THORIQOTUNA
JURNAL PENDIDIKAN ISLAM
E-ISSN: 2723-1593
P-ISSN : 2715-2804

Misrepresentasi penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik

Winda Nurul Aeni[1], Asep Saripulloh[2] dan Pendi Khoer Ependi[3]
IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia
UNIK Cipasung, Tasikmalaya, Indonesia

ABSTRAK

Salah satu faktor yang mempengaruhi akhlak peserta didik adalah penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* dan pemanfaatan gadget yang berlebihan dan kurang bisa mengatur waktu dapat berpengaruh terhadap akhlak peserta didik. Tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui penggunaan *gadget*, akhlak peserta didik, dan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskritif dengan pendekatan kuantitatif. Populasinya adalah seluruh kelas X MAN 3 Tasikmalaya sebanyak 348 orang. Sedangkan sampelnya adalah 50 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis data untuk masing-masing variabel dengan menggunakan rata-rata hitung, sedangkan analisis korelasi kedua variabel tersebut menggunakan korelasi *rank spearman* (rs). Analisis data dari penggunaan *gadget* berada pada klasifikasi cukup dengan rata-rata hitung 45,3, dan analisis data dari akhlak peserta didik berada pada klasifikasi cukup dengan rata-rata hitung 33,06, sedangkan analisis korelasi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya berada pada klasifikasi moderate (cukup) dengan diperoleh nilai rs sebesar 0,45 berada pada interval 0,41-0,60. Dengan derajat determinasi yang diperoleh pada indikator penggunaan *gadget* dan akhlak peserta didik di kelas X Man 3 Tasikmalaya sebesar 20,25% dan 79,75% ditentukan oleh faktor lain diluar penelitian. Hasil uji hipotesis didapat t hitung sebesar 3,4875 > t tabel 1,677. Hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya diterima dan (H_o) ditolak.

Kata-kata Kunci: Penggunaan gadget; akhlak: peserta didik

Misrepresentation of the use of gadgets on the morals of students

ABSTRACT

One of the factors that affect the morals of students is the use of gadgets. The use of gadgets and the excessive use of gadgets and lack of time can affect the morals of students. The purpose of this study is to determine the use of gadgets, the morals of students, and to determine the Effect of Gadget Use on the Morals of Students. The research

method that the author uses is a descriptive method with a quantitative approach. The population is all class X MAN 3 Tasikmalaya as many as 348 people. While the sample was 50 respondents. The sampling technique used is Proportionate Stratified Random Sampling. Meanwhile, the data collection techniques carried out are observation, questionnaire, and interview. The data analysis technique for each variable using the calculated average, while the correlation analysis of the two variables uses spearman rank correlation (rs). Data analysis of the use of gadgets is in the sufficient classification with an average calculation of 45.3, and data analysis of the morals of students is in the sufficient classification with an average calculation of 33.06, while the correlation analysis of the influence of gadget use on the morals of students in class X MAN 3 Tasikmalaya is in the moderate classification (sufficient) with a rs value of 0.45 obtained at an interval of 0.41-0.60. With the degree of determination obtained on the indicators of gadget use and morals of students in class X Man 3 Tasikmalaya by 20.25% and 79.75% determined by other factors outside the study. The results of the hypothesis test obtained t count of 3.4875 > t table 1.677. This means that the alternative hypothesis (H_a) which states that there is a significant influence between the use of gadgets on the morals of students in class X MAN 3 Tasikmalaya is accepted and (H_o) rejected.

Keywords: *Use of gadget; morals; students*

PENDAHULUAN

Di masa sekarang, banyak peserta didik yang membawa *gadget* ke sekolah, karena *gadget* sudah termasuk kedalam kebutuhan sehari-hari seperti dalam proses pembelajaran sering menggunakan *gadget* untuk mencari sumber materi pembelajaran. Namun, di sela waktu belajar tersebut tidak sedikit peserta didik yang menggunakan *gadget* mereka untuk menonton, membuka aplikasi ataupun untuk bermain *game*. Sehingga, secara tidak langsung dampak dari penggunaan *gadget* itu membuat akhlak peserta didik menurun.

Dari hasil penelitian yang di lakukan Denak Sintia Rahmawati (2018: 63), menemukan adanya pengaruh-pengaruh negatif dan positif *gagdet* dalam pembentukan karakter anak yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari dan berkomunikasi dengan anaknya. Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua di saat anak bermain dengan *gadget*, dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang ditimbulkan *gadget* terhadap tumbuh kembang anak. Orang tua harus lebih hati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak saat bermain *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tesebut dan seharusnya *gadget* digunakan untuk hal-hal yang lebih positif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Desi Linawati (2019: 97), menunjukan bahwa penggunaan *gadget* di SMKN 1 Kras Kediri terdapat pengaruh positif lagi signifikan terhadap akhlak siswa kepada (1) Orang tua, hal ini sesuai dengan QS. Al-Isra ayat 23-24 yakni anak berkewajiban berbuat baik kepada kedua orang tua. Namun orang tua disini juga selalu mengontrol anaknya jika bermain *gadget* dirumah agar dalam penggunaannya bisa dibatasi. (2) Guru, terkait pengaruh *gadget* terhadap akhlak siswa, guru harus memberikan pengarahan serta aturan disekolah terkait pemanfaatan dan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada

siswa. (3) Sesama siswa, hal ini senada dengan QS. Al-Hujarat ayat 10 yakni berakhlak kepada sesama teman atau masyarakat.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nur Hapipa Siregar & Rahmi Wiza (2021: 106), menunjukan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja serta bagaimana pengaruh positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Baik itu pengaruh positif atau pengaruh negatif.

Hasil dari penelitian sebelumnya yaitu bahwa pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap akhlak anak, peserta didik, dan remaja terdapat pengaruh positif dan pengaruh negatif tergantung dari cara penggunaan dan pemanfaatannya. Serta peran orang tua dan guru sangat diperlukan untuk memberikan pengarahan dalam penggunaan *gadget*.

Adapun dari studi pendahuluan yang penulis lakukan di MAN 3 Tasikmalaya, didapatkan bahwa semua peserta didik sudah mempunyai *gadget* dan penggunaan *gadget* sering kali digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi pengaruh terhadap akhlak peserta didik belum sepenuhnya berpengaruh positif. Seharusnya akhlak peserta didik itu baik, karena di MAN 3 Tasikmalaya merupakan sekolah yang berbasis Agama. Tapi ternyata sebaliknya, hal ini disebabkan oleh pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* seperti sebagian peserta didik menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget* di kelas saat proses pembelajaran berlangsung dengan membuka aplikasi yang terdapat di dalam *gadget*. Sehingga menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang guru sampaikan. Maka secara tidak langsung mereka mengganggu proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik tersebut.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana penggunaan *gagdet* peserta didik kelas X MAN 3 Tasikmalaya? (2) Bagaimana akhlak peserta didik kelas X MAN 3 Tasikmlaya? (3) Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik kelas X MAN 3 Tasikmalaya?

Untuk tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget peserta didik kelas X di MAN 3 Tasikmalaya. (2) Untuk mengetahui bagaimana akhlak peserta didik kelas X di MAN 3 Tasikmalaya. (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik kelas X di MAN 3 Tasikamalaya.

Menurut Derry (2014: 7) *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan.

Syahyudin (2019: 277) mengatakan bahwa *gadget* memiliki manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya, diantaranya sebagai alat komunikasi, sosial, dan pendidikan.

Ibn Miskawih (w. 421 H/1030 M) yang dikenal sebagai pakar bidang akhlak terkemuka mengakatakn bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam pemikiran dan pertimbangan. Sementara itu, Imam Al-Ghazali (1015-1111 M) yang selanjutnya dikenal sebagai hujjatul Islam (pembela Islam), mengatakan akhlak adalak sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gamblang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan (Hamdani Hamid & Beni Ahmad, 2021: 43).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Menurut Creswell (2013), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Wenni, 2019: 38).

Menurut Mohamad Nazir (2013: 54) metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Jadi penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menggunakan analisis statistik untuk mengetahui dan membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MAN 3 Tasikmalaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MAN 3 Tasikmalaya sebanyak 348 orang, teknik sampling yang digunakan yaitu *Probability Sampling yaitu Proportionate Stratified Random Sampling.* Sampel yang diambil adalah kelas X MIPA berjumlah 25 orang, X IPS berjumlah 20 orang, dan X IIK berjumlah 5 orang. Secara keseluruhan jumlah sampel yang diambil sebanyak 50 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, angket, dan wawancara kepada wali kelas X mengenai penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik. Dalam penelitian ini hasil analisis data yang digunakan adalah koefisen *rank spearman* (rs).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya ditunjukkan dari data yang diperoleh setelah pengisian angket oleh

responden. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruhnya.

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki berbagai aplikasi- aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru, dan membantu hidup manusia menjadi lebih praktis karena memiliki fungsi khusus. Penggunaan *gadget* terhadap peserta didik dapat bermanfaat sebagai alat komunikasi, sosial, dan pendidikan. Dalam penggunaan *gadget* terdapat dampak negatif dan positif tergantung bagaimana cara peserta didik menggunakan gadget tersebut.

Berdasarkan hasil uji statistik, penggunaan *gadget* yang ada di kelas X MAN 3 Tasikmalaya tergolong kategori cukup. Hal ini terbukti dari hasil penyebaran angket menunjukkan hasil rata-rata hitung yaitu 45,3. Bila dikonfirmasikan ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi cukup (interval 41,8-45,6).

Kategori cukup disini bahwa ada indikator dari penggunaan *gadget* yang tidak sesuai. Karena, setiap peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya dalam menggunakan *gadget* itu berbeda-beda, sebagian peserta didik menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang positif seperti untuk belajar, dan berkomunikasi dengan orang lain. Tetapi sebagian peserta didik lain masih ada yang menggunakan *gadget* untuk sesuatu hal yang kurang bermanfaat seperti berlebihan dalam bermain *game*, dan mengakses hal-hal yang tidak penting. Setelah dilakukan pengamatan oleh peneliti di kelas X MAN 3 Tasikmalaya, menunjukan hasil bahwa peserta didik dalam penggunaan gadget ini cukup.

Akhlak adalah tingkah laku atau perbuatan seseorang yang dapat menimbulkan perbuatan baik maupun buruk. Akhlak tidak dapat direncakan pada saat tertentu, karena akhlak sudah melekat pada jiwa seseorang salah satunya pada peserta didik. Akhlak peserta didik terdiri dari tiga yaitu akhlak kepada diri sendiri, guru, dan teman.

Berdasarkan hasil uji statistik tentang akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya ini tergolong kategori cukup. Hal ini terbukti dari hasil penyebaran angket diperoleh hasil rata-rata hitung yaitu 33,06 berada pada klasifikasi cukup (interval 29,9 – 33,8).

Kategori cukup disini memiliki arti bahwa ada indikator akhlak peserta didik yang tidak sesuai, karena setiap peserta didik memiliki akhlak yang berbeda-beda, ada sebagian peserta didik memperlihatkan akhlak yang baik terhadap diri sendiri, guru maupun sesama teman seperti sering berkata jujur, berbicara sopan, disiplin, dan akhlak baik lainnya. Tetapi sebagian peserta didik lain masih memerlukan bimbingan untuk menjauhi perilaku- perilaku yang kurang baik. Faktor yang sering mempengaruhi akhlak peserta didik ini yaitu faktor dari luar salah satunya dalam penggunaan *gadget*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala ordinal, maka statistik uji yang dianggap paling sesuai adalah menggunakan koefisien *rank spearman* (rs).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* cukup memiliki pengaruh terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya dengan sebesar 0,45. Berdasarkan klarifikasi pada skala *Guildford* atas nilai berada pada klarifikasi *Moderate* (cukup) karena berada pada interval 0,41-0,60. Hal ini berarti penggunaan *gadget* memiliki korelasi cukup terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya. Artinya indikator dari penggunaan *gadget* seperti waktu penggunaan *gadget*, pemanfaatan *gadget*, serta kebiasaan yang dialami dalam menggunakan *gadget* cukup mempengaruhi indikator akhlak peserta didik.

Hal ini dilengkapi dengan hasil wawancara kepada wali kelas X di MAN 3 Tasikmalaya menyebutkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik itu cukup berpengaruh, dimana dapat dibuktikan dengan adanya beberapa akhlak peserta didik yang menunjukan akhlak kurang baik, baik terhadap dirinya, guru, ataupun peserta didik lainnya (Ira Khoeriah, wawancara).

Derajat determinasi yang diperoleh pada indikator penggunaan *gadget* dan akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya ini adalah 20,25% dan 79,75% ditentukan oleh faktor diluar penelitian seperti faktor dari diri sendiri, keluarga, dan lingkungan.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian mengenai penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan gadget, berdasarkan hasil uji statistik maka diperoleh hasil rata- rata hitung yaitu 45,3. Bila dikonfirmasi ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi cukup (interval 41,8-45,6). Hal ini berarti penggunaan *gadget* yang ada di kelas X MAN 3 Tasikmalaya tergolong kategori cukup. Hal ini menunjukan bahwa setiap peserta didik dalam penggunaan gadget itu berbeda-beda, ada sebagian peserta didik yang menggunakannya untuk belajar dan ada juga peserta didik yang menggunakannya untuk hal yang kurang bermanfaat seperti bermain *gadget* secara berlebihan.

Akhlak peserta didik, berdasarkan hasil uji ststistik tentang akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya ini diperoleh hasil rata-rata yaitu 33,06 berada pada klasifikasi cukup (interval 29,9 – 33,8). Hal ini berarti akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya tergolong kategori cukup. Hal ini menunjukan bahwa setiap akhlak peserta didik itu berbeda-beda, ada yang menunjukan akhlak yang baik dan ada juga yang menunjukan akhlak yang tidak baik.

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik, berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup terhadap akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya dengan rs berada sebesar 0,45. Berdasarkan klarifikasi pada skala *Guildford* atas nilai rs berada pada klarifikasi *Moderate* (cukup) karena berada pada interval 0,41-0,60. Derajat determinasi yang diperoleh pada indikator penggunaan *gadget* dan akhlak peserta didik di kelas X MAN 3 Tasikmalaya ini adalah 20,25% dan 79,75% ditentukan oleh faktor diluar penelitian seperti faktor dari diri sendiri, keluarga, dan lingkungan. Dengan perbandingan t hitung 3,4875 > t tabel 1,677, sehingga diterima dan ditolak. Ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh terhadap akhlak peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ma"ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Ainun, Afidiah Nur, dkk. 2018. *Mengenal Aqidah dan Akhlak Islami*. Lampung: CV Iqro.

Al-Bukhari, Imam. 2008. *Adabul Mufrad (terjemahan), Cet. Pertama*. Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar.

Anggraeni, Aisyah, dan Hendrizal. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Jurnal PPKn & Hukum. Vol. 13, No. 1.

Ardiansyah, Andri, dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Tasikmalaya: Fakultas Tarbiyah IAILM Suryalaya.

Arifin, Zaenal. 2015. *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. IAIT Kediri. Vol. 26, No. 2.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

Astuti, Ana Puji, dan Anike Nurmalita. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja*. Jurnal Analisa Sosiologi. Vol. 3, No. 1.

Darajat, Zakiah. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Derry, I. 2013. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.

Garaika, dan Darmanah. 2019. *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV Hira Tech.

Hakim, Arif Rahman, dkk. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik*. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 7, No.1.

Hamid, Hamdani, dan Beni Ahmad Saebani. 2021. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Hanif, A. Rifqy, dan Abdul Khobir. 2013. *Konsep Akhlak Seorang Peserta Didik Dalam Mencari Ilmu Menurut Kiai Ahmad Sakhowi Amin (Kajian Kitab Miftah Al Akhlaq)*. Forum Tarbiyah. Vol. 11, No. 1.

Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.

Harfiyanto, Doni. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang*. Journal Of Educational Social Studies. Vol. 4, No. 1.

Hudaya, Adeng. 2018. *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*. Research and Development Journal Of Education. Vol. 4, No. 2.

Ishomuddin. 2016. *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.

Juditha, Christiany. 2011. *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar*. Jurnal Penelitian IPTEKKOM. Vol. 13, No. 1.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kamus versi online/daring (dalam jaringan). https://kbbi.web.id/gadget (diakses pada tanggal 24 Maret 2022).

Linawati, Desi. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri*. Skripsi Sarjana. Tulungagung: IAIN Tulungagung.

Marpaung, Junierissa. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*.Jurnal Kopasta. Vol. 5, No. 2.

Nalim, Yusuf, dan Salafudin Turmudi. 2012. *Statistika Deskriptif*. Pekalongan: STAIN Pekalongan Press.

Nasharudin. 2015. *Akhlak: Ciri Manusia Paripurna*. Jakarta: PT Rajagrapindo Persada.

Nazir, Mohamad. 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Novitasari, Wahyu. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai. Vol. 5, No. 3.

Nurhaeda. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu*. Early Childhood Education Indonesian Journal. Vol. 1, No. 2.

Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Rahmawati, Denak Sintia. 2018. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di Sd N 01 Kebonharjo, Klaten)*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: UII Yogyakarta.

Ruwah, Nisak, dkk. 2020. *Statistik Deskriptif*. Tangerang: Unpam Press.

Sahriansyah. 2014. *Ibadah Dan Akhlak*. Yogyakarta: IAIN Antasari Press.

Salbino, Sherief. 2013. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Lembar langit Indonesia.

Siregar, Nur Hapipah, dan Rahmi Wiza. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja*. An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol. 1, No. 2.

Sobur, Alex. 2016. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Supratiknya, A. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.

Syahyudin, Dindin. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. Jurnal Kehumasan. Vol. 2, No. 1.

Wawan. 2015. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Tasikmalaya: CV. Latifah.

Witarsa, Ramdan, dkk. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik. Vol. 6, No. 2.

Wenni. 2019. *Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu*. Skripsi Sajana. Bengkulu: IAIN Bengkulu.