30	25	33	29	39	33	50	51	167	150
3.	Dusun Pendidikan	25	21	29	27	41	35	48	46	60	58	203	187
4.	Dusun Muhajirin	25	30	35	36	42	47	54	53	58	56	214	222
5.	Dusun Masjid	30	33	40	46	49	51	57	55	62	60	238	245
Total											1,986		

Berdasarkan data penduduk Gampong

⁵⁵ Upe, Ambo dan Damsid, *Asas-asas Multiple Researches*: dari Norman K. Denzin hingga Jhon W. Creswell, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010), hlm. 88

⁵⁶ Jamaluddin Ahmad, *Metode Penelitian Administrasi Publik, Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 137.

2. Sampel

Sampel adalah subjek penyelidikan dan dianggap mewakili seluruh populasi. Penelitian ini menggunakan sebagian dari populasi yang dijadikan sampel, dengan jumlah responden 100 orang tua.⁵⁷

Dengan menggunakan teori solvin, besarnya jumlah sampel yang dibutuhkan sebagai responden dapat ditentukan

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n: Sampel

N: Ukuran Populasi

e^2 : Persen Kelonggaran Ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir.

Jumlah penduduk setiap dusun gampong Lampaseh kota sebanyak 1,986 orang. Penulis penelitian ini menentukan populasi (N) dari tahun 2018 sampai 2022 adalah 1610 orang dari presentase imbalan atas kesalahan karena pemilihan yang dimaksud e^2 sebesar 0,096 atau 9,6%. Berdasarkan rumus solvin itu. Maka diperoleh besarnya sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{1610}{1 + 1610(9,6\%)^2}$$

$$n = \frac{1610}{1 + 1610(0,096)^2}$$

$$n = \frac{1610}{1 + 1610(0,009216)}$$

⁵⁷ Notoatmodjo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 4

$$n = \frac{1610}{1+14.83776}$$

$$n = \frac{1610}{15.83776} = 100$$

Tabel 3.3 Sampel

NO	Dusun Gampong Lampaseh Kota	Tahun										Jumlah
		2018		2019		2020		2021		2022		
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	
1.	Dusun Pesantren	0	0	3	1	2	2	2	3	2	3	18
2.	Dusun Mina	0	0	2	1	1	1	2	1	3	2	13
3.	Dusun Pendidikan	1	1	1	1	2	2	2	2	4	3	19
4.	Dusun Muhajirin	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	22
5.	Dusun Masjid	2	2	2	3	3	2	3	3	4	4	28
Total											100	

Berdasarkan hasil Rumus Solvin

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang akurat, peneliti akan menggunakan berbagai strategi pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan metode berikut untuk mengumpulkan data:

1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap individu atau kelompok disebut observasi. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif kepada peneliti tentang masalah yang perlu dikaji, pendekatan ini digunakan untuk mengamati langsung situasi di lapangan.⁵⁸

⁵⁸ Cholid Narbuko, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Putra, 2012), hlm. 83

Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti mengamati secara langsung permasalahan yang terjadi pada anak-anak menggunakan gadget dan mendatangi rumah nya dan bertemu dengan para orangtua yang ada di Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh.

2. Pengisian angket (Kuesioner)

Metode pengumpulan data adalah kuesioner, yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan dan pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden, baik berupa bidang maupun simbol atau tanda. Responden dapat diberikan kuesioner berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dikirim melalui email atau surat pos, atau keduanya.⁵⁹

Alternatif jawaban peneliti terhadap kuesioner yang akan diisi oleh responden antara lain sebagai berikut:

1. (1) STS : Sangat Tidak Setuju
2. (2) TS : Tidak Setuju
3. (3) KS : Kurang Setuju
4. (4) S : Setuju
5. (5) SS : Sangat Setuju

3. Dokumentasi

Dalam penelitian, dokumentasi adalah metode untuk menemukan data tentang sekumpulan hal atau variabel dalam bentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, risalah rapat, agenda, dan sebagainya.⁶⁰ Penulis perlu mengetahui bagaimana cara orang tua di Gampong Lampaseh Kota

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 22

⁶⁰ Suharsimi Harikunto, "*Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktis*", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hlm. 188.

mendidik anaknya agar tidak kecanduan gadget guna mengumpulkan data untuk penelitian ini.

E. Teknik Pengolahan Data Dan Analisa Data

Data merupakan gambaran dari variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis, maka menempati posisi paling signifikan dalam penelitian. Oleh karena itu, kualitas instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menentukan akurat atau tidaknya data tersebut. Validitas dan ketergantungan adalah dua persyaratan penting untuk instrumen yang baik.⁶¹

Alat analisis menggunakan model statistik deskriptif, maka hasil analisis disajikan dalam bentuk angka dan dideskripsikan, serta data dianalisis dengan metode kuantitatif.⁶² Kuesioner digunakan untuk menghitung tanggapan responden, dan persentase digunakan untuk menganalisis hasilnya. Tingkat reaksi setiap responden ditentukan oleh persamaan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P : Angka persentase
- F : Frekuensi jumlah pernyataan responden tiap aspek yang muncul
- N : Jumlah keseluruhan responden
- 100 : Nilai konstan

Jika tanggapan responden terhadap pernyataan tersebut baik untuk setiap aspek yang dibahas, maka dianggap efektif. Berikut adalah tahapan analisis data:

⁶¹ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 41.

⁶² Hasan Iqbal, "*Analisis Data Penelitian dengan Statistik*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.120

1. Teknik Pengolahan Data

a. Uji Validitas

Dengan menggunakan korelasi Pearson, uji validitas membandingkan skor item dengan skor total. Jumlah semua item dalam satu variabel adalah skor total. Kriteria tersebut kemudian digunakan untuk melakukan uji signifikansi dua sisi dengan menggunakan r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Item tersebut dapat dikatakan valid jika nilainya positif dan r hitung sama dengan r tabel; namun jika r hitung kurang dari r tabel, maka item tersebut dianggap tidak valid. Rumus product moment dalam program SPSS digunakan untuk menentukan validitas instrumen dalam penelitian ini:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

X : Nilai masing-masing item

Y : Nilai total

$\sum XY$: Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat variabel Y

N : Jumlah responden.⁶³

b. Uji Reliabilitas

Hasil pengujian dibandingkan dengan nilai r pada tabel reliabilitas statistik kolom Cronbach's Alpha. Pengujian reliabilitas suatu instrumen dapat dilakukan baik secara internal maupun eksternal. Secara eksternal, pengujian ulang (stabilitas),

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 274

setara, atau kombinasi keduanya dapat digunakan. Menganalisis konsistensi isi instrumen dengan menggunakan metode tertentu dapat digunakan untuk menguji reliabilitas internal instrumen.

Jika suatu alat ukur digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasilnya relatif konsisten, uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan seberapa handal alat ukur tersebut. Metode Cronbach's Alpha digunakan dalam penelitian ini untuk menguji reliabilitas data. Pada skala multi item, Cronbach mengembangkan koefisien alfa yang dikenal sebagai alfa Cronbach sebagai ukuran umum konsistensi internal.⁶⁴ Nilai cronbach alpha antara 0,70 dan 0,80 dapat diterima, sedangkan nilai di atas 0,80 lebih baik. Koefisien kualitas yang tak tergoyahkan berikutnya kemudian dilihat nilainya.

Tingkat reliabilitasnya yang rendah, variabel dengan koefisien reliabilitas negatif atau nilai yang lebih rendah dari yang ditunjukkan pada tabel harus direvisi.⁶⁵

Untuk jenis data interval dan esai digunakan teknik Alfa Cronbach dalam uji reliabilitas penelitian ini. Rumus untuk koefisien reliabilitas alfa Cronbach:

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : Reabilitas Instrumen

K : Banyaknya Butir Pertanyaan atau Butir Soal

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varian Butir Pertanyaan

σ_t^2 : Varians Total

⁶⁴ Cronbach, L, J, *Coefficient Alpha and Internal Structure of test*, (Psychometrika, 1951), hlm.. 297-334

⁶⁵ Santoso, S “*Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*”, (Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo Gramedia, 2000), hlm. 264

Program komputer SPSS digunakan untuk menghitung uji reliabilitas skala.

c. Uji Normalitas

Metode Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam hal ini untuk memastikan bahwa sampel yang kami ambil mencerminkan populasi secara akurat.⁶⁶ Pengujian data dengan statistik parametrik dimungkinkan jika data berdistribusi normal, sedangkan pengujian data dengan statistik alternatif diperlukan jika data tidak berdistribusi normal.

Tes kebiasaan digunakan untuk memutuskan apakah informasi yang dirujuk umumnya sesuai atau tidak.⁶⁷ Data yang terdistribusi secara normal dapat diandalkan dan cocok untuk digunakan dalam penelitian. Program SPSS digunakan untuk melakukan uji normalitas ini.

Prosedur manual untuk mendapatkan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi tiap-tiap data (X).
2. Hitung frekuensi absolut (f)
3. Hitung f kumulatif (f kum)
4. Hitung probabilitas frekuensi (P) dengan membagi frekuensi dengan frekuensi banyak data ($\frac{F}{n}$).

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 238

⁶⁷ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 19*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), hlm. 91-113

5. Hitung Probabilitas Frekuensi kumulatif (KP) dengan membagi frekuensi kumulatif dengan banyak data ($\frac{F_{Kum}}{n}$).
6. Tentukan nilai Z dari tiap-tiap data tersebut dengan rumus:
7. Tentukan nilai F(z) berdasarkan tabel Z
8. Hitung selisih antara kumulatif proporsi (KP) dengan nilai Z pada batas bawah (lihat nilai F (z) dibawahnya).
9. Selanjutnya, nilai A1 maksimum dibandingkan dengan harga tabel D, yang diperoleh dari harga kritis kolmogrov-smirnov satu sampel.
10. Jika A1 maksimum \leq harga tabel D, maka H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal.⁶⁸

Rumus Chi- Kuadrat

$$X^2 = \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- X^2 : Nilai Chi-Kuadrat
 F_0 : frekuensi yang diobservasi
 F_e : Frekuensi yang diharapkan

2. Teknik Analisa Data

a. Uji Linearitas

Uji analisis korelasi Pearson dan uji regresi linier mengharuskan untuk diambil. Ada dua alasan untuk mengambil keputusan.

⁶⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 176-177

Terdapat hubungan linier yang signifikan antar variabel ketika nilai Deviation from Linearity (Sig) lebih besar dari 0,05. Membandingkan nilai F tabel dan F hitung, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka ada hubungan yang lurus begitu juga sebaliknya.

Dengan menggunakan analisis regresi linier langsung, uji linieritas bertujuan untuk memprediksi apakah hubungan antara variabel Y dan X bersifat linier atau tidak. Namun, analisis regresi linier harus diuji sebelum digunakan. Analisis regresi nonlinier digunakan untuk menyimpulkan penelitian jika model regresi linier tidak linier, dan analisis regresi linier dapat digunakan untuk memprediksi variabel Y dan X jika hasil uji linieritas menghasilkan kesimpulan.⁶⁹ Uji linieritas penelitian ini akan diolah dengan SPSS untuk mempermudah perhitungan statistik.

b. Uji Heteroskedastisitas

Cara mengkorelasikan variabel bebas (X) dengan residual adalah koefisien korelasi Spearman's rho yang digunakan dalam uji heteroskedastisitas. Jika nilai sig lebih dari 0,05 maka dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas begitu juga sebaliknya.

Dalam regresi, heteroskedastisitas merupakan salah satu asumsi mendasar. Heteroskedastisitas berarti bahwa variasi residual atau varians dari variabel independen adalah sama untuk semua pengamatan pada nilai tertentu dari variabel independen lainnya.

⁶⁹ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: Penerbitan UMM, 2002), hlm. 191

Dalam heteroskedastisitas, terdapat hubungan yang sistematis antara besaran satu atau lebih variabel bebas dengan kesalahan yang terjadi. Kesalahan ini tidak acak. Misalnya, heteroskedastisitas akan muncul sebagai penumpukan yang sangat besar, semakin besar persepsi. Ketika variabel independen (X) yang diamati lebih besar, rata-rata residual akan lebih tinggi. Untuk memudahkan dalam melakukan estimasi terukur, maka pengujian heteroskedastisitas yang dilakukan pada konsentrasi ini akan ditangani dengan bantuan SPSS 22 *for windows*.

c. Uji Signifikansi (Uji F)

Tujuan uji F adalah untuk menguji pengaruh kumulatif semua variabel independen terhadap variabel dependen. Atau sebaliknya untuk menguji apakah model kekambuhan kita besar. Uji F dapat dilakukan dengan membandingkan F tabel; model tersebut signifikan atau dapat diamati pada kolom signifikansi ANOVA (diolah dengan SPSS) jika F hitung lebih besar dari F tabel (Ho ditolak, H1 diterima).

$$F \text{ hitung} = R^2/k / (1-R^2) / (n-k-1)$$

Keterangan: R² = Koefisien Determinasi

n= Jumlah data atau kasus

k= Jumlah variabel independen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Gampong Lampaseh Kota

Gampong Lampaseh Kota merupakan gampong yang berada 1 KM dari pinggiran terusan laut Ulee Lheue yang terhubung dari satu gampong ke gampong lain dan disepanjang perbatasan bibir gampong dibatasi dengan sungai (krueng Doy). Berdasarkan cerita lama, yaitu orang tua tempo dulu yang mana air laut sering pasang dan meluap ke sungai krueng doy sehingga menjadi banjir, hal inilah yang menjadi dasar penyebutan Lam bahasa Indonesia (tenggelam) dan paseh dalam bahasa Indonesia (empang,tambah atau sawah). Dikarenakan apabila turun hujan, perumahan penduduk yang datarannya lebih rendah sering banjir dan tenggelam oleh luapan air laut. oleh karena itu, empang,tambah atau sawah sering tenggelam oleh luapan air, maka di namakan Lampaseh Kota. untuk sebutan kota dikarenakan lampaseh tidak jauh menuju ke pusat perbelanjaan.⁷⁰

Lampaseh Kota pada tahun 1950 pernah dijadikan tempat jalur kereta api dari kampung baru menuju ulee lheue. Namun dikarenakan tidak adanya lagi jalur jalur kereta api serta untuk

⁷⁰ Panduan Profil Desa atau Kelurahan Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh

perluasan dan perkembangan kota, jalur tersebut tidak difungsikan lagi. Pada tahun 1980 Gampong Lampaseh Kota dibagi menjadi 5 wilayah yaitu Mina, Pasantren, Mesjid, Pendidikan dan Muhajirin. penamaan nama lingkungan identik dengan keadaan masyarakat. Lingkungan Mina dinamakan karena masyarakat Lampaseh Kota yang merupakan penduduk awal atau asli yang meramaikan Gampong. penamaan Lingkungan Pasantren di karenakan dahulu ada balai pengajian di lingkungan tersebut. penamaan Lingkungan Mesjid dikarenakan dahulu adanya mesjid kampung yaitu mesjid bani salim yang saat ini dikarenakan perluasan, mesjid tersebut terletak di lingkungan mina. Penamaan Lingkungan pendidikan dikarenakan adanya lembaga pendidikan mulai dari SD, SMP, dan SMA yang bernama yayasan Iskandar Muda. sedangkan Penamaan Lingkungan Muhajirin dikarenakan masyarakatnya adalah pendatang yang sebagian besar bermata pencaharian pedagang.

2. Visi Dan Misi

Visi: R - R A N I R Y

Terwujudnya Kecamatan yang terdepan dalam Pelayanan, Transparan dalam Pelaksanaan dan Pemberdayaan serta Signifikan dalam Pengendalian untuk Mendukung Terwujudnya Kota Banda Aceh yang Cerah dalam Bingkai Syari'ah.

Misi:

1. melaksanakan System Operational Procedure (SOP) dalam memberikan pelayanan kepada pemerintah.

2. memaksimalkan kemampuan aparatur untuk bekerja jujur, amanah, dan islami;
3. penyelenggaraan pemerintahan secara terbuka, terencana, dan gotong royong.
4. memaksimalkan partisipasi pemuda dan masyarakat dalam menegakkan ketertiban dan menegakkan syariat Islam.⁷¹

3. Lokasi dan Profil Gampong lampaseh Kota



Gambar disamping menunjukkan Denah Lokasi Gampong Lampaseh kota Kota.

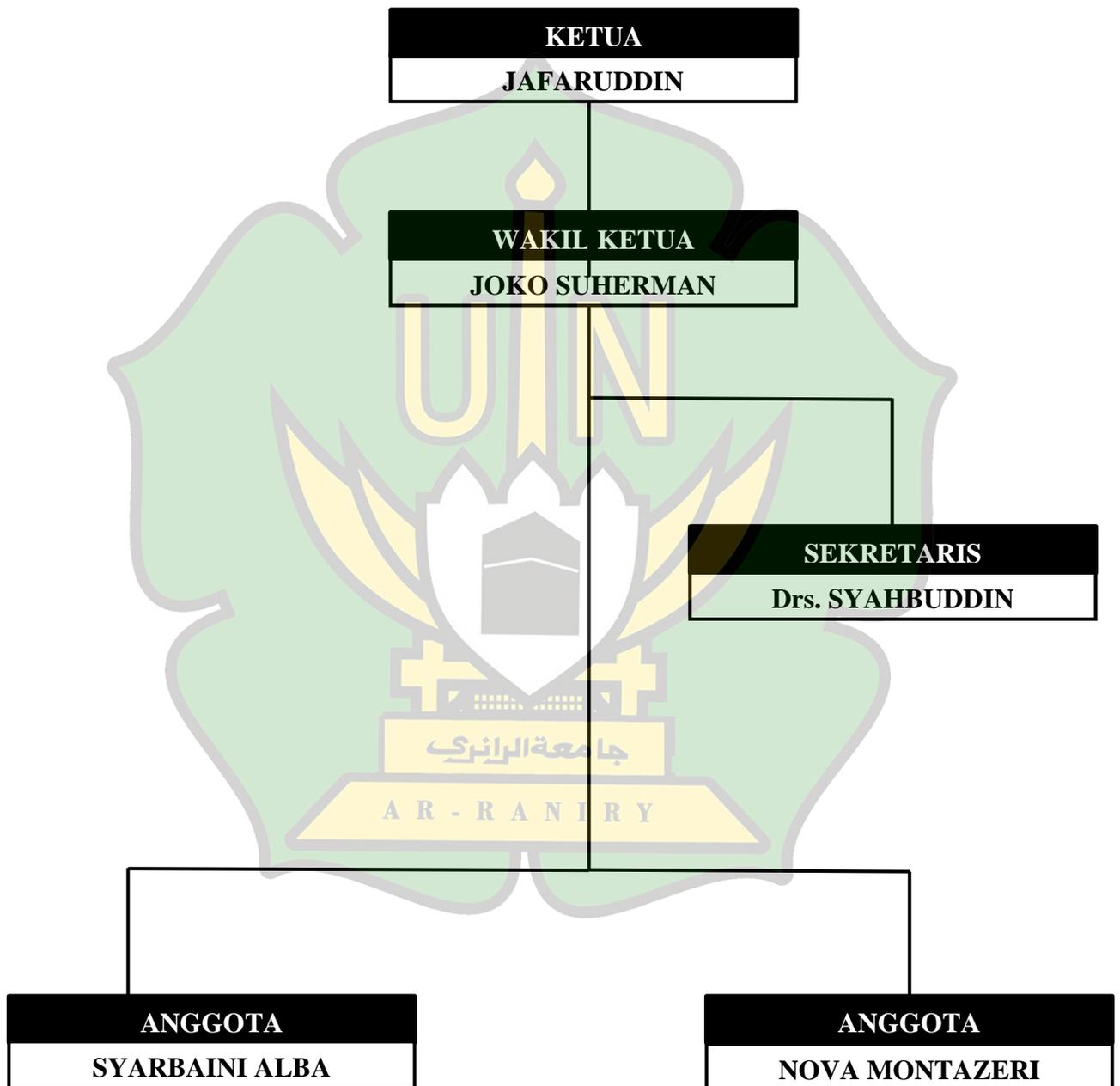


Gambar disamping Menunjukkan kantor Keuchik lampaseh Kota.

⁷¹ Panduan Profil Desa atau Kelurahan Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh

4. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi Kantor Geuchik Gampong Lampaseh Kota Tahun 2022-2028, sebagai berikut:



B. Hasil Penelitian

a. Karakteristik Responden

Kuesioner hingga 100 tanggapan dibagikan kepada warga Gampong Lampaseh Kota untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Adapun karakteristik responden atau orangtua adalah sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin

Tabel 4.1

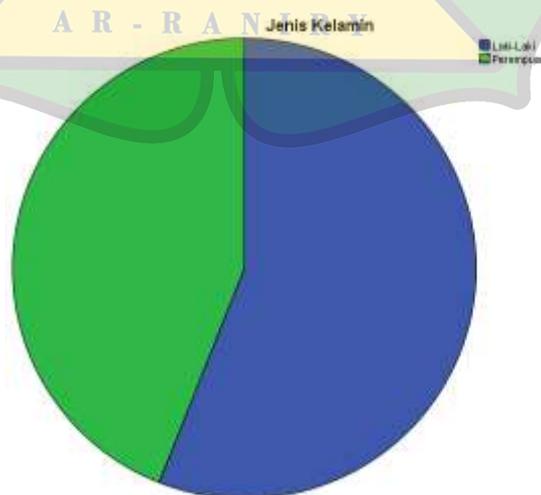
Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	56	56.0	56.0	56.0
	Perempuan	44	44.0	44.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Seperti dapat dilihat dari data sebelumnya, jumlah responden atau orangtua berdasarkan jenis kelamin yaitu 56 orang berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 56% dan 44 orang berjenis kelamin perempuan dengan persentase 44%.

Diagram 4.1



2. Usia

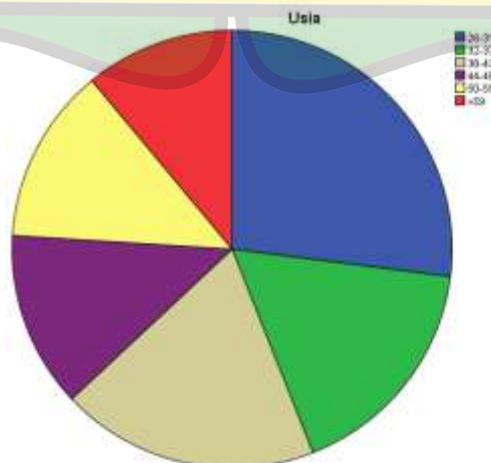
Tabel 4.2

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26-31	27	27.0	27.0	27.0
	32-37	17	17.0	17.0	44.0
	38-43	19	19.0	19.0	63.0
	44-49	13	13.0	13.0	76.0
	50-55	13	13.0	13.0	89.0
	>59	11	11.0	11.0	100.0
	Total		100	100.0	100.0

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Seperti dapat dilihat dari data sebelumnya, jumlah responden atau orangtua yang berusia 26-31 Tahun berjumlah 27 orang dengan persentase 27%, usia 32-37 Tahun berjumlah 17 orang dengan persentase 17%, usia 38-43 Tahun berjumlah 19 orang dengan persentase 19%, usia 44-49 Tahun berjumlah 13 orang dengan persentase 13%, usia 50-55 Tahun berjumlah 13 orang dengan persentase 13%, dan usia >59 tahun berjumlah 11 orang dengan persentase 11%.

Diagram 4.2



3. Status Perkawinan

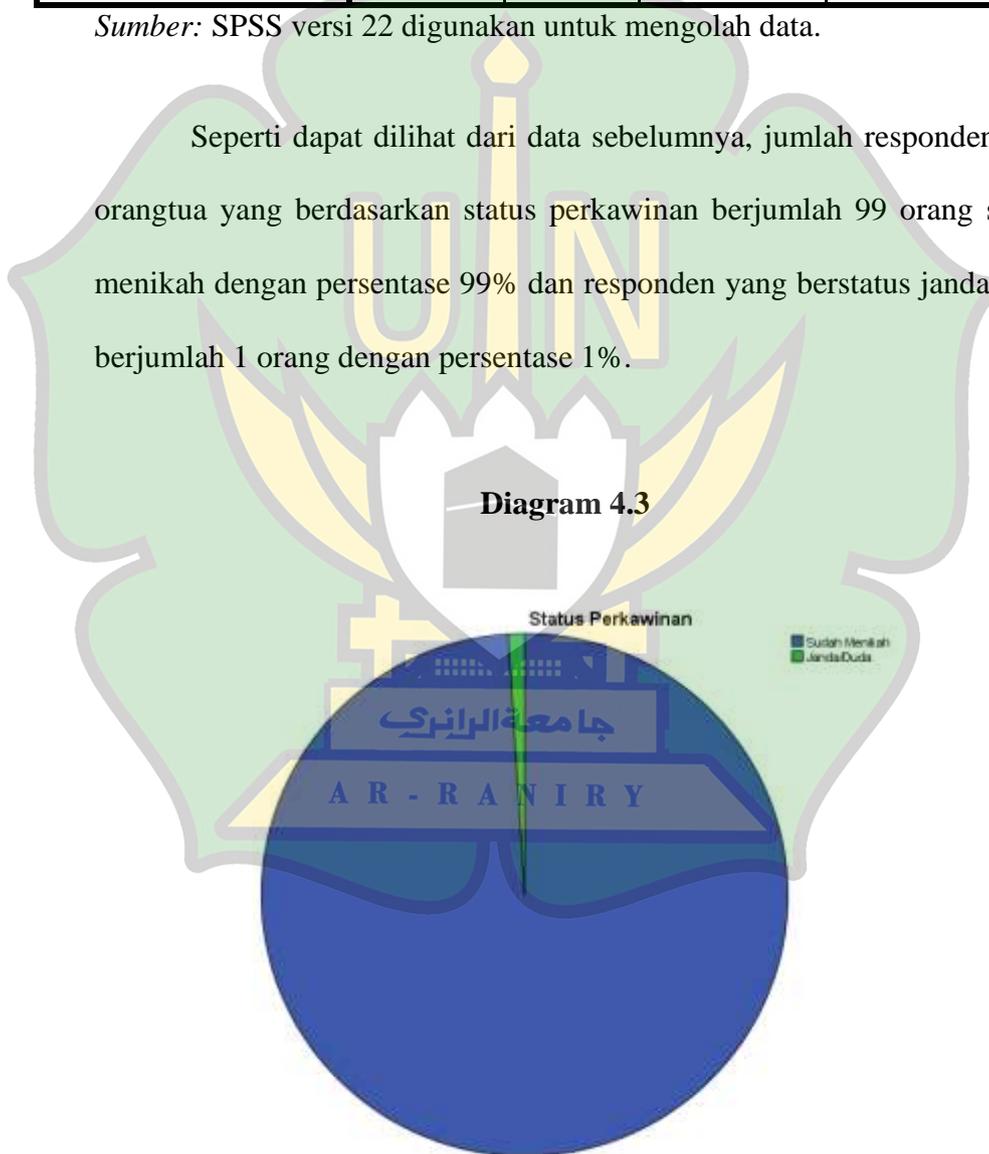
Tabel 4.3

		Status Perkawinan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sudah Menikah	99	99.0	99.0	99.0
	Janda/Duda	1	1.0	1.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Seperti dapat dilihat dari data sebelumnya, jumlah responden atau orangtua yang berdasarkan status perkawinan berjumlah 99 orang sudah menikah dengan persentase 99% dan responden yang berstatus janda/duda berjumlah 1 orang dengan persentase 1%.

Diagram 4.3



4. Pendidikan Terakhir

Tabel 4.4

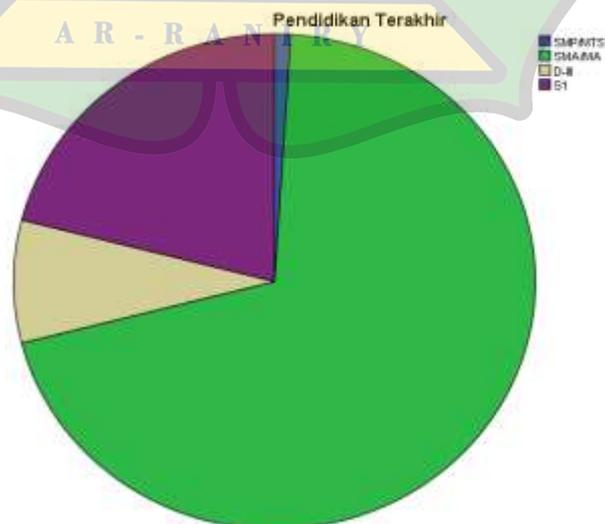
Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP/MTS	1	1.0	1.0	1.0
	SMA/MA	70	70.0	70.0	71.0
	D-III	8	8.0	8.0	79.0
	S1	21	21.0	21.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Seperti dapat dilihat dari data sebelumnya, jumlah responden atau orangtua yang pendidikan terakhir SMP/MTS berjumlah 1 orang dengan persentase 1%, responden/orangtua yang pendidikan terakhir SMA/MA berjumlah 70 orang dengan persentase 70%, responden/orangtua yang pendidikan terakhir D-III berjumlah 8 orang dengan persentase 8%, dan responden/orangtua yang pendidikan terakhir S1 berjumlah 21 orang dengan persentase 21%.

Diagram 4.4



5. Pekerjaan Sekarang

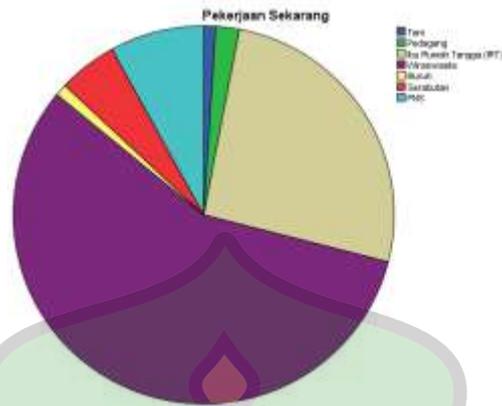
Tabel 4.5

		Pekerjaan Sekarang			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tani	1	1.0	1.0	1.0
	Pedagang	2	2.0	2.0	3.0
	Ibu Rumah Tangga (IRT)	26	26.0	26.0	29.0
	Wiraswasta	57	57.0	57.0	86.0
	Buruh	1	1.0	1.0	87.0
	Serabutan	5	5.0	5.0	92.0
	PNS	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Menurut data yang dikumpulkan oleh para peneliti tersebut di atas, responden yang bekerja sebagai tani berjumlah 1 orang dengan persentase 1%, responden yang bekerja sebagai pedagang berjumlah 2 orang dengan persentase 2%, responden yang bekerja sebagai Ibu rumah tangga berjumlah 26 orang dengan persentase 26%, responden yang bekerja sebagai Wiraswasta berjumlah 57 orang dengan persentase 57%, responden yang bekerja sebagai Buruh berjumlah 1 orang dengan persentase 1%, responden yang bekerja sebagai Serabutan berjumlah 5 orang dengan persentase 5%, dan responden yang bekerja sebagai Pns berjumlah 8 orang dengan persentase 8%.

Diagram 4.5



6. Pendapatan Perbulan

Tabel 4.6
Pendapatan Perbulan

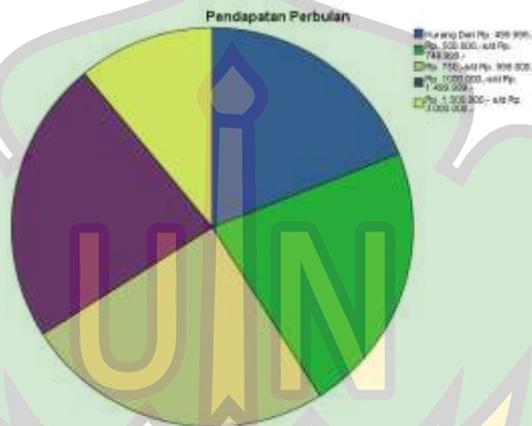
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Dari Rp. 499.999,-	19	19.0	19.0	19.0
	Rp. 500.000,-s/d Rp.749.999,-	22	22.0	22.0	41.0
	Rp. 750,-s/d Rp. 999.000,-	25	25.0	25.0	66.0
	Rp. 1000.000,-s/d Rp. 1.499.999,-	23	23.0	23.0	89.0
	Rp. 1.500.000,- s/d Rp. 3.000.000,-	11	11.0	11.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Menurut data yang dikumpulkan oleh para peneliti tersebut di atas, responden yang berpendapatan kurang dari Rp.499.999,- berjumlah 19 orang dengan persentase 19%, jumlah responden yang berpendapatan Rp.500.000,- s/d Rp.749.999,- berjumlah 22 orang dengan persentase 22%, jumlah responden yang berpendapatan Rp.750.000,- s/d Rp.999.000,- berjumlah 25 orang dengan persentase 25%, jumlah responden yang

berpendapatan Rp.1000.000,- s/d Rp.1.499.999,- berjumlah 23 orang dengan persentase 23%, dan jumlah responden yang berpendapatan Rp.1.500.000,- s/d Rp.3000.000,- berjumlah 11 orang dengan persentase 11%.

Diagram 4.6



1. Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak

Tabel 4.7

Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak

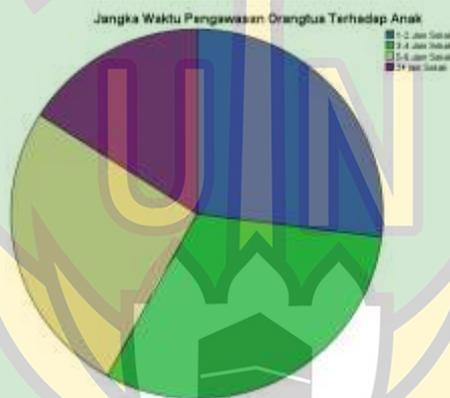
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-2 Jam Sekali	27	27.0	27.0	27.0
	3-4 Jam Sekali	31	31.0	31.0	58.0
	5-6 Jam Sekali	26	26.0	26.0	84.0
	24 jam Sekali	16	16.0	16.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Menurut data yang dikumpulkan oleh para peneliti tersebut di atas, jumlah responden jangka waktu pengawasan orangtua terhadap anak dalam waktu 1-2 jam sekali sebanyak 27 orang dengan persentase 27%,

jumlah responden jangka waktu pengawasan orangtua terhadap anak dalam waktu 3-4 jam sekali sebanyak 31 orang dengan persentase 31%, jumlah responden jangka waktu pengawasan orangtua terhadap anak dalam waktu 5-6 jam sekali sebanyak 26 orang dengan persentase 26%, dan jumlah responden jangka waktu pengawasan orangtua terhadap anak dalam waktu 24 jam sekali sebanyak 16 orang dengan persentase 16%.

Diagram 4.7



a. Gambaran Distribusi Jawaban Responden

Tabel 4.8
Tanggapan Responden dan Uji Skala Likert Terhadap Faktor X

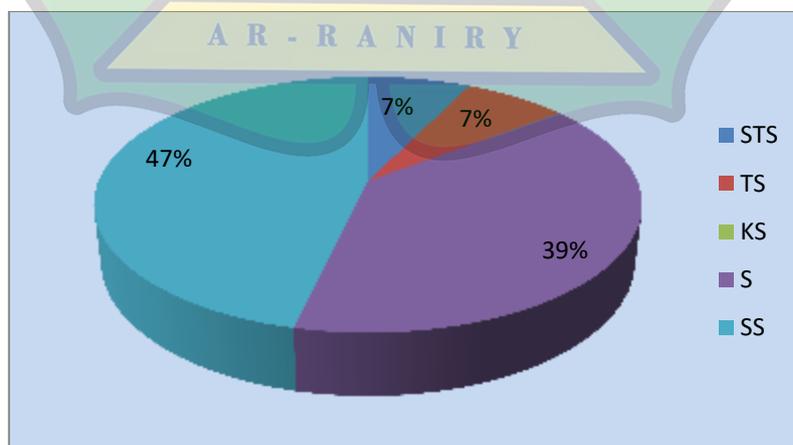
No	Metode Dakwah Bil Lisan (X)	STS		TS		KS		S		SS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Pernyataan 1	6	6%	12	12%	3	3%	34	34%	45	45%	100	100%
2	Pernyataan 2	9	9%	11	11%	1	1%	38	38%	41	41%	100	100%
3	Pertanyaan 3	11	11%	3	3%	4	4%	39	39%	43	43%	100	100%
4	Pernyataan 4	7	7%	3	3%	1	1%	49	49%	40	40%	100	100%
5	Pernyataan 5	2	2%	6	6%	8	8%	29	29%	55	55%	100	100%

Sumber: data di olah pada tahun 2023

Pada Tabel 4.10 diatas menunjukkan hasil dari tanggapan responden terhadap variabel metode dakwah bil lisan (X1) dengan menggunakan kuesioner yang pernyataannya menunjukkan pada indikator Mudah mendapatkan pemahaman agama, lebih mengutamakan belajar agama, waktu tidak sia-sia, memotivasi, saran. Adapun jawaban responden pada pada kategori sangat tidak setuju sebesar yaitu hasil dari 7% yaitu hasil penjumlahan sangat tidak setuju (STS) $(6+9+11+7+2 = 35:5 = 7\%)$, tidak setuju sebesar 7% yaitu hasil dari penjumlahan $(12+11+3+3+6 = 35:5 = 7\%)$, kurang setuju sebesar 3,4% yaitu hasil dari penjumlahan $(3+1+4+1+8 = 17:5 = 3,4\%)$, setuju sebesar 37,8% yaitu hasil penjumlahan $(34+38+39+49+29 = 189:5 = 37,8\%)$, sangat setuju sebesar 44,8% yaitu hasil dari penjumlahan $(45+41+43+40+55 = 224:5 = 44,8\%)$. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Diagram 4.8

Uji Skala Likert Terhadap Faktor X



Tabel 4.9

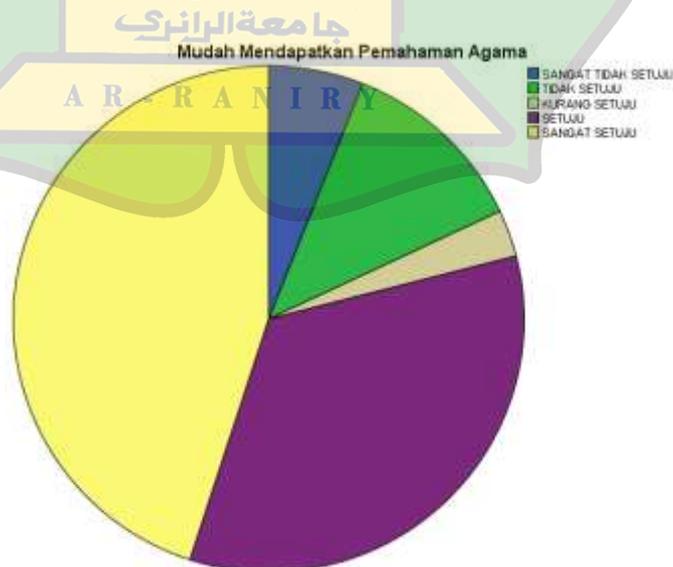
Mudah Mendapatkan Pemahaman Agama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	6	6.0	6.0	6.0
	TIDAK SETUJU	12	12.0	12.0	18.0
	KURANG SETUJU	3	3.0	3.0	21.0
	SETUJU	34	34.0	34.0	55.0
	SANGAT SETUJU	45	45.0	45.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir X.1 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 6 orang dengan persentase 6%, tidak setuju (TS) sebanyak 12 orang dengan persentase 12%, kurang setuju (KS) sebanyak 3 orang dengan persentase 3%, Setuju (S) sebanyak 34 orang dengan persentase 34%, sangat setuju (SS) sebanyak 45 orang dengan persentase 45%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.9



Tabel 4.10

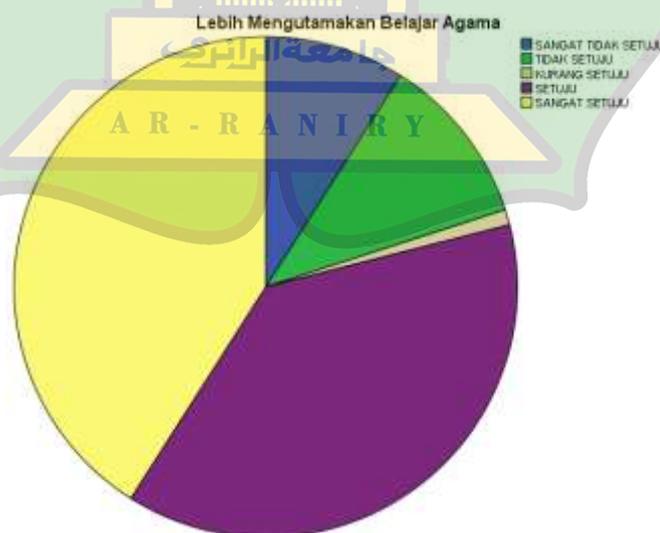
Lebih Mengutamakan Belajar Agama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	9	9.0	9.0	9.0
	TIDAK SETUJU	11	11.0	11.0	20.0
	KURANG SETUJU	1	1.0	1.0	21.0
	SETUJU	38	38.0	38.0	59.0
	SANGAT SETUJU	41	41.0	41.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir X.2 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 9 orang dengan persentase 9%, tidak setuju (TS) sebanyak 11 orang dengan persentase 11%, kurang setuju (KS) sebanyak 1 orang dengan persentase 1%, Setuju (S) sebanyak 38 orang dengan persentase 38%, sangat setuju (SS) sebanyak 41 orang dengan persentase 41%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.10



Tabel 4.11

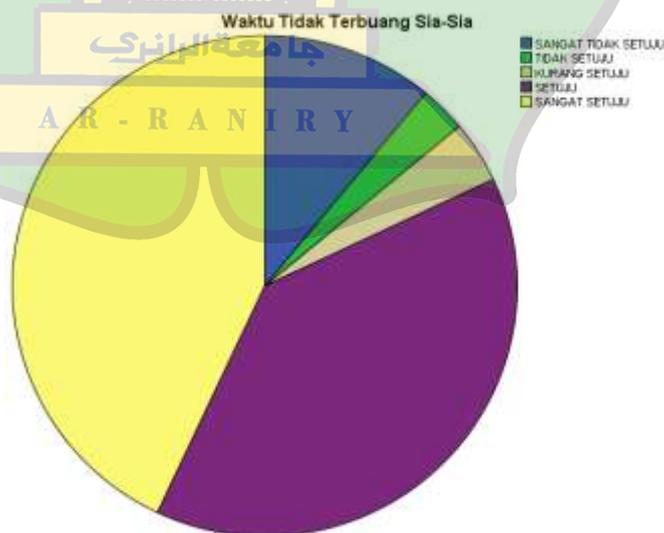
Waktu Tidak Terbuang Sia-Sia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	11	11.0	11.0	11.0
	TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	14.0
	KURANG SETUJU	4	4.0	4.0	18.0
	SETUJU	39	39.0	39.0	57.0
	SANGAT SETUJU	43	43.0	43.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir X.3 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 11 orang dengan persentase 11%, tidak setuju (TS) sebanyak 3 orang dengan persentase 3%, kurang setuju (KS) sebanyak 4 orang dengan persentase 4%, Setuju (S) sebanyak 39 orang dengan persentase 39%, sangat setuju (SS) sebanyak 43 orang dengan persentase 43%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.11



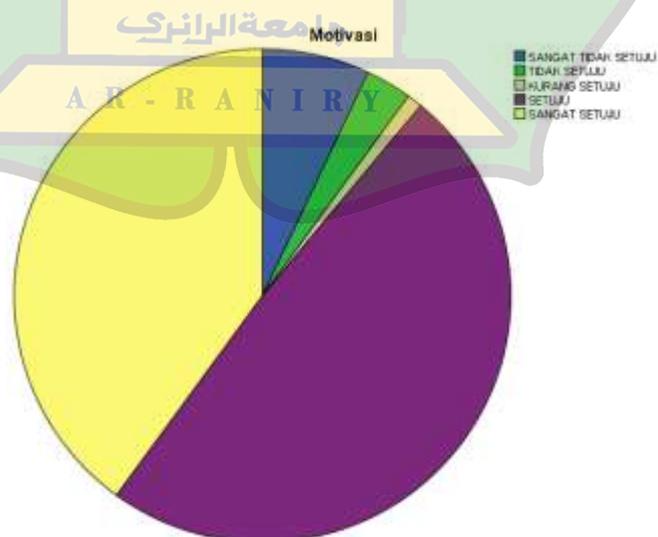
Tabel 4.12
Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	7	7.0	7.0	7.0
	TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	10.0
	KURANG SETUJU	1	1.0	1.0	11.0
	SETUJU	49	49.0	49.0	60.0
	SANGAT SETUJU	40	40.0	40.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir X.4 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 7 orang dengan persentase 7%, tidak setuju (TS) sebanyak 3 orang dengan persentase 3%, kurang setuju (KS) sebanyak 1 orang dengan persentase 1%, Setuju (S) sebanyak 49 orang dengan persentase 49%, sangat setuju (SS) sebanyak 40 orang dengan persentase 40%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.12



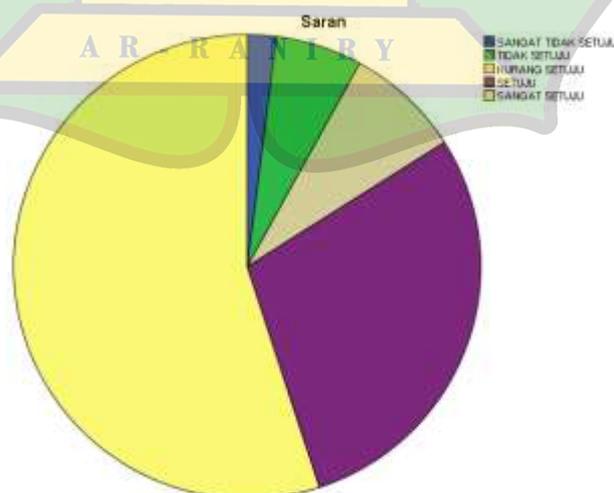
Tabel 4.13

		Saran			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	6	6.0	6.0	8.0
	KURANG SETUJU	8	8.0	8.0	16.0
	SETUJU	29	29.0	29.0	45.0
	SANGAT SETUJU	55	55.0	55.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir X.4 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 2 orang dengan persentase 2%, tidak setuju (TS) sebanyak 6 orang dengan persentase 6%, kurang setuju (KS) sebanyak 8 orang dengan persentase 8%, Setuju (S) sebanyak 29 orang dengan persentase 29%, sangat setuju (SS) sebanyak 55 orang dengan persentase 55%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.13



Tabel 4.14

Tanggapan Responden dan Uji Skala Likert Terhadap Faktor Y

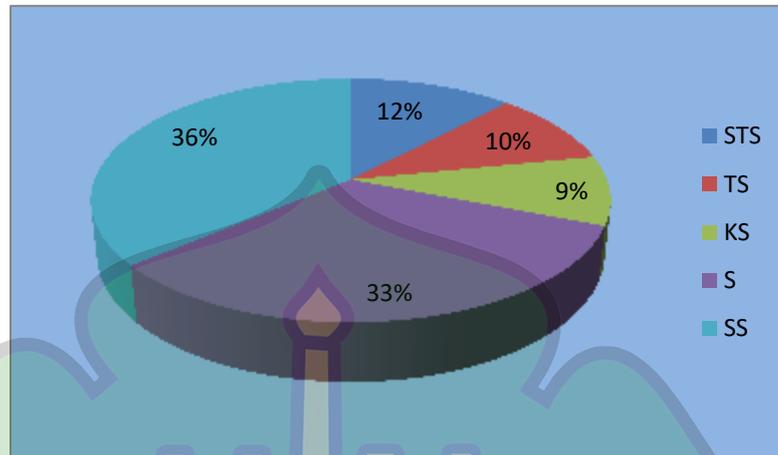
No	Gadget (Y)	STS		TS		KS		S		SS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Pernyataan 1	3	3%	1	1%	5	5%	30	30%	61	61%	100	100%
2	Pernyataan 2	5	5%	7	7%	3	3%	39	39%	46	46%	100	100%
3	Pertanyaan 3	8	8%	11	11%	1	1%	25	25%	55	55%	100	100%
4	Pernyataan 4	25	25%	18	18%	16	16%	30	30%	11	11%	100	100%
5	Pernyataan 5	19	19%	12	12%	21	21%	40	40%	8	8%	100	100%

Sumber: data di olah pada tahun 2023

Pada Tabel 4.16 diatas menunjukkan hasil dari jawaban responden terhadap variabel metode dakwah bil lisan (X1) dengan menggunakan kuesioner yang pernyataannya menunjukkan pada indikator Mudah mendapatkan pemahaman agama, lebih mengutamakan belajar agama, waktu tidak sia-sia, memotivasi, saran. Adapun jawaban responden pada pada kategori sangat tidak setuju sebesar yaitu hasil dari 12% yaitu hasil penjumlahan sangat tidak setuju... (STS) $(3+5+8+25+19 = 60:5 = 12\%)$, tidak setuju sebesar 9,8% yaitu hasil dari penjumlahan $(1+7+11+18+12 = 49:5 = 9,8\%)$, kurang setuju sebesar 9,2% yaitu hasil dari penjumlahan $(5+3+1+16+21 = 46:5 = 9,2\%)$, setuju sebesar 32,8% yaitu hasil penjumlahan $(30+39+25+30+40 = 164:5 = 32,8\%)$, sangat setuju sebesar 36,2% yaitu hasil dari penjumlahan $(61+46+55+11+8 = 181:5 = 36,2\%)$.

Gambar 4.14

Uji Skala Likert Terhadap Faktor Y



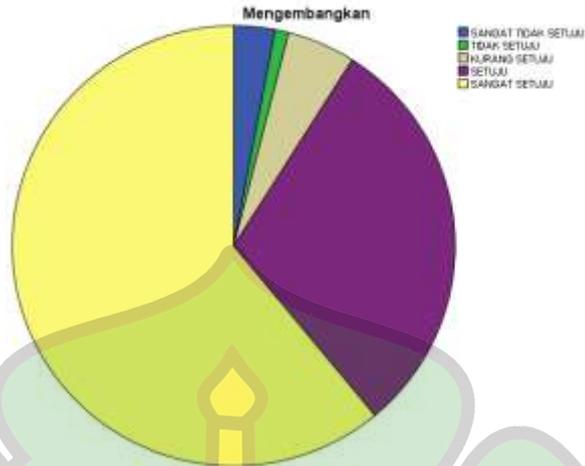
Tabel 4.15
Mengembangkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	3.0
	TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	4.0
	KURANG SETUJU	5	5.0	5.0	9.0
	SETUJU	30	30.0	30.0	39.0
	SANGAT SETUJU	61	61.0	61.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data

Pada pernyataan butir Y.1 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 3 orang dengan persentase 3%, tidak setuju (TS) sebanyak 1 orang dengan persentase 1%, kurang setuju (KS) sebanyak 5 orang dengan persentase 5%, Setuju (S) sebanyak 30 orang dengan persentase 30%, sangat setuju (SS) sebanyak 61 orang dengan persentase 61%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.15



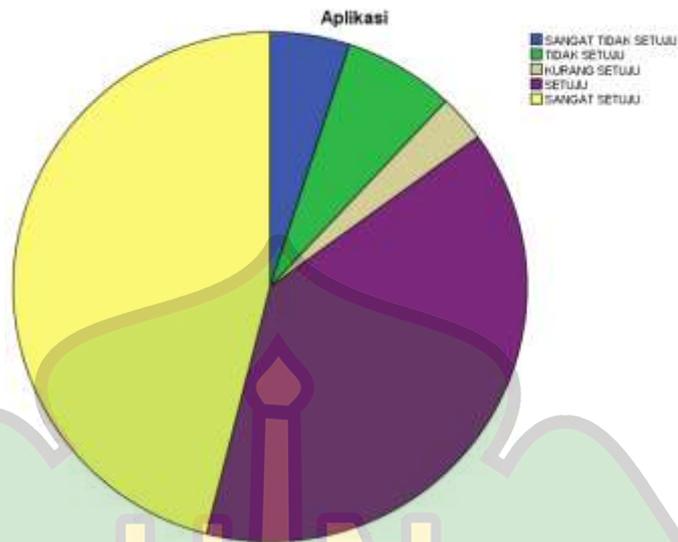
Tabel 4.16
Aplikasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	5	5.0	5.0	5.0
	TIDAK SETUJU	7	7.0	7.0	12.0
	KURANG SETUJU	3	3.0	3.0	15.0
	SETUJU	39	39.0	39.0	54.0
	SANGAT SETUJU	46	46.0	46.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir Y.2 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 5 orang dengan persentase 5%, tidak setuju (TS) sebanyak 7 orang dengan persentase 7%, kurang setuju (KS) sebanyak 3 orang dengan persentase 3%, Setuju (S) sebanyak 39 orang dengan persentase 39%, sangat setuju (SS) sebanyak 46 orang dengan persentase 46%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.16



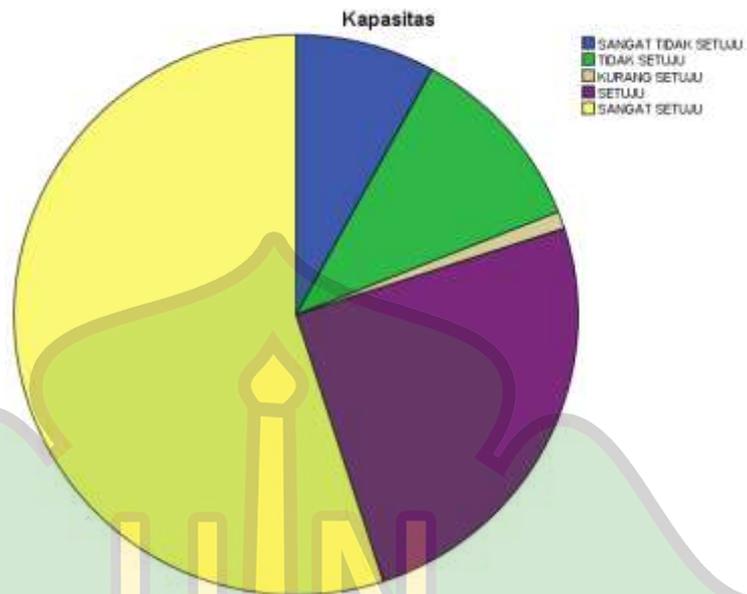
Tabel 4.17
Kapasitas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	8	8.0	8.0	8.0
TIDAK SETUJU	11	11.0	11.0	19.0
KURANG SETUJU	1	1.0	1.0	20.0
SETUJU	25	25.0	25.0	45.0
SANGAT SETUJU	55	55.0	55.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir Y.3 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 8 orang dengan persentase 8%, tidak setuju (TS) sebanyak 11 orang dengan persentase 11%, kurang setuju (KS) sebanyak 1 orang dengan persentase 1%, Setuju (S) sebanyak 25 orang dengan persentase 25%, sangat setuju (SS) sebanyak 55 orang dengan persentase 55%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.17



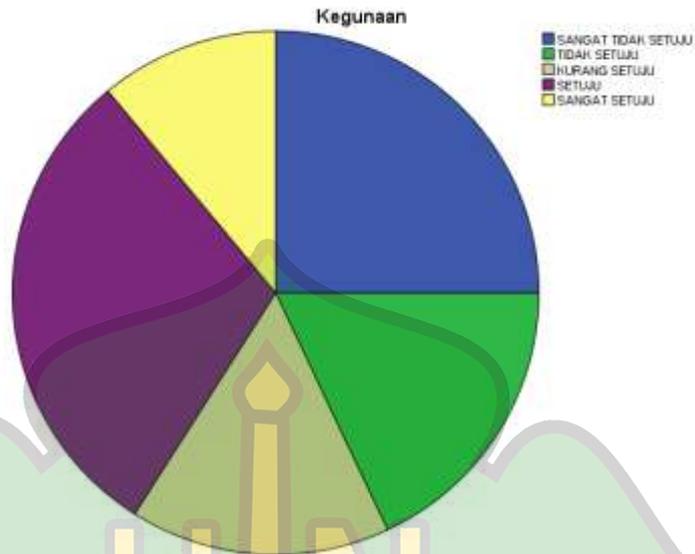
Tabel 4.18

		Kegunaan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	25	25.0	25.0	25.0
	TIDAK SETUJU	18	18.0	18.0	43.0
	KURANG SETUJU	16	16.0	16.0	59.0
	SETUJU	30	30.0	30.0	89.0
	SANGAT SETUJU	11	11.0	11.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir Y.4 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 25 orang dengan persentase 25%, tidak setuju (TS) sebanyak 18 orang dengan persentase 18%, kurang setuju (KS) sebanyak 16 orang dengan persentase 16%, Setuju (S) sebanyak 30 orang dengan persentase 30%, sangat setuju (SS) sebanyak 11 orang dengan persentase 11%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.18



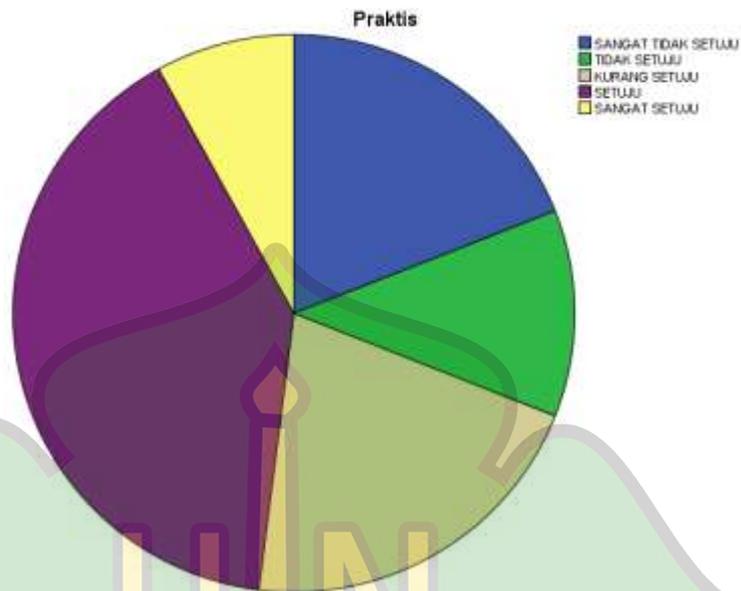
Tabel 4.19
Praktis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	19	19.0	19.0	19.0
	TIDAK SETUJU	12	12.0	12.0	31.0
	KURANG SETUJU	21	21.0	21.0	52.0
	SETUJU	40	40.0	40.0	92.0
	SANGAT SETUJU	8	8.0	8.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Pada pernyataan butir Y.5 respondent yang menjawab Sangat tidak setuju (STS) sebanyak 19 orang dengan persentase 19%, tidak setuju (TS) sebanyak 12 orang dengan persentase 12%, kurang setuju (KS) sebanyak 21 orang dengan persentase 21%, Setuju (S) sebanyak 40 orang dengan persentase 40%, sangat setuju (SS) sebanyak 8 orang dengan persentase 8%. Maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.19



C. Hasil Pengolahan Data Dan Analisa Data

a. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas atau ketidakvalidan suatu kuesioner dapat dinilai dengan menggunakan Uji Validitas. Salah satu indikator tingkat validitas instrumen adalah validitas. dengan sampel 100 orang dan skor total 0,05 untuk signifikansi. Dasar pengambilan keputusan Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dianggap valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, item tersebut dianggap tidak valid. Hasil uji validitas SPSS *for Windows* dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.20
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Percon Corelation	R ^{tabel} (Taraf Signifikan 5%)	Keterangan
X	Item_A.1	0,926	0,1966	Valid
	Item_A.2	0,825		Valid
	Item_A.3	0,886		Valid
	Item_A.4	0,728		Valid
	Item_A.5	0,843		Valid
Y	Item_B.1	0,888	0,1966	Valid
	Item_B.2	0,937		Valid
	Item_B.3	0,958		Valid
	Item_B.4	0,924		Valid
	Item_B.5	0,961		Valid

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Nilai tersebut sesuai dengan temuan uji validitas seperti terlihat pada tabel 4.22. r_{hitung} 0,1966 lebih besar dibandingkan nilai r_{tabel} . Valid temuan uji validitas kemudian dapat ditetapkan, sehingga memungkinkan untuk dilanjutkannya penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Untuk sesekali memperoleh jawaban yang konsisten atau stabil, dilakukan pengujian reliabilitas. Aplikasi SPSS for Windows digunakan selama uji reliabilitas. Metode pengukuran Reliabilitas Cronbach Alpha digunakan untuk melakukan uji reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari 0,60, begitu pula sebaliknya. Hasil

uji reliabilitas yang dilakukan dengan SPSS *for Windows* ditunjukkan pada tabel 4.23.

Tabel 4.21
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Coeficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
X	5 Item Pernyataan	0,896	Reliable
Y	5 Item Pernyataan	0,958	Reliable

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Setiap nilai Cronbach's Alpha untuk variabel X adalah 0,896, dan setiap nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Y adalah 0,958, seperti terlihat pada tabel 4.23. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel X dan Y reliabel karena nilainya lebih besar dari 0,60.

b. Uji Asumsi Dasar

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Metode Kosmogorov-Sumirnov dengan satu sampel digunakan untuk uji normalitas. Alasan dinamisasi pada uji kebiasaan adalah jika nilai kepentingan $> 0,05$ maka informasi sering disampaikan, jika nilai kepentingan $< 0,05$ biasanya informasi tidak sesuai. Untuk seluk-beluk tambahan, dapat ditemukan pada tabel 4.24 konsekuensi dari uji kebiasaan yang melibatkan SPSS *for windows*.

Tabel 4.22
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.72397830	
Most Extreme Differences	Absolute	.107	
	Positive	.062	
	Negative	-.107	
Test Statistic		.107	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.007 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.192 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.182
		Upper Bound	.202

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

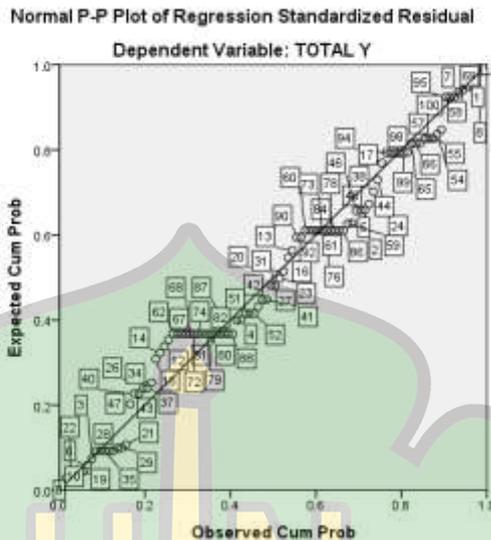
c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Berdasarkan hasil uji normalisasi Kolmogorov Smirnov, pada tabel 4.24 di atas dapat dilihat bahwa penggunaan nilai besar yang tidak baku berdasarkan teknik uji Monte Carlo sig 0,192, sehingga dapat beralasan bahwa informasi faktor di atas biasanya disesuaikan, karena nilai kritisnya lebih dari 0,05. Oleh karena itu, statistik parametrik digunakan untuk pemrosesan data lebih lanjut.

Gambar 4.23



Jika titik-titik atau data tersebut mendekati atau mengikuti garis diagonal, maka dapat dikatakan bahwa nilai residualnya berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya seperti pada Gambar 4.20 di atas. Untuk menentukan normalitas suatu nilai data residual dapat menggunakan titik-titik yang ada dari hasil keluaran SPSS. Titik-titik tersebut tidak tersebar secara acak melainkan tersebar sepanjang garis diagonal. Nilai sisa kemudian ditentukan menjadi normal.

2. Uji Linearitas

Linearitas diharapkan untuk memutuskan apakah dua faktor memiliki hubungan langsung yang sangat besar atau tidak. Jika nilai signifikan (linieritas) lebih kecil dari 0,05, maka terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel Metode Dakwah Lisan Bil (X) dengan variabel Gadget (Y), begitu pula sebaliknya. Uji linieritas merupakan prasyarat untuk analisis regresi linier atau korelasi Pearson.

Kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier antara Variabel Gadget (Y) dengan variabel Metode Dakwah Oral Bil jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Jika nilai Fhitung lebih kecil dari Ftabel, maka terdapat hubungan lurus kritis antara faktor bebas (X) dan variabel terikat (Y). Hasil uji linearitas SPSS dapat dilihat pada tabel 4.25 untuk lebih jelasnya.

Tabel 4.24
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
total_Y * total_X	Between Groups	(Combined)	2873.958	19	151.261	60.338	.000
		Linearity	2780.272	1	2780.272	1109.047	.000
		Deviation from Linearity	93.686	18	5.205	2.076	.014
	Within Groups		200.552	80	2.507		
Total			3074.510	99			

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Berdasarkan nilai F output di atas yang diketahui sebesar 2,507 Ftabel 0,1966 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Nilai signifikansinya adalah 0,014 yang berarti terdapat tidak ada hubungan linear yang signifikan.

3. Uji Heteroskedartisitas

Metode kolerasi spearman rho yaitu mengkolerasikan variabel independent dengan residualnya pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan uji dua sisi. Jika nilai korelasi antara variabel independen dengan residual terdapat signifikansi lebih dari 0,05 maka tidak terjadi problem heteroskedartisitas.

Tabel 4.25
Metode Korelasi Sperman Rho

Correlations				
			total_X	total_Y
Spearman's rho	total_X	Correlation Coefficient	1.000	.085
		Sig. (2-tailed)	.	.400
		N	100	100
	total_Y	Correlation Coefficient	.085	1.000
		Sig. (2-tailed)	.400	.
		N	100	100

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Dari tabel 4.26 yang di olah menggunakan SPSS versi22 dapat dilihat bahwa, nilai signifikansi X ($> 0,05$) maka kesimpulannya tidak terjadi gejala Heteroskedartisitas. Sedangkan nilai signifikansi Y ($< 0,05$) maka kesimpulannya terjadi gejala Heteroskedartisitas.

c. Alat Uji Hipotesis

1. Uji Signifikansi (Uji-F)

Tujuan dari uji F adalah untuk melihat apakah variabel Metode Dakwah bil lisan berpengaruh terhadap variabel Gadget (Y). Dasar

pengambilan keputusan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka berpengaruh terhadap variabel target Gadget yaitu H_1 diterima.. $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan nilai signifikansi jika nilai sig $< 0,05$. Berdasarkan uji F yang di olah menggunakan SPSS versi22 diperoleh hasil pada tabel 4.27 berikut ini:

Tabel 4.26

Hasil Uji-F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2780.272	1	2780.272	926.008	.000 ^b
	Residual	294.238	98	3.002		
	Total	3074.510	99			

a. Dependent Variable: Total_Y

b. Predictors: (Constant), Total_X

Sumber: SPSS versi 22 digunakan untuk mengolah data.

Tentukan terlebih dahulu sebelum menyimpulkan bahwa hipotesis harus diterima F_{tabel} 5% atau 0,05 adalah standar ukuran yang sering digunakan dalam penelitian. Menentukan F_{hitung} berdasarkan tabel 4.27 diperoleh F_{hitung} sebesar 926.008 Untuk menentukan F_{tabel} , tabel distribusi t di cari pada $\alpha = 5\%$ dengan derajat kebebasan (df)= $n-2= 98$ hasil untuk F_{tabel} 0,1966. Berdasarkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa Metode Dakwah Bil Lisan berpengaruh terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota).

D. PEMBAHASAN HASIL

1. Metode Dakwah Bil Lisan digunakan setelah penulis menguji data variabel bebas dalam penelitian ini. Dengan menggunakan studi kasus Gampong Lampaseh Kota diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap anak yang kecanduan gadget. Pada akhirnya, faktor bebas dapat memaknai sejauh mana variabel dependen dalam pencapaian Strategi Dakwah Bil Lisan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa variabel independent secara signifikan berpengaruh terhadap Anak Kecanduan Gadget (studi Kasus Gampong Lampaseh Kota). Dengan kata lain variabel independent mampu menjelaskan besarnya variabel dependent capaian Metode Dakwah Bil Lisan. Seperti yang terlihat hasil di uji F dimana Nilai Fhitung mempengaruhi nilai Ftabel.
2. Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota. Berdasarkan hasil simple linear regression diketahui bahwa variabel Metode Dakwah Bil Lisan nilai F_{hitung} sebesar 926,008 dengan signifikan 0,000. Hasil penelitian ini menunjukkan $F_{hitung} (926,008) > F_{tabel} (1,966)$ sehingga variabel Metode Dakwah Bil Lisan memiliki pengaruh signifikan terhadap capaian Kecanduan Anak Terhadap Gadget, hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hasil penelitian ($sig < 0,000 < 0,05$). Dari hasil uji data diatas dapat disimpulkan bahwa H_0

ditolak dan H_1 diterima, yang berarti variabel Metode Dakwah Bil Lisan dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota). Semakin tinggi penerapan Metode Dakwah Bil Lisan maka semakin tinggi tingkat capaian Kecanduan Anak Kecanduan Gadget.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Bahwa adanya pengaruh Metode dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota). Hal ini dibuktikan dengan kuesioner yang diajukan kepada masyarakat Gampong Lampaseh Kota. Dan berdasarkan hasil regresi yang telah di uji menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa Metode Dakwah Bil Lisan berpengaruh terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota).
2. Bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) sebesar 0,0740%. Sedangkan 92,60% di pengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak peneliti teliti. Artinya besarnya pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota) adalah 0,00740%, sedangkan 92,60% dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak peneliti teliti.

B. Saran

1. Kepada orangtua diharapkan meluangkan waktu untuk anak-anaknya, dengan mengajarkan mereka berbagai macam ilmu, baik itu secara umum maupun agama. Dan untuk tidak memberikan Gadget (Handphone) kepada anak dibawah umur, baik pada saat

anak sedang menangis ataupun sedang makan. Anak yang sudah kecanduan bermain gadget (Handphone) sebaiknya orangtua harus selalu memberikan pengawasan terhadap anak. Sesibuk apapun orangtua dalam dunia pekerjaan, namun tanggungjawab sebagai orangtua adalah wajib dalam masa perkembangan anak agar menjadi generasi terbaik.

2. Kepada peneliti selanjutnya tidak hanya fokus pada gampong lampaseh kota, tetapi bisa dilakukan pada gampong-gampong lain. Sehingga nantinya akan memperoleh suatu pandangan yang lebih luas terkait pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget guna untuk peningkatan pengawasan orangtua terhadap anak-anaknya.
3. Kepada Aparatur Gampong Lampaseh Kota agar lebih memperhatikan kondisi masyarakat di sekitar. Terutama kepada anak-anak yang ada di lingkungan tersebut. Semoga kedepannya tersedia fasilitas untuk kegiatan belajar dan ngaji gratis, agar anak-anak yang berasal dari keluarga kurang mampu dari segi finansial juga berkesempatan untuk belajar dari pada banyak bermain. Maka kelak akan berkurang anak-anak yang sering bermain gadget dan akan lebih senang untuk belajar bersama teman-teman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Affandi. (2015). *Metode Dakwah*. Semarang: PT. Bina Pustaka.
- Amin. (1998). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah, Azwar, Saefudin.
- Abdullah, D. (1980). *Metodologi Dakwah*. Semarang: Fakultas Dakwah IAIN Walisongo.
- An-Nabiry, F. B. (2008). *Meniti Jalan Dakwah*. Jakarta: Amzah.
- Ahmad, J. (2015). *Metode Penelitian Administrasi Publik, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Bugin, B. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik*. Jakarta: Kencana.
- Cronbach, L. J. (1951). *Coefficient Alpha and Internal Structure of test*. Jakarta: Psychometrika.
- Ghazali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Helmawati. (2014). *Pendidikan keluarga*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Herawati, F. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. *Ilmu komunikasi 2014*.
- Ikawati, E. (2012). Metode Komunikasi Dakwah dalam Perspektif Hadis. *Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam 2012*.
- Iqbal, H. (2008). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isna, N. (2013). *Mempermudah Hidup manusia dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Pendami.
- Koro, H. (2012). *Perlindungan Anak Di Bawah Umur Dalam Perkawinan Usia Muda Dan Perkawinan Sirri*. Bandung: P.T. Alumni.
- Morrissey, J., Jenm, & Keogh, B. (2008). *Psychiatric Mental Health Nursing*. Jakarta: Dekker.

- Munir, M. (2006). *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Prenada Mulia.
- Moh. Ali Aziz. (2004). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Narbuko, C. (2012). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Putra.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Pimay, A. (2006). *Metodelogi Dakwah*. Semarang: Rasail.
- Rofiati, H. (2012). *Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Perkembangan Mental Anak-anak Indonesia*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Syukir, A. (1983). *Dasar-Dasar Dakwah Islam*. Surabaya: Al- Ikhlas.
- Suryana, D. (2014). *Dasar-dasar pendidikan TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Saputra, M. (2016). *Metode Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Ulwan, A. N. (2014). *Metode Dakwah Terhadap Anak Usia Dini Telaah atas kitab Tarbiyah*. Jember: STAIN JEMBER.
- Umar, H. (1998). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers.

Jurnal

- A.S.Cahyono. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Fakultas. Ilmu Sosial Politik Universitas Tulungagung*, 9 (1).
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2).
- Endriani, A. (2018). Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMPN 6 Praya Timur Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2).
- Herawati, F. A. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam

Menggunakan Gadget (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster.

Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), dari <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>

Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar remaja di era milenial pada lembaga bimbingan belajar daerah 'uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 1(1).

Hadiawati, L. (2017). Pembinaan Keagamaan Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Siswa Melaksanakan Ibadah Shalat (Penelitian di kelas X dan XI SMK Plus QurrotaAyun Kecamatan Samarang Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2(1).

Kawati, E. (2012). Metode komunikasi dakwah dalam perspektif hadis. *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam*, 6(2).

Saputra, G. W., Rivai, M. A., Su'udah, M., Wulandari, S. L. G., Dewi, T. R., & Fitroh, F. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (intelektual, spiritual, emosional dan sosial) studi kasus: anak-anak. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2).

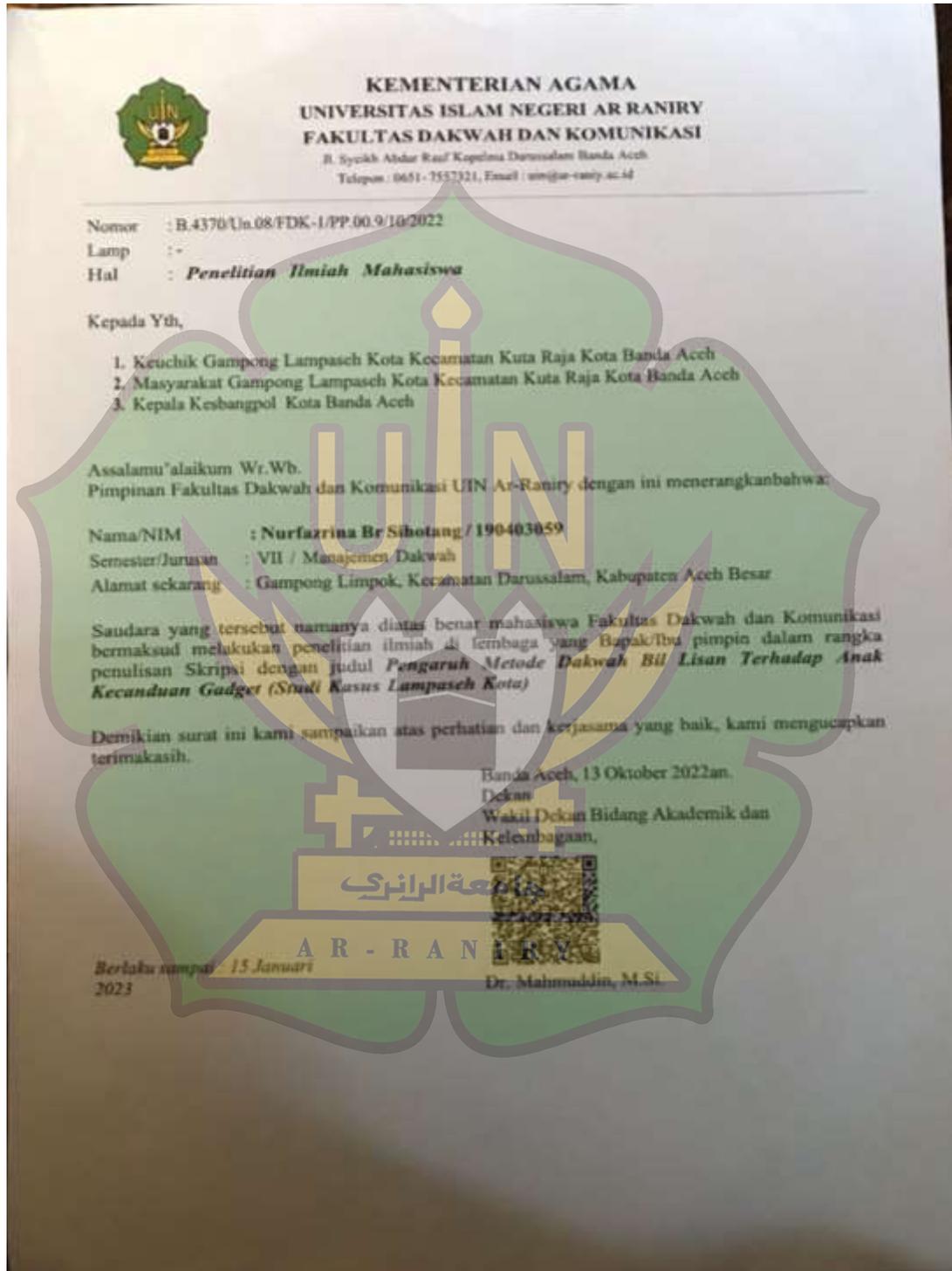
Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp).

Sari, D. P. (2021). Tingkat Ketercapaian Tugas Perkembangan Dewasa Awal: Studi Deskriptif pada Mahasiswa IAIN Curup. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(2).

Suwarsito, S., Alawiyah, S., & Ghozali, S. (2018). ANALISIS PENGARUH PERHATIAN ORANGTUA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(10).

Urina, N. (2021). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok terhadap Gaya Komunikasi Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Risalah* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry), 6(11)

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian Ilmiah Mahasiswa dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry



Lampiran 2 Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Banda Aceh

PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA BANDA ACEH
 Jln. T. Wk. Hasyim Bantia Muda Nomor 1 Telepon (0651) 22888
 Faksimile (0651) 22888, Website : <http://kesbangpol.bandaacehkota.go.id>, Email : kesbangpolbn@gmail.com

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN
 Nomor : 070 / 818

Dasar : - Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor: 64 Tahun 2011, Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 - Peraturan Walikota Banda Aceh Nomor 66 Tahun 2016, tentang Susunan Organisasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Banda Aceh.
 - Peraturan Walikota Banda Aceh Nomor 31 Tahun 2020, tentang Standar Operasional Prosedur pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Banda Aceh

Membaca : Surat dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor: B.4370/Un.08/FDK-L/PP.00.9/10/2022 Tanggal 13 Oktober 2022 tentang Permohonan Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan : Proposal Penelitian yang bersangkutan

Dengan ini memberikan Rekomendasi untuk melakukan Penelitian kepada

Nama : Nurfarina Br Sihotang
 Alamat : Jl. Bungtanak, Gampong Limpok, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Kebangsaan : WNI
 Judul Penelitian : Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Lampasah Kota)
 Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Lampasah Kota) (Pengumpul dan Wawancara)
 Tempat/Lokasi/Daerah Penelitian : **جامعة الرانيري**
 Gampong Lampasah Kota Banda Aceh

Tanggal dan/atau Lamanya Penelitian : **A R - R A N I R Y**
 3 (tiga) Bulan

Bidang Penelitian : -
 Status Penelitian : Baru
 Penanggung Jawab : Dr. Mahmuddin, M.Si (Wakil Dekan)
 Anggota Peneliti : -
 Nama Lembaga : Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
 Sponsor : -

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam rekomendasi penelitian
2. Peneliti menyampaikan rekomendasi penelitian kepada Instansi/Lembaga/SKPK/Camat yang menjadi tempat/lokasi penelitian.
3. Tidak dibenarkan melakukan Penelitian yang tidak sesuai/tidak ada kaitannya dengan Rekomendasi Penelitian dimaksud.
4. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau adat istiadat yang berlaku.
5. Tidak melakukan kegiatan yang dapat menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi bangsa atau keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
6. Surat Rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku lagi, apabila ternyata pemegang Surat ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.
7. Asli dari Surat Rekomendasi Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.
8. Peneliti melaporkan dan menyerahkan hasil penelitian kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Banda Aceh.

Ditetapkan : Banda Aceh
Pada Tanggal : 10 November 2022

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Banda Aceh,
Sekretaris,

جامعة الرانيري

Dr. Yustanidar

Pemerintah Kota Banda Aceh NIP. 19670711 200112 2 002

Tembusan...

1. Walikota Banda Aceh;
2. Para Kepala SKPK Banda Aceh;
3. Para Camat Dalam Kota Banda Aceh;
4. Peninggal

**Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian Ilmiah dari Keuchik
Lampaseh Kota Kecamatan Kuta Raja Kota Banda Aceh**

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**
KECAMATAN KUTARAJA
GAMPONG LAMPASEH KOTA
Jl. Rama Setia Lt. Kantor Lurah Dusun Mina email : Lampaseh_Kota@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 470 / 010 / 2023

KEUCHIK LAMPASEH KOTA Kecamatan Kuta Raja Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

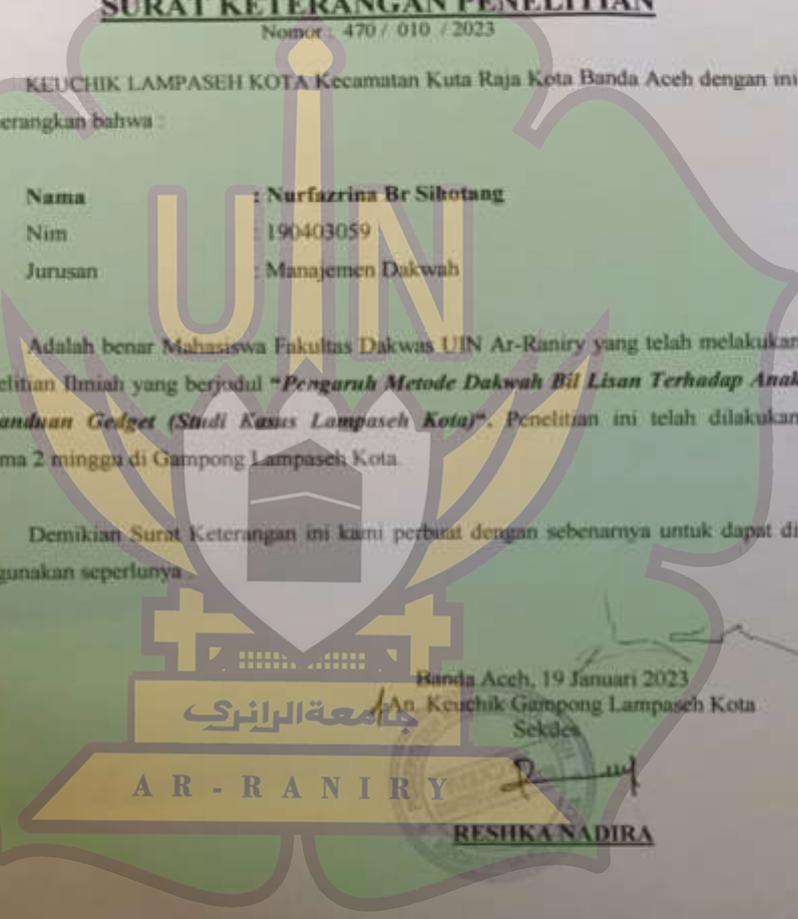
Nama : **Nurfazrina Br Sihotang**
Nim : 190403059
Jurusan : Manajemen Dakwah

Adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwas UIN Ar-Raniry yang telah melakukan Penelitian Ilmiah yang berjudul "*Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Lampaseh Kota)*". Penelitian ini telah dilakukan selama 2 minggu di Gampong Lampaseh Kota.

Demikian Surat Keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 Januari 2023
An. Keuchik Gampong Lampaseh Kota
Sekdes


RESHKA NADIRA


UIN
AR-RANIRY

Lampiran 4

Tabulasi Data Jawaban Responden

No	Nama	Identitas Responden										X					Y				
		Jk	Us	Sp	Pt	Ps	Pp	Jp	A1	A2	A3	A4	A5	B1	B2	B3	B4	B5			
1	Faridah	2	5	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
2	Dani Saputra	1	5	2	3	6	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1			
3	Irfan Nas	1	4	2	3	4	3	3	2	1	1	4	2	1	1	1	1	1			
4	T. Muhannas	1	5	2	3	4	3	4	1	4	1	1	2	2	1	1	1	1			
5	Hasanuddin	1	2	2	3	4	3	3	2	1	1	1	4	3	1	1	1	1			
6	Icha Khairunnisa	2	1	2	3	3	1	1	1	4	1	5	2	3	2	1	1	1			
7	Siti Marlida Putri	2	5	2	5	7	5	4	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1			
8	Nurhasanah	2	1	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1			
9	Resti Rialina	2	1	2	5	4	2	2	2	1	1	5	3	3	2	2	1	1			
10	M. Apriadi	1	1	2	5	4	4	3	4	2	4	2	5	4	2	2	1	1			
11	Amruddin Annas	1	6	2	3	4	3	4	2	2	1	3	3	4	2	2	1	1			
12	Fakhrul Razi	1	1	2	3	4	3	2	1	4	1	4	3	4	2	2	1	1			
13	Ferdian	1	1	2	3	4	3	1	2	2	2	4	3	4	3	2	1	1			
14	Hendra	1	2	2	3	4	3	2	3	2	2	4	3	4	3	2	1	1			
15	Laut Hendri	1	2	2	5	7	5	3	2	4	3	4	3	4	3	2	1	1			
16	Syafiq	1	1	2	3	4	4	2	2	5	3	1	3	4	4	2	1	1			
17	Sarah Nadia	2	1	2	3	4	2	2	2	1	4	4	4	4	2	1	1	1			
18	Lidya Veradila	2	1	2	3	3	1	2	2	2	3	4	4	4	4	2	1	1			
19	Hendra Syahputra	1	2	2	3	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	2	1	1			
20	Wahyudi	1	3	2	3	6	3	2	2	2	4	4	4	4	4	3	1	2			
21	Syuhada Fazli	1	1	2	3	6	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	1	2			
22	Juanda Saputra	1	1	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2			
23	Fakhrurazi	1	1	2	3	4	2	3	4	4	1	4	4	4	4	4	1	2			
24	Elsyah Andriyani	2	3	2	4	4	2	1	2	2	4	4	4	4	4	4	1	2			
25	Hendri Syahputra	1	3	2	5	7	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2			
26	Ilyas	1	2	2	3	4	2	1	4	4	5	4	2	4	4	4	2	2			
27	Syaufi	1	2	2	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2			
28	Saleha	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2			
29	Karmina	2	1	2	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2			
30	Fatimah Adfat	2	6	2	3	3	1	1	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2			
31	Zulkifli Muad	1	6	2	3	4	1	1	4	1	4	4	5	4	4	4	2	2			
32	Auliana	2	3	2	5	4	3	2	4	4	5	4	4	4	4	4	2	3			
33	Yuswardi Ali	1	4	2	5	7	5	2	5	4	4	4	4	4	4	4	2	3			
34	Yusri	1	6	2	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3			
35	Marlinawati	2	3	2	3	3	1	1	4	4	4	4	5	4	4	4	2	3			
36	T. Muhammad	1	3	2	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	2	3			
37	Nuraini	2	4	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3			
38	Saiful	1	5	2	3	4	3	2	4	1	5	4	4	4	4	4	2	3			
39	Lilis Aprianti	2	2	2	5	7	5	1	4	4	4	5	4	4	4	4	2	3			
40	Said Amri	1	3	2	5	7	5	3	5	4	4	4	4	5	4	4	2	3			
41	Nurjannah	2	3	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	5	4	4	2	3			
42	Rizaldi	1	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	2	3			
43	Rahmawati	2	3	2	3	3	1	2	4	4	5	4	4	5	4	4	2	3			
44	T. Dede Rosman	1	3	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3			
45	Fitriyani	2	1	2	3	3	2	1	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3			
46	Dahliana	2	3	2	3	3	2	1	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3			
47	Fauzari	1	2	2	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	3	3			
48	Rahmaton Armani	2	2	2	3	3	3	2	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3			
49	Fauziah Yusuf	2	2	3	3	3	1	2	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3			
50	Fitria Rizki	2	3	2	4	4	3	1	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3			

51	Fitria	2	5	2	3	3	1	3	4	5	4	4	5	5	4	5	3	3
52	Zevid Arzed	1	1	2	3	4	4	1	4	5	4	4	5	5	4	5	3	3
53	Shorea Silva	2	1	2	3	3	1	1	5	4	4	5	5	5	4	5	3	4
54	Ichsan	1	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4
55	M. Yasir Putih	1	6	2	3	4	1	2	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4
56	Yulita	2	4	2	5	4	3	1	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4
57	Sulfiani	2	4	2	3	3	1	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4
58	Jailani	1	3	2	3	4	2	3	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4
59	Murniati	2	4	2	3	2	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4
60	Supriati	2	2	2	3	1	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4
61	Ema Juniati	2	2	2	5	5	2	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4
62	Hidayatullah	1	6	2	4	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
63	Lili Kasmini	2	5	2	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
64	Furqon	1	1	2	3	4	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
65	Widya	2	1	2	3	4	1	2	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4
66	Juni	1	2	2	3	6	1	1	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4
67	Rabiatul	2	2	2	5	3	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
68	Fauzi	1	5	2	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
69	Hermi Yenti	2	4	2	5	3	3	3	4	2	4	5	5	5	5	5	4	4
70	Tiljannah	2	5	2	3	3	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4
71	Asrizal	1	3	2	3	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
72	Juliati	2	1	2	3	3	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
73	Zulpadri	1	3	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
74	Salamah	2	6	2	3	3	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
75	Asrina	2	5	2	4	4	4	3	5	5	5	1	5	5	5	5	4	4
76	Nanda Dewi	2	1	2	3	3	1	1	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4
77	Agus Karisma	1	2	2	3	4	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
78	Lina Maryani	2	1	2	2	3	2	1	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
79	Abdullah Jamil	1	3	2	3	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
80	Armila	2	1	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
81	Bayu Ariadi	1	1	2	5	4	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
82	Karju Sugitu	1	6	2	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
83	Khairul Zaman	1	1	2	5	4	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
84	Adrian	1	2	2	3	4	4	1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4
85	Iskandar	1	4	2	3	4	4	2	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4
86	Samsul Bahri	1	2	2	3	4	4	2	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4
87	Joko Suherman	1	6	2	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
88	Fachri Ramadhan	1	1	2	3	4	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
89	Juliardi	1	3	2	3	4	4	1	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4
90	Jumadi Yahya	1	5	2	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
91	Sri Andayu	1	5	2	3	3	2	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4
92	Rozali Syamaun	1	4	2	3	6	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
93	M. Zulmausir	1	1	2	3	4	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
94	Nurbayani	2	6	2	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
95	Nurdin	1	6	2	4	3	2	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
96	Budiarti	2	5	2	3	4	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	Nina Hardiana	2	3	2	4	7	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
98	Juanda	1	3	2	3	4	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
99	Irmawati	2	4	2	4	3	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
100	Muliyadi	1	4	2	5	7	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5

Lampiran 5

Hasil pengolahan Data Dengan SPSS Versi 22

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	56	56.0	56.0	56.0
	Perempuan	44	44.0	44.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26-31	27	27.0	27.0	27.0
	32-37	17	17.0	17.0	44.0
	38-43	19	19.0	19.0	63.0
	44-49	13	13.0	13.0	76.0
	50-55	13	13.0	13.0	89.0
	>59	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir

Status Perkawinan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sudah Menikah	99	99.0	99.0	99.0
	Janda/Duda	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP/MTS	1	1.0	1.0	1.0
	SMA/MA	70	70.0	70.0	71.0
	D-III	8	8.0	8.0	79.0
	S1	21	21.0	21.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pekerjaan Sekarang

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tani	1	1.0	1.0	1.0
	Pedagang	2	2.0	2.0	3.0
	Ibu Rumah Tangga (IRT)	26	26.0	26.0	29.0
	Wiraswasta	57	57.0	57.0	86.0
	Buruh	1	1.0	1.0	87.0
	Serabutan	5	5.0	5.0	92.0
	PNS	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pendapatan Perbulan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Dari Rp. 499.999,-	19	19.0	19.0	19.0
	Rp. 500.000,-s/d Rp.749.999,-	22	22.0	22.0	41.0
	Rp. 750,-s/d Rp. 999.000,-	25	25.0	25.0	66.0
	Rp. 1000.000,-s/d Rp. 1.499.999,-	23	23.0	23.0	89.0
	Rp. 1.500.000,- s/d Rp. 3.000.000,-	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-2 Jam Sekali	27	27.0	27.0	27.0
	3-4 Jam Sekali	31	31.0	31.0	58.0
	5-6 Jam Sekali	26	26.0	26.0	84.0
	24 jam Sekali	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Tanggapan Responden dan Uji Skala Likert Terhadap Faktor X

No	Metode Dakwah Bil Lisan (X)	STS		TS		KS		S		SS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Pernyataan 1	6	6%	12	12%	3	3%	34	34%	45	45%	100	100%
2	Pernyataan 2	9	9%	11	11%	1	1%	38	38%	41	41%	100	100%
3	Pertanyaan 3	11	11%	3	3%	4	4%	39	39%	43	43%	100	100%
4	Pernyataan 4	7	7%	3	3%	1	1%	49	49%	40	40%	100	100%
5	Pernyataan 5	2	2%	6	6%	8	8%	29	29%	55	55%	100	100%

Variabel X.1
Mudah Mendapatkan Pemahaman Agama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	6	6.0	6.0	6.0
	TIDAK SETUJU	12	12.0	12.0	18.0
	KURANG SETUJU	3	3.0	3.0	21.0
	SETUJU	34	34.0	34.0	55.0
	SANGAT SETUJU	45	45.0	45.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel X.2

Lebih Mengutamakan Belajar Agama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	9	9.0	9.0	9.0
	TIDAK SETUJU	11	11.0	11.0	20.0
	KURANG SETUJU	1	1.0	1.0	21.0
	SETUJU	38	38.0	38.0	59.0
	SANGAT SETUJU	41	41.0	41.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel X.3

Waktu Tidak Terbuang Sia-Sia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	11	11.0	11.0	11.0
	TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	14.0
	KURANG SETUJU	4	4.0	4.0	18.0
	SETUJU	39	39.0	39.0	57.0
	SANGAT SETUJU	43	43.0	43.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel X.4

Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	7	7.0	7.0	7.0
	TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	10.0
	KURANG SETUJU	1	1.0	1.0	11.0
	SETUJU	49	49.0	49.0	60.0
	SANGAT SETUJU	40	40.0	40.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel X.5

Saran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	2.0	2.0	2.0
	TIDAK SETUJU	6	6.0	6.0	8.0
	KURANG SETUJU	8	8.0	8.0	16.0
	SETUJU	29	29.0	29.0	45.0
	SANGAT SETUJU	55	55.0	55.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Tanggapan Responden dan Uji Skala Likert Terhadap Faktor Y

No	Gadget (Y)	STS		TS		KS		S		SS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Pernyataan 1	3	3%	1	1%	5	5%	30	30%	61	61%	100	100%
2	Pernyataan 2	5	5%	7	7%	3	3%	39	39%	46	46%	100	100%
3	Pertanyaan 3	8	8%	11	11%	1	1%	25	25%	55	55%	100	100%
4	Pernyataan 4	25	25%	18	18%	16	16%	30	30%	11	11%	100	100%
5	Pernyataan 5	19	19%	12	12%	21	21%	40	40%	8	8%	100	100%

Variabel Y.1

Mengembangkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	3	3.0	3.0	3.0
	TIDAK SETUJU	1	1.0	1.0	4.0
	KURANG SETUJU	5	5.0	5.0	9.0
	SETUJU	30	30.0	30.0	39.0
	SANGAT SETUJU	61	61.0	61.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel Y.2

Aplikasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	5	5.0	5.0	5.0
	TIDAK SETUJU	7	7.0	7.0	12.0
	KURANG SETUJU	3	3.0	3.0	15.0
	SETUJU	39	39.0	39.0	54.0
	SANGAT SETUJU	46	46.0	46.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel Y.3

Kapasitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	8	8.0	8.0	8.0
	TIDAK SETUJU	11	11.0	11.0	19.0
	KURANG SETUJU	1	1.0	1.0	20.0
	SETUJU	25	25.0	25.0	45.0
	SANGAT SETUJU	55	55.0	55.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel Y.4

Kegunaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	25	25.0	25.0	25.0
	TIDAK SETUJU	18	18.0	18.0	43.0
	KURANG SETUJU	16	16.0	16.0	59.0
	SETUJU	30	30.0	30.0	89.0
	SANGAT SETUJU	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Variabel Y.5

Praktis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	19	19.0	19.0	19.0
	TIDAK SETUJU	12	12.0	12.0	31.0
	KURANG SETUJU	21	21.0	21.0	52.0
	SETUJU	40	40.0	40.0	92.0
	SANGAT SETUJU	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Percon Corelation	R ^{tabel} (Taraf Signifikan 5%)	Keterangan
X	Item_A.1	0,926	0,1966	Valid
	Item_A.2	0,825		Valid
	Item_A.3	0,886		Valid
	Item_A.4	0,728		Valid
	Item_A.5	0,843		Valid
Y	Item_B.1	0,888	0,1966	Valid
	Item_B.2	0,937		Valid
	Item_B.3	0,958		Valid
	Item_B.4	0,924		Valid
	Item_B.5	0,961		Valid

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Coeficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
X	5 Item Pernyataan	0,896	Reliable
Y	5 Item Pernyataan	0,958	Reliable

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.72397830
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.062
	Negative	-.107
Test Statistic		.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.007 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.192 ^d
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.182
	Upper Bound	.202

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
total_Y * total_X	Between Groups	(Combined)	2873.958	19	151.261	60.338	.000
		Linearity	2780.272	1	2780.272	1109.047	.000
		Deviation from Linearity	93.686	18	5.205	2.076	.014
	Within Groups		200.552	80	2.507		
	Total		3074.510	99			

Uji Heteroskedartisitas Metode Korelasi Sperman Rho

Correlations				
			total_X	total_Y
Spearman's rho	total_X	Correlation Coefficient	1.000	.085
		Sig. (2-tailed)	.	.400
		N	100	100
	total_Y	Correlation Coefficient	.085	1.000
		Sig. (2-tailed)	.400	.
		N	100	100

Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2780.272	1	2780.272	926.008	.000 ^b
	Residual	294.238	98	3.002		
	Total	3074.510	99			

a. Dependent Variable: Total_Y

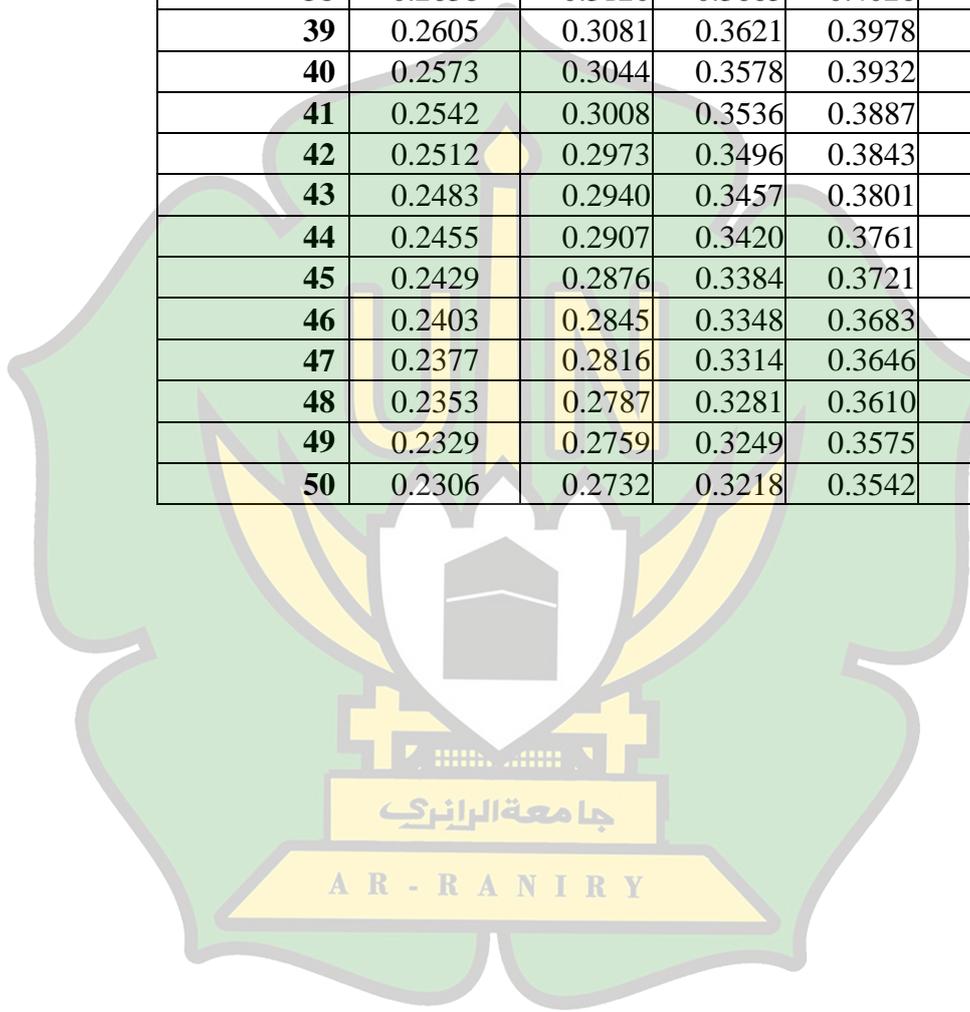
b. Predictors: (Constant), Total_X

Lampiran 6

Tabel r untuk df 1-50

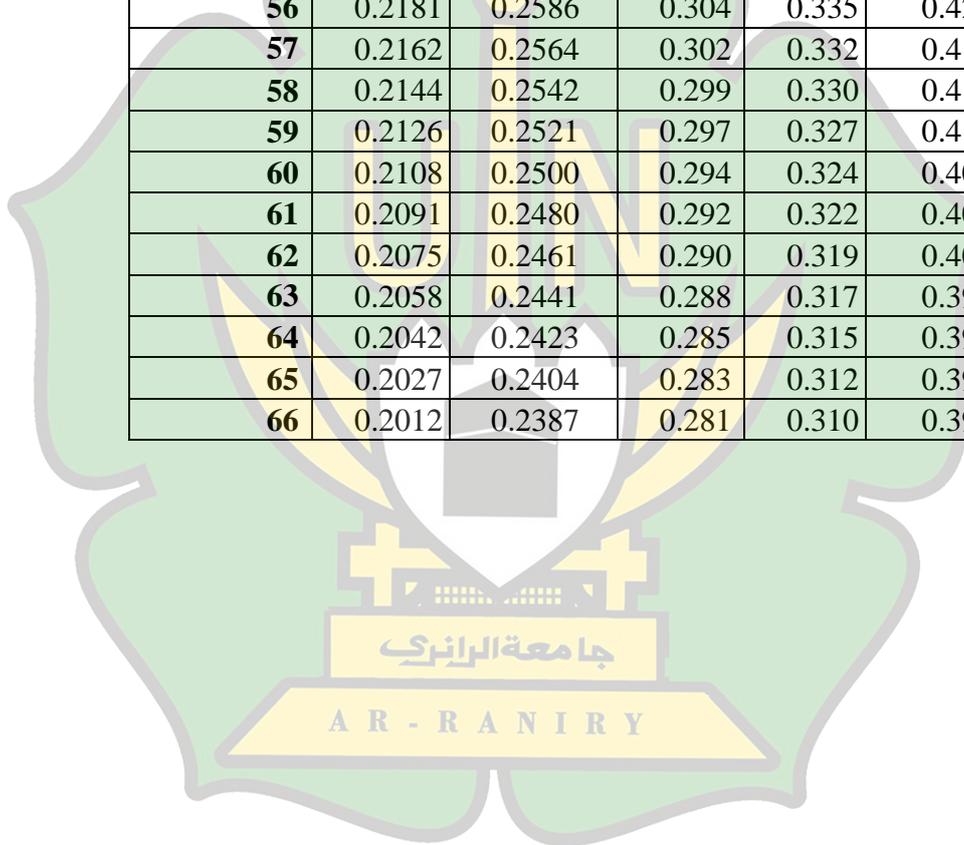
df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.999
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.991
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.974
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.950
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.924
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.898
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.872
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.847
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.823
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.801
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.780
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.760
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.741
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.724
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.708
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.693
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.678
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.665
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.652
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.640
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.628
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.617
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.607
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.597
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.588
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.579
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.570
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.562

30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.554
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.546
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.539
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4298	0.532
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.525
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.518
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.512
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.506
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.500
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.495
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.489
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.484
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.479
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.474
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.469
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.464
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.460
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.455
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.451
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.447
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.443



Tabel r untuk df = 51-100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.0	0.001
51	0.2284	0.2706	0.318	0.350	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.315	0.347	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.312	0.344	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.310	0.341	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.307	0.338	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.304	0.335	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.302	0.332	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.299	0.330	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.297	0.327	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.294	0.324	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.292	0.322	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.290	0.319	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.288	0.317	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.285	0.315	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.283	0.312	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.281	0.310	0.3903



67	0.1997	0.2369	0.279	0.308	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.277	0.306	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.275	0.303	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.273	0.301	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.271	0.299	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.270	0.297	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.268	0.295	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.266	0.293	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.264	0.291	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.263	0.290	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.261	0.288	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.259	0.286	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.258	0.284	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.256	0.283	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.255	0.281	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.253	0.279	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.252	0.278	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.250	0.276	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.249	0.274	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.247	0.273	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.246	0.271	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.244	0.270	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.243	0.268	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.242	0.267	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.240	0.265	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.239	0.264	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.238	0.263	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.237	0.261	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.235	0.260	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.234	0.259	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.233	0.257	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.232	0.256	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.231	0.255	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.230	0.254	0.3211

Lampiran 7

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Lampiran 8 Angket
Kepada Yth, Bapak/Ibu/sdr/i

Di :

Tempat

Dengan hormat,

Saya yang tersebut dibawah ini :

Nama : Nurfazrina Br Sihotang
Nim : 190403059
Program Studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Universitas : Islam Negeri Ar-Raniry

Sedang melakukan penelitian mengenai "**Pengaruh Metode Dakwah Bil Lisan Terhadap Anak Kecanduan Gadget (Studi Kasus Gampong Lampaseh Kota)**"

Penelitian ini adalah bagian dari proses pembuatan karya akhir atau skripsi yang hasil penelitiannya akan digunakan untuk tujuan akademis. Setiap jawaban yang **Bapak/Ibu/sdr/i** berikan akan dijamin kerahasiaannya. Saya mohon kesedian **Bapak/Ibu/sdr/i** untuk mengisi kuesioner ini dengan selengkap- lengkapnya dan sejujur-jujurnya berdasarkan pengalaman selama ini.

Demikian, atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 28 November 2022

Peneliti:

Nurfazrina Br Sihotang

Daftar Pertanyaan

Petunjuk pengisian :

Bacalah semua pernyataan dengan teliti kemudian berilah tanda (√) pada salah satu jawaban dari pilihan yang paling sesuai dengan yang dialami

Keterangan jawaban :

1. **STS (Sangat Tidak Setuju)**

Berarti Saudara/i berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pertanyaan tersebut sungguh-sungguh tidak benar dan tidak sesuai dengan arah pemikiran yang dirasakan.

2. **TS (Tidak Setuju)**

Berarti Saudara/i berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pertanyaan lebih banyak tidak benar.

3. **KS (Kurang Setuju)**

Berarti Saudara/i berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pertanyaan berpihak atau sulit menyatakan setuju.

4. **S (Setuju)**

Berarti Saudara/i berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pertanyaan tersebut lebih banyak benar.

5. **SS (Sangat Setuju)**

Berarti Saudara/i berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pertanyaan tersebut sungguh-sungguh benar dan sesuai dengan arah pemikiran yang dirasakan.

Peneliti :

Nurfazrina Br Sihotang

Nim : 190403059

Identitas Responden

1. Nama Responden:

2. Jenis Kelamin :

1. Laki-laki
 2. Perempuan

3. Usia :

1. 26 - 31
 2. 32 - 37
 3. 38 - 43
 4. 44 - 49
 5. 50 - 55
 6. ≥ 59

4. Status Perkawinan :

1. Belum menikah
 2. Sudah menikah
 3. Janda/duda

5. Pendidikan Terakhir :

1. SD/MI
 2. SMP/MTs
 3. SMA/MA
 4. D-III
 5. S1

6. Pekerjaan Sekarang:

- 1. Tani
- 2. Pedagang
- 3. Ibu RumahTangga (IRT)
- 4. Wiraswasta
- 5. Buruh
- 6. Serabutan
- 7. PNS

7. Pendapatan perbulan :

- 1. Kurang dari Rp.499.999,-
- 2. Rp.500.000,- s/d Rp.749.999,-
- 3. Rp.750.000,- s/d Rp. 999.000,-
- 4. Rp. 1.000.000,- s/d Rp.1.499.999,-
- 5. Rp. 1.500.000,- s/d Rp.3.000.000,-

8. Jangka Waktu Pengawasan Orangtua Terhadap Anak:

- 1. 1-2 jam sekali
- 2. 3-4 jam sekali
- 3. 5-6 jam sekali
- 4. 24 jam sekali

JAWABAN RESPONDEN

A. Metode Dakwah Bil Lisan

Metode Dakwah Bil Lisan (Variabel X)		STS	TS	KS	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A.1	Dalam mendidik anak, orangtua lebih mempraktekkan keagamaan daripada hanya memberi materi agar Mudah mendapatkan pemahaman agama.					
A.2	Orangtua harus menyempatkan waktu luang untuk lebih mengutamakan belajar agama kepada anak.					
A.3	Mengisi waktu luang dengan kegiatan-kegiatan positif agar waktu tidak terbuang sia-sia.					
A.4	Menciptakan ide-ide baru untuk mendukung/ memotivasi anak dalam mempelajari ilmu agama.					
A.5	Orangtua diharapkan lebih banyak berperan dalam kegiatan anak sehari-hari.					

B. Gadget

Gadget (Variabel Y)		STS	TS	KS	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
B.1	<i>Gadget</i> dapat mengembangkan ilmu pengetahuan anak namun dengan pengawasan orangtua.					
B.2	Berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar namun, adapula aplikasi yang dapat merusak psikologis anak.					
B.3	Sarana <i>gadget</i> memiliki kapasitas aplikasi dalam membantu kegiatan belajar mengajar bagi orangtua dan anak.					
B.4	Gadget memiliki banyak kegunaan					
B.5	Gadget menjadi sarana yang praktis untuk orangtua dan anak.					

Lampiran 10 Hasil Dokumentasi



Hasil Dokumentasi Pengisian Angket bersama Ibu Murniati salah satu penduduk Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh



Hasil Dokumentasi Pengisian Angket bersama Ibu Salamah salah satu penduduk Gampong Lampaseh Kota Banda Aceh



Hasil Dokumentasi
Pengisian Angket
bersama Bapak Fakrul
Razi salah satu
penduduk Gampong
Lampaseh Kota Banda
Aceh



Hasil Dokumentasi
Pengisian Angket
bersama Ibu Yulita
salah satu penduduk
Gampong Lampaseh
Kota Banda Aceh



Hasil Dokumentasi Pengisian
Angket bersama Bapak M.
Yasir Putih salah satu
penduduk Gampong
Lampaseh Kota Banda Aceh



Hasil Dokumentasi Pengisian Angket
bersama Ibu Ema Juniati salah satu
penduduk Gampong Lampaseh Kota
Banda Aceh

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama Lengkap : Nurfazrina Br Sihotang
Nim : 190403059
Tempat/ Tanggal Lahir : Tanjungbalai, 05 Agustus 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status Perkawinan : Belum Kawin
No. Telp/HP : 082272300247
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Limpok, Kecamatan Darussalam Banda Aceh

Riwayat Pendidikan

SD : SDN Hamdoko Kota Tanjungbalai, Tahun 2006-2012
SMP : MTSN Riau, Tahun 2013- 2016
SMA : MAN Tanjungbalai, Tahun 2017-2019
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2019-2023

Orang Tua/ wali

Ayah : Muslim Sihotang
Ibu : Juriati Br Manurung
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Tanjungbalai Sumatera Utara