

**DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS IX SMP NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh :

KUKUH PANGESTU

NIM. 18104010060

PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kukuh Pangestu
NIM : 18104010060
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya asli saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak keserjanaan saya.

Magelang, 31 Maret 2023

Yang menyatakan



Kukuh Pangestu

NIM. 18104010060

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Kukuh Pangestu

Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Kukuh Pangestu

NIM : 18104010060

Judul Skripsi : Penggunaan *Gadget* pada Pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Muntlan

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 31 Maret 2023

Pembimbing

Sri Purnami, S. Psi, M. A

NIP. 19730119 199903 2 001

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1021/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS IX SMP NEGERI 1 MUNTILAN
MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KUKUH PANGESTU
Nomor Induk Mahasiswa : 18104010060
Telah diujikan pada : Rabu, 12 April 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Sri Purnami, S.Psi. M.A.
SIGNED

Valid ID: 645f0f76a9df1



Penguji I

Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 645a296687485



Penguji II

Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 645e86d6e70e



Yogyakarta, 12 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6461ad3412e10

MOTTO

لَقَدْ أَرْسَلْنَا رُسُلَنَا بِالْبَيِّنَاتِ وَأَنْزَلْنَا مَعَهُمُ الْكِتَابَ وَالْمِيزَانَ لِيَقُومَ النَّاسُ بِالْقِسْطِ
وَأَنْزَلْنَا الْحَدِيدَ فِيهِ بَأْسٌ شَدِيدٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَلِيَعْلَمَ اللَّهُ مَنْ يَنْصُرُهُ وَرُسُلَهُ بِالْغَيْبِ
إِنَّ اللَّهَ قَوِيٌّ عَزِيزٌ

Sungguh, Kami telah mengutus rasul-rasul Kami dengan bukti-bukti yang nyata dan kami turunkan bersama mereka kitab dan neraca (keadilan) agar manusia dapat berlaku adil. Dan Kami menciptakan besi yang mempunyai kekuatan, hebat dan banyak manfaat bagi manusia, dan agar Allah mengetahui siapa yang menolong (agama)-Nya dan rasul-rasul-Nya walaupun (Allah) tidak dilihatnya. Sesungguhnya Allah Mahakuat, Mahaperkasa. (QS. Al Hadid 57:25)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Qur'an Kemenag. Aplikasi Ayat Al-Qur'an dan Terjemahan.

PERSEMBAHAN

***Dipersembahkan karya yang penuh kenangan, pengalaman, dan perjuangan
ini untuk:***

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah *subhanahu wa ta'ala*. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad *shallallahu alaihi wasallam*., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang *Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan Magelang*. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Sri Purnami, S.Psi.,M.A., selaku Pembimbing Skripsi.
4. Bapak Drs. H. Radino, M.Ag., selaku Penasehat Akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Orang tua saya, Ibu Sri, serta kedua adik saya Lyrica Pangesti dan Gilang Pijar Pangestu yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, semangat, kasih sayang serta do'a dengan penuh ketulusan setiap hari.

7. Sahabat saya Seto Rahardyanto dan Muhamad Iqbal yang telah banyak membantu masalah biaya perkuliahan saya.
8. Siswa kelas IX, guru PAI, dan Kepala SMP Negeri 1 Muntilan yang telah membantu dan memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan meluangkan waktunya di sela kesibukan, peneliti sangat berterima kasih atas kesempatan dan kebaikan yang telah diberikan.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2018. Terimakasih atas doa, motivasi, dukungan dan pengalaman yang telah diberikan.
10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah *subhanahu wata'ala* dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, aamiin.

Magelang, 31 Maret 2023

Peneliti



Kukuh Pangestu

NIM. 18104010060

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

KUKUH PANGESTU. *Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan Magelang.* **Skripsi.** Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Latar belakang penelitian ini adalah tentang mulai berkembangnya teknologi digital berupa teknologi *gadget*. *Gadget* merupakan alat canggih yang berguna bagi manusia untuk membantu kegiatan sehari-hari, salah satunya pada dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan dan (2) Menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa dalam pembelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan. Teknik pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan datanya menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Pada analisis data menggunakan model analisis data Miles dan Huberman.

Hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI kelas IX di SMP Negeri 1 Muntilan meliputi: a) Secara umum siswa kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan telah memahami tentang arti dari penggunaan *gadget*. b) Pada penerapan penggunaan *gadget*, terdapat larangan membawa *gadget* ke sekolah kecuali terdapat rekomendasi dari guru. Bentuk penggunaannya pada pembelajaran PAI sangat bervariasi, *gadget* dan aplikasi yang digunakan juga bermacam-macam, serta memiliki manfaat untuk mempermudah dalam menjalani pembelajaran PAI walaupun terdapat beberapa kendala seperti susah untuk mencari sinyal. (2) Penggunaan *gadget* pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan memiliki dampak positif yang lebih banyak daripada dampak negatif bagi siswa seperti mudah memahami materi pelajaran, menjadi aktif di kelas, lebih kreatif, tidak malas membaca, mudah berhubungan sosial, terhindar dari situs pornografi, dan dapat meningkatkan wawasan ilmu agama Islam. Sedangkan untuk dampak negatifnya seperti menjadi malas membaca, konsentrasi belajar terganggu, mengalami mata minus, dan menjadi lalai untuk melaksanakan shalat fardlu.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Dampak Positif dan Negatif, Pembelajaran PAI, Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN SURAT PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Penggunaan <i>Gadget</i>	13
1. Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i>	13
2. Macam-Macam <i>Gadget</i>	15
3. Aplikasi Pada <i>Gadget</i>	21
4. Peraturan Penggunaan <i>Gadget</i> di Sekolah	25
5. Bentuk dan Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Pembelajaran	26
B. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	28

1. Dampak Positif	29
2. Dampak Negatif	30
C. Pembelajaran PAI	32
1. Pengertian Pembelajaran PAI	32
2. Tujuan Pembelajaran PAI	36
3. Komponen Pembelajaran PAI	38
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	44
C. Subjek Penelitian	44
D. Metode Pengumpulan Data	45
E. Teknik Pengambilan Subjek	47
F. Keabsahan Data	47
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran PAI Kelas IX	51
1. Pemahaman Tentang <i>Gadget</i>	51
2. Penerapan penggunaan <i>gadget</i> pada pembelajaran PAI di kelas IX	69
B. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Pembelajaran PAI Pada Siswa	104
1. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	104
2. Keaktifan siswa	111
3. Kemalasan siswa dalam membaca dan menulis	117
4. Kreativitas siswa	125
5. Kepercayaan diri siswa	132
6. Dampak pada konsentrasi belajar siswa	140
7. Hubungan sosial dengan sesama	148
8. Dampak pada kesehatan mata siswa	155
9. Kepribadian muslim siswa	161
BAB V PENUTUP	196
A. Kesimpulan	196

B. Saran	198
DAFTAR PUSTAKA	200
LAMPIRAN	204



DAFTAR TABEL

Tabel I	: Deskripsi Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan	102
Tabel II.	: Analisis Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> pada Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan	190



DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Peraturan Tertulis Tentang Membawa <i>Gadget</i> ke Sekolah	75
Gambar II	: Pemberian Tugas Untuk Membuat Kliping	83
Gambar III	: Proses Pengerjaan Kliping di Kelas	83
Gambar IV	: Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	89
Gambar V	: Penggunaan Aplikasi <i>Microsoft Form</i>	89
Gambar VI	: Kreativitas Siswa Membuat <i>Mindmap</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	131
Gambar VII	: Share Link Berisi Tausiyah Oleh Guru PAI Melalui <i>Whatsapp Group</i> ..	180
Gambar VIII	: Shalat Dzuhur Berjamaah di Mushola	189



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	204
Lampiran II	: Instrumen Pengumpulan Data	207
Lampiran III	: Data Hasil Penelitian	210
Lampiran IV	: Izin Penelitian	278
Lampiran V	: Persyaratan Administrasi	280



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Begitu cepatnya perkembangan teknologi digital juga menyebar sampai ke Indonesia. Penggunaan teknologi digital di Indonesia pada tahun 2016 total dari penduduk Indonesia yang sebanyak 256,2 juta orang, terdapat 132,7 juta orang yang telah memiliki akses penggunaan teknologi internet dalam kehidupannya. 80 persen dari total penduduk tersebut adalah remaja berusia 15-19 tahun. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet (APJII), rata-rata pengguna akses internet di Indonesia sebanyak 67,2 juta orang atau sekitar 50,7 persen diakses melalui gadget berupa *smartphone* maupun komputer.²

Karena teknologi mulai semakin berkembang, di Indonesia dalam dunia pendidikan pun tentunya juga memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut. Teknologi adalah suatu penemuan yang terjadi karena adanya ilmu pengetahuan yang berasal dari pendidikan, jadi memang sudah sewajarnya jika teknologi tersebut dimanfaatkan dalam dunia pendidikan guna membantu proses pembelajaran. Mengutip dari pendapat Tondeur et al yang mengatakan jika untuk saat ini teknologi digital sudah mulai digunakan pada

² Muhasim (2017). "Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik". Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan Vol. 5, No. 2, hal. 55.

lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai alat pembelajaran itu sendiri.³

Maka dari itu, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembangkan pendidikan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045, mulai mengadaptasi keberadaan teknologi digital tersebut demi tercapainya kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya.⁴

Beberapa tahun belakangan ini, pemanfaatan teknologi digital pada pendidikan mulai lebih diperhatikan oleh pemerintah karena adanya pandemi virus Covid-19. Pandemi virus Covid-19 mengharuskan seluruh sekolah dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi pun melaksanakan pembelajaran *daring* atau pembelajaran dari rumah menggunakan perangkat *gadget* seperti *smartphone*, laptop, komputer dan penggunaan aplikasi seperti *Zoom*, *Whatsapp*, *Google Classroom* dan lain-lain. Hal ini guna untuk menghindari penyebaran virus lebih banyak lagi. Oleh karena itu penggunaan teknologi digital seperti *gadget* dan internet mulai lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *gadget* pada era industri 4.0 atau era digital dalam pendidikan, tentu saja memiliki nilai positif dan negatif. Mengambil dari

³ Sudarsi Lestari (2018). "Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi". Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 2, No. 2, hal 95.

⁴ Muhasim (2017). *Op.Cit*, hal. 57.

perkataan dari Handrianto (2013), bahwa *gadget* memiliki nilai positif karena dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan meningkatkan kreativitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu dalam menyelesaikan masalah. Mujib (2013) juga mengatakan jika *gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai.⁵

Namun apabila pemanfaatan *gadget* dalam proses belajar siswa tidak maksimal hanya akan menimbulkan pengaruh negatif seperti pengaruh pada lingkungan sosialnya maupun psikologisnya. Mengambil pendapat dari Saroinsong (2016) bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget*nya akan merugikan keterampilan interpersonalnya. Dampak lainnya yakni pada prestasi belajar siswa di mana siswa tersebut akan lebih memilih bermain *gadget* daripada harus belajar.⁶

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran juga sudah diterapkan di SMP Negeri 1 Muntilan selama beberapa tahun ini. SMP Negeri 1 Muntilan merupakan salah satu sekolah favorit di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah dan pernah memiliki status sebagai sekolah RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) pada tahun 2008. Karena pernah memiliki status RSBI, sekolah

⁵ Dian Kurniawati (2020). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa". Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2, No.1, hal. 80.

⁶ *Ibid.*, hal. 80.

tersebut merupakan sekolah dengan akreditasi A dan memiliki fasilitas yang lebih lengkap daripada sekolah lain sekabupaten. Contoh penggunaan *gadget* dalam pembelajarannya yakni seperti penggunaan Laptop dan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran, pemberian tugas melalui *Microsoft Teams*, pembuatan video pembelajaran, dan penggunaan lab komputer sebagai kegiatan pembelajaran. Pada mata pelajaran PAI pun juga sudah menerapkan penggunaan *gadget* dalam pembelajarannya seperti memanfaatkan *Microsoft Teams* untuk pemberian maupun pengumpulan tugas kepada siswa.

Di SMP Negeri 1 Muntilan, penelitian tentang *gadget* dalam pembelajaran PAI belum pernah dilakukan oleh peneliti manapun. Maka dari itu berdasarkan uraian di atas, peneliti akan membuat penelitian dengan judul “DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS IX SMP NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG”.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa dalam pembelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan.
- b. Untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa dalam pembelajaran PAI kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran PAI.

- b. Secara praktis

- 1) Bagi Guru

Diharapkan bagi guru yang mengampu mata pelajaran PAI dapat digunakan sebagai masukan dan saran agar lebih maksimal

dalam pemanfaatan dan pengembangan penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI.

2) Kepala Sekolah

Diharapkan bagi kepala sekolah untuk membuat kebijakan yang lebih baik tentang kegiatan pembelajaran pada era digital supaya pemanfaatan *gadget* pada pembelajaran bisa terus dikembangkan.



D. Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengaruh *gadget* ini sebenarnya sudah ada beberapa yang ditemukan diberbagai tempat. Oleh karena itu berikut adalah beberapa literatur yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan rujukan :

Pertama, penelitian yang ditulis pada tahun 2018 oleh Nurlinda Hardianti. Penelitian tersebut membahas tentang dampak dari penggunaan *gadget*, bentuk penggunaan *gadget*, dan perkembangan sosial dari anak SDN 11 Sepit yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian tersebut memiliki kesimpulan yakni ditemukannya berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak SDN 11 Sepit. Berbagai contoh dampak negatifnya seperti anak menjadi pasif, malas, pembangkang, egois, anak sering membantah orang tua, kesehatan yang terganggu dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain seperti teman sebaya di lingkungan sosialnya. Hal ini dikarenakan terlalu seringnya seorang anak menggunakan *gadget* dan orang tua tidak bisa mengontrolnya sehingga anak menjadi candu terhadap *gadget*, terutama terhadap *game*.⁷

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang penggunaan *gadget* dan dilakukan dengan metode kualitatif. Adapun perbedaanya pada subjek penelitian dan variabel terikatnya yang dilakukan pada penelitian.

⁷ Nurlinda Hardianti (2018). "Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit". Skripsi, Universitas Hamzanwadi.

Kedua, penelitian yang ditulis pada tahun 2019 oleh Jessica Citra Jutersfan Wau. Penelitian tersebut membahas tentang dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget* pada perilaku anak di SD Swasta ASSISI Medan Selayang. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, pemberian angket, dan dokumentasi. Penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa dengan sampel 40 orang responden, terdapat hasil dengan dampak positif mayoritas responden sebanyak 28 orang (45,9%), dampak negatif mayoritas responden sebanyak 22 orang (36,1%), dan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dengan mayoritas responden sebanyak 33 orang (54,1%).⁸

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang *gadget*. Namun terdapat perbedaannya pada metode yang digunakan, subjek penelitian, dan penelitian tersebut tidak membahas bagaimana penggunaan *gadget* yang dilakukan dalam pembelajaran.

Kedelapan, penelitian yang ditulis pada tahun 2021 oleh Elis Suryani. Penelitian tersebut membahas tentang bentuk dari penggunaan *gadget*, faktor apa saja yang menyebabkan penggunaan *gadget*, dan dampak dari penggunaan *gadget* bagi anak usia dini di desa Dataran Kempas RT 9. Metode penelitian yang digunakan yakni menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam

⁸ Jessica Citra Jutersfan Wau (2019). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta ASSISI Medan Selayang". Skripsi, STIK Santa Elisabeth Medan.

pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* oleh anak usia dini di desa Dataran Kempas RT 9 berpengaruh terhadap perkembangan sosian emosional anak usia dini. Hal ini dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja dan kurangnya ilmu orang tua mengenai dampak dari penggunaan *gadget* sehingga orang tua memberikan anaknya *gadget* untuk bermain *game*, menonton *Youtube*, dan menonton video kartun.⁹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang penggunaan *gadget* dan dilakukan dengan metode kualitatif. Perbedaannya yakni pada subjek penelitiannya dan penelitian tersebut tidak membahas tentang bagaimana *gadget* dilakukan dalam pembelajaran.

Ketiga, penelitian yang ditulis pada tahun 2019 oleh Dalillah. Pada penelitian tersebut membahas tentang dampak positif dan negatif dan pengaruh terhadap perilaku sosial dari pemakaian *gadget* pada siswa SMA Darussalam Ciputat. Metode yang digunakan yakni menggunakan metode kuantitatif yang bersifat non-eksperimental, yaitu penelitian survey. Dalam pengumpulan datanya dilakukan dengan cara observasi, pemberian angket dan wawancara. Penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa tidak ada

⁹ Elis Suryani (2021). "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat". Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat karena para siswa bisa memanfaatkan *gadget* dengan baik, seperti untuk belajar dan berkomunikasi secara langsung walaupun sudah memiliki *gadget* sehingga perilaku sosial siswa SMA Darussalam Ciputat masih sangat baik.¹⁰

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang penggunaan *gadget* oleh siswa dan memiliki latar belakang yang sama yakni tentang kemajuan teknologi. Perbedaannya pada variabel terikat yang berbeda dan pada metode penelitian yang menggunakan metode kuantitatif.

Keempat, penelitian yang ditulis pada tahun 2019 oleh Dhea Amanda Putri. Penelitian tersebut membahas tentang adakah pengaruh yang akan ditimbulkan terhadap perkembangan sosial anak dalam penggunaan *gadget* pada prasekolah anak. Metode penelitian tersebut menggunakan metode komparatif dengan desain *case control*. Instrumen penelitiannya dilakukan dengan cara memberikan lembar kuesioner dan lembar observasi. Penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. Sebanyak 25 anak (54,3%) memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* dengan

¹⁰ Dalillah (2019). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat". Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah.

rentan waktu 1 jam tiap harinya dan sebanyak 23 anak (50%) mengalami perkembangan sosial yang meragukan.¹¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang penggunaan *gadget*. Yang menjadi perbedaannya pada metode penelitian, subjek penelitian, variabel terikatnya, dan penelitian tersebut tidak membahas tentang bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

Kelima, penelitian yang ditulis pada tahun 2018 oleh Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah. Pada penelitian tersebut membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dasar oleh mahasiswa dan dampak negatif maupun positif dari penggunaan *gadget*. Penelitian tersebut merupakan penelitian sebab-akibat di mana pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan tes matematika dan pemberian angket kepada 34 mahasiswa. Pada penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan dalam penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar 0,02 di mana kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar matematika dasar oleh

¹¹ Dhea Amanda Putri (2019). "Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun". Skripsi, STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.

mahasiswa, 26,9% ditentukan oleh variabel *X* dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.¹²

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Hanya saja yang membedakan pada mata pelajarannya. Penelitian tersebut meneliti pada pembelajaran matematika dasar, sedangkan peneliti akan meneliti pembelajaran PAI.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang “DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS IX SMP NEGERI 1 MUNTILAN MAGELANG” belum pernah dilakukan oleh peneliti manapun. Penelitian ini berguna untuk memperkaya wawasan tentang penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹² Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah (2018). “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar”. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika. Vol. 4, No. 1.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dalam penelitian berjudul “Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan Magelang” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI kelas IX

a. Aspek pemahaman *gadget*

Para subjek telah memahami tentang penggunaan *gadget* seperti dapat menyebutkan pengertian *gadget*, mengetahui perkembangan *gadget* pada era digital, dan dapat menyebutkan pentingnya penggunaan *gadget* bagi seorang pelajar dengan cukup baik.

b. Aspek penerapan penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI

1) Di SMP Negeri 1 Muntilan terdapat aturan tertulis bahwa siswa dilarang membawa *gadget* kecuali ada rekomendasi dari guru atau mata pelajaran yang membutuhkan penggunaan *gadget*, namun masih banyak siswa yang tetap membawa *gadget* ke sekolah meskipun tidak ada rekomendasi dari guru.

2) Penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI sudah diterapkan di kelas IX SMP Negeri 1 Muntilan, namun belum merata ke semua kelas IX. Bentuk penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI kelas

IX di SMP Negeri 1 Muntilan adalah sebagai berikut : a) untuk mengerjakan tugas, b) membuat *mindmap* digital, c) membuat poster digital, d) mencari materi di internet, e) latihan soal, f) ulangan harian, g) presentasi kelompok menggunakan PPT, h) guru menjelaskan materi melalui proyektor, i) menayangkan video pembelajaran. Dalam penerapannya, *gadget* tidak selalu digunakan pada setiap pertemuan, hanya pada kondisi tertentu *gadget* digunakan dalam pembelajaran.

- 3) *Gadget* yang sering digunakan pada pembelajaran PAI adalah Laptop dan HP. Sedangkan aplikasi yang sering digunakan adalah : a) *Microsoft Teams*, b) *Microsoft Word*, c) *PowerPoint*, d) *Canva*, e) *Google Chrome*, f) *Google Form*, g) *Google Meet*, h) *Microsoft Form*, i) *Quizziz*, j) *Youtube*.

- 4) Penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI sangat bermanfaat bagi guru dan siswa sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran walaupun beberapa siswa sedikit mengalami kendala seperti susah untuk mendapat sinyal, akun atau server yang bisa saja *error*, dan kuota internet yang terkadang tiba-tiba habis.

2. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada siswa pembelajaran PAI

Penggunaan *gadget* pada pembelajaran PAI kelas IX di SMP Negeri 1 Muntilan lebih berdampak positif daripada negatif bagi siswa. Dampak

positif yang dialami oleh sebagian besar siswa kelas IX adalah sebagai berikut : 1) mudah memahami materi, 2) keaktifan siswa meningkat, 3) menjadi lebih kreatif, 4) tidak malas membaca, 5) meningkatkan rasa percaya diri, 6) mempermudah untuk berinteraksi dan berhubungan sosial, 7) terhindar dari situs pornografi, dan 8) meningkatkan wawasan ilmu agama Islam. Sedangkan dampak negatif yang dialami oleh beberapa siswa kelas IX antara lain : 1) siswa menjadi malas untuk menulis, 2) kecanduan *gadget* sehingga menurunkan konsentrasi belajar, 3) mengalami masalah pada kesehatan mata, dan 4) menjadi lalai untuk melaksanakan shalat fardlu.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru Pendidikan Agama Islam, untuk tetap mempertahankan penggunaan *gadget* pada pembelajaran dan selalu mengikuti perkembangan *gadget* agar kualitas pembelajaran terus berkembang dan meningkat menjadi lebih baik. Selain itu guru PAI agar tetap membimbing siswa supaya memiliki pengalaman menggunakan *gadget* untuk hal yang positif seperti lebih mempersering meng-*share link* yang berisi tausiyah atau kajian-kajian islami.
2. Kepada Kepala Sekolah, agar terus memantau perkembangan siswa terkait dengan penggunaan *gadget* dan membuat kebijakan yang dapat

meningkatkan kualitas belajar siswa seperti memasang wifi untuk seluruh siswa maupun guru dengan kualitas yang bagus sehingga dapat bermanfaat bagi sekolah dan pemanfaatan *gadget* pada pembelajaran bisa terus dikembangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Farid (2018). *Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Vol. 4, No. 1.
- Agusli, Rachmat (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Art, G. Yasser (2016). *Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan, Komunikasi, Hingga Prestise*. Jurnal Ilmu Dakwah Vol.15, No. 30.
- Charzon (2019). *Cyber-Physical System: Remote Control Era Revolusi Industri 4.0*. Fakultas Komputer. Tugas 1-88675543. DOI:10.31219/osf.io/yw5jg.
- Dalillah (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah.
- Derry (2013). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Djamaluddin, Ahdar (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elihami, Elihami dan Abdullah Syahid (2018). *Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami*. Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 1.
- Farida, Ai (2021). *Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*. Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1, No. 8.
- Firmansyah, Mokh. Iman (2019). *Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 17, No. 2.
- Hardianti, Nurlinda (2018). *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit*. Skripsi, Universitas Hamzanwadi.
- Husna, Puji Asmaul (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2.

Indraswari, Putri Pratiwi (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Khairil dkk (2012). *Permainan Dalam Perhitungan Perkalian Berbasis Online Menggunakan Flash*. Jurnal Media Infotama Vol. 8, No. 2.

Kurniawati, Dian (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2, No.1.

Kusumastuti, Adhi dan Ahmad Mustamil (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.

Lestari, Sudarsi (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 2, No. 2.

Majid, Abdul (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Manumpil dkk (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Jurnal Keperawatan, Vol. 3, No. 2.

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

Muhasim (2017). *Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan Vol. 5, No. 2.

Nata, Abudin (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Ningsih, Sri S. dkk (2015). *Hubungan Penggunaan Laptop dan Fungsi Penglihatan Mahasiswa Angkatan 2011 Fakultas Kedokteran Universitas SAM Ratulangi Manado*. Jurnal e-Biomedik Vol. 3, No. 3.

Nur, Gina Dewi Lestari (2014). *Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis*. Skripsi.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 16 tahun 2010 pasal 6 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah.

Prasetyo, Hoedi (2018). *Industri 4.0 : Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset*. Jurnal Teknik Industri Vol. 13, No. 1.

- Prastowo, Andi (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pratama, Wahyu (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika Vol. 7, No. 2.
- Purbohastuti, Arum Wahyuni (2017). *Evektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi*. Jurnal Ekonomika Vol. 12, No. 2.
- Putra (2019). *Pengertian Laptop: Sejarah, Fungsi & Komponen Laptop*. <https://salamadian.com/pengertian-laptop/>.
- Putra, Chandra Anugrah (2017). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Systems of Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, DOI:10.33084/bitnet.v2i2.752.
- Putri, Dhea Amanda (2019). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*. Skripsi, STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Republik Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rohani, Siti Nur (2021). *Pengaruh Gadget Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar Negeri 174/Ix Rantau Harapan*. Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Rosiyanti, Hastri dan Rahmita Nurul Muthmainnah (2018). *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika. Vol. 4, No. 1.
- Saifurrahman (2016). *Pembentukan Kepribadian Muslim Dengan Tarbiyah Islamiyah*. Jurnal Tarbiyah Islamiyah Vol. 1, No. 1.
- Sanjaya, Wina (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Annisa Ratna. *Pengenalan Komputer*. Modul Pengantar Aplikasi Komputer (PAK 240) Prodi S1 P.Akuntansi UNY.
- Shofiyyatuzzahro, Binti (2021). *Penggunaan Gadget Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Belajar IPS Terpadu Masa Pandemi Covid-19*. Skripsi, IAIN Ponorogo.

- Siddik, Dja'far (2006). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sidiq, Umar dan Moh. Miftachul Choiri (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sinaga, Dimpo (2018). *Evolusi Komputer, Kinerja Komputer dan Interconnection Networks Dalam Perkembangan Dunia Teknologi Informatika*. Jurnal dari Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, DOI:10.35968/jsi.v2i2.46.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Surahman, dkk (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Suryani, Elis (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat*. Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Suwartono (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tyas (2022). *Pengertian Gadget*. www.yuksinau.id/pengertian-gadget/.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wau, Jessica Citra Jutersfan (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta ASSISI Medan Selayang*. Skripsi, STIK Santa Elisabeth Medan.
- Yuhefizar (2008). *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yuliana, Esti (2011). *Pengertian Tablet PC dan OS di Dalamnya*. <http://teknikinformatika-esti.blogspot.com/2011/07/pengertian-tablet-pc.html?m=1>.