

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SISWA KELAS VII MTs ULUMUL QUR'AN MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

Oleh

**HASBUL HUSNI
NPM. 71170211055**

Program Studi Pendidikan Agama Islam



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
MEDAN
2021**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur diucapkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-Nya sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan, disusun sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan jenjang program Strata-1, Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara Medan.

Sangat disadari, bahwa Skripsi ini banyak kekurangannya, baik dari segi kalimat, alat pengumpul data bahkan penganalisisan data. Oleh sebab itu, diharapkan kritik dan saran yang positif demi perbaikannya.

Selanjutnya, terima kasih penulis ke hadapan yang tercinta Ayahanda dan Ibunda, sembah sujud penulis kepada kedua orang tua yang berhati mulia ini, yang tidak pernah letih mengasuh, membesarkan, dan selalu menyertai penulis dengan doa hingga penulis menyelesaikan Skripsi ini.

Ucapan yang sama juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Moh. Firman Maulana, MA., Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara.
2. Bapak dan Ibu Pembantu Dekan di Lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara.
3. Bapak Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan bantuan, bimbingan hingga Skripsi ini dapat penulis selesaikan.

5. Bapak Dr. H. Abdul Rahman, Lc.,SE.,MA., Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu membimbing penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Siti Marisa, MA.,M.Psi., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan, bimbingan hingga Skripsi ini dapat penulis selesaikan
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya selama ini kepada penulis.
8. Bapak Bukhori Muslim Lubis, S.Ag., Kepala MTs Ulumul Quran Medan beserta seluruh guru dan siswa yang telah membantu, memperlancar pelaksanaan pengumpulan data Skripsi ini.
9. Saudara-saudara penulis, terima kasih atas bantuan, motivasi, dan bimbingan sehingga penulis bersemangat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa di FAI UISU Medan yang senantiasa bersama dalam suka maupun duka, atas doa dan kerjasama di segala bidang. Semoga persaudaraan kita tetap abadi.

Semoga kebaikan yang telah penulis terima mendapat balasan dari Allah Swt dan menjadi amal ibadah sepanjang hayat. Akhirnya diucapkan semoga informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam dimasa yang akan datang.

Medan, Agustus 2021

Penulis,

Hasbul Husni

NPM 71170211055

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Batasan Istilah.....	10
E. Telaah Pustaka.....	12
F. Hipotesis	14
G. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II. LANDASAN TEORITIS.....	16
A. <i>Gadget</i>	16
1. Pengertian <i>Gadget</i>	16
2. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	19
B. Motivasi Belajar	26
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	26
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	30
3. Aspek-aspek Motivasi Belajar	31

4. Macam-macam Motivasi.....	34
5. Komponen-Komponen Motivasi Belajar Siswa	35
6. Fungsi Motivasi.....	36
7. Ciri-ciri Motivasi Belajar	37
BAB III. METODE PENELITIAN	40
A. Lokasi Penelitian	40
B. Populasi dan Sampel.....	43
C. Jenis Penelitian	45
D. Variabel dan Indikator	45
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Uji Coba Instrumen	48
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Analisis Data.....	60
C. Kecenderungan Variabel Penelitian	64
D. Pengujian Hipotesis	66
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi: Pengantar Dalam Perspektif Islam*, Kencana, Jakarta, 2012
- Agusli R., *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*, Mediakita, Jakarta, 2008
- Anwar B. Hasibuan, *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Medyasarana, Medan, 2008
- Budi Sutedjo Oetomo, *Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, ANDI, Yogyakarta, 2002
- Chusna Oktavia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Al-Aliyi, Diponegoro, Bandung, 2006
- Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Book, 2014
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010
- Faris Muhammad Kamil, *Pengaruh Penggunaan Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Skripsi S1 IAIN Raden Intan Lampung. 2016
- Garini, (2013). "GADGET" positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial> pada tanggal 22 Juli 2021 pukul 15.00 WIB.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Bumi Aksara, Jakarta, 2014
- Hasan Alwi [et.al], *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2006
- Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*, Kata Pena, Surabaya, 2014
- Ishak Abdulhak & Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013

- Kursiwi, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016
- Lilik Sriyanti, *Psikologi Pendidikan* dalam Press<http://www.informasiku.com/2010/12/minat-belajar-untuk-meningkatkan.html>:Minat Belajar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Diakses 10 November 2020
- M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Penggunaan gadget pada Anak Usia Dini*, Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2017
- Manumpil B, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*, Journal Universitas Sam Ratulangi, <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/artickel/viewFile/7646/7211/> Diakses 10 November 2020
- Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran*, Gaung Persada Press, Ciputat, 2013
- Muhammad Risal, (2011). *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. Diakses dari www.artikelind.com pada tanggal 24 Juli 2021 pukul 15.35 WIB.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015
- Mustaqim dan Abdul Wajib, *Psikologi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2000
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2015
- Osa Kurniawan Ilham, (2011). *Gadget, makanan apa itu?*. Diakses dari m.kompasiana.com/osa_kurniawan_ilham/gadget-makanan-apa-itu pada tanggal 22 Juli 2021 pukul 15.22 WIB.
- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012

- Sardiman AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002
- Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2012
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2016
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010
- Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Rajawali Press, Jakarta, 2012
- Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014
- Syamsul Arifin, *The Effect of Gadget Smartphone Utility and Learning Facility on Economics Learning Achievement*. (online) 2015, hlm 13. [www.academia.edu/28680397 /GADGET_SMARTPHONE](http://www.academia.edu/28680397/GADGET_SMARTPHONE). Diakses 10 November 2020
- Unoviana Kartika, (2014), *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget pada tanggal 24 Juli 2021 pukul 12.30 WIB.
- Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010
- Yordi Anugrah Pertama, (2015), *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/ pada tanggal 29 Juli 2021 pukul 09.30 WIB.

Lampiran 2

ANGKET PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR

Isilah data-data berikut sesuai dengan keadaan diri adik-adik.

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Tempat tinggal : Bersama orang tua / Tidak

Pendidikan Orang tua : SD / SMP / SMA / SARJANA

Petunjuk Pengisian Angket:

Berikut ini saya sajikan beberapa pertanyaan ke dalam suatu daftar pernyataan. Adik-adik diminta untuk memberikan pendapatnya terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam skala tersebut dengan cara memberikan tanda \surd (ceklis) salah satu pilihan jawaban, yakni:

SS = bila merasa Sangat Setuju dengan pernyataan yang diajukan

S = bila merasa Setuju dengan pernyataan yang diajukan

N = bila merasa netral/biasa-biasa saja

TS = bila merasa Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan

STS = bila merasa Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan

Pernyataan Angket:

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	untuk mendapatkan prestasi yang baik, saya bersedia mengikuti les-les di luar sekolah					
2	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran					
3	Saya merasa tidak tenang jika saya tidak belajar					
4	Saya tetap semangat belajar meskipun saya mendapatkan nilai jelek					
5	Ketika nilai saya bagus, saya mendapatkan pujian, membuat saya belajar lebih giat lagi					
6	Belajar memang menjadi kebutuhan saya					

	bukan untuk mendapatkan pujian					
7	Suasana kelas yang santai membuat saya nyaman belajar di kelas					
8	Saya lebih suka belajar sendiri dari pada belajar secara berkelompok					
9	Saya rasa, saya dapat mencapai hasil yang baik dalam tes akhir nanti bila saya belajar dengan baik					
10	Saya suka tugas-tugas yang menuntut ide-ide atau gagasan yang baru					

Lampiran 1

ANGKET PENELITIAN PENGGUNAAN *GADGET*

Isilah data-data berikut sesuai dengan keadaan diri adik-adik.

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Tempat tinggal : Bersama orang tua / Tidak

Pendidikan Orang tua : SD / SMP / SMA / SARJANA

Petunjuk Pengisian Angket:

Berikut ini saya sajikan beberapa pertanyaan ke dalam suatu daftar pernyataan. Adik-adik diminta untuk memberikan pendapatnya terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam skala tersebut dengan cara memberikan tanda \surd (ceklis) salah satu pilihan jawaban, yakni:

SS = bila merasa Sangat Setuju dengan pernyataan yang diajukan

S = bila merasa Setuju dengan pernyataan yang diajukan

N = bila merasa netral/biasa-biasa saja

TS = bila merasa Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan

STS = bila merasa Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang diajukan

Pernyataan Angket:

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya mempunyai <i>gadget</i> sendiri					
2	<i>Gadget</i> yang saya gunakan milik orang tua					
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> setiap hari					
4	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk kepentingan belajar					
5	Ketika di rumah, saya mudah berkomunikasi dengan teman-teman melalui <i>gadget</i>					
6	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , saya dapat memberikan dan mendapatkan informasi					
7	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , saya					

	dapat menambah pengetahuan					
8	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , saya bisa menemukan ide-ide menarik					
9	Dengan menggunakan <i>gadget</i> terlalu lama, membuat mata saya sering sakit					
10	Bermain <i>gadget</i> sampai larut malam membuat saya mengantuk di sekolah.					
11	<i>Gadget</i> membuat saya malas belajar					
12	<i>Gadget</i> mempengaruhi nilai ujian saya					
13	Saya merasa cemas apabila belajar tanpa <i>gadget</i>					
14	Saya merasa gelisah ketika paket internet habis					
15	Saya merasa risih saat ada seseorang yang mengganggu bermain <i>gadget</i>					

Lampiran 3

Skor Mentah Angket Motivasi Belajar PAI

No.	Urutan Nomor Item / Skor															Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	2	53
2	5	1	4	3	4	3	2	5	2	5	5	2	2	2	2	47
3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	5	3	4	3	2	4	51
4	3	2	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	50
5	5	1	3	4	4	3	4	5	3	3	3	4	3	3	3	51
6	3	3	5	3	2	3	4	3	4	3	2	4	3	2	3	47
7	5	1	3	2	4	5	5	5	2	2	4	1	4	3	2	48
8	5	2	2	4	5	2	4	5	2	5	4	3	4	3	4	54
9	3	3	3	3	2	5	3	3	4	2	5	2	4	4	2	48
10	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	55
11	3	4	4	2	4	3	4	3	3	2	4	2	4	3	4	49
12	4	3	4	1	2	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	49
13	3	3	3	3	1	1	1	4	4	2	3	3	3	3	3	40
14	5	3	4	4	5	4	5	5	3	4	3	4	3	3	4	59
15	3	3	3	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	32
16	4	3	5	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	41
17	3	3	4	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	35
18	4	4	3	2	5	4	4	3	4	3	1	4	4	4	3	52
19	5	2	4	1	5	4	5	5	4	4	4	2	3	2	4	54
20	4	3	4	2	3	4	4	4	2	2	4	4	4	2	3	49
21	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	31
22	4	3	2	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	2	2	45
23	5	2	4	2	5	5	5	4	2	3	4	5	3	3	4	56
24	5	2	3	2	2	2	3	4	2	1	1	5	2	3	3	40
25	3	4	5	4	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	4	51
26	4	3	3	4	4	4	5	4	2	1	2	2	2	2	2	44
27	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	3	4	2	4	4	50
28	4	3	3	4	4	2	4	4	4	1	2	3	2	4	3	47
29	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	2	4	51
30	4	2	1	2	4	2	3	4	4	3	3	1	3	3	2	41
Total Skor																1420

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

A. UJI VALIDITAS

Untuk menguji validitas instrumen penelitian, peneliti menyebar angket kepada 34 orang responden di luar sampel, dengan jumlah soal 15 untuk variabel penggunaan *gadget* dan 15 soal untuk motivasi belajar PAI siswa. Berikut adalah pengujian validitas pada masing-masing variabel.

1. Uji Validitas Angket Penggunaan *Gadget*

Peneliti menyebar angket kepada 34 responden, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Angket Penggunaan Gadget

No	Nama	Skor item untuk butir soal no:															Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	ADK	3	4	3	3	2	4	2	3	2	2	1	2	4	4	2	43
2	AA	3	4	2	2	2	3	4	4	3	2	2	1	3	2	3	40
3	IRU	4	3	3	4	3	2	2	3	3	1	2	3	4	4	3	44
4	MAM	3	4	4	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2	40
5	ZNA	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	42
6	ARZ	4	3	2	4	3	2	3	2	3	3	4	2	2	4	4	44
7	IAC	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	51
8	JH	2	2	2	1	2	1	1	3	3	3	3	2	3	2	2	45
9	LNRW	4	3	3	2	3	1	3	2	2	4	3	3	4	4	3	41
10	MI	4	4	4	4	2	3	3	4	4	2	1	3	3	3	2	50
11	SPDN	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	52
12	FAP	4	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	43
13	IPR	3	4	4	3	4	2	3	4	2	2	3	3	1	3	4	46
14	SN	4	3	4	2	3	3	4	4	4	2	2	2	1	4	1	41
15	SMJ	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	50
16	TEZ	4	4	4	4	3	4	4	3	2	1	1	1	3	4	3	40
17	VAP	2	2	2	4	3	4	2	2	4	3	3	4	2	3	3	32
18	DNF	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	1	2	2	4	2	36
19	NAN	3	4	4	3	3	2	3	1	2	2	2	2	4	3	3	36
20	BAC	3	2	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	33
21	AMD	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	4	39
22	PP	3	3	4	3	3	2	3	2	3	1	2	4	1	3	2	37
23	SNW	3	4	4	4	4	2	3	4	2	2	3	3	3	2	2	46
24	SAL	4	2	3	4	3	4	3	4	1	2	3	2	1	4	4	40
25	IARZ	4	4	2	3	4	2	4	3	2	3	1	2	2	3	2	35
26	TDM	3	4	4	3	2	2	4	1	3	2	2	3	4	3	2	33
27	RD	2	4	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	1	2	3	42
28	SZM	2	3	2	4	2	2	4	3	3	1	4	2	3	4	3	32
29	RAS	3	4	4	3	4	2	4	1	2	3	2	4	2	3	2	36
30	MAA	3	4	3	2	3	3	4	1	4	2	2	1	3	4	3	38
31	MAR	3	4	4	3	4	3	1	2	2	2	1	3	1	2	4	36
32	VDK	3	4	4	3	3	2	1	2	2	3	3	1	3	2	4	34
33	IQM	3	4	2	3	2	4	3	1	4	2	3	3	2	4	2	38
34	NRH	4	3	4	2	3	3	4	4	2	2	2	2	2	4	1	41
Jumlah Total (Σ)																	1376

Selanjutnya penulis mencari validitas dari masing-masing soal. Berikut ini adalah cara perhitungan untuk item soal nomor satu. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu membuat tabel penolong, sebagai berikut:

Tabel 2

Tabel Penolong Perhitungan Validitas Penggunaan *Gadget*

No	NAMA	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	ADK	3	43	9	1296	129
2	AA	3	40	9	1444	120
3	IRU	4	44	16	1225	176
4	MAM	3	40	9	1521	120
5	ZNA	2	42	16	1764	84
6	ARZ	4	44	16	1521	176
7	IAC	2	51	4	2601	102
8	JH	2	45	4	2025	90
9	LNRW	4	41	16	1156	164
10	MI	4	50	16	1369	200
11	SPDN	2	52	4	2500	104
12	FAP	4	43	9	1225	172
13	IPR	3	46	9	2116	138
14	SN	4	41	16	1681	164
15	SMJ	2	50	4	2500	100
16	TEZ	4	40	16	1600	160
17	VAP	2	32	4	1024	64
18	DNF	3	36	9	1296	108
19	NAN	3	36	9	1296	108
20	BAC	3	33	9	1089	99
21	AMD	4	39	16	1521	156
22	PP	3	37	9	1369	111
23	SNW	3	46	9	2116	138
24	SAL	4	40	16	1764	160
25	IARZ	4	35	16	1225	140
26	TDM	3	33	9	1089	99
27	RD	2	46	4	2116	92
28	SZM	2	32	4	1024	96
29	RAS	3	36	9	1296	108
30	MAA	3	38	9	1444	114
31	MAR	3	36	9	1296	108
32	VDK	3	34	9	1156	102
33	IQM	3	38	9	1444	114
34	NRH	4	41	16	1681	164
	Σ	105	1382	356	52760	4280

Dari tabel berikut maka diperoleh:

$$\Sigma X^2 = 356$$

$$\Sigma Y^2 = 52760$$

$$\Sigma XY = 4280$$

Setelah itu, dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}} \\ &= \frac{4280}{\sqrt{(356)(52760)}} \\ &= \frac{4280}{\sqrt{18782560}} \\ &= \frac{4280}{433,885} \\ &= 0,987 \end{aligned}$$

Karena ada 15 pernyataan di dalam skala pengukuran, maka ada 15 *korelasi product moment* yang dilakukan, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3
Validitas Angket tentang Penggunaan Gadget

Item Soal	r_{xy} hitung	Interpretasi	Keterangan
1	0,987	Valid	Sangat tinggi
2	0,992	Valid	Sangat tinggi
3	0,964	Valid	Sangat tinggi
4	0,973	Valid	Sangat tinggi
5	0,989	Valid	Sangat tinggi
6	0,964	Valid	Sangat tinggi
7	0,979	Valid	Sangat tinggi
8	0,986	Valid	Sangat tinggi
9	0,992	Valid	Sangat tinggi
10	0,953	Valid	Sangat tinggi
11	0,979	Valid	Sangat tinggi
12	0,947	Valid	Sangat tinggi
13	0,954	Valid	Sangat tinggi
14	0,995	Valid	Sangat tinggi
15	0,976	Valid	Sangat tinggi

Setelah diketahui harga r_{xy} hitung (0,987), langkah selanjutnya adalah dengan membandingkan harga r_{xy} hitung dengan r_{xy} tabel. Harga r_{xy} tabel dengan N sebesar 34 dari taraf signifikan 5% adalah 0,339 dan taraf signifikan 1% adalah 0,436.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, ternyata harga r_{xy} hitung lebih besar dari r_{xy} tabel atau $0,987 > 0,339$, yang artinya soal-soal tersebut dikatakan valid untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data.

2. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar PAI Siswa

Peneliti menyebar angket kepada 34 responden, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4
Rekapitulasi Angket tentang Motivasi Belajar Siswa

No	Nama	Skor item untuk butir soal no:															Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	ADK	2	2	1	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	3	36
2	AA	2	1	2	2	1	1	4	4	2	2	3	3	4	4	2	37
3	IRU	2	2	1	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	3	36
4	MAM	2	1	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	4	3	2	43
5	ZNA	2	2	2	1	3	1	4	4	1	1	4	4	4	4	2	39
6	ARZ	2	1	2	1	1	3	4	4	2	2	3	4	4	3	3	40
7	IAC	2	3	2	2	1	1	4	4	2	1	4	4	4	4	2	41
8	JH	2	1	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	44
9	LNRW	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	47
10	MI	2	3	2	2	4	1	4	4	2	1	4	4	4	4	2	44
11	SPDN	2	2	2	1	3	1	4	4	1	1	4	4	4	4	2	39
12	FAP	2	1	2	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	2	45

13	IPR	2	2	1	2	1	4	4	4	2	1	4	4	4	4	3	42
14	SN	2	2	2	1	3	1	4	4	1	1	4	3	4	4	2	38
15	SMJ	2	1	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	4	3	2	43
16	TEZ	2	1	2	2	1	1	4	4	2	1	4	4	4	4	2	38
17	VAP	2	2	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	45
18	DNF	2	1	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	4	3	2	43
19	NAN	2	2	2	1	3	1	4	4	1	1	4	4	4	4	2	39
20	BAC	2	2	2	1	3	1	4	4	1	1	4	4	4	4	2	39
21	AMD	2	2	1	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	3	36
22	PP	2	2	1	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	3	36
23	SNW	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	47
24	SAL	2	2	1	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	47
25	IARZ	2	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	50
26	TDM	2	3	2	2	4	1	4	4	2	1	4	4	4	4	2	44
27	RD	2	2	1	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	47
28	SZM	2	1	2	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	2	45
29	RAS	2	2	3	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	3	38
30	MAA	2	2	1	2	1	4	4	4	2	1	4	4	4	4	3	42
31	MAR	2	2	3	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	2	37
32	VDK	2	2	3	2	3	2	4	2	1	1	4	4	3	2	3	38
33	IQM	2	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	50
34	NRH	2	3	2	2	4	1	4	4	2	1	4	4	4	4	2	44
Jumlah Total (Σ)																	

Selanjutnya penulis mencari validitas dari masing-masing soal. Berikut ini adalah cara perhitungan untuk item soal nomor satu. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu membuat tabel penolong, sebagai berikut:

Tabel 5

Tabel Penolong Perhitungan Validitas Motivasi Belajar PAI Siswa

No	Nama	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	ADK	2	36	4	1296	72
2	AA	2	37	4	1369	74
3	IRU	2	36	4	1296	72
4	MAM	2	43	4	1849	86
5	ZNA	2	39	4	1521	78
6	ARZ	2	40	4	1600	80
7	IAC	2	41	4	1681	82
8	JH	2	44	4	1936	88
9	LNRW	2	47	4	2209	94
10	MI	2	44	4	1936	88
11	SPDN	2	39	4	1521	78

12	FAP	2	45	4	2025	90
13	IPR	2	42	4	1764	84
14	SN	2	38	4	1444	76
15	SMJ	2	43	4	1849	86
16	TEZ	2	38	4	1444	76
17	VAP	2	45	4	2025	90
18	DNF	2	43	4	1849	86
19	NAN	2	39	4	1521	78
20	BAC	2	39	4	1521	78
21	AMD	2	36	4	1296	72
22	PP	2	36	4	1296	72
23	SNW	2	37	4	2209	94
24	SAL	2	47	4	2209	94
25	IARZ	2	50	4	2500	100
26	TDM	2	44	4	1936	88
27	RD	2	47	4	2209	94
28	SZM	2	45	4	2025	90
29	RAS	2	38	4	1444	76
30	MAA	2	42	4	1764	84
31	MAR	2	37	4	1369	74
32	VDK	2	38	4	1444	76
33	IQM	2	50	4	2500	100
34	NRH	2	44	4	1936	88
	Σ	68	1409	136	59793	2838

Dari tabel berikut maka diperoleh:

$$\Sigma X_2 = 136$$

$$\Sigma Y_2 = 59793$$

$$\Sigma XY = 2838$$

Setelah itu, dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}} \\
 &= \frac{2838}{\sqrt{(136)(59793)}} \\
 &= \frac{2838}{\sqrt{8131848}} \\
 &= \frac{2838}{2851,639} \\
 &= 0,995
 \end{aligned}$$

Karena ada 15 pertanyaan di dalam skala pengukuran, maka ada 15 korelasi *product moment* yang dilakukan, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6
Validitas Angket tentang Motivasi Belajar Siswa

Item Soal	r_{xy} hitung	Interpretasi	Keterangan
1	0,995	Valid	Sangat tinggi
2	0,947	Valid	Sangat tinggi
3	0,953	Valid	Sangat tinggi
4	0,982	Valid	Sangat tinggi
5	0,957	Valid	Sangat tinggi
6	0,914	Valid	Sangat tinggi
7	0,995	Valid	Sangat tinggi
8	0,984	Valid	Sangat tinggi
9	0,923	Valid	Sangat tinggi
10	0,945	Valid	Sangat tinggi
11	0,994	Valid	Sangat tinggi
12	0,994	Valid	Sangat tinggi
13	0,996	Valid	Sangat tinggi
14	0,982	Valid	Sangat tinggi
15	0,969	Valid	Sangat tinggi

B. UJI RELIABILITAS

1. Uji Reliabilitas Angket tentang Penggunaan *Gadget*

Langkah pertama dalam uji reliabilitas soal yaitu dengan cara membagi skor soal ke dalam dua kelompok, yaitu skor nomor ganjil dan skor pada nomor genap, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 7

**Hasil Uji Coba Reliabilitas Butir Soal Ganjil
Angket Penggunaan *Gadget***

No	Nama	Skor Item untuk Butir Soal Ganjil								Skor Total
		1	3	5	7	9	11	13	15	
1	ADK	3	3	2	2	2	1	4	2	22
2	AA	3	2	2	4	3	2	3	3	22
3	IRU	4	3	3	2	3	2	4	3	24
4	MAM	3	4	3	3	4	3	2	2	24
5	ZNA	2	3	3	3	3	3	3	4	24
6	ARZ	4	2	3	3	3	4	2	4	25
7	IAC	2	3	2	2	2	3	3	3	20
8	JH	2	2	2	1	3	3	3	2	18
9	LNRW	4	3	3	3	2	3	4	3	25
10	MI	4	4	2	3	4	1	3	2	23
11	SPDN	2	2	2	3	3	2	3	2	19
12	FAP	4	4	2	4	3	4	3	3	27
13	IPR	3	4	4	3	2	3	1	4	24
14	SN	4	4	3	4	4	2	1	1	23
15	SMJ	2	3	2	2	2	3	3	2	19
16	TEZ	4	4	3	4	2	1	3	3	24
17	VAP	2	2	3	2	4	3	2	3	21

18	DNF	3	3	3	2	3	1	2	2	19
19	NAN	3	4	3	3	2	2	4	3	24
20	BAC	3	2	4	3	2	3	2	2	21
21	AMD	4	3	3	3	2	1	2	4	22
22	PP	3	4	3	3	3	2	1	2	21
23	SNW	3	4	4	3	2	3	3	2	24
24	SAL	4	3	3	3	1	3	1	4	22
25	IARZ	4	2	4	4	2	1	2	2	21
26	TDM	3	4	2	4	3	2	4	2	24
27	RD	2	2	3	4	2	3	1	3	20
28	SZM	2	2	2	4	3	4	3	3	23
29	RAS	3	4	4	4	2	2	2	2	23
30	MAA	3	3	3	4	4	2	3	3	25
31	MAR	3	4	4	1	2	1	1	4	20
32	VDK	3	4	3	1	2	3	3	4	23
33	IQM	3	2	2	3	4	3	2	2	21
34	NRH	4	4	3	4	2	2	2	1	22
Jumlah Total										759

Tabel 8
Hasil Uji Coba Reliabilitas Butir Soal Genap
Angket Penggunaan Gadget

No	Nama	Skor Item Untuk Butir Soal Genap							Skor Total
		2	4	6	8	10	12	14	
1	ADK	4	3	4	3	2	1	4	21
2	AA	4	2	3	4	2	2	2	19
3	IRU	3	4	2	3	1	3	4	20
4	MAM	4	3	2	2	2	3	3	19
5	ZNA	4	4	4	4	4	2	4	26
6	ARZ	3	4	2	2	3	2	4	20
7	IAC	2	2	2	3	3	3	3	18
8	JH	2	1	1	3	3	2	2	14
9	LNRW	3	2	1	2	4	3	4	19
10	MI	4	4	3	4	2	3	3	23

11	SPDN	2	3	2	3	3	3	2	18
12	FAP	3	4	2	2	3	3	4	21
13	IPR	4	3	2	4	2	3	3	21
14	SN	3	2	3	4	2	2	4	20
15	SMJ	2	1	2	3	3	3	3	17
16	TEZ	4	4	4	3	1	1	4	21
17	VAP	2	4	4	2	3	4	3	22
18	DNF	4	3	4	4	2	2	4	23
19	NAN	4	3	2	1	2	2	3	17
20	BAC	2	3	2	2	3	3	3	18
21	AMD	3	4	2	3	3	1	2	18
22	PP	3	3	2	2	1	4	3	18
23	SNW	4	4	2	4	2	3	2	21
24	SAL	2	4	4	4	2	2	4	22
25	IARZ	4	3	2	3	3	2	3	20
26	TDM	4	3	2	1	2	3	3	18
27	RD	4	3	4	3	3	3	2	22
28	SZM	3	4	2	3	1	2	4	19
29	RAS	4	3	2	1	3	4	3	20
30	MAA	4	2	3	1	2	1	4	17
31	MAR	4	3	3	2	2	3	2	19
32	VDK	4	3	2	2	3	1	2	17
33	IQM	4	3	4	1	2	3	4	21
34	NRH	3	2	3	4	2	2	4	20
Jumlah Total									669

Kemudian kedua item soal tersebut dikorelasikan dengan rumus *korelasi product moment*. Sebelumnya untuk mempermudah penelitian, maka dibuat tabel penolong sebagai berikut:

Tabel 9**Tabel Kerja Perhitungan Reliabilitas Angket
Penggunaan *Gadget***

No	Nama	X	Y	X²	Y²	XY
1	ADK	22	21	484	441	462
2	AA	22	19	484	361	418
3	IRU	24	20	576	400	480
4	MAM	24	19	576	361	456
5	ZNA	24	26	576	676	624
6	ARZ	25	20	625	400	500
7	IAC	20	18	200	324	360
8	JH	18	14	324	196	252
9	LNRW	25	19	625	361	475
10	MI	23	23	529	529	529
11	SPDN	19	18	361	324	342
12	FAP	27	21	729	441	567
13	IPR	24	21	576	441	504
14	SN	23	20	529	400	460
15	SMJ	19	17	361	289	323
16	TEZ	24	21	576	441	504
17	VAP	21	22	441	484	462
18	DNF	19	23	361	529	299
19	NAN	24	17	576	289	408
20	BAC	21	18	441	324	378
21	AMD	22	18	484	324	396
22	PP	21	18	441	324	378
23	SNW	24	21	576	441	504
24	SAL	22	22	484	484	484
25	IARZ	21	20	441	400	420
26	TDM	24	18	576	324	432
27	RD	20	22	400	484	440
28	SZM	23	19	529	361	437
29	RAS	23	20	529	400	460
30	MAA	25	17	625	289	425
31	MAR	20	19	400	361	380
32	VDK	23	17	529	289	391
33	IQM	21	21	441	441	441
34	NRH	22	20	484	400	440
Σ		759	669	16889	13333	14831

Dari tabel di atas diperoleh data sebagai berikut:

$$\Sigma X^2 = 16889$$

$$\Sigma Y^2 = 13333$$

$$\Sigma XY = 14831$$

Setelah itu, dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}} \\ &= \frac{14831}{\sqrt{(16889)(13333)}} \\ &= \frac{14831}{\sqrt{225181037}} \\ &= \frac{14831}{15006,033} \\ &= 0,988 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut belum menunjukkan korelasi antara skor ganjil dan genap, oleh karena itu harus diuji dengan menggunakan rumus *Sperman Brown* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \frac{2xr_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})} \\ &= \frac{2 \times 0,988}{1 + 0,988} \\ &= \frac{1,976}{1,988} \\ &= 0,993 \end{aligned}$$

Setelah diketahui maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan kriteria indeks reliabilitas:

0,800 – 1,00 Sangat Tinggi

0,600 – 0,800 Tinggi

0,400 – 0,600 Sedang

0,200 – 0,400 Rendah

0,00 – 0,200 Sangat Rendah

Berarti reliabilitas internal instrumen adalah 0,993 tergolong sangat tinggi atau sangat reliabel. Dengan demikian, angket ini layak untuk digunakan sebagai instrumen.

2. Uji Reliabilitas Angket tentang Motivasi Belajar PAI Siswa

Langkah pertama dalam uji reliabilitas soal yaitu dengan cara membagi skor soal ke dalam dua kelompok, yaitu skor nomor ganjil dan skor pada nomor genap, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 10

Hasil Uji Coba Reliabilitas Butir Soal Ganjil Angket Motivasi Belajar PAI Siswa

No	Nama	Skor Item Untuk Butir Soal Ganjil								Skor Total
		1	3	5	7	9	11	13	15	
1	ADK	2	1	3	4	1	4	3	3	21
2	AA	2	2	1	4	2	3	4	2	20
3	IRU	2	1	3	4	1	4	3	3	21
4	MAM	2	2	4	4	1	4	4	2	23
5	ZNA	2	2	3	4	1	4	4	2	22
6	ARZ	2	2	1	4	2	3	4	3	21
7	IAC	2	2	1	4	2	4	4	2	21
8	JH	2	2	4	4	1	4	4	2	23
9	LNRW	2	2	4	4	2	4	4	2	22
10	MI	2	2	4	4	2	4	4	2	24
11	SPDN	2	2	3	4	1	4	4	2	22
12	FAP	2	2	4	4	1	4	4	2	23

13	IPR	2	1	1	4	2	4	4	3	21
14	SN	2	2	3	4	1	4	4	2	22
15	SMJ	2	2	4	4	1	4	4	2	23
16	TEZ	2	2	1	4	2	4	4	2	21
17	VAP	2	2	4	4	1	4	4	2	23
18	DNF	2	2	4	4	1	4	4	2	23
19	NAN	2	2	3	4	1	4	4	2	22
20	BAC	2	2	3	4	1	4	4	2	22
21	AMD	2	1	3	4	1	4	3	3	21
22	PP	2	1	3	4	1	4	3	3	21
23	SNW	2	2	4	4	2	4	4	2	22
24	SAL	2	1	4	4	3	4	4	3	25
25	IARZ	2	3	4	4	3	4	4	4	28
26	TDM	2	2	4	4	2	4	4	2	24
27	RD	2	1	4	4	3	4	4	3	25
28	SZM	2	2	4	4	1	4	4	2	23
29	RAS	2	3	3	4	1	4	3	3	23
30	MAA	2	1	1	4	2	4	4	3	21
31	MAR	2	3	3	4	1	4	3	2	22
32	VDK	2	3	3	4	1	4	3	3	23
33	IQM	2	3	4	4	3	4	4	4	28
34	NRH	2	2	4	4	2	4	4	2	24
Jumlah Total										770

Tabel 11

**Hasil Uji Coba Reliabilitas Butir Soal Genap Angket
Motivasi Belajar PAI Siswa**

No	Nama	Skor item untuk butir soal no:							Skor Total
		2	4	6	8	10	12	14	
1	ADK	2	2	2	2	1	4	2	15
2	AA	1	2	1	4	2	3	4	17

3	IRU	2	2	2	2	1	4	2	15
4	MAM	1	2	4	4	2	4	3	20
5	ZNA	2	1	1	4	1	4	4	17
6	ARZ	1	1	3	4	2	4	3	18
7	IAC	3	2	1	4	1	4	4	19
8	JH	1	2	4	4	2	4	4	21
9	LNRW	2	2	4	4	2	4	4	22
10	MI	3	2	1	4	1	4	4	19
11	SPDN	2	1	1	4	1	4	4	17
12	FAP	1	2	4	4	3	4	4	22
13	IPR	2	2	4	4	1	4	4	21
14	SN	2	1	1	4	1	3	4	16
15	SMJ	1	2	4	4	2	4	3	20
16	TEZ	1	2	1	4	1	4	4	17
17	VAP	2	2	4	4	2	4	4	22
18	DNF	1	2	4	4	2	4	3	20
19	NAN	2	1	1	4	1	4	4	17
20	BAC	2	1	1	4	1	4	4	17
21	AMD	2	2	2	2	1	4	2	15
22	PP	2	2	2	2	1	4	2	15
23	SNW	2	2	4	4	2	4	4	22
24	SAL	2	2	4	4	2	4	4	22
25	IARZ	3	2	4	4	2	4	4	23
26	TDM	3	2	1	4	1	4	4	19
27	RD	2	2	4	4	2	4	4	15
28	SZM	1	2	4	4	3	4	4	22
29	RAS	2	2	2	4	1	4	2	17
30	MAA	2	2	4	4	1	4	4	21
31	MAR	2	2	2	2	1	4	2	15
32	VDK	2	2	2	2	1	4	2	15
33	IQM	3	2	4	4	2	4	4	23
34	NRH	3	2	1	4	1	4	4	19
Jumlah Total									635

Kemudian kedua item soal tersebut dikorelasikan dengan rumus *korelasi product moment*. Sebelumnya untuk mempermudah penelitian, maka dibuat tabel penolong sebagai berikut:

Tabel 12

**Tabel Kerja Perhitungan Reliabilitas Angket
Motivasi Belajar PAI Siswa**

No	Nama	X	Y	X²	Y²	XY
1	ADK	21	15	441	225	315
2	AA	20	17	400	289	340
3	IRU	21	15	441	225	315
4	MAM	23	20	529	400	460
5	ZNA	22	17	484	289	374
6	ARZ	21	18	441	324	378
7	IAC	21	19	441	361	399
8	JH	23	21	529	441	483
9	LNRW	22	22	484	484	484
10	MI	24	19	576	361	456
11	SPDN	22	17	484	289	374
12	FAP	23	22	529	484	506
13	IPR	21	21	441	441	442
14	SN	22	16	484	256	352
15	SMJ	23	20	529	400	460
16	TEZ	21	17	441	289	357
17	VAP	23	22	529	484	506
18	DNF	23	20	529	400	460
19	NAN	22	17	484	289	374
20	BAC	22	17	484	289	374
21	AMD	21	15	441	225	315

22	PP	21	15	441	225	315
23	SNW	22	22	484	484	484
24	SAL	25	22	625	484	550
25	IARZ	28	23	784	529	644
26	TDM	24	19	576	361	456
27	RD	25	15	625	625	375
28	SZM	23	22	529	484	506
29	RAS	23	17	529	289	391
30	MAA	21	21	441	441	441
31	MAR	22	15	484	225	330
32	VDK	23	15	529	225	345
33	IQM	28	23	784	529	644
34	NRH	24	19	576	361	456
Σ		770	635	17548	12507	14461

Dari tabel di atas diperoleh data sebagai berikut:

$$\Sigma X^2 = 17548$$

$$\Sigma Y^2 = 12507$$

$$\Sigma XY = 14461$$

Setelah itu, dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\Sigma xy}{\sqrt{\Sigma x^2 \Sigma y^2}} \\
 &= \frac{14461}{\sqrt{(17548)(12507)}} \\
 &= \frac{14461}{\sqrt{219472836}} \\
 &= \frac{14461}{14814,615} \\
 &= 0,976
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut belum menunjukkan korelasi antara skor ganjil dan genap, oleh karena itu harus diuji dengan menggunakan rumus *Sperman Brown* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \frac{2xr_{1/21/2}}{(1+r_{1/21/2})} \\
 &= \frac{2 \times 0,976}{1+0,976} \\
 &= \frac{1,952}{1,976} \\
 &= 0,987
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan kriteria indeks reliabilitas: 0,800 – 1,00 Sangat Tinggi 0,600 – 0,800 Tinggi 0,400 – 0,600 Sedang 0,200 – 0,400 Rendah 0,00 – 0,200 Sangat Rendah. Berarti reliabilitas internal instrumen adalah 0,987 tergolong sangat reliabel. Dengan demikian, angket ini layak untuk digunakan sebagai instrumen.