



Pengaruh penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

Gifra, Muhiddinur Kamal

Universitas Islam Negeri Sjah M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

*gifra0101@gmail.com

Abstract

Student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) are influenced by various factors, both internal and external, including the use of gadgets and the development of students' morals. The development of information technology has led to an increase in the use of gadgets among students, which can have both positive and negative impacts on the learning process. In addition, moral development has an important role in shaping students' attitudes, responsibilities, and learning behaviors in accordance with Islamic values. This study aims to determine the effect of gadget use and students' moral development on the PAI learning outcomes of class X students at SMKN 1 Ampek Angkek. The study used a quantitative method with a correlational approach. The research sample consisted of 80 students selected from all class X students. Data were collected through questionnaires and documentation, then analyzed using regression tests, correlations, t-tests, and F-tests. The results showed that the use of gadgets had a significant effect on PAI learning outcomes (t count = 5.185; $sig.$ = 0.000), and moral development also had a significant effect (t count = 2.259; $sig.$ = 0.027). Simultaneously, the use of gadgets and moral development have a positive and significant effect on the PAI learning outcomes of class X students at SMKN 1 Ampek Angkek.

Keywords: Gadget Use; Student Moral Development; Student Learning Outcomes; Islamic Religious Education; Learning Achievement.

Abstrak

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, di antaranya penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa. Perkembangan teknologi informasi menyebabkan meningkatnya penggunaan gadget di kalangan peserta didik yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, pembinaan akhlak memiliki peran penting dalam membentuk sikap, tanggung jawab, dan perilaku belajar siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian berjumlah 80 siswa yang dipilih dari seluruh siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi, korelasi, uji t, dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI (t hitung = 5,185; $sig.$ = 0,000), dan pembinaan akhlak juga berpengaruh signifikan (t hitung = 2,259; $sig.$ = 0,027). Secara simultan, penggunaan gadget dan pembinaan akhlak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget; Pembinaan Akhlak Siswa; Hasil Belajar Siswa; Pendidikan Agama Islam; Prestasi Belajar.

Pendahuluan

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda beda (Philip Suprastowo, 2020). Hasil belajar juga sering kali digunakan sebagai teropong untuk dapat melihat seberapa jauh peningkatan pembelajaran seseorang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bisa mengukur penguasaan terhadap konsep materi yang diberikan dengan melihat hasil belajar siswa. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut. Selanjutnya Wikel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang ia miliki. Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu (Teti Nurlita, 2018).

Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sangat berbeda-beda, sehingga menimbulkan hasil belajar yang dicapai masing-masing individu tidak sama. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dari luar siswa, meliputi keluarga, sekolah, lingkungan. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi faktor jasmaniah, rohaniyah.

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, *gadget* bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturahmi secara langsung dan sibuk dengan *gadget* masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Menurut Hasanah dan Kumalasari yaitu jika siswa sering menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Sedangkan menurut Saroinsong yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan *gadget* dapat merugikan keterampilan interpersonalnya. Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, siswa dibanding harus belajar ia lebih memilih mengandalkan *gadget* (Kurniawati, 2020).

Sedangkan menurut Wahyuningrum dan Fitriyah yaitu penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah sering kali memberikan dampak negatif terhadap proses belajar. Hal ini dapat memengaruhi nilai akademik maupun prestasi siswa. Maksud dari pendapat tersebut adalah waktu yang seharusnya digunakan anak untuk belajar justru teralihkan untuk bermain *game* atau mengakses media sosial secara berlebihan, sehingga

mengurangi konsentrasi dan menimbulkan rasa malas untuk belajar. Sedangkan menurut Nikmawati, penggunaan gadget tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun, justru penggunaan gadget dapat membuat siswa menjadi malas belajar sehingga nilai akademiknya mengalami penurunan (Ramdani, 2024). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa, terutama jika dilakukan secara berlebihan, cenderung memberikan dampak negatif terhadap proses belajar. Dampak tersebut meliputi menurunnya konsentrasi, rasa malas untuk belajar, penurunan nilai akademik, hingga berkurangnya keterampilan interpersonal.

Fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini menunjukkan bahwa rendahnya pembinaan akhlak siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Rendahnya pembinaan akhlak terlihat dari perilaku siswa yang kurang disiplin, berkurangnya rasa hormat kepada guru maupun sesama teman, serta meningkatnya kecenderungan untuk mengabaikan kewajiban belajar. Kondisi ini membuat siswa cenderung malas, kurang konsentrasi, dan lebih memilih aktivitas lain yang tidak mendukung proses pendidikan, seperti penggunaan *gadget* secara berlebihan atau keterlibatan dalam pergaulan yang kurang positif. Akibatnya, prestasi akademik siswa menurun karena tidak diimbangi dengan sikap tanggung jawab, kejujuran, dan kesungguhan dalam belajar. Dampak buruknya, kurangnya konsentrasi siswa di saat memperhatikan guru menjelaskan dan mereka sering mengganggu teman antar sebayanya jika mengerjakan tugas. Serta dapat dilihat pada hasil belajar PAI pada kelas X masih kurang baik, hal ini dilihat dari nilai hasil Ujian Tengah Semester Ganjil peserta didik belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum. (Guru SMKN 1 Ampek Angkek, 2025)

Berbagai penelitian telah dilakukan dengan mengkaji “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Pembinaan Akhlak Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ina Dwi Harmiyanti, Ruli Astuti dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa digunakan untuk belajar, mencari jawaban dari *Google*, mempunyai manfaat juga untuk melihat *WhatsApp* dan *game*. Adanya *gadget* ini memudahkan siswa mendapatkan media informasi dengan cepat. Dari penggunaan *gadget* yang dibatasi dan digunakan dengan baik tidak menjadikan hasil belajar akhlak siswa tersebut menurun, walaupun ada juga yang turun namun bertambah banyak, karena aktif menggunakan *gadget* maka hasil belajar siswa meningkat banyak karena sebagian besar siswa sudah terbiasa mencari informasi jawaban di *Google* (Harmiyanti, 2024).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Adiyana Adam, Ismawati Hamid, Putri Widyasari Abdullah, Famela Diva yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate” Berdasarkan hasil yang diperoleh Pengaruh Buruk Penggunaan *Gadget* Terhadap Moral Anak Oleh Siswa SDN 47 Kota Ternate yaitu siswa menjadi malas belajar, malas melakukan aktivitas karena terfokus bermain *game* di *gadget*, terlalu larut malam tidur jika sudah bermain *gadget*, tidak ada inisiatif untuk membantu orang tua dan harus dipanggil dulu baru mau membantu itu pun juga malas-malasan dan banyak alasan karena terlalu asyik main

game. Dan menurunnya moral siswa SDN 47 Kota Ternate adalah siswa kecanduan bermain *game*, kurangnya perhatian orang tua dalam mendampingi anak saat bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (*introvert*), ketergantungan anak untuk terus bermain *gadget*, dan dampak negatif yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs di internet yang dapat merusak moral anak. Faktor penyebab perubahan moral anak dipengaruhi oleh kebiasaan siswa sekolah dalam menggunakan *gadget* untuk bermain *games online* dibandingkan untuk belajar Online (Adam dkk., 2022).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim yang berjudul “*Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang*” Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut: (a) Hampir semua peserta didik di SMAN 9 Malang memiliki dan menggunakan *gadget*, khususnya *smartphone*. Rata-rata waktu peserta didik menggunakan *gadget*nya selama 3 sampai lebih dari 7 jam untuk membuka media sosial. (b) Kepribadian peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* cenderung lebih pasif seperti individualis, tertutup, kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak kurang. Sedangkan karakternya memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja dan kurang mempunyai simpati. (c) Penggunaan *gadget (smartphone)* yang ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman kepada peserta didik dan menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan *gadget (smartphone)* (Rahmandani dkk., 2018).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengkajian secara simultan pengaruh penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas X SMKN 1 Ampek Angkek. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar, akhlak, moral, kepribadian, atau karakter siswa secara terpisah. Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan dua variabel penting, yaitu penggunaan gadget sebagai faktor eksternal dan pembinaan akhlak sebagai faktor internal yang diduga memengaruhi hasil belajar PAI. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di SMKN 1 Ampek Angkek, yang belum banyak dikaji dalam penelitian terdahulu. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru mengenai hubungan antara perkembangan teknologi digital dan pembinaan nilai-nilai akhlak Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar PAI. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek, sehingga dapat diketahui kontribusi

kedua variabel tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas penulis melakukan penelitian lebih lanjut serta mencoba mengangkat sebuah penelitian ilmiah dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Pembinaan Akhlak Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X SMKN 1 Ampek Angkek”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian berupa angka-angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji pengaruh antar variabel. Adapun penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Sugiyono, 2013). Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Ampek Angkek. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 1 Ampek Angkek yang berjumlah 80 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel penelitian terdiri atas penggunaan gadget (X1) dan pembinaan akhlak siswa (X2) sebagai variabel bebas (*independent variable*), serta hasil belajar PAI (Y) sebagai variabel terikat (*dependent variable*) (Noor, 2016).

Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui penilaian ahli (*expert judgment*) dan pengujian statistik menggunakan korelasi *Product Moment*. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. (Hardani, 2020)

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS. Analisis data meliputi uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas. Selanjutnya dilakukan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar PAI. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh parsial masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, uji F untuk mengetahui pengaruh simultan variabel bebas terhadap variabel terikat, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar PAI. (Sugiyono, 2013)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil penelitian

1. Uji normalitas

Uji normalitas data dilakukan setelah tahap pengujian validitas dan reliabilitas. Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan berdistribusi

normal atau tidak. Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian berasal dari populasi yang sebenarnya normal. Pendeteksian normalitas data apakah berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Komlogorov Smirnov* menggunakan SPSS.

Tabel 1. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Tes*

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.91221115
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.054
	Negative	-.069
Test Statistic		.069
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil uji normalitas penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas pada penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji linearitas

Secara umum uji lineritas bertujuan untuk mengetahui apakah data dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antar variabel independen dengan variabel dependen. Berdasarkan hasil SPSS diperoleh hasil uji linearitas penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa diperoleh hasil nilai *Sig. Deviation from Linearity* $0,0562 > 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikansi antara perhatian orang tua (X) dengan hasil belajar PAI (Y).

Tabel 2. *ANOVA Table*

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Pembinaan khlak	Between Groups	(Combined)	3483.252	37	94.142	2.218 .007
		Linearity	1540.401	1	1540.401	36.295 .000
		Deviation from Linearity	1942.852	36	53.968	1.272 .226
	Within Groups		1782.548	42	42.442	
	Total		5265.800	79		

Hasil uji linearitas penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa dengan nilai signifikan diperoleh sebesar $0,226 > 0,05$, maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

3. Analisis regresi linier berganda

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dengan analisis Sederhana. Analisis sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 3. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.282	6.577		3.844	.000
Penggunaan Gadget	.349	.067	.529	5.185	.000
Pembinaan Akhlak	.184	.081	.230	2.259	.027

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji SPSS diperoleh hasil analisis pengujian linier sederhana penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima di mana artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek. Sedangkan hasil pengujian regresi berganda pada pembinaan akhlak yaitu nilai signifikansi $0,027 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima di mana artinya terdapat pengaruh pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek.

4. Uji korelasi

Penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMKN 1 Ampek Angkek menggunakan analisis koefisien korelasi. Fungsi analisis korelasi adalah untuk menentukan seberapa erat hubungan di antara kedua variabel. Dari hasil pengumpulan data kuesioner sebanyak 80 responden dengan kuesioner penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa.

Tabel 4. Correlations

		Penggunaan Gadget	Pembinaan Akhlak	Hasil Belajar
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.587**	.664**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	80	80	80
Pembinaan Akhlak	Pearson Correlation	.587**	1	.541**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	80	80	80
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.664**	.541**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diketahui r hitung hubungan penggunaan *gadget* adalah sebesar $0,587 > r$ tabel $0,2242$. Sedangkan perhitungan tersebut maka diketahui r hitung hubungan pembinaan akhlak adalah sebesar $0,664 > r$ tabel $0,2242$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi antara variabel penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa dengan nilai korelasi positif artinya terjadi pengaruh positif antara penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa

terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan keeratan hubungan-nya termasuk sedang atau cukup karena berada pada rentang 0,40 – 0,70.

5. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui secara parsial (sendiri) pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Dengan kriteria sebagai berikut:

- Taraf signifikansi α ($\alpha = 0,05/2 = 0,025$).
- Distribusi t dengan derajat kebebasan df ($n-k-1$).
- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh variabel X dengan variabel Y.
- Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Variabel.

Tabel 5. Model Summary

R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.476	.462	5.989

a. Predictors: (Constant), Pembinaan Akhlak, Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil uji t penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dan nilai t hitung $> t_{tabel}$ ($5,185 > 1,991$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti variabel penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Variabel penggunaan *gadget* juga memiliki nilai partial sebesar 0,462 atau 46,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh positif sebesar 46,2% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, variabel penggunaan *gadget* (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Artinya, semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Tabel 6. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25.282	6.577		3.844	.000
1 Penggunaan Gadget	.349	.067	.529	5.185	.000
Pembinaan Akhlak	.184	.081	.230	2.259	.027

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sedangkan hasil uji perhitungan variabel pembinaan akhlak siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,027 < 0,05$) dan nilai t hitung $> t_{tabel}$ ($2,259 > 1,991$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti variabel pembinaan akhlak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Variabel pembinaan akhlak siswa juga memiliki nilai partial sebesar 0,462 atau 46,2%. Hal ini menunjukkan bahwa pembinaan akhlak siswa memberikan pengaruh positif sebesar 46,2% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, variabel penggunaan *gadget* (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Artinya, semakin tinggi pembinaan akhlak siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran.

6. Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen atau variabel bebas yang ada pada model regresi mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Kriteria dalam uji F ini apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis akan diterima. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 5% atau (0,05).

Tabel 7. ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2504.415	2	1252.207	34.917	.000 ^b
Residual	2761.385	77	35.862		
Total	5265.800	79			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Pembinaan Akhlak, Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel diketahui nilai F yaitu 35,862 dengan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dan nilai Fhitung 35,862 $> F_{tabel}$ 2,610, maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak bersama-sama berpengaruh terhadap variabel bebas hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X.

B. Pembahasan Penelitian

Pembahasan penelitian pada variabel-variabel bebas dan terikat secara parsial (individu) dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X di SMKN Ampek Angkek.

Berdasarkan hasil uji perhitungan variabel penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) dan nilai *t* hitung $> t$ tabel ($5,185 > 1,991$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti variabel penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena adanya penggunaan *gadget* mengalami peningkatan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu diarahkan dan dikendalikan secara tepat agar dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran, sehingga mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, *gadget* bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturahmi secara langsung dan sibuk dengan *gadget* masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Menurut Wahyuningrum dan Fitriyah yaitu penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah sering kali memberikan dampak negatif terhadap proses belajar. Hal ini dapat memengaruhi nilai akademik maupun prestasi siswa. Maksud dari pendapat tersebut

adalah waktu yang seharusnya digunakan anak untuk belajar justru teralihkan untuk bermain *game* atau mengakses media sosial secara berlebihan, sehingga mengurangi konsentrasi dan menimbulkan rasa malas untuk belajar. Sedangkan menurut Nikmawati, penggunaan gadget tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun, justru penggunaan gadget dapat membuat siswa menjadi malas belajar sehingga nilai akademiknya mengalami penurunan (Dani Ramdani, 2024)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol cenderung memberikan dampak negatif terhadap proses belajar siswa. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengalihkan waktu belajar, menurunkan konsentrasi, menimbulkan rasa malas untuk belajar, dan pada akhirnya berpotensi menyebabkan penurunan hasil belajar atau prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diarahkan dan diawasi agar tidak menghambat pencapaian akademik siswa.

Penggunaan *gadget* pada siswa telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama di era perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pendidikan, seperti mencari informasi, mengakses materi pembelajaran, dan mengikuti kegiatan belajar secara daring. Kehadiran *gadget* memberikan berbagai kemudahan yang dapat mendukung proses belajar siswa apabila digunakan secara tepat dan terarah. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan yang berdampak pada perkembangan akademik maupun sosial siswa. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* memiliki dua sisi pengaruh, yaitu dampak positif dan dampak negatif (Adek Diah Saputri, 2018).

Dampak positif penggunaan *gadget* dapat membantu meningkatkan akses informasi, menambah wawasan, serta mendukung kegiatan pembelajaran. Melalui gadget, siswa dapat dengan mudah mencari berbagai sumber belajar, mengakses materi pendidikan, dan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan *gadget* yang tepat juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar di era digital (Sunita, 2017). Sebaliknya, dampak negatif penggunaan *gadget* dapat berupa menurunnya konsentrasi belajar, munculnya rasa malas, berkurangnya interaksi sosial, hingga terganggunya kesehatan apabila digunakan secara berlebihan. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat membuat siswa lebih fokus pada permainan, media sosial, atau hiburan lainnya sehingga mengurangi waktu belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dilakukan secara bijaksana dan seimbang agar manfaat yang diperoleh lebih besar dibandingkan dampak negatif yang ditimbulkan (Suhardi, 2019).

Berbagai penelitian telah dilakukan dengan mengkaji “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Penggunaan Akhlak Pribadi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ina Dwi Harmiyanti, Ruli Astuti dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa digunakan untuk belajar, mencari jawaban dari *Google*, mempunyai manfaat juga untuk

melihat *WhatsApp* dan *game*. Adanya *gadget* ini memudahkan siswa mendapatkan media informasi dengan cepat. Dari penggunaan *gadget* yang dibatasi dan digunakan dengan baik tidak menjadikan hasil belajar akhlak siswa tersebut menurun, walaupun ada juga yang turun namun bertambah banyak, karena aktif menggunakan *gadget* maka hasil belajar siswa meningkat banyak karena sebagian besar siswa sudah terbiasa mencari informasi jawaban di *Google* (Harmiyanti, 2024).

Tujuan seseorang menggunakan *gadget* di antaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media *gadget* dapat memperpendek jarak ruang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan *gadget* kini sudah mengalahkan telepon kabel. Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti di satu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga, tujuan dari *gadget* adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, serta efisien informasi (Husna, 2017).

Penelitian di atas memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini, khususnya pada variabel penggunaan *gadget* dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *gadget* dimanfaatkan siswa sebagai sarana pendukung pembelajaran, seperti mencari informasi dan jawaban melalui mesin pencari (*Google*), serta sebagai media komunikasi dan hiburan. Penggunaan *gadget* yang dibatasi dan diarahkan secara tepat terbukti tidak menurunkan hasil belajar akhlak siswa, bahkan cenderung meningkatkan hasil belajar karena siswa terbiasa mengakses informasi secara mandiri. Keterkaitan dengan penelitian ini terletak pada kesamaan fokus terhadap pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada penggunaan *gadget* semata, tetapi juga mengaitkannya dengan aspek pembinaan akhlak siswa sebagai variabel yang turut memengaruhi hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang efektif dan terkontrol, disertai dengan pembinaan akhlak yang baik, dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa optimalisasi pemanfaatan *gadget* perlu diimbangi dengan pembinaan akhlak agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

2. Pengaruh pembinaan akhlak terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X di SMKN Ampek Angkek.

Berdasarkan hasil uji perhitungan variabel pembinaan akhlak siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,027 < 0,05$) dan nilai t hitung $> t$ tabel ($2,259 > 1,991$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti variabel penggunaan pembinaan akhlak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Akhlak berasal dari bahasa Arab, *jama'nya khulqun*, memiliki arti budi pekerti, amal, tingkah laku, atau tabiat. Kata *khulqun* adalah kata yang berhubungan erat dengan kata *khaliq* (Pencipta) dan makhluk (yang diciptakan). Maka dikatakan akhlak adalah suatu

pengertian yang timbul dari hasil komunikasi, hubungan *khaliq* dengan makhluk atau makhluk dengan makhluk.

Akhlak berasal dari bahasa Arab, *jama'*nya *khulqun*, memiliki arti budi pekerti, amal, tingkah laku, atau tabiat. Kata *khulqun* adalah kata yang berhubungan erat dengan kata *khaliq* (Pencipta) dan *makhluk* (yang diciptakan). Maka dikatakan akhlak adalah suatu pengertian yang timbul dari hasil komunikasi, hubungan *khaliq* dengan *makhluk* atau *makhluk* dengan *makhluk* (Masnun, 2015). Akhlak mulia merupakan harapan bagi setiap orang, karena dengan akhlak mulia kehidupan masyarakat akan menjadi lebih baik, penyimpangan sosial dalam masyarakat pun akan berkurang. Kondisi tersebut dapat terwujud melalui pembinaan akhlak peserta didik di berbagai lembaga pendidikan.

Menurut Jalaluddin dalam buku Alimuddin mengatakan bahwa pembinaan akhlak pada anak yang paling bertanggung jawab adalah orang tua di dalam rumah, dan guru di lingkungan sekolah serta masyarakat di lingkungan sosial. Pendidikan akhlak dalam keluarga dilaksanakan dengan memberi contoh teladan yang baik, begitu juga guru di sekolah harus mencerminkan seorang yang dapat di contoh oleh anak didik. Baik buruk seorang anak yang tumbuh pada masa anak-anak sangat tergantung pada pendidikan yang diterima oleh anak. (Ali Muddin, 2007).

Menurut Alimuddin, pendidikan akhlak dalam keluarga seharusnya dilaksanakan melalui pemberian teladan yang baik, demikian pula guru di sekolah hendaknya mampu mencerminkan sosok yang dapat dijadikan contoh oleh peserta didik. Perkembangan baik atau buruknya seorang anak pada masa pertumbuhan sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang diterimanya sejak dini. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembinaan akhlak adalah melalui pembiasaan. Dengan pembiasaan yang konsisten, akan terbentuk karakter positif dalam diri peserta didik. Contoh bentuk pembiasaan tersebut antara lain membiasakan sikap sopan santun terhadap guru dan teman sebaya, membiasakan penggunaan bahasa yang baik dan benar, melaksanakan ibadah seperti shalat berjamaah, serta membiasakan sikap peduli dan menolong orang lain yang membutuhkan. Dengan demikian, pembinaan akhlak melalui pembiasaan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan moral peserta didik (Sarah Ayu Ramadhani & Fitri Sari, 2022).

Penelitian yang dilakukan Helmi Mahboub Riyawi, Khairiah dengan judul “Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Pembentukan Akhlak dan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Swasta Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi guru terhadap pembentukan akhlak dan prestasi belajar siswa pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta di Kecamatan Bathin Solapan. Hal ini dapat dilihat pada nilai korelasi atau $R = 0,763$ ($R \neq 0$). Besarnya nilai korelasi $R^2 = 0,763$ atau $0,763 \times 100\% = 76,3\%$. Jadi hasil yang diperoleh pengaruh kompetensi guru terhadap pembentukan akhlak dan prestasi belajar siswa sebesar 76,3%. Sisanya $100\% - 76,3\% = 23,7\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang belum dimasukkan dalam model. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi yang telah dijelaskan sebelumnya, nilai $r^2 = 0,763$ berada dalam pengaruh yang kuat (Riyawi & Khairiah, 2024).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol memberikan dampak negatif terhadap akhlak dan moral siswa, seperti

menurunnya motivasi belajar, kecenderungan malas beraktivitas, pola tidur yang tidak teratur akibat bermain *gadget* hingga larut malam, serta berkurangnya kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan keluarga. Selain itu, kecanduan bermain gim dan kurangnya pendampingan orang tua turut menjadi faktor utama menurunnya moral siswa. Dampak lain yang ditimbulkan meliputi rendahnya rasa percaya diri, berkurangnya kemampuan komunikasi, kecenderungan bersikap tertutup (*introvert*), ketergantungan terhadap *gadget*, serta terbukanya akses terhadap konten negatif yang berpotensi merusak moral anak. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penegasan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak diarahkan secara bijak dapat berdampak negatif terhadap pembentukan akhlak siswa, yang pada akhirnya berimplikasi pada proses dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan *gadget* yang disertai dengan pembinaan akhlak siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Pembinaan akhlak siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini memadukan dua aspek utama, yaitu penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa, sebagai variabel yang secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan pembinaan akhlak siswa terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat ditarik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Pertama, penggunaan gadget terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar $5,185 > 1,991$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kedua, pembinaan akhlak siswa juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,027 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar $2,259 > 1,991$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti semakin baik pembinaan akhlak siswa maka semakin baik pula hasil belajar PAI yang diperoleh. Ketiga, penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa secara bersama-sama terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa di SMKN 1 Ampek Angkek. Kombinasi penggunaan gadget yang optimal dan pembinaan akhlak yang baik mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih efektif. Oleh sebab itu, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dan pembinaan akhlak siswa secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI dapat diterima, sedangkan H_o ditolak. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan gadget, pembinaan akhlak siswa, serta kedua variabel tersebut secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek.

Daftar Pustaka

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, Vol 8 No1, Hal 29–47.
- Adek Diah Saputri. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal: State Islamic University Sunan Kalijaga*, Vol 3 No 1, Hal 267.
- Ali Muddin. (2007). *Pendidikan Islam Solusi Porblematika Moderen*.
- Dani Ramdani, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Sman 1 Sukaraja Kabupaten Bogor. *Etic (Education And Slience Jurnal)*, Vol 1 No 1, Hal 207–223.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*.
- Hasil Observasi Awal. (2025).
- Helmi Mahboub Riyawi, & Khairiah. (2024). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Pembentukan Akhlak Dan Prestasi Belajarsiswa Di Madrasah Aliyah Swasta Kecamatan Bathin Solapan Kabupatenbengkalis. *Journal Of Mandalika Literature*, 6(2), 285–291. [Http://Ojs.Cahayamandalika.Com/Index.Php/Jm](http://Ojs.Cahayamandalika.Com/Index.Php/Jm)
- Ina Dwi Harmiyanti, R. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadjet Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1 No 4, Hal 1–10.
- Indiana Sunita, Dkk. (2017). *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*.
- Juliansyah Noor. (2016). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 2 No 1, Hal 78–84.
- Masnun, M. (2015). Implementasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*.
- Philip Suprastowo, L. H. W. (2020). *Faktor-Faktor Hasil Belajar Siswa*.
- Puji Asmaul Husna. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17 No 2, Hal 318.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, Vol 3 No 1, Hal 18.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Vol 4 No1, Hal 25.
- Sarah Ayu Ramadhani, & Fitri Sari. (2022). Metode Dan Strategi Pembinaan Akhlak Siswa Di Sekolah. *Tamaddun Journal Of Islamic Studies*, Vol 1(2), Hal 154–164.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Teti Nurlita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran*, Vol 3 No1, Hal 1-10.
- Tri Suhardi, Esti Utami. (2019). *Ayah Dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*.