

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK
PESERTA DIDIK SDN 17 BARRU**



2023

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK PESERTA
DIDIK SDN 17 BARRU**



OLEH

**RAHMATILLAH MW
NIM: 18.1100.055**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru
Nama Mahasiswa : Rahmatillah MW
Nomor Induk Mahasiswa : 18.1100.055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah Nomor 2374 Tahun 2021

Disetujui Oleh:

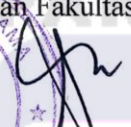
Pembimbing Utama : Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A
NIP : 19631231 198703 1 012
Pembimbing Pendamping : Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP : 19720418 200901 1 007


(.....)


(.....)

Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010



PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru

Nama Mahasiswa : Rahmatillah MW

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1100.055

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pengujian : Surat Undangan Ujian Nomor B.2884/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2023

Tanggal Kelulusan : 5 Juli 2023

Disetujui Oleh:

Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A (Ketua)

Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. (Sekretaris)

Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si (Anggota)

Andi Aras, M.Pd. (Anggota)

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A. dan Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Rustan Efendy, M.Pd.I. sebagai ketua program studi Pendidikan Agama Islam yang senantiasa memberikan dorongan kepada mahasiswa binaannya agar memiliki motivasi belajar.
4. Bapak Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si. dan Bapak Andi Aras, M.Pd. selaku dewan penguji yang telah memberikan masukan pada saat seminar proposal.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah

- meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare, terutama dalam penulisan skripsi ini.
 7. Para staf Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan pelayanan dalam mengurus segala hal administratif penulis selama studi di IAIN Parepare.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Kritik dan saran demi perbaikan penelitian ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk perbaikan kedepannya sehingga menjadi penelitian yang lebih baik, pada akhirnya penulis berharap semoga hasil penelitian ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 10 Februari 2023
19 Rajab 1444 H

Penulis,



Rahmatillah MW
NIM. 18.1100.055

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmatillah MW
Nomor Induk Mahasiswa : 18.1100.055
Tempat/Tgl. Lahir : Barru, 19 September 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 10 Februari 2023

Penyusun,



Rahmatillah MW
18.1100.055

ABSTRAK

Rahmatillah MW. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru* (dibimbing oleh Muh. Dahlan Thalib dan Ali Rahman).

Terlepas dari banyaknya dampak positif dari penggunaan gadget, tidak bisa dipungkiri bahwa banyak pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan utamanya pada anak. Penggunaan gadget pada anak tanpa diawasi dengan baik dapat mengganggu kepribadian dan perilakunya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menganalisis apakah penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Penggunaan gadget ini berfokus pada jenis gadget *smartphone* dan tablet.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Sampel penelitian ini sebanyak 48 peserta didik dengan teknik total sampling. Adapun teknik analisis data yaitu menggunakan analisis data deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru berada pada kategori tinggi yakni 76%. (2) Akhlak peserta didik SDN 17 Barru berada pada kategori sangat tinggi yakni 84%. (3) Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai r^2 adalah 0,409 atau 40,9%, maka disimpulkan bahwa akhlak peserta didik dipengaruhi sebesar 40,9% oleh penggunaan gadget.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Akhlak Peserta Didik*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	6
B. Tinjauan Teori.....	8
1. Penggunaan Gadget.....	8
2. Akhlak.....	16
C. Kerangka Pikir.....	29
D. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel	31
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	32
E. Definisi Operasional Variabel.....	33
F. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian	45
B. Uji Persyaratan Analisis.....	54
C. Uji Hipotesis.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	VI
BIODATA PENULIS	XXXVIII

PAREPARE

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Populasi Penelitian	31
3.2	Skor Alternatif Jawaban	35
3.3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	35
3.4	Uji Validitas Penggunaan Gadget	37
3.5	Uji Validitas Akhlak Peserta Didik	38
3.6	Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget	39
3.7	Uji Reliabilitas Akhlak Peserta Didik	39
3.8	Kriteria Interpretasi Skor Variabel Penelitian	41
3.9	Interpretasi Koefisien Korelasi	43
4.1	Analisis Deskriptif Variabel Penggunaan Gadget (X)	45
4.2	Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Gadget (X)	46
4.3	Distribusi Kategori Penggunaan Gadget Peserta Didik SDN 17 Barru	48
4.4	Analisis Deskriptif Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)	50
4.5	Distribusi Frekuensi Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)	50
4.6	Distribusi Kategori Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru	52
4.7	Uji Normalitas	54
4.8	Uji Linearitas	55
4.9	Uji Signifikansi Koefisien Korelasi	55
4.10	Uji F	59
4.11	Coefficients	60
4.12	Uji Koefisien Determinasi	60

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	29
3.1	Asosiasi Penelitian	30
4.1	Histogram Variabel Penggunaan Gadget (X)	47
4.2	Histogram Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)	51



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Angket Penelitian Sebelum Uji Coba	VII
2	Tabulasi Angket Variabel Penggunaan Gadget (X)	V
3	Tabulasi Angket Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)	XIII
4	Uji Validitas Variabel Penggunaan Gadget (X)	XVI
5	Uji Validitas Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)	XXI
6	Angket Penelitian Setelah Uji Coba	XXVI
7	Pedoman Observasi	XXVIII
8	R Tabel	XXIX
9	SK Pembimbing	XXXI
10	Surat Rekomendasi Penelitian	XXXII
11	Surat Izin Penelitian	XXXIII
12	Surat Keterangan Penelitian	XXXIV
13	Jumlah Kelas dan Peserta Didik	XXXV
14	Dokumentasi Penelitian	XXXVI

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	es

Huruf	Nama	Huruf LATIN	Nama
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	fathah	a	A
إِ	kasrah	i	I
أُ	dhomma	u	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أَوَّ	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَيَّ / نَا	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إِيَّ	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
أُوَّ	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات	: māta
رمى	: ramā
قيل	: qīla
يموت	: yamūtu

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*. Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>rauḍah al-jannah</i> atau <i>rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>

الْحَجُّ : *al-hajj*
 نُعْمَ : *nu‘‘ima*
 عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ح* bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*ي*), maka ia transliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
 عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *لا* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy- syamsu*)
 الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)
 الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
 الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (darul *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudhaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِالله *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata

mubārakanSyahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd,

Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad

Ibnu)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd

(bukan: Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subhānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- Ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena Dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada era sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak.¹

Terdapat salah satu perangkat teknologi yang paling dibutuhkan dan sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebuah alat utama dalam berkomunikasi serta dapat mengakses informasi-informasi penting di dalamnya yang melebihi kecanggihan *handphone* pada masa sebelumnya yaitu teknologi gadget. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat seperti sekarang ini, gadget menjadi sebuah alat yang sangat membantu manusia dalam beraktifitas maupun dalam menunjang pekerjaan sehari-hari.²

Kehadiran gadget di dalam kehidupan manusia tidak dapat lagi dihindari, bahkan dapat memudahkan perolehan beragam informasi positif yang dapat diambil dari penggunaannya. Namun, dibalik kecanggihan teknologi informasi saat ini tidak terlepas dari dampak negatif yang dapat ditimbulkan. Seiring perkembangannya,

¹Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan", *Kopasta: Universitas Riau Kepulauan*, 5.2 (2018).

²Cut Mina Mauliza, "Dampak Penggunaan Handphone dalam Proses Belajar Mengajar Siswa di SMP Muhammadiyah Banda Aceh" (Skripsi Sarjana; Institut Islam Negeri Ar-Raniry: Banda Aceh, 2011).

gadget tidak hanya dimiliki dan digunakan oleh kalangan dewasa dan orang tua saja, akan tetapi di kalangan remaja pun telah memilikinya, bahkan anak-anak telah memiliki dan menggunakan alat canggih tersebut.

Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar ke empat di dunia setelah negara Cina, India dan Amerika. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* di kawasan Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia dengan melibatkan 2.417 orang tua yang memiliki gadget. Hasil survei diperoleh sebanyak 98% anak-anak menggunakan gadget, atau dapat disimpulkan bahwa pengguna gadget saat ini bukan hanya usia dewasa namun juga anak-anak.³

Penggunaan gadget dan internet menjadi multifungsi tergantung cara penggunaannya secara positif atau negatif. Dengan adanya alat ini dapat mempermudah dalam menambah ilmu pengetahuan, dapat mengakses informasi dari luar dan dapat berkomunikasi dengan saudara-saudara jauh tanpa harus bersusah payah. Terlepas dari banyaknya dampak positif dari penggunaan gadget, namun tidak bisa dipungkiri bahwa banyak pula dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaannya.

Pengenalan gadget pada anak-anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan akhlak anak. Dengan adanya fitur gadget yang sangat lengkap, anak-anak akan lebih tertarik bermain gadget dibanding bermain dengan temannya, dengan kata lain anak-anak lebih condong ke gadget daripada bersosial dengan temannya. Kebiasaan menggunakan gadget dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap tidak acuh atau tidak peduli pada

³Brigitta Carla Sutanto, "Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Waktu Bersosialisasi dan Bermain Anak Usia 6-10 Tahun" (Skripsi Sarjana; Fakultas Seni dan Desain: Surabaya, 2014).

lingkungan sekitarnya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temanya bahkan terasingkan di lingkungan sekitar.⁴

Mudahnya dalam mendapatkan informasi dari berbagai media informasi dan teknologi sehingga menjadikan anak menjadi malas bergerak dan melakukan berbagai macam aktivitas termasuk membuat anak menjadi lebih tertutup dengan orang lain hingga menjadi orang yang anti sosial. Pernyataan ini tentunya berpengaruh tidak baik terhadap akhlak anak.

Islam menganjurkan setiap individu untuk berakhlak mulia baik terhadap Allah swt. maupun sesama makhluk-Nya. Pendidikan akhlak sangat diperlukan untuk anak sejak usia dini. Anak pada masa usia sekolah dasar merupakan masa yang sangat rentan dan butuh pengawasan yang ekstra. Proses perkembangan anak dimulai dengan didikan orang tua, guru dan lingkungannya serta apa yang mereka lihat dan lakukan setiap harinya. Faktor lingkungan dan kebiasaan tentunya mempengaruhi perkembangan akhlak anak.

Hasil pengamatan awal pada peserta didik SDN 17 Barru ditemukan banyak sekali orang tua yang membiarkan anaknya untuk bermain gadget tanpa membatasi penggunaan gadget tersebut. Selain itu, masih ada peserta didik yang masih kurang disiplin, memiliki sikap malas serta tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Kedisiplinan dalam hal ini seperti tidak patuh terhadap perintah orang tua dan guru, menyontek, tidak bertanggung jawab, melanggar tata tertib sekolah dan lain

⁴Paulinus Deny Krisnanto dan Siti Fadlilah, “Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak Kanak Yogyakarta”, *Keperawatan Muhammadiyah*, 4.2 (2019).

sebagainya. Sebagian besar peserta didik mengetahui pentingnya berakhlak atau bertingkah laku baik terhadap Allah maupun sesama.

Berdasarkan data yang ditemukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru”. Penelitian ini berupaya untuk mengungkap seberapa besar pengaruh kebiasaan menggunakan gadget terhadap akhlak peserta didik. Sehingga nantinya bisa menjadi acuan bagi orang tua ataupun guru dalam mengontrol dan mengawasi peserta didik dalam menggunakan gadget.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru?
2. Bagaimana gambaran akhlak peserta didik SDN 17 Barru?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru?

C. Tujuan Penelitian

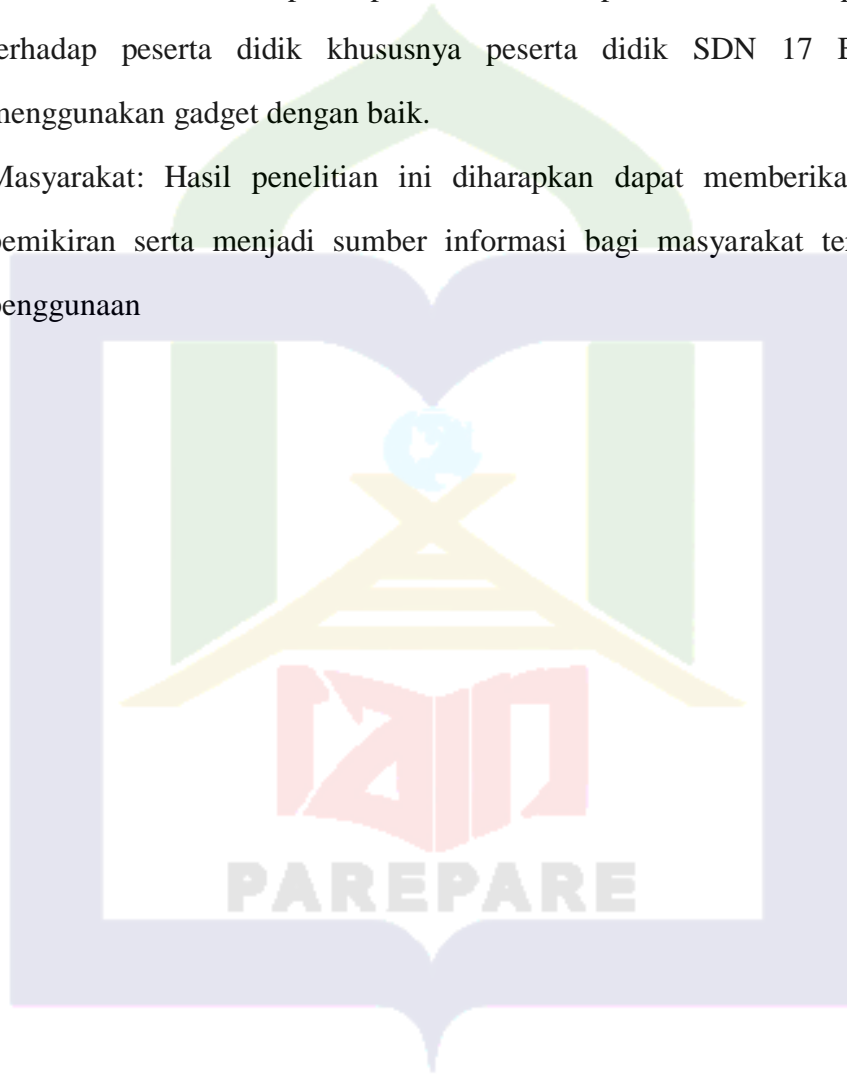
Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru.
2. Untuk mengetahui gambaran akhlak peserta didik SDN 17 Barru.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Peneliti: Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pengalaman penting bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris yang sejalan dengan disiplin ilmu peneliti.
2. Peserta Didik: Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap peserta didik khususnya peserta didik SDN 17 Barru dalam menggunakan gadget dengan baik.
3. Masyarakat: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran serta menjadi sumber informasi bagi masyarakat terkait dengan penggunaan gadget.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Riska Ardia Nova, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh tahun 2019, dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue”.⁵ Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* lebih banyak membawa dampak negatif terhadap akhlak remaja. Adapun dampak negatifnya yaitu: menghabiskan waktu, merosotnya moral dan akhlak remaja, keagamaan remaja menurun dan berkurangnya kepatuhan serta akhlak kepada orang tua.

Hubungan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu membahas tentang pengaruh atau dampak yang ditimbulkan gadget terhadap akhlak. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian, objek penelitian relevan yaitu remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue. Dan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti fokus pada peserta didik di SDN 17 Barru. Selain itu, dari segi pendekatan penelitian. Penelitian relevan menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Denak Sintia Rahmawati, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia Jakarta tahun 2018, dengan judul

⁵Riska Ardia Nova, “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue” (Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Banda Aceh, 2019).

penelitian “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten).⁶ Hasil dari penelitian relevan tersebut, ditemukan adanya pengaruh-pengaruh negatif dan positif gadget dalam pembentukan karakter anak yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari dan berkomunikasi dengan anaknya. Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua saat anak bermain dengan gadget, dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang ditimbulkan gadget terhadap tumbuh kembang anak.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada tujuan penelitiannya, yaitu bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak pada peserta didik di sekolah dasar. Namun, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian relevan menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Rasdianti, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare tahun 2020, dengan judul penelitian “Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Membaca Ayat Suci Al-Qur’an Peserta Didik Pada Kelas X MIA Khusus SMA Negeri 4 Wajo Kab. Wajo”.⁷ Dari temuan penelitian ini dapat diketahui bahwa dalam penggunaan gadget dikategorikan tinggi 88% dan kemampuan membaca ayat suci Al-Qur’an peserta didik dikategorikan tinggi 82% maka dikatakan tinggi dikarenakan dengan

⁶Denak Sintia Rahmawati, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)” (Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Agama Islam: Yogyakarta, 2018).

⁷Rasdianti, “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Membaca Ayat Suci Al-Qur’an Peserta Didik Pada Kelas X MIA Khusus SMA Negeri 4 Wajo Kab. Wajo” (Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah: Parepare, 2020).

penggunaan gadget dapat meningkatkan kemampuan membaca ayat suci Al-Qur'an peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan gadget. Namun yang membedakan yaitu variabel kedua, penelitian relevan membahas tentang kemampuan membaca ayat suci Al-Qur'an. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti fokus pada akhlak peserta didik di SDN 17 Barru.

B. Tinjauan Teori

1. Penggunaan Gadget

a. Pengertian Penggunaan Gadget

Kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng dan akhiran -an yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, pemakaian, melakukan sesuatu tanpa kekerasan.⁸ Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang.

Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda atau alat yang penting, yang dapat digunakan untuk semua bidang kehidupan. Gadget (bahasa Indonesia: gawai) adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang mempunyai

⁸Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008).

banyak kegunaan sesuai dengan peruntukannya. Seperti. komputer, *smartphone*, *games* dan lainnya.⁹

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.¹⁰ Menurut Prakoso gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering dikaitkan sebagai teknologi yang terbaru.¹¹ Menurut Pratama gadget dapat digunakan sebagai alat hiburan, berkomunikasi dan sosialisasi, belajar serta untuk berbelanja.¹²

Jarot dan Esther menjelaskan bahwa gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget merupakan alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.¹³

Gadget merupakan piranti atau instrumen yang berguna dan umumnya terdapat pada sesuatu yang terbaru.¹⁴ Gadget sebagai salah satu teknologi canggih yang terus mengalami perubahan dan perbaikan baik dari tampilan maupun sistem aplikasi yang ada di dalamnya. Olehnya itu, penggunaan gadget banyak diminati oleh hampir semua kalangan. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat

⁹Puji Asmaul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017).

¹⁰Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014).

¹¹Mohammad Jamhari, Putri Rachmawati dan Amran Rede, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran", *E-JIP BIOL* 5.1 (2017).

¹²Sayidati Hapsari dan Lucky Rachmawati, "Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan", *Pendidikan*, 6.2 (2018).

¹³Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah baik-ibu baik: perenting era digital pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan anak* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016).

¹⁴Eri Kuncoro, *Life On Blackberry* (Yogyakarta: Galangpress Media Utama, 2009).

elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya gadget berupaya menyajikan teknologi terbaru untuk memudahkan dan membantu kehidupan manusia.

Beberapa definisi tersebut, maka dapat peneliti pahami bahwa gadget merupakan salah satu benda atau perangkat elektronik canggih dan unik yang berfungsi untuk menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi serta hiburan dan memiliki unsur kebaruan. Jadi, penggunaan gadget adalah kegiatan seseorang dalam menggunakan media gadget sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih mudah serta efisien.

Hampir semua orang memiliki gadget tidak hanya masyarakat perkotaan, namun juga sudah dimiliki oleh masyarakat perdesaan. Penggunaan gadget sangat diminati oleh semua kalangan, mulai dari pekerja, orang tua, remaja bahkan anak-anak. Berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh teknologi ini membuat masyarakat seakan-akan harus bergantung dengan gadget.¹⁵

b. Jenis-Jenis Gadget

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan mampu menyajikan teknologi yang baru bisa disebut sebagai gadget. Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan, yaitu:¹⁶

- 1) *Handphone/smartphone*, adalah yang paling umum digunakan. Merupakan alat komunikasi yang memiliki kegunaan serupa dengan telepon kabel, namun lebih fleksibel dan lebih mudah dibawa dalam

¹⁵Dalilah, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat" (Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan: Jakarta, 2019).

¹⁶Jaka Irawan dan Leni Armayati, "Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja", *An-Nafs*, 8.2 (2013).

bepergian, memiliki fitur/aplikasi yang lebih lengkap serta tidak membutuhkan kabel untuk mendapatkan jaringan.

- 2) Tablet, adalah suatu komputer dalam bentuk kecil yang seluruhnya berupa layar sentuh datar. Memiliki bentuk yang sedikit lebih lebar dari HP. Keunggulan tablet jika dibanding dengan *handphone* terletak pada layarnya yang lebar, hal itu memungkinkan penggunaanya lebih nyaman dalam menggunakannya.
- 3) Laptop/komputer/*notebook*. Selain HP, gadget lain yang banyak penggunaanya adalah laptop, komputer atau *notebook*. Dimana digunakan untuk membantu pekerjaan.
- 4) Kamera digital, jenis kamera digital terdiri dari berbagai macam, seperti kamera Poket, kamera DSLR dan juga kamera Mirrorless. Kamera digital digunakan untuk mengabadikan moment penting melalui jepretan foto.
- 5) *Headphone/headshet*, salah satu cara terbaik menikmati musik adalah dengan menggunakan gadget *headphone* atau *headshet*. Mendengarkan musik menggunakan gadget ini terbilang lebih tenang dan mantap, serta orang lain tidak akan terganggu.

c. Fitur Gadget

Awal kemunculan gadget hanya untuk menunjang kegiatan bisnis, namun sedikit demi sedikit berganti menjadi gaya hidup. Hal itu terlihat dari banyaknya fitur hiburan misalnya memutar file multimedia (audio/visual), internet, *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, *youtobe* dan lain-lain.

Menurut Rina Fiati, *handphone* sangat bervariasi tergantung pada modelnya. Sejalan dengan berkembangnya teknologi, mempunyai fungsi antara lain: layar

sentuh atau D-pad, kamera, penyimpanan informasi seperti penyimpanan daftar nama sebanyak mungkin, menyusun rencana pekerjaan atau agenda kerja, penghitung kecepatan, alat untuk menghitung (kalkulator), mengirim dan menerima e-mail, permainan, *chatting*, *video* dan *browsing*. Dengan berbagai fungsi tersebut gadget bisa dijadikan mini komputer.¹⁷

Secara umum fitur gadget terdiri dari telepon, kamera, video, internet, *email*, *sms*, *bluetooth*, *infrared*, *wifi*, *game* atau aplikasi permainan, memutar musik dan lain sebagainya. *Bluetooth* yaitu sebuah teknologi yang mampu menghubungkan suatu perangkat dengan perangkat lainnya, jarak maksimal 50 meter dan tidak menggunakan kabel, sedangkan *infrared* dilakukan dengan keseluruhan perangkat yang berhadapan.

d. Tujuan Penggunaan Gadget

Tujuan menggunakan gadget diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara serta sebagai media informasi.¹⁸ Gadget mampu mempendek jarak yang 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. Selain itu, gadget bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

e. Waktu Menggunakan Gadget

¹⁷Rina Fiati, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Al-muntaha Cebongan Salatiga" (Skripsi Sarjana: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Cirebon, 2015).

¹⁸Afif Fatimatuz Zahro, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga" (Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan: Semarang, 2015).

Waktu menggunakan gadget sebaiknya diatur sebaik mungkin. Waktu yang digunakan bukanlah yang biasa digunakan untuk kegiatan yang lain, sehingga antara satu aktivitas dengan aktivitas yang lainnya tidak saling terganggu, agar terjadi keseimbangan antara kegiatan. Menurut Horrigan, terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget seseorang, yakni tingkat keseringan dan durasi dalam mengakses internet yang dilakukan oleh penggunanya.¹⁹ Selain itu, teori SWA-Mark Plus dan Co berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengguna berat (*heavy users*), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam perbulan.
- 2) Pengguna sedang (*medium users*), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam perbulan.
- 3) Pengguna ringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam perbulan.²⁰

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.

¹⁹Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”, *Elementary School*, 5.1 (2018).

²⁰Balitbang SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat* (Jakarta: Media Bangsa, 2018).

- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.²¹

Jadi, yang harus diperhatikan dalam waktu penggunaan gadget adalah menggunakan gadget pada waktu luang atau santai seperti pada waktu jam kosong dan bukan menggunakan waktu yang semestinya tidak dipergunakan untuk bermain atau bersantai agar waktu tidak terbuang sia-sia..

f. Dampak Penggunaan Gadget

Dampak penggunaan gadget sangat banyak. Dampak yang diberikan terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif.

1) Dampak positif

Apabila dipergunakan dengan baik dan sesuai, penggunaan gadget mempunyai banyak dampak positif, diantaranya:²²

a) Menambah ilmu pengetahuan

Dengan adanya gadget, seseorang dengan mudah memperoleh ilmu pengetahuan dari internet, baik bagi pelajar maupun orang biasa akan dengan mudah menambah wawasan pengetahuan. Dengan berfitur internet, membantu siswa untuk mencari informasi tentang materi pelajaran serta mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah.

b) Memperluas jaringan pertemanan

²¹Christiany Juditha, “Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar”, *Penelitian IPTEKKOM*, 13.1 (2011).

²²Syahyuddin, “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa”, *Kehumasan*, 2.1 (2019).

Dengan menggunakan gadget akan lebih mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Sehingga akan mudah dalam berbagi dan bercerita dengan teman.

c) Mempermudah komunikasi

Gadget menjadi hal yang sangat berguna bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman yang berbeda lokasi atau tempat. Sehingga siswa tidak akan kesulitan apabila ingin mengadakan pertemuan misalnya kerja kelompok atau mengerjakan tugas bersama. Selain itu, semua orang dapat dengan mudah mengakses informasi lebih cepat dan jangkauan yang lebih luas serta mudah dalam berinteraksi bersama orang-orang yang diinginkan.

d) Menyimpan data dan mudah dibawa bepergian

Gadget dapat menyimpan materi pelajaran, hal tersebut menjadikan siswa mudah dalam membaca dan mempelajari di mana pun dan kapan pun. Misalnya: siswa mencatat beberapa informasi mengenai tugas di dalam *smartphone*, menyimpan materi atau data seperti pengumuman hasil ujian dan lain sebagainya.

2) Dampak negatif

Gadget telah menjadi bagian gaya hidup. Tidak hanya orang-orang penting, tetapi orang biasa juga sudah menggunakan gadget. Begitu juga dengan anak sekolah/pelajar. Mereka termasuk konsumen terbesar gadget. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget adalah:²³

a) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kecanduan tersebut dapat menyebabkan jarak

²³Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014).

dengan orang lain, seperti teman dan lingkungan sekitarnya menjadi terganggu. Akibat faktor tersebut menyebabkan seseorang terbentuk jadi pribadi yang tertutup.

b) Kesehatan terganggu

Menggunakan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan penggunanya terutama kesehatan mata. Akibat terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c) Gangguan tidur

Pengguna yang bermain gadget tanpa memberi batasan waktu dapat terganggu jam tidurnya. Saat berada di kamar, biasanya pengguna lupa akan waktu tidur dan lanjut bermain gadget. Bahkan tidak disadari sudah menggunakan gadget sampai larut malam dan membuat waktu tidurnya terganggu atau tidak seperti biasanya.

d) Suka menyendiri

Orang yang senang menggunakan gadget biasanya akan menganggap gadget adalah teman yang menyenangkan dan lebih memilih untuk tinggal di rumah dibandingkan bermain di luar. Waktu bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan berkurang. Jika dibiarkan hal itu akan berdampak buruk bagi kebiasaan anak yang akan menjadi suka menyendiri dan bermain gadget dibanding dengan temannya. Selain itu, interaksi dengan lingkungan di sekitar akan berkurang.

2. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Secara etimologi, akhlak berasal dari bahasa Arab kata *khalaqa* dengan akar kata *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, tabi'at dan adat atau kata *khalqun* (bahasa Arab) yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi menurut

pendekatan etimologi akhlak berarti budi pekerti, tingkah laku, perangai, adat, tabi'at atau sistem perilaku yang dibuat.²⁴

Secara terminologi, pengertian akhlak sebagaimana dipaparkan oleh beberapa ahli, diantaranya adalah Ibnu Maskawaih. Menurutnya akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pertimbangan pemikiran terlebih dahulu.²⁵ Ibrahim Anis berpendapat bahwa akhlak ialah sifat yang terpatri dalam jiwa, yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan/usaha baik atau buruknya perbuatan tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.²⁶

Akhlak merupakan dorongan kejiwaan seseorang untuk melakukan sesuatu. Jika sesuatu yang dilakukan baik menurut syariat dan akal, maka akhlak seseorang itu disebut berperilaku akhlak baik. Jika seseorang melakukan yang buruk menurut syariat atau akal, maka seseorang itu disebut berperilaku buruk. Adapun yang dimaksud dengan tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan, seseorang yang melakukan akhlak mesti dengan gampang dan mudah tanpa lalai dan di luar kesadaran. Seseorang yang tidak ada unsur kesengajaan, kesungguhan atau terpaksa melakukan sesuatu hal, hal itu belum disebut akhlak.²⁷

Apabila ditelaah definisi akhlak yang dilontarkan oleh Ibrahim Anis, senada dengan definisi akhlak yang dikemukakan Imam al-Ghazali, yaitu akhlak ialah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang menimbulkan berbagai macam perbuatan

²⁴Rahman Ritonga, *Akhlak: Merakit Hubungan Dengan Sesama Manusia* (Bukit Tinggi: Amelia Surabaya, 2005).

²⁵Afriantoni, *Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda: Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki Bediuzzaman Said Nursi* (Yogyakarta: Budi Utama, 2015).

²⁶M Mustopa, "Pembentukan Akhlak Islami dalam Berbagai Perspektif", *Yaqzhan*, 3.1 (2017).

²⁷Nasharuddin, *Akhlak: Ciri manusia Paripurna* (Jakarta: Rajawali Press, 2015).

dengan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²⁸ Akhlak merupakan keadaan jiwa yang telah terlatih, sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angan lagi.

Akhlak ialah suatu kondisi atau sifat yang memang telah meresap dan tertanam dalam jiwa dan menjadi kepribadian yang dari padanya lahirlah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat dan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²⁹ Dapat diambil kesimpulan bahwa akhlak merupakan suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan dengan spontan dan tanpa berfikir panjang karena sudah menjadi kebiasaan oleh manusia.

b. Sumber Akhlak

Sumber akhlak yaitu suatu ukuran baik dan buruk atau mulia dan tercelanya akhlak. Sebagaimana keseluruhan ajaran Islam, sumber akhlak adalah Al-Qur'an dan sunnah, bukan pikiran atau pandangan yang ada di masyarakat. Dalam konsep akhlak, segala sesuatu itu dinilai baik atau buruk, terpuji atau tercela berdasarkan syara'.³⁰

Oleh sebab itu ukuran baik dan buruk tidak dapat ditentukan sepenuhnya hanya kepada hati nurani atau fitrah manusia. Namun harus didasarkan pada penilaian syara'. Ketentuan syara' sejalan dengan hati nurani manusia. Karena keduanya berasal dari sumber yang sama yaitu Allah swt. Petunjuk Al-Qur'an dan sunnah

²⁸Muhammad Abdurrahman, *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

²⁹Nasharuddin, *Akhlak: Ciri manusia Paripurna* (Jakarta: Rajawali Press, 2015).

³⁰Moh. Ardani, *Akhlak Tasawuf* (Cet. I; Bandung: PT. Mitra Cahaya Utama, 2005).

adalah sesuatu yang pasti, objektif dan universal untuk menentukan baik ataupun buruk.³¹

Dapat disimpulkan bahwa sumber akhlak adalah Al-Qur'an dan hadist, di dalamnya sudah dijelaskan berbagai cara untuk berbuat baik. Sehingga dengan mempelajari keduanya akan dapat memilah baik atau buruknya sesuatu. Al-Qur'an bukanlah hasil pemikiran dari seseorang melainkan langsung dari firman Allah swt. sehingga diyakini kebenarannya. Sedangkan hadist merupakan perbuatan dan perkataan Rasulullah saw.

c. Ruang Lingkup Akhlak

Ruang lingkup pembahasan ilmu akhlak adalah membahas tentang perbuatan-perbuatan manusia, kemudian menetapkannya apakah perbuatan tersebut tergolong perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk.³² Ruang lingkup akhlak sangat luas, mencakup seluruh aspek kehidupan, baik dengan Allah swt. maupun sesama makhluk Allah diantaranya sebagai berikut:³³

1) Akhlak terhadap Allah swt.

Merupakan semua tingkah laku, perkataan dan suara hati dalam menyembah dan mengagungkan Allah, contohnya yaitu berzikir, bertauhid, berdoa, bersyukur atas nikmat-Nya, patuh atas perintah dan larangan-Nya serta dalam beribadah kepada-Nya. Sebagaimana firman Allah swt. dalam Q.S. Al-Bayyinah/98: 5.

³¹Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak Panduan Perilaku Muslim Modern* (Solo: Era Intermedia, 2004).

³²Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak Panduan Perilaku Muslim Modern* (Solo: Era Intermedia, 2004).

³³Nurhayati, Akhlak Dan Hubungannya Dengan Aqidah Dalam Islam”, *Mudarrisuna*, 4.2 (2014).

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ ۗ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ
وَذَلِكَ دِينُ الْقَيِّمَةِ ﴿٥﴾

Terjemahnya:

Mereka tidak diperintah, kecuali untuk menyembah Allah dengan mengikhlaskan ketaatan kepada-Nya lagi hanif (istikamah), melaksanakan salat, dan menunaikan zakat. Itulah agama yang lurus (benar).³⁴

Al-Mukhtashar menafsirkan ayat tersebut bahwa kejahatan dan pembangkangan orang-orang Yahudi dan Nasrani menjadi nyata, karena mereka tidak diperintahkan di dalam Al-Qur'an kecuali dengan apa yang diperintahkan kepada mereka di dalam kitab mereka berupa ibadah kepada Allah semata, menghindari syirik, mendirikan shalat, menunaikan zakat. Maka apa yang diperintahkan kepada mereka adalah agama yang lurus, yang tidak ada penyelewengan di dalamnya.³⁵

2) Akhlak terhadap manusia, dapat dirincikan sebagai berikut:³⁶

a) Akhlak terhadap Rasulullah

Yaitu mencintai setulus hati dengan mengikuti sunnah beliau sebagai suri tauladan bagi umat manusia, bershalawat kepada beliau dan menjadikannya panutan dalam berakhlak.

b) Akhlak terhadap orang tua

Yaitu dengan memberi kasih sayang, bertutur kata dengan lemah lembut, membantu dan membanggakan mereka, mendoakan keselamatan dan memohon keampunan untuk kedua orang tua ketika telah meninggal dunia.

c) Akhlak terhadap guru/pendidik

³⁴Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Quran Dan Terjemahnya* (Jakarta: CV Penerbit Al Jumanatu 'Ali, 2005).

³⁵Tafsir Web, *Tafsir Al-Mukhtashar/Markaz Tafsir Riyadh*, dibawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid (Imam Masjidil Haram). <https://tafsrweb.com/12921-surat-al-bayyinah-ayat-5.html> (1 Juni 2023).

³⁶Nurul Zuriah, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perpektif Perubahan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

Antara lain: menghormati dan mengikuti nasihat baiknya, datang tepat waktu, berpakaian rapi, mendengarkan saat guru ketika menjelaskan pelajaran, melaksanakan tugas dan berbicara dengan sopan.

d) Akhlak terhadap diri sendiri

Yaitu dengan memelihara nama baik diri, memelihara kesucian diri seperti berpakaian yang pantas, menutup aurat, berhias dengan sikap jujur, amanah, pemaaf, rendah hati serta sabar.

e) Akhlak terhadap sesama

Bisa diwujudkan dengan saling membina rasa kasih sayang, memberi salam ketika bertemu, karena dengan memberi salam tersebut menunjukkan sikap rendah hati terhadap siapapun, saling tolong-menolong pada waktu lapang maupun pada waktu sempit, saling menghormati dan saling menjauhi permusuhan, bergaul dengan teman tanpa melihat kekurangan, fisik, keturunan, suku maupun status sosial.

3) Akhlak terhadap lingkungan

Yang dimaksud lingkungan di sini adalah segala sesuatu yang berada di sekitar manusia, baik binatang, tumbuh-tumbuhan maupun benda mati. Akhlak terhadap lingkungan sebagaimana yang diajarkan dalam Al-Qur'an bersumber dari fungsi manusia sebagai khalifah di muka bumi ini. Cara berakhlak terhadap lingkungan diantaranya: memelihara dan mengasihi binatang, menjaga kelestarian alam dan lingkungan, termasuk memelihara kebersihan yang ada di sekeliling kita.³⁷

d. Pembagian Akhlak

³⁷Muhamad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).

Akhlak terbagi menjadi dua jenis, yaitu akhlak yang baik disebut akhlak *mahmudah* (terpuji) atau akhlak karimah (akhlak yang mulia), dan akhlak yang buruk disebut akhlak *madzmumah* (tercela), keduanya dijelaskan sebagai berikut:³⁸

1) Akhlak *mahmudah* (terpuji)

Adalah perbuatan atau tingkah laku baik yang merupakan tanda kesempurnaan iman seseorang kepada Allah. Akhlak yang terpuji dilahirkan dari sifat-sifat yang baik atau terpuji pula. Yang tergolong pada akhlak terpuji adalah sebagai berikut:³⁹

a) *Tawadhu'*

Berarti rendah hati atau tidak sombong. Orang yang *tawadhu'* adalah orang yang menyadari bahwa semua kenikmatan yang didapatnya bersumber dari Allah swt. Dengan keyakinannya tersebut maka tidak terbesit sedikit pun dalam hatinya kesombongan dan merasa lebih baik dari orang lain. Selain itu, tidak akan muncul kebanggaan kepada diri sendiri atas apa yang dimilikinya.

b) Berbaik sangka

Yaitu sikap dimana seseorang selalu berfikir baik atau positif kepada Allah maupun pada manusia. Baik sangka juga disebut husnudzan, dimana seseorang akan selalu berfikir bahwa Allah akan memberikan yang terbaik untuk dirinya. Selain ketaatan pada Allah akan bertambah, juga akan merasa lebih tenang menjalani hidup

c) Jujur

Berarti berkata dan berperilaku yang benar adanya. Artinya tidak menyembunyikan suatu kebenaran atau merahasiakan suatu kebenaran yang harusnya

³⁸Aminuddin, *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Graha Ilmu, 2006).

³⁹Muhamad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).

diungkapkan atau dikatakan. Benar dalam perbuatan yaitu mengerjakan sesuatu sesuai dengan petunjuk Allah. Apa yang boleh dikerjakan menurut perintah Allah berarti itu benar. Dan apa yang tidak boleh dikerjakan sesuai dengan larangan-Nya, berarti itu tidak benar.⁴⁰

d) Bersifat kasih sayang

Merupakan suatu tingkah laku saling mengasihi, mencintai, menghormati yang lebih tua, merangkul yang lebih muda, patuh, menyayangi sesama, pemurah, pemaaf, rasa tolong-menolong, bertanggung jawab dan menepati janji. Kasih sayang merupakan sifat asli (fitrah) manusia yang telah dibawa sejak lahir. Akan tetapi kita harus selalu menjaga dan memelihara sebaik-baiknya. Karena apabila tidak dijaga maka sifat tersebut akan berbalik arah dan akan berubah menjadi sifat yang negatif seperti: marah, iri hati, dengki, memperbanyak musuh dan segala sifat-sifat negatif lainnya.

e) *Tasamuh*

Menurut bahasa *tasamuh* berarti toleransi, sedangkan menurut istilah, *tasamuh* berarti sama-sama saling berlaku baik, lemah lembut dan saling memaafkan. Pada umumnya sifat ini akan selalu dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari saat kita berinteraksi dengan sesama manusia.

f) *Ta'awun*

Berarti saling tolong-menolong antar sesama manusia terhadap segala hal selama itu dianjurkan dan tidak dilarang oleh agama, baik itu untuk diri sendiri maupun untuk kepentingan bersama.⁴¹

⁴⁰Rosihin Anwar, *Akhlak Tasawuf* (Bandung: Pustaka Setia, 2010).

⁴¹Direktorat Pendidikan Madrasah, *Akidah Akhlak MTs* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2015).

2) Akhlak *madzmumah* (tercela)

Akhlak *madzmumah* secara umum adalah lawan atau kebalikan dari akhlak yang baik. Akhlak *madzmumah* yaitu segala tingkah laku yang tercela atau perbuatan buruk yang dapat merusak iman seseorang dan menjatuhkan martabatnya sebagai manusia. Dapat dilihat dari sikap-sikap atau tingkah laku pada kehidupan sehari-hari, seperti seseorang yang tidak mempunyai kesopanan terhadap orang tua, jahat terhadap orang lain, tidak menyenangkan atau merugikan orang lain, serta perbuatan tercela lainnya yang akan menimbulkan penyakit yang ada di dalam hati, misalnya iri, dendam, hasad, dengki, membangkang, kikir, sombong, syirik, kufur, riya, gibah, dan lainnya.⁴²

Semua makhluk hidup diciptakan Allah pada dasarnya mempunyai fitrah yang baik, akhlak tercela bukanlah sebuah fitrah yang diberikan Allah sejak manusia lahir. Akhlak tercela merupakan pilihan hidup seseorang yang apabila tidak bisa mengendalikan dirinya ke hal yang benar seperti bergaul dengan teman yang salah, hidup di lingkungan yang buruk, yang membuat seseorang akan terpengaruh buruk jika tidak pandai memilih. Berikut pemaparan lebih lanjut mengenai akhlak tercela:⁴³

a) Sombong/takabur

Artinya mengaku atau merasa diri lebih hebat, tinggi, mulia, melebihi orang lain. Takabur ada tiga macam, yaitu takabur kepada Allah, berupa sikap tidak mau mendengarkan ajaran-ajaran Allah. Takabur kepada Rasul dan takabur kepada sesama.

b) Prasangka buruk

⁴²Rosihin Anwar, *Akhlak Tasawuf* (Bandung: Pustaka Setia, 2010).

⁴³Muhamad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).

Prasangka buruk juga disebut suudzon adalah akhlak yang sangat tidak terpuji atau tercela, karena arti dari suudzon adalah berburuk sangka kepada orang lain, hal ini juga bisa menimbulkan penyakit dalam hati.

c) Dusta

Dusta atau bohong ialah menyampaikan atau memberikan informasi yang salah dan tidak sesuai dengan yang sebenarnya. Berdusta/berbohong ada tiga macam yaitu berdusta dengan perbuatan, berdusta dengan lisan dan berdusta dalam hati.

d) Khianat

Yaitu sikap yang tidak baik dimana orang tersebut tidak menjaga apa yang dititipkan kepadanya baik itu pesan maupun amanah. Berkhianat juga disebut munafik dimana hal itu sangat tidak disukai oleh Allah swt.

e) Dendam

Merupakan suatu perasaan yang tertahan atau tidak tersampaikan di dalam hatinya yang kemudian berubah menjadi hal yang tidak baik. Dimana orang itu berfikir akan membalas perbuatan orang lain. Sikap ini sangat tidak disukai oleh Allah karena akan menciptakan dan menambah musuh. Adapun tanda-tanda orang yang dendam yaitu selalu mengingat perbuatan jahat orang lain kepada dirinya meskipun orang itu sudah meminta maaf kepada dirinya.

e. Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Akhlak

Menurut Hamzah Ya'qub, faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya akhlak terdiri atas dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁴⁴

1) Faktor internal

⁴⁴Hamzah Ya'qub, *Etika Islam Pembina Akhlaqulkarimah* (Bandung: Diponegoro, 1993).

Yaitu sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang, dimana sudah ada sejak dilahirkan tanpa ada pengaruh dari luar karena setiap anak yang lahir ke dunia ini telah memiliki naluri keagamaan dimana suatu saat akan berpengaruh terhadap kepribadiannya. Adapun hal-hal yang menjadi unsur yang berpengaruh terhadap pembentukan akhlak dalam diri seseorang yaitu:

a) Naluri

Merupakan sifat asli atau sifat dan kepribadian yang dibawa sejak lahir yang berfungsi sebagai pendorong seseorang dalam melakukan tindakan. Naluri memerlukan pembinaan, pendidikan, pelatihan agar berbuat dalam koridor yang bernilai akhlaki.⁴⁵

b) Kebiasaan

Adalah perbuatan yang selalu diulang-ulang sehingga menjadi mudah dikerjakan. Kebiasaan dalam akhlak adalah sesuatu yang harus diwujudkan. Dalam bahasa agama, kebiasaan disebut sebagai *istiqamah*. Misalnya, ajaran shalat yang dilakukan 5 kali dalam setiap hari, perintah puasa ramadhan dilakukan selama satu bulan dan ajakan untuk memberikan zakat kepada yang berhak. Hal tersebut merupakan bentuk konkret dari agama Islam untuk menjadikan umatnya terbiasa dalam melakukan hal-hal yang baik sebagai bentuk pengabdian diri semata-mata untuk beribadah dan bersamal saleh.⁴⁶ Orang yang sudah menerima suatu perbuatan dan menjadikannya kebiasaan, maka perbuatan tersebut sukar ditinggalkan, karena sudah tertanam di dalam dirinya.⁴⁷

⁴⁵M. Hasyim Syamhudi, *Akhlak Tasawuf* (Malang: Madani Mendia, 2015).

⁴⁶Abdul Hamid, "Metode Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 17 Kota Palu", *Pendidikan Agama Islam*, 14.2 (2016).

⁴⁷Aminah Azis, "Pendidikan Akhlak Dalam Upaya Membina Keribadian Siswa MAN 2 Parepare", *Kuriositas Edisi VII* vol. 2 (2014).

c) Kehendak atau kemauan keras

Merupakan faktor yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Di dalam perilaku, kehendak merupakan hal yang mendorong manusia berakhlak. Kehendak merupakan kekuatan dari dalam agar dapat mencapai sesuatu. Itulah yang menggerakkan seseorang berbuat dengan sungguh-sungguh. Kehendak juga yang mendorong seseorang untuk berusaha dan bekerja, tanpa kehendak semua ide, keyakinan, kepercayaan, pengetahuan menjadi pasif, dan tidak ada arti bagi hidupnya. Seseorang yang mampu mengerjakan sesuatu yang berat dan hebat itu karna terdorong atas kehendak. Dari kehendak itulah timbul niat baik dan buruk yang akan mempengaruhi perbuatan atau tingkah laku yang terjadi apakah itu perbuatan baik atau perbuatan yang tidak baik.⁴⁸

d) Hati nurani

Pada diri manusia terdapat suatu kekuatan yang yang selalu menjadi pengingat ketika tingkah laku manusia berada di suatu kondisi yang tidak baik dan bisa membahayakan bagi dirinya. Kekuatan tersebut adalah “suara batin” atau “suara hati”. Fungsi hati nurani sebagai pengingat akan bahayanya perbuatan buruk dan berusaha mencegahnya. Jika perbuatan seseorang keluar dari jalur yang semestinya, secara otomatis, maka batin merasa gelisah (tidak tenang), selain memberikan isyarat untuk tidak berbuat baik, juga memberikan semangat untuk memotivasi seseorang agar melakukan perbuatan yang baik. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa hati nurani merupakan salah satu faktor yang ikut membentuk akhlak seseorang.

2) Faktor eksternal

⁴⁸Nurul Lailiyah dan Riyadhhotul Badi'ah, “Problematikan Pembentukan Karakter Islami Peserta Didik Di MTS Islamiyah Bulurejo Damarwulan Kepung Kediri”, *Studi Pendidikan Islam*, 2.1 (2019).

Merupakan faktor yang berasal dari lingkungan luar yang berpengaruh terhadap perilaku atau perbuatan manusia, yaitu sebagai berikut:

a) Lingkungan

Merupakan segala sesuatu yang melingkungi atau mengelilingi individu sepanjang hidupnya, termasuk manusia.⁴⁹ Karena diketahui manusia merupakan makhluk sosial dimana harus hidup dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Lingkungan memberikan pengaruh terhadap akhlak seseorang, terbagi menjadi tiga yakni lingkungan dalam keluarga, lingkungan di sekolah dan lingkungan masyarakat.

(1) Keluarga

Merupakan kelompok orang yang memiliki hubungan darah, sehingga menjadi lingkungan pertama bagi anak, dan menjadi pondasi dalam pembentukan akhlak anak tersebut. Oleh karena itu, lingkungan dalam keluarga adalah awal dalam pengenalan tentang dunia dan awal untuk pembentukan sifat, cara berfikir, cara bertindak dan cara memandang nantinya. Dengan kata lain, keluarga yang bertindak sebagai pengajar akan memberikan pengaruh yang besar dalam pembentukan akhlak.⁵⁰

(2) Sekolah

Adalah lingkungan pendidikan kedua setelah pendidikan keluarga. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal di bawah pengawasan seorang guru yang mendidik, mengajar, membina, mendampingi tidak hanya dalam urusan akademik tetapi juga akhlak anak. Di sekolah juga terdapat teman kelas yang mempengaruhi akhlak anak, sehingga sangat penting dalam memilih teman yang baik akhlaknya.

⁴⁹Arief Wibowo, “Berbagai Hal Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak”, *Suhuf*, 28.1 (2016).

⁵⁰Badi’ah, “Problematikan Pembentukan Karakter Islami Peserta Didik Di MTS Islamiyah Bulurejo Damarwulan Kepung Kediri”, *Studi Pendidikan Islam*, 2.1 (2019).”

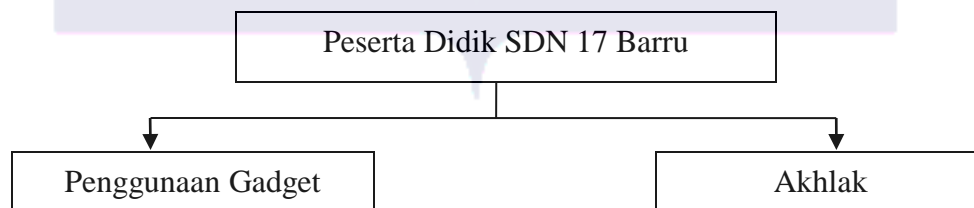
(3) Masyarakat

Merupakan orang yang berada di sekitar anak, sehingga interaksi antara mereka dapat mempengaruhi akhlak anak. Seperti teman sebaya yang bermain atau orang yang berinteraksi positif, baik yang lebih muda maupun yang lebih tua dari dirinya. Hal-hal itu akan memberi efek positif bagi anak ketika berperilaku. Begitupun sebaliknya.⁵¹

b) Gadget

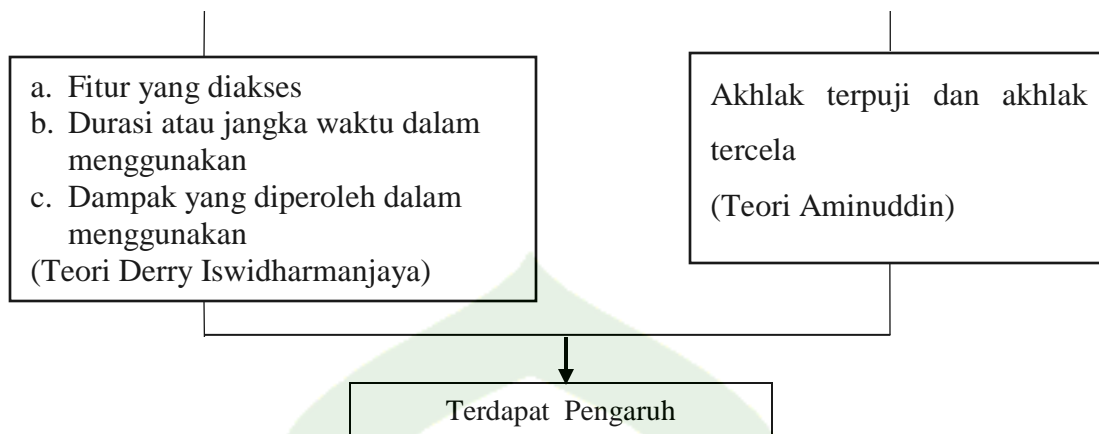
Merupakan alat yang canggih karena disamping untuk komunikasi dapat pula digunakan untuk menjalankan berbagai program atau aplikasi. Namun, terkadang muncul gambar atau film yang tidak pantas dilihat oleh anak, seperti kekerasan dan situs porno yang dapat mengganggu perkembangan kepribadian anak. Penggunaan gadget pada anak tanpa diawasi dengan baik oleh orang tua akan mudah terjebak dalam adiksi kekerasan dan pornografi. Pengaruhnya adalah anak lebih senang menyendiri dan sulit untuk melakukan pengendalian diri apabila anak tersebut melakukan hal yang berbahaya/negatif. Sehingga pendidikan akhlak menjadi tidak disenangi, karena bertentangan dengan keinginannya. Akibatnya dapat merusak karakter dan kepribadiannya, hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap pembentukan akhlak pada anak.⁵²

C. Kerangka Pikir



⁵¹Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung, 2008).

⁵²Hamzah Ya'qub, *Etika Islam Pembina Akhlaqulkarimah* (Bandung: Diponegoro, 1993).



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁵³ Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru termasuk dalam kategori tinggi.
2. Akhlak peserta didik SDN 17 Barru termasuk dalam kategori sedang.
3. Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru.

⁵³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.⁵⁴ Penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian asosiatif kuantitatif karena membahas dua variabel.

Penelitian ini mengkaji dua variabel penelitian, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen atau bebas yaitu penggunaan gadget dan variabel dependen atau terikat adalah akhlak peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Asosiasi Penelitian

Keterangan:

X: Penggunaan gadget (variabel bebas)

Y: Akhlak peserta didik (variabel terikat).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah penelitian akan dilakukan. Kegiatan penelitian akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 17 Barru,

⁵⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

Jalan Pramuka No. 9 Kamara, Kelurahan Tuwung, Kecamatan Barru, Kabupaten Barru. Peneliti memilih lokasi penelitian tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti sering memperhatikan tingkah laku/perbuatan peserta didik sekolah tersebut. Selain itu lokasi tersebut sangat terjangkau dari tempat tinggal peneliti sehingga akan lebih memudahkan dalam memperoleh data yang dibutuhkan. Kegiatan penelitian ini dilakukan kurang lebih dua bulan atau disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁵⁵ Dengan kata lain, populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas IV dan V SDN 17 Barru. Adapun jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
IV	24
V	24
Total	48

Sumber Data: Dokumen Kelas SDN 17 Barru 2022

2. Sampel

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XV; Bandung: CV Alfabeta, 2017).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁶ Berdasarkan populasi di atas, jumlah peserta didik dalam penelitian ini sebanyak 48 peserta didik. Sehingga, penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu mengambil seluruhnya dari jumlah populasi. Adapun sampel penelitiannya adalah sebanyak 48 orang.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya menggunakan beberapa teknik pengumpulan data agar saling menguatkan sehingga data yang diperoleh dari lapangan benar-benar valid. Untuk memperoleh data yang akurat dan ilmiah, maka digunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data.

1. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati secara langsung sasaran (subjek) penelitian.⁵⁷ Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat sendiri kejadian yang sebenarnya terjadi di lokasi penelitian.⁵⁸ Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati suatu objek penelitian dengan menggunakan alat indra terhadap fenomena-fenomena yang akan diteliti serta sebagai kegiatan penyesuaian antara penelitian dengan keadaan lapangan.

2. Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XV; Bandung: CV Alfabeta, 2017).

⁵⁷Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018).

⁵⁸Jozef Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2018).

untuk dijawabnya dengan tujuan mendapatkan informasi tertentu, seperti preferensi keyakinan, minat dan perilaku.⁵⁹

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala *likert* dengan pertanyaan-pertanyaan tertutup yaitu jawaban yang diajukan sudah disediakan. Responden diminta untuk memilih kategori jawaban yang telah diatur sedemikian rupa oleh peneliti dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi penelitian berupa data tertulis, catatan harian, jurnal, film, gambar dan foto yang memberikan informasi pada proses penelitian serta dapat mendukung keakuratan data yang diambil. Metode dokumentasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh data tertulis tentang jumlah siswa, jumlah kelas dan data lain yang diperlukan yang dianggap valid.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca sekaligus untuk memudahkan pemahaman terhadap makna yang terkandung dalam topik penelitian ini, maka akan dijelaskan variabel dalam penelitian ini:

1. Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam membuka dan menjalankan aplikasi obrolan, media sosial, permainan dan sarana

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XV; Bandung: CV Alfabeta, 2017).

belajar melalui *smartphone* atau *handphone* dan tablet yang umumnya bukan milik peserta didik, akan tetapi milik orang tua peserta didik. Variabel ini diukur dengan meneliti fitur yang diakses, durasi dalam menggunakan serta dampak yang diperoleh dalam menggunakan gadget.

2. Akhlak Peserta Didik

Akhlak peserta didik adalah perbuatan atau tingkah laku yang dilakukan peserta didik dalam kesehariannya dengan spontan dan tanpa berfikir panjang karena sudah menjadi kebiasaan. Variabel ini diukur dengan meneliti akhlak terpuji dan akhlak tercela peserta didik yang meliputi: rendah hati, baik sangka, jujur, sifat kasih sayang, sombong, prasangka buruk, dusta, khianat, kikir, dendam dan pembangkang.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diamati. Secara spesifik fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini berupa kuesioner/angket dan hasil observasi.

Instrumen penelitian ini menggunakan skala *likert*, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial.⁶⁰ Dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator ini dijadikan sebagai titik tolak dalam menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Setelah pertanyaan atau pernyataan dibuat kemudian dilanjutkan dengan

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XV; Bandung: CV Alfabeta, 2017).

pemberian skor atau bobot untuk setiap alternatif jawaban.⁶¹ Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari positif sampai negatif dengan memilih jawaban selalu (SL), sering (SR), netral (N), kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP). Pada penelitian ini peneliti tidak menggunakan jawaban netral (N) dengan alasan untuk meminimalisir kecenderungan subjek peneliti menjawab netral atau pilihan jawaban tengah sehingga data mengenai perbedaan antara responden akan menjadi lebih informatif. Setiap alternatif jawaban dapat berisi skor tertentu, yang dapat dilihat sesuai tabel berikut:

Tabel 3.2. Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Butir Pertanyaan	
	(+)	(-)
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-kadang (KK)	2	3
Tidak pernah (TP)	1	4

Sumber Data: Sugiyono, 2017: 134

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor butir soal	
			(+)	(-)
Penggunaan Gadget (X)	Menjalankan fitur dalam gadget	Mengakses aplikasi media sosial, permainan, sarana belajar atau aplikasi obrolan	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9, 10

⁶¹Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010).

	Durasi menggunakan gadget setiap hari	a. Pengguna tinggi, menggunakan gadget lebih dari 3 jam b. Pengguna sedang, menggunakan gadget selama 3 jam c. Pengguna rendah, menggunakan gadget kurang dari 3 jam	11, 12, 13	14, 15, 16
--	---------------------------------------	--	------------	------------

Lanjutan Tabel 3.3.

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	
			(+)	(-)
	Dampak menggunakan gadget	a. Mempermudah komunikasi b. Menambah ilmu pengetahuan c. Menjadi pribadi yang tertutup d. Suka menyendiri e. Gangguan tidur	17, 18, 19, 20	21, 22, 23, 24, 25
Jumlah			25	
Akhlak Peserta Didik	Akhlak terpuji	a. Rendah hati b. Berbaik sangka c. Jujur d. Bersifat kasih sayang	1, 3, 4, 6, 7, 10, 12, 14, 15, 18, 20, 22, 24	
	Akhlak tercela	a. Sombong b. Prasangka buruk c. Dusta/bohong d. Khianat, kikir, dendam, pembangkang		2, 5, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 19, 21, 23, 25
Jumlah			25	

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Pengujian validitas selain dilakukan untuk mengetahui dan mengungkapkan data dengan tepat juga harus memberikan gambaran yang dapat berfungsi sebagai alat pengumpul data yang akurat dan dapat dipercaya.⁶²

Untuk menganalisa tingkat validitas angket yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan rumus product moment dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic* 20 untuk menguji item pertanyaan tentang penggunaan gadget (X) dan akhlak peserta didik (Y) dengan jumlah responden 48 siswa dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pernyataan dinyatakan valid⁶³ pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ (0,279).

Tabel 3.4. Uji Validitas Penggunaan Gadget

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,150	0,279	Tidak Valid
2	0,314	0,279	Valid
3	0,205	0,279	Tidak Valid
4	0,022	0,279	Tidak Valid
5	0,353	0,279	Valid
6	0,394	0,279	Valid
7	0,292	0,279	Valid
8	0,516	0,279	Valid
9	0,607	0,279	Valid
10	0,350	0,279	Valid
11	0,037	0,279	Tidak Valid
12	0,267	0,279	Tidak Valid
13	0,548	0,279	Valid
14	0,401	0,279	Valid
15	0,560	0,279	Valid

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 28; Bandung: Alfabeta, 2018).

⁶³Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013).

16	0,491	0,279	Valid
17	0,299	0,279	Valid
18	0,341	0,279	Valid
19	0,333	0,279	Valid
20	0,296	0,279	Valid
21	0,343	0,279	Valid
22	0,501	0,279	Valid
23	0,390	0,279	Valid
24	0,662	0,279	Valid
25	0,679	0,279	Valid

Sumber Data: Output IMB SPSS Statistic 20

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa dari 25 item pernyataan pada angket variabel penggunaan gadget (X), terdapat 20 item yang valid dan sebanyak 5 item yang tidak valid.

Tabel 3.5. Uji Validitas Akhlak Peserta Didik

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,342	0,279	Valid
2	0,427	0,279	Valid
3	0,267	0,279	Tidak Valid
4	0,261	0,279	Tidak Valid
5	0,219	0,279	Tidak Valid
6	0,224	0,279	Tidak Valid
7	0,223	0,279	Tidak Valid
8	0,275	0,279	Tidak Valid
9	0,308	0,279	Valid
10	0,042	0,279	Tidak Valid
11	0,290	0,279	Valid
12	0,526	0,279	Valid
13	0,398	0,279	Valid
14	0,562	0,279	Valid
15	0,513	0,279	Valid
16	0,350	0,279	Valid Y_2
17	0,329	0,279	Valid Y_2
18	0,383	0,279	Valid Y_1
19	0,287	0,279	Valid Y_2
20	0,561	0,279	Valid Y_1
21	0,501	0,279	Valid Y_2

22	0,605	0,279	Valid Y ₁
23	0,439	0,279	Valid Y ₂
24	0,460	0,279	Valid Y ₁
25	0,398	0,279	Valid Y ₂

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic 20

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa dari 25 item pernyataan pada angket variabel akhlak peserta didik (Y), terdapat 18 item yang valid dan sebanyak 7 item yang tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan instrumen yang cukup baik dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut konsisten dalam memberikan hasil pengukuran yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur adalah dengan *Alpha Cronbach* (α). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai $\alpha > 0,60$.⁶⁴

Setelah mengetahui hasil uji validitas variabel penggunaan gadget (X) dan akhlak peserta didik (Y), maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas dari instrumen yang valid dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 20.

Tabel 3.6. Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,799	20

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic 20

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *cronbach alpha* sebesar 0,799 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen

⁶⁴Shofiyon Siregar, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel X dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

Tabel 3.7. Uji Reliabilitas Akhlak Peserta Didik

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,767	18

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic 20

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *cronbach alpha* sebesar 0,767 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel akhlak peserta didik (Y) dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik merupakan teknik analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan kedua variabel dengan menggunakan persentase, rata-rata, median, modus, standar deviasi dan varian dari keseluruhan data yang diperoleh. Analisis statistik deskriptif merupakan tes statistik yang digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan data sesungguhnya tanpa adanya maksud untuk mengambil suatu kesimpulan secara general, analisis deskriptif ini hanya sekedar untuk mendeskripsikan.⁶⁵ Analisis ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistik 20. Analisis statistik deskriptif sebagaimana yang dimaksudkan oleh Guilford menggunakan distribusi frekuensi data bergolong yang diperoleh melalui rumus:

⁶⁵Joko Subando, *Teknik Analisis Data Kuantitatif Teori dan Aplikasi SPSS* (Jawa Tengah: Lakeisha; anggota IKAP No.18/JTE/2019, 2021).

$$i = \frac{r+1}{k}$$

Keterangan:

i = Lebar interval

r = Range atau jarak pengukuran

k = Jumlah kelas interval⁶⁶

Untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap variabel penggunaan gadget (X) dan variabel akhlak (Y) diperoleh dengan menghitung angka persentase (AP) setiap variabel dengan menggunakan rumus sebagaimana dikemukakan oleh Riduwan dan Akdon berikut ini:

$$AP = \frac{Xi}{Sit} \cdot 100\%^{67}$$

Keterangan:

AP = Angka persentase

Xi = Skor rata-rata/skor hasil pengumpulan data setiap variabel

Sit = Skor ideal/skor maksimal setiap variabel

Adapun penentuan kriteria interpretasi skor angka persentase setiap variabel penelitian ini dikonsultasikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.8. Kriteria Interpretasi Skor Variabel Penelitian

Skor Persentase	Kriteria Interpretasi
0%–19,99%	Sangat Lemah
20%–39,99%	Lemah
40%–59,99%	Cukup
60%–79,99%	Kuat
80%–100%	Sangat Kuat

Sumber Data: Riduwan dan Akdon, 2010:150

⁶⁶Muh. Dahlan Thalib, *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional & Spiritual* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

⁶⁷Muh. Dahlan Thalib, *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional & Spiritual* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

2. Analisis Inferensial

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji persyaratan analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Dalam penelitian ini, uji persyaratan analisis yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji signifikansi koefisien korelasi.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi IBM SPSS *Statistic* 20. Dengan kaidah pengujian yaitu: jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Namun jika probabilitas (sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linear. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic* 20 dengan kriteria pengujian yaitu: jika nilai *sig.deviation from linearity* $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah linear. Jika nilai *sig.deviation from linearity* $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah tidak linear.⁶⁸

3) Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

Uji signifikansi merupakan prosedur yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kesalahan dari hasil hipotesis. Besarnya hubungan antara variabel

⁶⁸Madyo Ekosusilo, *Monograf Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah* (Jawa Tengah: Lekeisha; anggota IKAP No.18/JTE/2019, 2021).

bebas dengan variabel terikat dinyatakan dengan koefisien korelasi. Uji korelasi *Pearson Product Moment* adalah uji untuk mencari arah atau kekuatan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dengan data berbentuk interval dan rasio.⁶⁹ Uji korelasi *pearson product moment* merupakan salah satu dari beberapa jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan dua variabel yang berskala internal atau rasio. Analisis korelasi bertujuan untuk mengukur kekuatan asosiasi (hubungan) linear antara dua variabel. Uji signifikan koefisien korelasi diperoleh dari tabel *Correlations* pada IBM SPSS *Statistic 20* dengan kriteria pengujian yaitu: jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka berkorelasi atau ada hubungan, adapun jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada hubungan secara signifikan.

Untuk menentukan kekuatan hubungan terhadap nilai koefisien korelasi yang ditemukan, maka dapat berpedoman pada ketentuan berikut:

Tabel 3.9. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber Data: Sugiyono, 2016: 257

b. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif merupakan suatu pertanyaan yang menunjukkan dugaan tentang

⁶⁹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013).

hubungan antar dua variabel atau lebih.⁷⁰ Adapun hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$ berarti tidak ada hubungan

$H_1 : \beta \neq 0$ berarti ada hubungan.

Setelah mengetahui hubungan antara variabel X dengan Y maka dilakukan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana ini dilakukan untuk mengevaluasi hubungan antara variabel X dan Y. Analisis regresi linear sederhana bertujuan mempelajari hubungan linear antara dua variabel yaitu variabel X dan Y. Adapun persamaan regresi linear sederhana dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + b x$$

Keterangan:

Y = Nilai yang dipredisikan (akhlak peserta didik)

X = Nilai variabel independen (penggunaan gadget)

a = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi.⁷¹

⁷⁰Ardat Ahmad, *Biostatistik Statistika dalam Penelitian Kesehatan* (Jakarta: Kencana, 2021).

⁷¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XV; Bandung: CV Alfabeta, 2017).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian dikemukakan dengan berdasarkan pada teknik analisis deskriptif dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics* 20. Deskripsi hasil penelitian ini meliputi mean, median, standar deviasi, median, sum dan varians. Di dalam penelitian ini disertakan tabel distribusi frekuensi yang kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk histogram guna memperoleh gambaran yang lebih jelas terkait hasil penelitian ini.

1. Analisis Deskriptif Penggunaan Gadget Peserta Didik SDN 17 Barru (X)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif skor total variabel penggunaan gadget (X) peserta didik SDN 17 Barru yang berjumlah 48 responden, diperoleh skor rata-rata (mean) sebesar 60,44, nilai letak (median) 62,50, modus 67, standar deviasi 9,039, skor minimum 44, skor maksimum sebesar 74 dan sum 2.901. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Analisis Deskriptif Variabel Penggunaan Gadget (X)

N	Valid	48
	Missing	0
Mean		60,44
Std. Error of Mean		1,305
Median		62,50
Mode		67
Std. Deviation		9,039
Variance		81,698
Range		30
Minimum		44
Maximum		74
Sum		2901

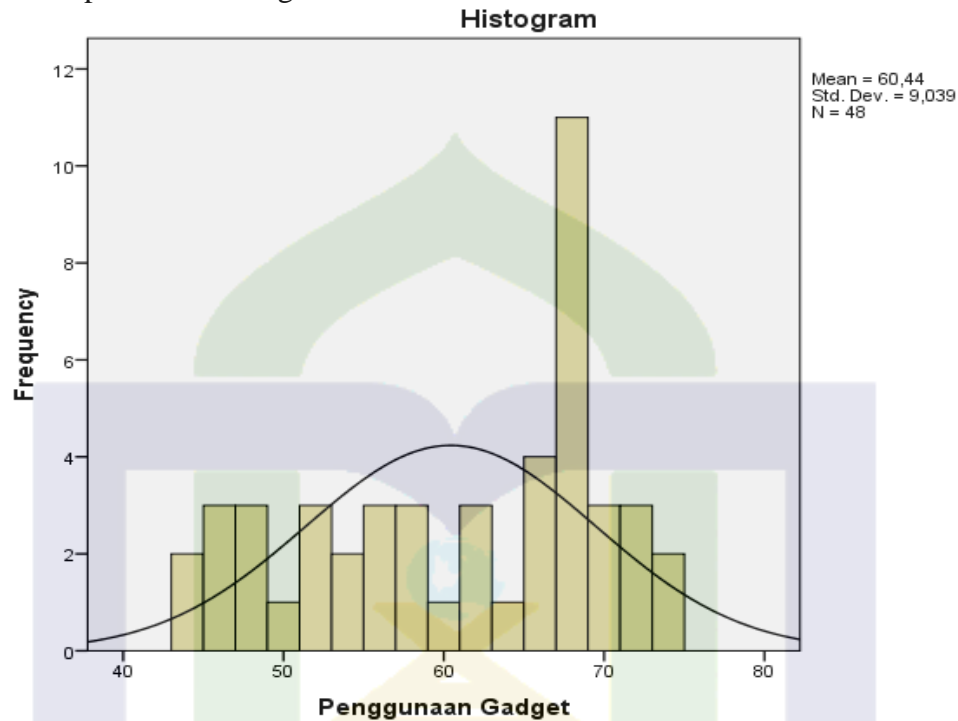
Adapun tabel distribusi frekuensi variabel penggunaan gadget (X) peserta didik SDN 17 Barru dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Gadget (X)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
44	2	4,2	4,2	4,2
46	3	6,3	6,3	10,4
47	3	6,3	6,3	16,7
50	1	2,1	2,1	18,8
51	1	2,1	2,1	20,8
52	2	4,2	4,2	25,0
54	2	4,2	4,2	39,2
56	3	6,3	6,3	35,4
57	2	4,2	4,2	39,6
58	1	2,1	2,1	41,7
59	1	2,1	2,1	43,8
61	1	2,1	2,1	45,8
62	2	4,2	4,2	50,0
63	1	2,1	2,1	52,1
65	1	2,1	2,1	54,2
66	3	6,3	6,3	60,4
67	7	14,6	14,6	75,0
68	4	8,3	8,3	83,3
69	2	4,2	4,2	87,5
70	1	2,1	2,1	89,6
71	2	4,2	4,2	93,8
72	1	2,1	2,1	95,8
74	2	4,2	4,2	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic 20

Adapun gambar histogram variabel penggunaan gadget (X) peserta didik SDN 17 Barru dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1. Histogram Variabel Penggunaan Gadget (X)

Selanjutnya hasil perhitungan data variabel penggunaan gadget di atas diolah ke dalam distribusi frekuensi bergolong untuk mendeskripsikan (menggambarkan) penyajian dan pemetaan data hasil penelitian dan penyebaran skor tingkat penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru melalui tabel distribusi frekuensi bergolong dengan menggunakan rumus skala interval Guildford yaitu:

$$i = \frac{r + 1}{k}$$

$$i = \frac{74 - 44 + 1}{5}$$

$$i = 6,2 = 6$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jumlah kelas interval sebanyak 5 dan lebar kelas interval sebanyak 6, sehingga diperoleh tabel distribusi frekuensi bergolong seperti di bawah ini:

Tabel 4.3. Distribusi Kategori Penggunaan Gadget Peserta Didik SDN 17 Barru

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	44 – 50	Sangat Rendah	9	19
2	51 – 57	Rendah	10	21
3	58 – 64	Sedang	6	12,5
4	65 – 71	Tinggi	20	41,5
5	72 – 78	Sangat Tinggi	3	6
Jumlah			48	100

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 48 responden peserta didik yang memberikan jawaban (mengisi angket) mengenai penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru yang menunjukkan bahwa terdapat 19 responden (40%) memperoleh skor dibawah nilai rata-rata yang bervariasi antara interval kelas 44 – 57 artinya penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru di bawah kategori sedang (rendah dan sangat rendah), dan terdapat 6 responden (12,5%) memperoleh skor di sekitar nilai rata-rata yang bervariasi antara interval kelas 58 – 64 artinya penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru termasuk kategori sedang, serta terdapat 23 responden (47,5%) memperoleh skor di atas nilai rata-rata yang bervariasi antara interval kelas 65 – 78 artinya penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru di atas kategori sedang (tinggi dan sangat tinggi).

Gambaran tingkat penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru dapat diungkapkan melalui pengukuran instrumen angket penelitian yang disebarakan kepada 48 responden. Kemudian menghitung angka persentase variabel untuk

mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap variabel penggunaan gadget (X). Hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden dikonsultasikan dengan tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor guna menentukan kuat lemahnya atau tinggi rendahnya variabel penelitian ini.

Untuk mengetahui tinggi rendahnya kecenderungan jawaban responden terhadap variabel penggunaan gadget (X) peserta didik SDN 17 Barru ditentukan oleh angka persentase, yaitu jumlah skor hasil pengumpulan data (X_i/sum) = sebesar 2.901, nilai ini diperoleh dari hasil pengolahan data penggunaan gadget peserta didik, dan jumlah skor ideal/maksimal (S_{it}) adalah (skor tertinggi setiap item = 4) x (jumlah item = 20) x (jumlah responden = 48) sama dengan 3.840. Selanjutnya dihitung angka persentase untuk mengetahui tinggi rendahnya variabel penggunaan gadget (X) yaitu:

$$AP = \frac{X_i}{S_{it}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{2.901}{3.840} \times 100\%$$

$$AP = 76\%$$

Hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor yang telah ditetapkan, maka dapat dijelaskan bahwa gambaran hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden terhadap penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru dengan angka persentase sebesar 76% adalah tergolong tingkat kategori **kuat** atau **tinggi**.

2. Analisis Deskriptif Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru (Y)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif skor total variabel akhlak peserta didik (Y) SDN 17 Barru yang berjumlah 48 responden, diperoleh skor rata-rata (mean) sebesar 60,21, nilai letak (median) 60,50, modus 60, standar deviasi 7,366, skor

minimum 43, skor maksimum sebesar 72, dan sum 2.890. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4. Analisis Deskriptif Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)

	Valid	Missing
N	48	0
Mean	60,21	
Std. Error of Mean	1,063	
Median	60,50	
Mode	60	
Std. Deviation	7,366	
Variance	54,254	
Range	29	
Minimum	43	
Maximum	72	
Sum	2890	

Adapun tabel distribusi frekuensi variabel akhlak peserta didik (Y) SDN 17 Barru dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)

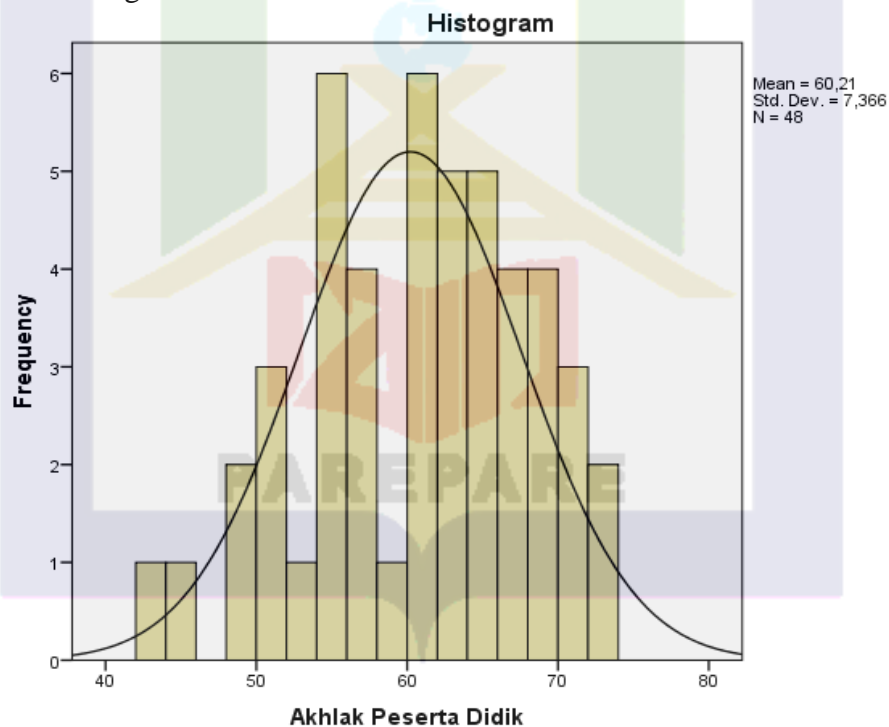
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	43	1	2,1	2,1
	45	1	2,1	4,2
	48	1	2,1	6,3
	49	1	2,1	8,3
	50	1	2,1	10,4
	51	2	4,2	14,6
	52	1	2,1	16,7
	54	3	6,3	22,9
	55	3	6,3	29,2
	56	3	6,3	35,4
	57	1	2,1	37,5
	59	1	2,1	39,6
	60	5	10,4	50,0
	61	1	2,1	52,1
	62	3	6,3	58,3
	63	2	4,2	62,5
	64	3	6,3	68,8

Lanjutan Tabel 4.5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65	2	4,2	4,2	72,9
66	3	6,3	6,3	79,2
67	1	2,1	2,1	81,3
68	2	4,2	4,2	85,4
69	2	4,2	4,2	89,6
70	1	2,1	2,1	91,7
71	2	4,2	4,2	95,8
72	2	4,2	4,2	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic 20

Adapun gambar histogram variabel akhlak peserta didik (Y) SDN 17 Barru dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.2. Histogram Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)

Selanjutnya hasil perhitungan data variabel akhlak peserta didik di atas diolah ke dalam distribusi frekuensi bergolong untuk mendeskripsikan (menggambarkan)

penyajian dan pemetaan data hasil penelitian dan penyebaran skor akhlak peserta didik SDN 17 Barru melalui tabel distribusi frekuensi bergolong dengan menggunakan rumus skala interval Guildford yaitu:

$$i = \frac{r + 1}{k}$$

$$i = \frac{72 - 43 + 1}{5}$$

$$i = 6$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa jumlah kelas interval sebanyak 5 dan lebar kelas interval sebanyak 6, sehingga diperoleh tabel distribusi frekuensi bergolong seperti di bawah ini:

Tabel 4.6. Distribusi Kategori Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	43 – 49	Sangat Rendah	4	8,3
2	50 – 56	Rendah	13	27,1
3	57 – 63	Sedang	13	27,1
4	64 – 70	Tinggi	14	29,2
5	71 – 77	Sangat Tinggi	4	8,3
Jumlah			48	100

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 48 responden peserta didik yang memberikan jawaban (mengisi angket) mengenai akhlak peserta didik SDN 17 Barru yang menunjukkan bahwa terdapat 17 responden (35,4%) memperoleh skor dibawah nilai rata-rata yang bervariasi antara interval kelas 43 – 56 artinya akhlak peserta didik SDN 17 Barru di bawah kategori sedang (rendah dan sangat rendah), dan terdapat 13 responden (27,1%) memperoleh skor di sekitar nilai rata-rata yang bervariasi antara interval kelas 57 – 63 artinya akhlak peserta didik SDN 17 Barru termasuk kategori sedang, serta terdapat 18 responden (37,5%) memperoleh skor di

atas nilai rata-rata yang bervariasi antara interval kelas 66 – 79 artinya akhlak peserta didik SDN 17 Barru di atas kategori sedang (tinggi dan sangat tinggi).

Gambaran akhlak peserta didik SDN 17 Barru dapat dijelaskan melalui pengukuran instrumen angket penelitian yang disebarakan kepada 48 responden. Kemudian menghitung angka persentase variabel untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap variabel akhlak peserta didik (Y). Hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden dikonsultasikan dengan tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor guna menentukan kuat lemahnya atau tinggi rendahnya variabel penelitian ini.

Untuk mengetahui tinggi rendahnya kecenderungan jawaban responden terhadap variabel akhlak peserta didik (Y) SDN 17 Barru ditentukan oleh angka persentase, yaitu jumlah skor hasil pengumpulan data (X_i/sum) = sebesar 2.890, nilai ini diperoleh dari hasil pengolahan data akhlak peserta didik, dan jumlah skor ideal/maksimal (S_{it}) adalah (skor tertinggi setiap item = 4) x (jumlah item = 18) x (jumlah responden = 48) sama dengan 3.456. Selanjutnya dihitung angka persentase untuk mengetahui kuat lemahnya variabel akhlak peserta didik (Y) yaitu:

$$AP = \frac{X_i}{S_{it}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{2.890}{3.456} \times 100\%$$

$$AP = 84\%$$

Hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor yang telah ditetapkan, maka dapat dijelaskan bahwa gambaran hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru dengan angka persentase sebesar 84% adalah tergolong tingkat kategori **sangat kuat** atau **sangat tinggi**.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi IBM SPSS *Statistics 20* dengan kaidah pengujian yaitu: jika probabilitas (sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Namun jika probabilitas (sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		48
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5,66156443
Most Extreme Differences	Absolute	,096
	Positive	,075
	Negative	-,096
Kolmogorov-Smirnov Z		,666
Asymp. Sig. (2-tailed)		,768

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,768 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual variabel berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel terikat yaitu akhlak peserta didik (Y) dan variabel bebas yaitu penggunaan gadget (X) mempunyai hubungan linear. Uji linearitas dilakukan dengan kriteria pengujian yaitu: jika nilai *sig.deviation from linearity* $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah linear. Jika nilai *sig.deviation from linearity* $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah tidak linear.

Tabel 4.8. Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			1899,905	22	86,359	3,321	,002
Akhlak Peserta Didik * Penggunaan Gadget	Between Groups	Linearity	1043,411	1	1043,411	40,130	000
		Deviation from Linearity	856,494	21	40,785	1,569	0,140
	Within Groups		650,012	25	26,000		
Total			2549,917	47			

Berdasarkan uji linearitas pada tabel di atas, diperoleh nilai sig. *deviation from linearity* 0,140 > 0,05, artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan gadget (X) dengan variabel akhlak peserta didik (Y).

3. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

Uji signifikansi korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel *independen* (X) terhadap variabel *dependen* (Y). Dalam hal ini, variabel *independen* adalah penggunaan gadget (X), adapun variabel *dependen* adalah akhlak peserta didik (Y). Uji signifikan koefisien korelasi diperoleh dari tabel *Correlations* pada *software IBM SPSS Statistic 20* dengan kriteria pengujian yaitu: jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka berkorelasi atau ada hubungan, adapun jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada hubungan secara signifikan.

Tabel 4.9. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

		Penggunaan Gadget	Akhlak Peserta Didik
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	,640**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	48	48
Akhlak Peserta Didik	Pearson Correlation	,640**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	48	48

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

Berdasarkan tabel uji signifikansi koefisien korelasi di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian variabel X dan variabel Y memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan. Adapun tingkat kekuatan hubungan antar variabel diperoleh nilai *pearson correlation* sebesar 0,640 maka dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara penggunaan gadget (X) terhadap akhlak peserta didik (Y) memiliki hubungan yang kuat. Hal ini sesuai dengan klasifikasi nilai koefisien korelasi yang terdapat pada tabel 3.9 sebelumnya.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui kebenaran hipotesis berdasarkan data yang telah diperoleh dari sampel penelitian karena pada dasarnya hipotesis merupakan pernyataan yang masih lemah kebenarannya atau dugaan yang sifatnya sementara. Pada penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang dirumuskan dan masing-masing hipotesis akan diuji kebenarannya. Pengujian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Hipotesis Deskriptif

a. Penggunaan Gadget Peserta Didik SDN 17 Barru (X)

Hipotesis deskriptif pada penggunaan gadget yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

$$H_0 : \mu \leq 75\%$$

$$H_1 : \mu > 75\%$$

Hipotesis deskriptif tersebut diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan IBM SPSS *Statistic* 20. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8. Uji Hipotesis Deskriptif Variabel X

One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Penggunaan Gadget	-11,162	47	,000	-14,563	-17,19	-11,94

Berdasarkan output tabel *one-sample test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, intensitas penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru lebih tinggi 75% dari yang diharapkan. Penentuan kategori dari skor variabel penggunaan gadget menggunakan kriteria persentase berdasarkan tabel 3.8 sebelumnya.

Skor total variabel penggunaan gadget yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah 2901, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 48 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 48 = 3.840$. Sehingga variabel penggunaan gadget adalah $2901 : 3.840 = 0,76$ atau 76% dari kriterium yang ditetapkan.

Berdasarkan kriteria yang diharapkan dan melihat hasil perhitungan nilai persentase variabel penggunaan gadget (X) yaitu 76% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru termasuk kategori **tinggi** karena berada pada persentase 60% - 79,99%.

b. Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru (Y)

Hipotesis deskriptif pada variabel akhlak peserta didik yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

$$H_0 : \mu \leq 75\%$$

$$H_1 : \mu > 75\%$$

Hipotesis deskriptif tersebut diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan software IBM SPSS *Statistic* 20. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9. Uji Hipotesis Deskriptif Variabel Y

	One-Sample Test					
	Test Value = 75					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Lower					Upper	
Akhlak Peserta Didik	-13,913	47	,000	-14,792	-16,93	-12,65

Berdasarkan output tabel *one-sample test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, akhlak peserta didik SDN 17 Barru lebih tinggi 75% dari yang diharapkan. Penentuan kategori dari skor variabel akhlak peserta didik menggunakan kriteria persentase berdasarkan tabel 3.8 sebelumnya.

Skor total variabel akhlak peserta didik yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah 2890, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah $18 \times 4 = 72$, karena jumlah responden 48 orang, maka skor kriterium adalah $72 \times 48 = 3.456$. Sehingga variabel akhlak peserta didik adalah $2890 : 3.456 = 0,84$ atau 84% dari kriterium yang ditetapkan.

Berdasarkan kriteria yang diharapkan dan melihat hasil perhitungan nilai persentase variabel akhlak peserta didik yaitu 84% maka dapat disimpulkan bahwa

akhlak peserta didik di SDN 17 Barru termasuk kategori **sangat tinggi** karena berada pada persentase 80% - 100%.

2. Uji Hipotesis Asosiatif

Hipotesis asosiatif diajukan pada penelitian ini ialah seberapa besar pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut.

$$H_0 : \beta = 0$$

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Hipotesis tersebut akan diuji menggunakan uji F dengan bantuan IBM SPSS *Statistic 20*. Adapun hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10. Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1043,411	1	1043,411	31,860	,000 ^b
	Residual	1506,506	46	32,750		
	Total	2549,917	47			

a. Dependent Variable: Akhlak Peserta Didik

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 yang lebih kecil dari pada 0,05, sehingga dinyatakan bahwa H_1 diterima H_0 ditolak, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru.

Setelah mengetahui terdapat hubungan, maka dilakukan analisis regresi sederhana guna mengevaluasi pengaruh antara variabel X dan Y. Persamaan regresi

linear sederhana dengan terlebih dahulu mengambil data yang diperlukan sebagaimana pada tabel *Coefficients* berikut.

Tabel 4.11. Coefficients

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	28,703	5,642		5,087	,000
1 Penggunaan Gadget	,521	,092	,640	5,644	,000

a. Dependent Variable: Akhlak Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai $\alpha = 28,703$ dan $\beta = 0,521$. Apabila disubstitusi ke dalam persamaan $Y = \alpha + \beta X$, maka hasilnya sebagai berikut.

$$Y = 28,703 + 0,521 X$$

Persamaan regresi linear sederhana di atas dapat digambarkan sebagai berikut.

- $\alpha = 28,703$ memiliki nilai positif yang menunjukkan pengaruh positif variabel X.
- $\beta = 0,521$ merupakan nilai koefisien regresi variabel X terhadap Y, artinya apabila variabel X mengalami kenaikan satu satuan maka variabel Y akan mengalami kenaikan sebesar 0,521.

Untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh variabel X terhadap Y menggunakan rumus koefisien determinasi dengan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 4.12 Uji Koefisien Determinasi

Model	Model Summary ^b			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,640 ^a	0,409	0,396	5,723

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Akhlak Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas, nilai koefisien determinasi ditunjukkan pada nilai r *square* sebesar 0,409 yang terletak antara 0,40 – 0,599. Hal ini berarti bahwa kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah 0,409 yang jika disubstitusikan ke dalam rumus koefisien determinasi $KD = (r)^2 \times 100\%$ maka koefisien determinasinya sebesar 40,9% yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (akhlak peserta didik) adalah sebesar 40,9% dan sisanya 59,1% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Barru dengan objek penelitian adalah peserta didik SDN 17 Barru dengan jumlah populasi 48 peserta didik dengan menggunakan kriteria pemilihan sampelnya juga sebanyak 48 peserta didik. Jumlah sampel yang telah ditetapkan dipilih dengan menggunakan teknik sampling pada penelitian ini yaitu total sampling yakni sampel yang digunakan adalah semua dari populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi yang ingin diteliti kurang dari 100 orang. Adapun teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi yang berfungsi sebagai penyesuaian antara penelitian dengan keadaan lapangan, adapun angket atau kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data variabel penggunaan gadget (X) dan akhlak peserta didik (Y).

Setelah diadakan pengumpulan data dari kedua variabel, selanjutnya data-data tersebut dilakukan uji persyaratan analisis yakni uji normalitas yang tujuannya untuk melihat nilai residual variabel berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji linearitas bertujuan untuk melihat apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak linear, dan uji signifikansi korelasi bertujuan untuk melihat arah hubungan serta

signifikansi antara variabel X dan Y. Setelah dilakukan uji persyaratan analisis dan memenuhi kriteria pengujian maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian.

Sebelum melakukan teknik analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai persyaratan dalam melakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,768 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual variabel berdistribusi normal. Adapun uji linearitas diperoleh nilai diperoleh nilai sig. *deviation from linearity* variabel penggunaan gadget (X) sebesar $0,140 > 0,05$ artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan gadget (X) dengan variabel akhlak peserta didik (Y).

Berdasarkan pengujian analisis data, telah diperoleh nilai pada masing-masing variabel. Peneliti akan menguraikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan pedoman penelitian yang digunakan, yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget Peserta Didik SDN 17 Barru

Penggunaan gadget memiliki beragam manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat hampir semua orang tertarik ingin menggunakannya. Baik dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua. Gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi, media belajar serta media hiburan.⁷²

Fitur gadget yang sangat lengkap dan menarik membuat anak merasa nyaman dalam menggunakannya setiap hari. Melihat banyaknya dampak yang diperoleh dari penggunaan gadget, diperlukan pengawasan lebih pada anak yang menggunakan gadget. Selain itu, durasi dalam menggunakan gadget sangat penting untuk

⁷²Zuli Dwi Rahmawati, "Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak", *Studi Pendidikan Islam, Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan*, 3.1 (2020).

diperhatikan agar waktu yang dimiliki tidak sepenuhnya digunakan hanya untuk bermain gadget.

Hasil pengolahan dan perhitungan data melalui program SPSS menunjukkan bahwa gambaran penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru dapat diketahui melalui perolehan nilai mean atau nilai rata-rata sebesar 60,44. Dan hasil perhitungan angka persentase kecenderungan jawaban 48 responden terhadap variabel penggunaan gadget dengan perolehan angka persentase sebesar 76%. Angka ini menunjukkan tingkat penggunaan gadget peserta didik termasuk dalam kategori kuat atau tinggi. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden mengenai pernyataan angket yang disebar.

Peserta didik menggunakan gadget setiap hari sebagai sarana belajar seperti untuk membuka dan mencari materi pelajaran, hal tersebut membuat peserta didik akan lebih mudah mendapatkan informasi serta menambah ilmu pengetahuan. Selain itu digunakan sebagai media komunikasi baik dengan keluarga ataupun teman. Sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Syahyuddin, bahwa dampak positif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget apabila digunakan dengan baik dan sesuai diantaranya adalah menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi, serta dapat menyimpan materi pelajaran.⁷³

Berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh gadget membuat penggunaannya seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan.⁷⁴ Peserta didik menggunakan gadget untuk membuka aplikasi permainan dan media sosial. Banyaknya fitur dalam gadget, membuat peserta didik tertarik untuk mencobanya.

⁷³Syahyuddin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa", *Kehumasan*, 2.1 (2019).

⁷⁴Dalilah, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat" (Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan: Jakarta, 2019).

Sehingga hal ini membuat sebagian anak lebih condong bermain gadget dibanding bermain dengan temannya. Pernyataan tersebut tentunya merupakan dampak negatif dalam menggunakan gadget. Sejalan dengan teori yang dikatakan Iswidharmanjaya, bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget adalah menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri.⁷⁵

Berdasarkan observasi di lapangan, dari 25 orang tua peserta didik seluruhnya mengizinkan atau membebaskan anaknya untuk menggunakan gadget setiap hari. Hal tersebut merupakan salah satu faktor penggunaan gadget termasuk dalam kategori tinggi.

2. Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru

Akhlak merupakan suatu perbuatan baik dan buruk atau tindakan yang dilakukan dengan spontan dan tanpa memerlukan pemikiran serta pertimbangan karena sudah menjadi kebiasaan. Terbentuknya akhlak pada setiap individu dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari naluri, kebiasaan, kehendak serta hati nurani. Adapun faktor eksternal yaitu penggunaan gadget dan faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah serta masyarakat⁷⁶

Hasil pengolahan dan perhitungan data melalui program SPSS menunjukkan bahwa gambaran akhlak peserta didik SDN 17 Barru dapat diketahui melalui perolehan nilai mean atau nilai rata-rata sebesar 60,21. Dan hasil perhitungan angka persentase kecenderungan jawaban 48 responden terhadap variabel akhlak dengan perolehan angka persentase sebesar 84%. Angka ini menunjukkan bahwa akhlak

⁷⁵Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014).

⁷⁶Hamzah Ya'qub, *Etika Islam Pembina Akhlaqulkarimah* (Bandung: Diponegoro, 1993).

peserta didik termasuk dalam kategori sangat kuat atau sangat tinggi. Ini dibuktikan dengan tingkah laku atau perbuatan baik dan positif peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya. Seperti bergaul atau berteman tanpa melihat fisik (kekurangan), hal tersebut merupakan salah satu penerapan akhlak terpuji yaitu rendah hati atau *tawadhu*'. Selain itu, akhlak terpuji lainnya yang dominan dimiliki peserta didik dalam kesehariannya yaitu saling memaafkan kesalahan, saling tolong-menolong dalam kesusahan, saling menghormati serta tekun mendoakan kebaikan untuk orang tua dan guru.

Diketahui bahwa akhlak terbagi menjadi dua, yaitu akhlak terpuji dan akhlak tercela.⁷⁷ Berdasarkan pengamatan di lapangan, akhlak terpuji pada peserta didik lebih dominan dibanding akhlak tercela. Hal ini dilihat dari sifat kasih sayang dan rendah hati yang dimiliki peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya seperti pada teman, guru serta orang tua.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru

Pengaruh penggunaan gadget berdasarkan hasil pengujian asosiatif, diperoleh hasil bahwa ditemukan hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang memiliki makna bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan tingkat hubungan antara kedua variabel dikategorikan terbilang kuat 0,625, terletak antara 0,60 – 0,799.

⁷⁷Aminuddin, *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Graha Ilmu, 2006).

Hasil uji asosiatif nilai r square atau r^2 adalah 0,409 yang terletak antara 0,40 – 0,599, maka disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh sedang terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru yakni sebesar 40,9%, sedangkan sisanya $100\% - 40,9\% = 59,1\%$ dipengaruhi oleh faktor lainnya atau faktor yang tidak diteliti oleh peneliti.

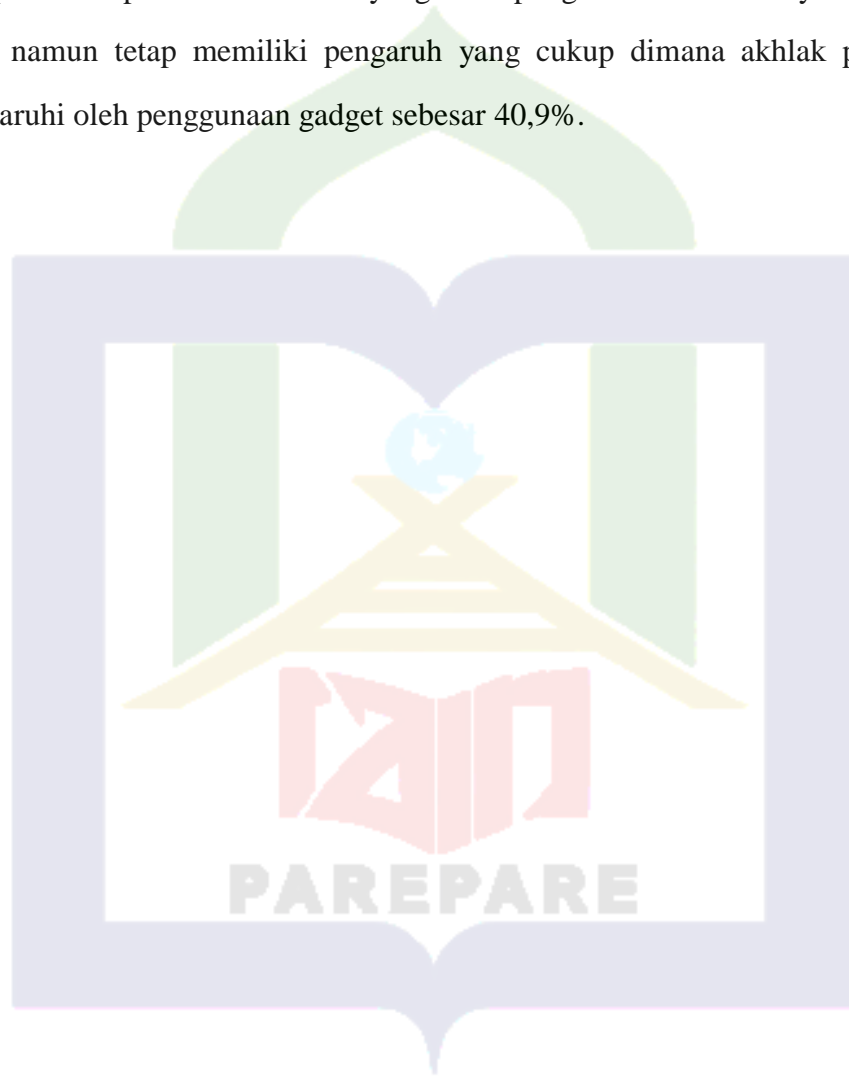
Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Denak Sintia Rahmawati ditemukan adanya pengaruh positif dan negatif gadget dalam pembentukan karakter anak, yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari dan berkomunikasi dengan anaknya. Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua saat anak bermain dengan gadget, dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang ditimbulkan gadget terhadap tumbuh kembang anak.

Dalam penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nurul Pangesty menunjukkan bahwa terdapat hubungan pengaruh *handphone* dengan akhlak siswa dalam kategori kuat, dengan menggunakan hasil interpretasi nilai r_{xy} sebesar 0,610 yang terletak di antara 0,60 – 0,799 dengan interpretasi korelasi kuat. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Riska Ardia Nova menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif dan negatif terhadap akhlak. Dampak positif yang terlihat diantaranya yaitu menambah wawasan dan memudahkan dalam mencari informasi dari luar. Sedangkan dampak negatifnya yaitu menghabiskan waktu, merosotnya moral dan akhlak, berkurangnya kepatuhan kepada orang tua.

Hasil penelitian tersebut sama-sama menemukan adanya pengaruh secara signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik. Temuan penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Hamzah Ya'qub bahwa penggunaan

gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbentuknya akhlak individu.

Penggunaan gadget berpengaruh terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Meskipun terdapat variabel lain yang mempengaruhi terbentuknya akhlak yaitu 59,1% namun tetap memiliki pengaruh yang cukup dimana akhlak peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan gadget sebesar 40,9%.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis yang diuraikan pada skripsi yang membahas mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru, dapat ditarik kesimpulan:

1. Penggunaan gadget peserta didik SDN 17 Barru termasuk dalam kategori “tinggi” dengan menganalisis angket yang telah dibagikan kepada 48 responden. Hasil perhitungan angka persentase kecenderungan jawaban responden terhadap variabel sebesar 76%. Persentase 76% ini termasuk dalam kategori tinggi.
2. Akhlak peserta didik SDN 17 Barru termasuk dalam kategori “sangat tinggi” dengan menganalisis angket yang telah dibagikan kepada 48 responden. Hasil perhitungan angka persentase kecenderungan jawaban responden terhadap variabel sebesar 84%. Persentase 84% ini termasuk dalam kategori sangat tinggi.
3. Terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Hal ini dapat dilihat pada nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap akhlak peserta didik SDN 17 Barru. Akhlak peserta didik dipengaruhi sebesar 40,9% oleh penggunaan gadget sedangkan sisanya $100\% - 40,9\% = 59,1\%$ dipengaruhi oleh faktor lainnya atau faktor yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yaitu:

1. Bagi pendidik khususnya orang tua dan guru, melihat hasil penelitian menunjukkan penggunaan gadget berada pada kategori tinggi diharapkan agar tetap mengawasi dan mendampingi peserta didik dalam menggunakan gadget dengan baik, serta memperhatikan dan mengatur jadwal peserta didik dalam penggunaan gadget agar intensitas penggunaan gadget dapat berkurang.
2. Bagi peserta didik, meskipun hasil penelitian menunjukkan akhlak peserta didik SDN 17 Barru mencapai pada kategori sangat tinggi, namun sebagai saran akan lebih baik jika akhlak baiknya tetap dipertahankan dan ditingkatkan lagi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dapat menjadikan bahan referensi atau informasi serta pembandingan dalam penelitian di masa yang akan datang dan diharapkan untuk mencari serta membaca referensi lain lebih banyak lagi sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan baru.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Abdullah, M. Yatimin. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2007.

Abdurrahman, Muhammad. *Akhlak: Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.

Afriantoni. *Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda: Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki Bediuzzaman Said Nursi*. Yogyakarta: Budi Utama, 2015.

Ahmadi, Wahid. *Risalah Akhlak Panduan Perilaku Muslim Modern*. Solo: Era Intermedia, 2004.

Alim, Muhamad. *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.

Aminuddin. *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Graha Ilmu, 2006.

Anwar, Rosihin. *Akhlak Tasawuf*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.

Ardani, Moh. *Akhlak Tasawuf*. Cet. 2. PT. Mitra Cahaya Utama, 2005.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Azis, Aminah. "Pendidikan Akhlak Dalam Upaya Membina Keribadian Siswa MAN 2 Pare", *Kuriositas Edisi VII* Vol. 2 (2014).

Dalilah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat". Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan: Jakarta.

Departemen Agama Republik Indonesia. 2005. *Al Quran Dan Terjemahnya*. Jakarta: CV Penerbit Al Jumanatu 'Ali.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Direktorat Pendidikan Madrasah. 2015. *Akidah Akhlak MTs*. Jakarta: Direktorat

- Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Ekosusilo, Madyo. *Monograf Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. (Jawa Tengah: Lekeisha (anggota IKAP No.18/JTE/2019), 2021).
- Fiati, Rina. 2015. “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-muntaha Cebongan Salatiga”. Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Cirebon.
- Hamid, Abdul. “Metode Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak”, *Pendidikan Agama Islam*, 4.2 (2016).
- Hapsari, Sayidati dan Lucky Rachmawati. “Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan”, *Pendidikan*, 6.2 (2018).
- Husna, Puji Asmaul. “Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017).
- Irawan, Jaka dan Leni Armayati. “Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja”, *An-Nafs*, 8.2 (2013).
- Iswidharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia 2014.
- Jamhari, Mohammad, dkk. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran”, *E-JIP BIOL* 5.1 (2017).
- Juditha, Christiany. “Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar”, *Penelitian IPTEKKOM*, 13.1 (2011).
- Krisnanto, Paulinus Deny dan Siti Fadlilah. “Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak Kanak Yogyakarta”, *Keperawatan Muhammadiyah*, 4.2 (2019).
- Kuncoro, Eri. *Life On Blackberry*. Yogyakarta: Galangpress Media Utama, 2009.
- Lailiyah, Nurul dan Riyadhhotul Badi’ah. “Problematikan Pembentukan Karakter

- Islami Peserta Didik Di MTS Islamiyah Bulurejo Damarwulan Kepung Kediri”, *Studi Pendidikan Islam*, 2.1 (2019).
- LN, Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung, 2008.
- Marpaung, Junierissa. “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan”, *Kopasta, Universitas Riau Kepulauan*, 5.2 (2018).
- Mauliza, Cut Mina. 2011. “Dampak Penggunaan Handphone dalam Proses Belajar Mengajar Siswa di SMP Muhammadiyah Banda Aceh”. Skripsi Sarjana; Institut Islam Negeri Ar-Raniry: Banda Aceh.
- Munawar, Muniroh and Nia Lailin Nisfah. “The Effect of Assertive Discipline on Early-Aged Children's Gadget Addiction.” *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2019. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>.
- Mustopa, M. “Pembentukan Akhlak Islami dalam Berbagai Perspektif”, *Yaqzhan*, 3.1 (2017).
- Nasharuddin. *Akhlak: Ciri manusia Paripurna*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Noormiyanto, Faiz. “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”, *Elementary School*, 5.1 2018.
- Nova, Riska Ardia. 2019. “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue”. Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Banda Aceh.
- Nurhayati. “Akhlak Dan Hubungannya Dengan Aqidah Dalam Islam”, *Mudarrisuna*, 4.2 (2014).
- Raco, Jozef. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2018.
- Rahmalina, Reny. “Effect of Use of Mobile Technology and Foreign Culture Against Morale Students”, *International Journal of Research in Engineering, IT and Social Sciences*, 8.7 (2018).
- Rahmawati, Denak Sintia. 2018. “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)”. Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu

- Agama Islam: Yogyakarta.
- Rahmawati, Zuli Dwi. “Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak”, *Studi Pendidikan Islam*, 3.1 (2020).
- Rasdianti. 2020. “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Membaca Ayat Suci Al-Qur’an Peserta Didik Pada Kelas X MIA Khusus SMA Negeri 4 Wajo Kab. Wajo”. Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah: Parepare.
- Riduwan dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Cet. IV. Bandung: Alfabeta.
- Ritonga, Rahman. *Akhlaq: Merakit Hubungan Dengan Sesama Manusia*. Bukit Tinggi: Amelia Surabaya, 2005.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kualitataif*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- SDM Kominfo, Balitbang. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa, 2018.
- Siregar, Shofiyon. *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitaitif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif di Lengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana, 2013.
- . *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Subando, Joko. *Teknik Analisis Data Kuantitatif Teori dan Aplikasi SPSS*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. 28. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. XV. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suhana, Mildayani. “Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development.” *Advances in Social Science, Education and Humanities*

Research, Vol. 169 (2017).

Susetyo, Budi. *Statistik Untuk Analisis Data Penelitian*. PT. Rafika Aditama, 2010.

Sutanto, Brigitta Carla. 2014. “Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Waktu Bersosialisasi dan Bermain Anak Usia 6-10 Tahun”. Skripsi Sarjana; Fakultas Seni dan Desain: Surabaya.

Syahyuddin. “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa”, *Kehumasan*, 2.1 (2019).

Syamhudi, M. Hasyim. *Akhlaq Tasawuf*. Malang: Madani Mendia, 2015.

Thalib, Muh. Dahlan. *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional & Spiritual*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.

Web, Tafsir. “Tafsir Al-Mukhtashar/Markaz Tafsir Riyadh, dibawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid (Imam Masjidil Haram)”. <https://tafsrweb.com/12921-surat-al-bayyinah-ayat-5.html> (diakses pada tanggal 1 Juni 2023).

Wibowo, Arief. “Berbagai Hal Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak”, *Suhuf*, 28.1 (2016).

Wijanarko, Jarot dan Esther Setiawati. 2016. *Ayah baik - ibu baik : parenting era digital pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Ya'qub, Hamzah. *Etika Islam Pembina Akhlaqulkarimah*. Bandung: Diponegoro, 1993.

Zahro, Afif Fatimatuz. 2015. “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga”. Skripsi Sarjana; Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan: Semarang.

Zubair, Muhammad Kamal, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.

Zuriah, Nurul. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perpektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.



LAMPIRAN

PAREPARE

Lampiran 1. Angket Penelitian Sebelum Uji Coba

1. Penggunaan Gadget (X)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya berbagi kabar dengan keluarga dan teman melalui aplikasi <i>WhatsApp</i> .				
2	Saya membuka internet untuk mencari materi pelajaran.				
3	Saya menambah teman/kenalan melalui aplikasi <i>WhatsApp</i> dan <i>Instagram</i> .				
4	Saya menyimpan materi pelajaran pada gadget.				
5	Saya menonton video ceramah Islam pada aplikasi <i>youtube</i> dan <i>tiktok</i> .				
6	Saya melalaikan perintah orang tua ketika menggunakan gadget.				
7	Saya lebih menyukai aplikasi permainan dibanding aplikasi sarana belajar di gadget.				
8	Saya lupa mengerjakan tugas saat bermain <i>game</i> .				
9	Saya menunda mengerjakan tugas ketika bermain <i>game</i> dan <i>tiktok</i> .				
10	Saya lebih memilih menonton berita artis idola di <i>youtube</i> daripada bermain dengan teman.				
11	Saya menggunakan gadget kurang dari tiga jam dalam sehari.				
12	Saya menggunakan gadget tiga jam dalam sehari.				
13	Saya menggunakan gadget jika ada keperluan penting.				
14	Saya tidak membatasi waktu dalam menggunakan gadget.				
15	Saya menggunakan gadget sampai larut malam.				
16	Saya menggunakan gadget lebih dari tiga jam dalam sehari.				
17	Dengan menggunakan gadget saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman mengenai tugas kelompok.				
19	Dengan menggunakan gadget ilmu pengetahuan agama saya bertambah.				
20	Dengan menggunakan gadget saya lebih mudah mengakses materi pembelajaran.				

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
21	Saya merasa risih apabila orang sekitar menanyakan masalah pribadi.				
22	Saya merasa gadget lebih menarik daripada bermain dengan teman.				
23	Saya merasa risih saat ada seseorang yang mengganggu ketika bermain gadget.				
24	Saya tidur lebih lambat ketika menggunakan gadget.				
25	Bermain gadget sampai larut malam membuat saya mengantuk di sekolah.				

2. Akhlak Peserta Didik (Y)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya bergaul dan berteman tanpa melihat fisik (kekurangan).				
2	Saya tidak suka berteman dengan orang pendiam.				
3	Saya menerima saran dan kritikan dari teman.				
4	Ketika mendengar kabar buruk, saya tidak buru-buru menghakimi teman dengan menceritakannya kepada orang lain sebab meyakini apa yang kita dengar belum tentu kebenaran atas diri orang tersebut.				
5	Ketika saya berdoa kepada Allah, saya kurang yakin bahwa doanya akan terwujud.				
6	Saya tidak berputus asa ketika menerima cobaan dari Allah swt.				
7	Saya tidak mencuri alat tulis teman di sekolah.				
8	Saya menilai teman berdasarkan cerita orang lain.				
9	Saya menyontek ketika mengerjakan soal ulangan.				
10	Saya tidak berbohong kepada guru jika belum atau lupa mengerjakan tugas (PR).				
11	Saya kurang menjaga dengan baik buku yang dipinjam dari teman.				
12	Saya menepati janji ketika saya berjanji kepada orang lain.				
13	Saya tidak membantu orang tua ketika memerlukan bantuan.				

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
14	Saya mengembalikan barang yang dipinjam.				
15	Saya membantu teman yang sedang kesusahan.				
16	Saya mengejek teman yang sedang berada dalam kesulitan atau musibah.				
17	Saya memendam kesalahan orang lain.				
18	Saya segera memaafkan teman yang meminta maaf.				
19	Saya tidak mendengar nasihat orang tua dan guru.				
20	Saya melaksanakan nasihat sertaperintah orang tua dan guru.				
21	Saya tidak menaati perintah orang tua.				
22	Saya menggunakan bahasa yang lemah lembut kepada orang tua.				
23	Saya berbicara kasar kepada orang tua dan guru.				
24	Saya senantiasa mendoakan kebaikan untuk orang tua dan guru.				
25	Saya tidak berpamitan kepada orang tua ketika hendak bepergian.				

Lampiran 2. Tabulasi Angket Variabel Penggunaan Gadget (X)

Responde n	Penggunaan Gadget (X)																									Tota l X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	4	2	3	3	4	4	4	4	4	1	1	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	83
2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	1	3	3	4	4	4	3	4	1	3	4	4	80
3	4	4	1	1	4	1	4	4	3	4	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	77	
4	4	3	1	2	3	2	4	1	1	4	2	2	1	1	2	3	2	2	2	1	3	4	3	1	1	55
5	4	3	2	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	83
6	2	3	3	2	4	4	4	3	3	2	1	1	3	1	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	76
7	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	1	3	2	4	4	2	3	2	1	4	1	4	57
8	2	2	4	1	2	4	1	1	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	77	
9	4	4	1	1	2	4	2	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	79
10	3	2	2	2	1	2	4	3	4	4	1	1	2	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	74
11	2	4	1	4	3	1	3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	79
12	3	2	2	3	2	4	3	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	4	80
13	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	85
14	3	2	4	1	2	4	4	4	3	4	4	1	2	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	81
15	3	4	2	4	2	4	4	4	4	3	1	1	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	82
16	2	2	1	3	3	3	3	4	3	4	1	1	1	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	70
17	3	2	2	1	3	1	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	79
18	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	84
19	4	2	1	3	2	1	4	4	3	1	3	3	1	4	4	1	2	2	4	3	3	1	3	1	1	61
20	2	1	1	3	3	4	2	3	3	4	4	2	2	3	1	3	2	3	2	3	4	1	3	2	3	64

Responden	Penggunaan Gadget (X)																									Total X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
21	4	3	2	3	3	1	4	4	4	3	3	3	4	2	2	1	4	3	3	4	2	3	2	2	2	71
22	4	3	2	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	81
23	4	3	1	3	4	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	4	3	3	2	1	2	3	2	69
24	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	4	1	1	3	2	4	4	4	1	3	1	1	3	68
25	4	4	4	4	4	3	1	1	1	4	4	4	2	1	3	1	4	4	4	4	1	1	1	1	1	66
26	2	4	4	3	2	4	2	4	4	4	1	1	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	79
27	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	1	1	4	77
28	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	2	1	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	86
29	4	2	4	4	2	3	1	1	3	4	4	4	4	1	3	1	2	4	4	3	4	1	4	1	4	72
30	4	4	4	2	4	3	1	1	1	1	2	2	4	1	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	73
31	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	68
32	4	4	2	3	4	2	1	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	83
33	3	3	1	2	2	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	77
34	4	3	2	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	75
35	1	3	1	3	2	1	4	4	4	4	4	2	1	1	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	74
36	3	4	4	4	4	3	4	3	3	1	2	2	2	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	81
37	4	2	1	2	1	4	1	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	4	3	3	1	2	3	4	3	64
38	4	3	2	4	2	3	1	3	1	4	1	1	3	2	2	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	68
39	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	1	1	3	1	3	2	1	4	4	4	1	2	4	4	3	71
40	2	4	1	3	3	4	4	4	3	4	2	1	4	1	3	3	1	2	4	4	3	4	4	4	4	76
41	3	4	1	4	2	1	2	4	4	1	1	1	2	1	4	4	4	3	2	4	3	3	1	4	4	67
42	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	1	4	4	4	4	1	3	3	3	2	73

Responden	Penggunaan Gadget (X)																									Total X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
43	3	4	4	2	4	4	1	4	4	3	1	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3	4	81
44	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	4	3	3	3	1	2	2	1	1	61
45	4	4	2	3	2	1	3	2	2	2	1	3	1	2	3	2	4	4	3	3	2	1	1	2	3	60
46	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	54
47	4	3	2	4	1	3	2	3	3	3	1	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	64
48	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	1	2	1	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	59



Lampiran 3. Tabulasi Angket Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)

Responden	Akhlak Peserta Didik (Y)																									Total Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	4	3	3	4	1	1	4	4	1	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	1	4	1	2	4	4	4	3	3	4	2	3	1	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	4	3	78
3	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	80
4	4	1	2	2	2	2	1	4	1	1	4	2	4	3	2	3	3	3	4	2	4	2	4	2	3	65
5	4	4	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91
6	2	4	2	2	3	3	1	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	82
7	1	4	1	1	4	4	1	4	3	1	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	1	4	4	2	72
8	4	4	2	2	1	3	4	4	4	2	3	3	2	4	2	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	78
9	1	4	2	3	1	2	1	3	4	1	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
10	4	2	2	1	4	1	1	4	4	1	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	76
11	1	3	2	1	1	4	1	3	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	75
12	3	4	2	1	4	4	1	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1	4	79
13	4	3	1	1	3	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
14	1	1	1	1	4	1	4	3	4	3	4	1	4	4	3	1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	73
15	1	3	1	2	4	1	1	3	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	79
16	3	2	3	3	3	3	1	2	3	1	4	3	2	4	3	4	2	4	4	3	3	2	4	3	4	73
17	1	4	3	1	1	4	1	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	69
18	4	4	4	2	3	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	90
19	4	3	1	1	1	4	1	4	4	1	4	1	3	1	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	4	67
20	2	3	2	2	4	1	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	82

Respdnen	Akhlak Peserta Didik (Y)																									Total 1 Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
21	4	2	2	4	2	4	1	1	4	1	4	4	1	4	4	1	2	4	1	4	1	3	4	4	4	70
22	4	4	3	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
23	3	4	4	3	4	3	1	3	4	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	74
24	4	1	4	2	1	2	2	3	3	2	3	1	1	4	4	4	3	4	4	4	3	2	1	4	1	67
25	3	3	4	4	1	4	2	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	85
26	4	4	2	4	4	4	1	3	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	88
27	4	4	2	4	1	4	1	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	83
28	4	4	4	2	4	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	80
29	4	1	4	2	4	4	4	1	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	81
30	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	4	3	85
31	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	66
32	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	95
33	4	4	4	2	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	88
34	1	4	4	1	4	4	1	3	1	3	3	3	1	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	75
35	1	4	2	1	4	1	1	4	2	4	4	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
36	1	4	4	1	3	4	1	4	4	1	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	1	4	3	4	78
37	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	90
38	3	3	3	4	4	2	1	3	3	2	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	74
39	4	4	3	4	3	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	90
40	1	4	4	1	4	1	1	1	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81
41	2	4	2	4	4	1	1	3	4	1	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	4	3	75
42	4	4	3	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	86

Responden	Akhlak Peserta Didik (Y)																									Total Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
43	1	4	2	1	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89
44	1	3	2	2	3	2	1	4	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	68
45	2	2	2	2	4	3	1	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	4	4	68
46	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	2	3	2	3	2	2	61
47	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	61
48	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	66



Lampiran 4. Uji Validitas Variabel Penggunaan Gadget (X)

		Correlations																									
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	Tot al. X
X01	Pearson Correlation	1	,121	,223	,074	,165	,184	,259	,117	,341	,216	,150	,325	,025	,121	,160	,502	,061	,112	,210	,017	,436	,078	,256	,245	,454	,150
	Sig. (2-tailed)		,411	,128	,615	,262	,211	,075	,429	,018	,141	,309	,024	,865	,411	,279	,000	,679	,450	,152	,911	,002	,601	,079	,093	,001	,310
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X02	Pearson Correlation	,121	1	,232	,378	,448	,062	,025	,114	,062	,141	,365	,142	,255	,219	,164	,010	,314	,069	,314	,087	,178	,223	,164	,186	,032	,314
	Sig. (2-tailed)	,411		,113	,008	,001	,676	,864	,441	,677	,340	,011	,336	,080	,135	,266	,947	,030	,640	,030	,557	,226	,128	,264	,205	,830	,030
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X03	Pearson Correlation	,223	,232	1	,131	,300	,304	,323	,247	,151	,016	,120	,103	,066	,001	,066	,184	,158	,158	,242	,214	,124	,137	,028	,103	,032	,205
	Sig. (2-tailed)	,128	,113		,374	,038	,036	,025	,091	,305	,912	,417	,486	,657	,996	,658	,210	,283	,284	,098	,143	,400	,352	,850	,486	,828	,163
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X04	Pearson Correlation	,074	,378	,131	1	,141	,034	,077	,000	,047	,104	,174	,049	,063	,065	,148	,304	,075	,047	,221	,134	,292	,060	,173	,114	,147	,022
	Sig. (2-tailed)	,615	,008	,374		,338	,817	,602	,998	,751	,480	,236	,743	,669	,660	,316	,035	,614	,750	,131	,364	,044	,683	,239	,441	,319	,880
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X05	Pearson Correlation	,165	,448	,300	,141	1	,031	,052	,026	,093	,084	,007	,048	,296	,082	,132	,020	,109	,191	,485	,000	,103	,082	,009	,026	,011	,353
	Sig. (2-tailed)	,262	,001	,038	,338		,835	,726	,860	,528	,569	,965	,745	,041	,578	,371	,890	,460	,194	,000	1,000	,486	,579	,952	,858	,942	,014
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

	Sig. (2-tailed)	,309	,011	,417	,236	,965	,785	,186	,190	,830	,515		,000	,165	,304	,539	,106	,167	,354	,920	,455	,532	,440	,392	,304	,413	,803	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X12	Pearson Correlation	,325	,142	,103	,049	,048	,086	,390	,514	,261	,123	,586	1	,044	,065	,146	,590	,025	,112	,110	,170	,306	,476	,172	,495	,398	,267	
	Sig. (2-tailed)	,024	,336	,486	,743	,745	,563	,006	,000	,073	,405	,000		,768	,663	,321	,000	,864	,447	,456	,248	,034	,001	,242	,000	,005	,066	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X13	Pearson Correlation	,025	,255	,066	,063	,296	,160	,058	,152	,306	,100	,204	,044	1	,167	,125	,170	,094	,336	,422	,200	,108	,190	,181	,311	,386	,548	
	Sig. (2-tailed)	,865	,080	,657	,669	,041	,278	,693	,301	,034	,498	,165	,768		,256	,397	,247	,527	,019	,003	,172	,466	,195	,218	,032	,007	,000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X14	Pearson Correlation	,121	,219	,001	,065	,082	,044	,137	,262	,392	,233	,151	,065	,167	1	,341	,244	,114	,069	,136	,132	,234	,250	,269	,268	,125	,401	
	Sig. (2-tailed)	,411	,135	,996	,660	,578	,765	,355	,072	,006	,112	,304	,663	,256		,018	,095	,440	,642	,288	,372	,110	,087	,065	,065	,397	,005	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X15	Pearson Correlation	,160	,164	,066	,148	,132	,026	,199	,216	,283	,093	,091	,146	,125	,341	1	,430	,404	,071	,063	,090	,412	,252	,297	,509	,451	,560	
	Sig. (2-tailed)	,279	,266	,658	,316	,371	,859	,175	,141	,051	,528	,539	,321	,397	,018		,002	,004	,629	,672	,545	,004	,084	,041	,000	,001	,000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X16	Pearson Correlation	,502	,010	,184	,304	,020	,073	,344	,313	,426	,261	,236	,590	,170	,244	,430	1	,168	,097	,093	,075	,479	,434	,190	,566	,654	,491	
	Sig. (2-tailed)	,000	,947	,210	,035	,890	,624	,017	,030	,003	,073	,103	,006	,000	,247	,095	,002		,253	,510	,528	,611	,001	,002	,007	,000	,000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

X 17	Pearson Correlation	-,061	,314	,158	,075	,109	,016	-,095	,057	,094	,034	-,203	-,025	,094	,114	,404	,168	1	,221	-,046	,140	,032	,123	-,097	,093	,222	,299
	Sig. (2-tailed)	,679	,030	,283	,614	,460	,912	,522	,703	,525	,817	,167	,864	,527	,440	,004	,253		,132	,755	,342	,830	,407	,514	,531	,130	,039
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X 18	Pearson Correlation	,112	,069	,158	-,047	,191	,159	-,197	-,081	,046	,101	,137	,112	,336	,069	,071	,097	,221	1	,278	,298	-,129	-,115	,004	,149	,343	,341
	Sig. (2-tailed)	,450	,640	,284	,750	,194	,281	,179	,586	,755	,493	,354	,447	,019	,642	,629	,510	,132		,055	,040	,382	,437	,978	,313	,017	,018
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X 19	Pearson Correlation	,210	,314	,242	,221	,485	,092	-,034	-,027	-,013	,069	,015	,110	,422	-,156	,063	-,093	-,046	,278	1	,101	-,043	-,096	-,065	,007	,049	,333
	Sig. (2-tailed)	,152	,030	,098	,131	,000	,535	,819	,856	,931	,641	,920	,456	,003	,288	,672	,528	,755	,055		,494	,773	,514	,661	,962	,740	,021
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X 20	Pearson Correlation	-,017	-,087	,214	-,134	,000	,183	-,151	,357	,176	,196	-,110	-,170	,200	,132	,090	,075	,140	,298	,101	1	-,188	,040	-,090	,132	,304	,296
	Sig. (2-tailed)	,911	,557	,143	,364	1,000	,212	,306	,013	,232	,183	,455	,248	,172	,372	,545	,611	,342	,040	,494		,201	,788	,541	,372	,035	,041
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X 21	Pearson Correlation	-,436	-,178	-,124	-,292	-,103	,033	,383	,122	,364	,209	-,092	-,306	,108	,234	,412	,479	,032	-,129	-,043	-,188	1	,141	,265	,324	,438	,343
	Sig. (2-tailed)	,002	,226	,400	,044	,486	,822	,007	,410	,014	,154	,532	,034	,466	,110	,004	,001	,830	,382	,773	,203		,338	,068	,025	,002	,017
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
X 22	Pearson Correlation	-,078	,223	-,137	-,060	,082	,058	,294	,385	,276	,197	-,114	-,476	,190	,250	,252	,434	,123	-,115	-,096	,040	,141	1	,338	,514	,276	,501
	Sig. (2-tailed)	,600	,128	,352	,683	,579	,694	,043	,007	,058	,179	,440	,001	,195	,087	,084	,002	,407	,437	,516	,788	,338		,019	,000	,058	,000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

Lampiran 5. Uji Validitas Variabel Akhlak Peserta Didik (Y)

		Correlations																									Tot
		Y0	Y0	Y0	Y0	Y0	Y0	Y0	Y0	Y0	Y1	Y1	Y1	Y1	Y1	Y1	Y1	Y1	Y1	Y1	Y2	Y2	Y2	Y2	Y2	Y2	al.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	Y
Y01	Pearson Correlation	1	,183	,229	,409	,075	,125	,021	,054	,140	,210	,061	,211	,241	,210	,246	,005	,095	,074	,000	,139	,057	,230	,031	,009	,018	,342
	Sig. (2-tailed)		,213	,117	,004	,612	,398	,885	,716	,342	,152	,682	,150	,099	,152	,091	,973	,519	,617	,133	,347	,702	,116	,835	,952	,904	,017
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y02	Pearson Correlation	,183	1	,223	,037	,046	,195	,094	,235	,200	,062	,014	,343	,093	,039	,198	,259	,067	,018	,176	,187	,230	,163	,162	,194	,258	,427
	Sig. (2-tailed)	,213		,127	,804	,758	,184	,525	,109	,173	,675	,926	,017	,529	,790	,177	,075	,649	,904	,231	,204	,115	,269	,272	,187	,077	,002
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y03	Pearson Correlation	,229	,223	1	,205	,003	,035	,007	,186	,021	,050	,101	,176	,045	,098	,158	,190	,116	,002	,102	,231	,042	,010	,117	,083	,015	,267
	Sig. (2-tailed)	,117	,127		,162	,984	,813	,962	,205	,886	,722	,495	,233	,761	,506	,285	,197	,433	,990	,488	,114	,778	,944	,428	,576	,920	,067
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y04	Pearson Correlation	,409	,037	,205	1	,058	,152	,072	,047	,131	,012	,128	,192	,130	,123	,207	,052	,047	,069	,330	,072	,095	,244	,090	,278	,088	,261
	Sig. (2-tailed)	,004	,804	,162		,696	,303	,625	,749	,375	,936	,388	,190	,378	,403	,157	,724	,753	,642	,022	,627	,521	,094	,545	,056	,552	,073
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y05	Pearson Correlation	,075	,046	,003	,058	1	,210	,070	,094	,021	,198	,022	,185	,125	,290	,156	,041	,064	,004	,147	,003	,165	,070	,003	,049	,107	,219

	Sig. (2-tailed)	,612	,758	,984	,696		,152	,638	,526	,888	,177	,884	,208	,396	,045	,290	,783	,668	,977	,319	,984	,264	,638	,985	,742	,468	,134	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y06	Pearson Correlation	,125	,195	,035	-,152	-,210	1	-,003	,069	-,012	,003	,031	,223	-,050	,031	,053	,107	-,231	,181	,130	,069	-,101	-,160	,245	,104	,069	,224	
	Sig. (2-tailed)	,398	,184	,813	,303	,152		,984	,643	,933	,985	,833	,128	,735	,836	,722	,470	,114	,218	,378	,642	,497	,278	,093	,482	,643	,125	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y07	Pearson Correlation	,021	-,094	,007	,072	-,070	-,003	1	,053	,111	,454	-,115	-,077	,066	,138	,194	-,143	-,043	,107	,046	,065	,122	,134	,113	,117	,072	,223	
	Sig. (2-tailed)	,885	,525	,962	,625	,638	,984		,723	,452	,001	,436	,601	,658	,351	,185	,331	,774	,468	,754	,659	,408	,362	,445	,430	,625	,128	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y08	Pearson Correlation	,054	,235	-,186	-,047	-,094	,069	,053	1	,108	,099	,233	-,007	,209	-,041	,018	,219	,119	,123	,304	-,061	,314	-,048	,029	,000	,017	,275	
	Sig. (2-tailed)	,716	,109	,205	,749	,526	,643	,723		,466	,504	,110	,962	,155	,780	,902	,135	,421	,407	,036	,681	,030	,747	,847	1,000	,907	,059	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y09	Pearson Correlation	,140	,200	-,021	,131	-,021	-,012	-,111	,108	1	,342	,170	,135	,271	,013	,300	-,092	,093	,068	-,138	,360	,048	,279	,053	,356	,078	,308	
	Sig. (2-tailed)	,342	,173	,886	,375	,888	,933	,452	,466		,017	,248	,359	,062	,930	,038	,534	,530	,644	,348	,012	,745	,055	,722	,013	,596	,033	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y10	Pearson Correlation	-,210	,062	-,053	,012	-,198	-,003	,454	,099	-,342	1	-,246	,124	-,189	,064	,112	,092	,039	,126	,002	,168	,011	,074	,170	-,045	,053	,042	
	Sig. (2-tailed)	,152	,675	,722	,936	,177	,985	,001	,504	,017		,092	,403	,198	,666	,447	,532	,791	,395	,989	,253	,943	,618	,249	,759	,719	,775	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

Y 11	Pearson Correlation	,061	,014	,101	,128	,022	,031	,115	,233	,170	,246	1	,189	,179	,072	,118	,039	,166	,164	,109	,049	,050	,035	,491	,230	,264	,290	
	Sig. (2-tailed)	,682	,926	,495	,388	,884	,833	,436	,110	,248	,092		,197	,224	,628	,425	,791	,259	,267	,460	,739	,737	,812	,000	,116	,070	,045	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 12	Pearson Correlation	,211	,343	,176	,192	,185	,223	,077	,007	,135	,124	,189	1	,108	,460	,569	,015	,145	,039	,025	,186	,079	,233	,289	,227	,140	,526	
	Sig. (2-tailed)	,150	,017	,233	,190	,208	,128	,601	,962	,359	,403	,197		,465	,001	,000	,917	,326	,792	,864	,206	,596	,111	,046	,120	,343	,000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 13	Pearson Correlation	,241	,093	,045	,130	,125	,050	,066	,209	,271	,189	,179	,108	1	,016	,038	,177	,375	,113	,084	,033	,467	,087	,183	,041	,036	,398	
	Sig. (2-tailed)	,099	,529	,761	,378	,396	,735	,658	,155	,062	,198	,224	,465		,914	,798	,229	,009	,445	,568	,822	,001	,555	,213	,779	,808	,005	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 14	Pearson Correlation	,210	,039	,098	,123	,290	,031	,138	,041	,013	,064	,072	,460	,016	1	,559	,071	,046	,224	,128	,437	,194	,370	,139	,369	,207	,562	
	Sig. (2-tailed)	,152	,790	,506	,403	,045	,836	,351	,780	,930	,666	,628	,001	,914		,000	,632	,754	,125	,385	,002	,186	,010	,348	,010	,158	,000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 15	Pearson Correlation	,246	,198	,158	,207	,156	,053	,194	,018	,300	,112	,118	,569	,038	,559	1	,201	,126	,102	,047	,225	,026	,328	,030	,218	,155	,513	
	Sig. (2-tailed)	,091	,177	,285	,157	,290	,722	,185	,902	,038	,447	,425	,000	,798	,000		,170	,395	,491	,750	,123	,863	,023	,839	,137	,294	,000	
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 16	Pearson Correlation	,005	,259	,190	,052	,041	,107	,143	,219	,092	,092	,039	,015	,177	,071	,201	1	,246	,317	,343	,160	,347	,119	,008	,008	,019	,350	
	Sig. (2-tailed)																											
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

	Sig. (2-tailed)	,973	,075	,197	,724	,784	,470	,331	,135	,534	,532	,791	,917	,229	,632	,170		,091	,028	,017	,277	,016	,421	,958	,956	,898	,015
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 17	Pearson Correlation	,095	,067	,116	-,047	-,064	,231	,043	,119	,093	,039	,166	,145	,375	-,046	,126	,246	1	,147	,073	,355	,354	,405	,127	,131	,119	,329
	Sig. (2-tailed)	,519	,649	,433	,753	,668	,114	,774	,421	,530	,791	,259	,326	,009	,754	,395	,091		,318	,621	,013	,013	,004	,390	,374	,421	,022
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 18	Pearson Correlation	-,074	-,018	-,002	-,069	,004	,181	,107	,123	,068	,126	,164	-,039	-,113	,224	,102	,317	,147	1	,433	,424	,144	,307	,299	,129	,123	,383
	Sig. (2-tailed)	,617	,904	,990	,642	,977	,218	,468	,407	,644	,395	,267	,792	,445	,125	,491	,028	,318		,002	,003	,328	,034	,039	,382	,407	,007
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 19	Pearson Correlation	-,220	,176	-,102	-,330	,147	,130	,046	,304	,138	,002	,109	-,025	,084	,128	-,047	,343	,073	,433	1	,124	,473	,003	,150	,032	,143	,287
	Sig. (2-tailed)	,133	,231	,488	,022	,319	,378	,754	,036	,348	,989	,460	,864	,568	,385	,750	,017	,621	,002		,399	,001	,983	,310	,827	,332	,048
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 20	Pearson Correlation	,139	,187	,231	,072	,003	,069	,065	,061	,360	,168	,049	,186	,033	,437	,225	,160	,355	,424	,124	1	,289	,518	,208	,493	,091	,561
	Sig. (2-tailed)	,347	,204	,114	,627	,984	,642	,659	,681	,012	,253	,739	,206	,822	,002	,123	,277	,013	,003	,399		,047	,000	,156	,000	,536	,000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 21	Pearson Correlation	-,057	,230	-,042	,095	,165	,101	,122	,314	,048	,011	,050	,079	,467	,194	,026	,347	,354	,144	,473	,289	1	,385	,370	,134	,169	,501
	Sig. (2-tailed)	,702	,115	,778	,521	,264	,497	,408	,030	,745	,943	,737	,596	,001	,186	,863	,016	,013	,328	,001	,047		,007	,010	,363	,250	,000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

Y 22	Pearson Correlation	,230	,163	,010	,244	,070	,160	,134	,048	,279	,074	,035	,233	,087	,370	,328	,119	,405	,307	,003	,518	,385	,359	,317	,311	,605
	Sig. (2-tailed)	,116	,269	,944	,094	,638	,278	,362	,747	,055	,618	,812	,111	,555	,010	,023	,421	,004	,034	,983	,000	,007	,012	,028	,032	,000
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 23	Pearson Correlation	,031	,162	,117	,090	,003	,245	,113	,029	,053	,170	,491	,289	,183	,139	,030	,008	,127	,299	,150	,208	,370	,359	,059	,399	,439
	Sig. (2-tailed)	,835	,272	,428	,545	,985	,093	,445	,847	,722	,249	,000	,046	,213	,348	,839	,958	,390	,039	,310	,156	,010	,012	,691	,005	,002
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 24	Pearson Correlation	,009	,194	,083	,278	,049	,104	,117	,000	,356	,045	,230	,227	,041	,369	,218	,008	,131	,129	,032	,493	,134	,317	,059	,001	,460
	Sig. (2-tailed)	,952	,187	,576	,056	,742	,482	,430	1,000	,013	,759	,116	,120	,779	,010	,137	,956	,374	,382	,827	,000	,363	,028	,691	1,000	,001
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Y 25	Pearson Correlation	,018	,258	,015	,088	,107	,069	,072	,017	,078	,053	,264	,140	,036	,207	,155	,019	,119	,123	,143	,091	,169	,311	,399	,001	,398
	Sig. (2-tailed)	,904	,077	,920	,552	,468	,643	,625	,907	,596	,719	,070	,343	,808	,158	,294	,898	,421	,407	,332	,536	,250	,032	,005	1,000	,005
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
Total Y	Pearson Correlation	,342	,427	,267	,261	,219	,224	,223	,275	,308	,042	,290	,526	,398	,562	,513	,350	,329	,383	,287	,561	,501	,605	,439	,460	,391
	Sig. (2-tailed)	,017	,002	,067	,073	,134	,125	,128	,059	,033	,775	,045	,000	,005	,000	,000	,015	,022	,007	,048	,000	,000	,000	,002	,001	,005
	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48

Lampiran 6. Angket Setelah Uji Coba

1. Penggunaan Gadget (X)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya membuka internet untuk mencari materi pelajaran.				
2	Saya menonton video ceramah Islam pada aplikasi <i>youtube</i> dan <i>tiktok</i> .				
3	Saya melalaikan perintah orang tua ketika menggunakan gadget.				
4	Saya lebih menyukai aplikasi permainan dibanding aplikasi sarana belajar di gadget.				
5	Saya lupa mengerjakan tugas saat bermain <i>game</i> .				
6	Saya menunda mengerjakan tugas ketika bermain <i>game</i> dan <i>tiktok</i> .				
7	Saya lebih memilih menonton berita artis idola di <i>youtube</i> daripada bermain dengan teman.				
8	Saya menggunakan gadget jika ada keperluan penting.				
9	Saya tidak membatasi waktu dalam menggunakan gadget.				
10	Saya menggunakan gadget sampai larut malam.				
11	Saya menggunakan gadget lebih dari tiga jam dalam sehari.				
12	Dengan menggunakan gadget saya lebih mudah berkomunikasi dengan teman mengenai tugas kelompok.				
13	Dengan menggunakan gadget saya dapat mengetahui kabar keluarga yang jauh.				
14	Dengan menggunakan gadget ilmu pengetahuan agama saya bertambah.				
15	Dengan menggunakan gadget saya lebih mudah mengakses materi pembelajaran.				
16	Saya merasa risih apabila orang sekitar menanyakan masalah pribadi.				
17	Saya merasa gadget lebih menarik daripada bermain dengan teman.				
18	Saya merasa risih saat ada seseorang yang mengganggu ketika bermain gadget.				
19	Saya tidur lebih lambat ketika menggunakan gadget.				
20	Bermain gadget sampai larut malam membuat saya				

	mengantuk di sekolah.				
--	-----------------------	--	--	--	--

2. Akhlak Peserta Didik (Y)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya bergaul dan berteman tanpa melihat fisik (kekurangan).				
2	Saya tidak suka berteman dengan orang pendiam.				
3	Saya menyontek ketika mengerjakan soal ulangan.				
4	Saya kurang menjaga dengan baik buku yang dipinjam dari teman.				
5	Saya menepati janji ketika saya berjanji kepada orang lain.				
6	Saya tidak membantu orang tua ketika memerlukan bantuan.				
7	Saya mengembalikan barang yang dipinjam.				
8	Saya membantu teman yang sedang kesusahan.				
9	Saya mengejek teman yang sedang berada dalam kesulitan atau musibah.				
10	Saya memendam kesalahan orang lain.				
11	Saya segera memaafkan teman yang meminta maaf.				
12	Saya tidak mendengar nasihat orang tua dan guru.				
13	Saya melaksanakan nasihat sertaperintah orang tua dan guru.				
14	Saya tidak menaati perintah orang tua.				
15	Saya menggunakan bahasa yang lemah lembut kepada orang tua.				
16	Saya berbicara kasar kepada orang tua dan guru.				
17	Saya senantiasa mendoakan kebaikan untuk orang tua dan guru.				
18	Saya tidak berpamitan kepada orang tua ketika hendak bepergian.				

Lampiran 7. Pedoman Observasi

No	Observasi	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1	Orang tua memberikan izin untuk menggunakan gadget setiap hari		
2	Peserta didik menggunakan gadget sebagai sarana dalam belajar		
3	Peserta didik menggunakan gadget untuk bermain <i>games</i>		
4	Peserta didik menggunakan gadget untuk berbagi kabar dengan keluarga dan teman		
5	Peserta didik membuka aplikasi media sosial dalam gadget		
6	Peserta didik lebih sering bermain dengan gadget dibanding dengan teman		
7	Guru memberikan izin pada peserta didik untuk menggunakan gadget di sekolah		
8	Peserta didik bersikap cuek ketika menggunakan gadget		
9	Peserta didik berbicara lemah lembut kepada sesama teman		
10	Peserta didik berbicara sopan santun kepada orang tua dan guru		
11	Peserta didik mudah bergaul dan tidak memilih-milih dalam berteman		
12	Peserta didik membantu teman yang sedang meminta bantuan atau pertolongan		
13	Peserta didik memaafkan kesalahan orang lain ketika meminta maaf		
14	Peserta didik menyontek ketika mengerjakan soal ujian		
15	Peserta didik mengembalikan barang setelah meminjam		
16	Peserta didik melaksanakan nasihat dan perintah orang tua		
17	Peserta didik tidak menuduh orang lain saat melakukan kesalahan		
18	Peserta didik membayar saat sedang jajan di kantin		

Lampiran 8. R Tabel


Tabel r Product Moment
Pada Sig.0,05 (Two Tail)

N	R	N	r	N	R	N	R	N	r	N	R
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129

N	R	N	r	N	r	N	R	N	r	N	R
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126



Lampiran 9. SK Pembimbing


**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 2374 TAHUN 2021
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2021;
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: DIPA-025.04.2.307381/2021, tanggal 23 November 2020 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2021;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 140 Tahun 2021, tanggal 15 Februari 2021 tentang pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2021;**


Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A
2. Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :
Nama : Rahmatillah MW
NIM : 18.1100.055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik : Studi Kasus di SDI 17 Barru

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 02 September 2021



Lampiran 10. Surat Rekomendasi Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorong Parepare 91132 telp. 0421) 21307 Fax. 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainparepare.ac.id, email: mail@iainparepare.ac.id

Nomor : B.270/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2023 19 Januari 2023
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Barru
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,
Kab. Barru

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare:

Nama	: Rahmatillah MW
Tempat/Tgl. Lahir	: Barru, 19 September 2000
NIM	: 18.1100.055
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Jl. Pramuka, Kel. Tuwung, Kec. Barru, Kab. Barru

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Barru dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Januari sampai bulan Februari Tahun 2023.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan

Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Arsip

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru Telp. (0427) 21662, Fax (0427) 21410
<http://izinonline.barrukab.go.id> : e-mail : barrudpmpstpk@gmail.com Kode Pos 90711

Barru, 02 Februari 2023

Nomor : 041/IP/DPMPSTP/II/2023
Lampiran :
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Yth. Kepala UPTD SDN 17 Barru
di- Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN ParePare Nomor B.270/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2023 tanggal 19 Januari 2023 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa (ii) / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

Nama : RAHMATILLAH MW
Nomor Pokok : 18.1100.055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi : IAIN Pare-Pare
Pekerjaan : Mahasiswa (SI)
Alamat : J.L. Pramuka Kel. Tuwung Kec. Barru Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 03 Februari 2023 s/d 03 April 2023, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK SDN 17 BARRU

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.
Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

an. Kepala Dinas,
Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
Perizinan,
FATMAWATI LEBU, SE
Pangkat : Pembina, IV/a
NIP. 19720910 199803 2 008

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.
1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Pare-Pare;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Peringgal.

Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN BARRU
UPTD SD NEGERI 17 BARRU
Alamat: Jln. Pramuka, Kelurahan Tuwung, Kecamatan Barru

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422/75/UPTD/SDN-17/V1/BR/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD SDN 17 Barru dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Rahmatillah MW
NIM : 18.1100.055
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (PAREPARE)
Alamat : Jl. Pramuka, Kel. Tuwung, Kec. Barru.

Benar telah melaksanakan penelitian di UPTD SDN 17 Barru untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian yang berjudul: "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK SDN 17 BARRU".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Barru, 17 Juni 2023
Kepala UPTD SDN 17 Barru

Muhajirin, S.Pd., M.Pd
NIP. 19671217 198612 1 001





Lampiran 13. Jumlah Kelas dan Peserta Didik SDN 17 Barru

KETERANGAN	MURID MENURUT KELAS														TOTAL
	I		II		III		IV		V		VI		JUMLAH		
	LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR	
PADA AKHIR BULAN LALU	13	4	3	5	10	4	11	13	12	12	8	4	57	42	99
MASUK PADA BULAN INI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
KELUAR PADA BULAN INI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
PADA AKHIR BULAN INI	13	4	3	5	10	4	11	13	12	12	8	4	57	42	99
JUMLAH MURID	17		8		14		24		24		12		99		99
BANYAKNYA BAGIAN KELAS	1		1		1		1		1		1		6		6
ABNEAR KUSI AN G	6 TAHUN	13	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13	4	17
	7 TAHUN	-	-	3	5	-	-	-	-	-	-	-	3	5	8
	8 TAHUN	-	-	-	-	10	4	-	-	-	-	-	10	4	14
	9 TAHUN	-	-	-	-	-	-	11	13	-	-	-	11	13	24
	10 TAHUN	-	-	-	-	-	-	-	12	12	-	-	12	12	24
	11 TAHUN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	3	7	3	10
	12 TAHUN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	2
	13 TAHUN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	14 TAHUN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	15 TAHUN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
JUMLAH	13	4	3	5	10	4	11	13	12	12	8	4	57	42	99
YANG BERAGAMA	ISLAM	13	4	3	5	10	4	11	13	12	8	4	57	42	99
	KRISTEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MURID BARU KELAS I	13	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13	4	17
MURID MENGULANG	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SEBAB-SEBAB SISWA KELUAR	PINDAH	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	2	-	2
	MENINGGAL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	DROP OUT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

PAREPARE

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian





**PAREPARE**

BIODATA PENULIS



Rahmatillah MW lahir pada tanggal 19 September 2000 di Barru Kab. Barru. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara yang lahir dari pasangan Makbul dan Wardawati. Penulis memulai mengenyam pendidikan formal di SDI Mallawa pada tahun 2006-2012, lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Barru pada tahun 2012-2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Barru pada tahun 2015-2018, setelah itu, melanjutkan studi S1 pada tahun 2018-2023 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Selain ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah, penulis juga mendapatkan ilmu dari berbagai pengalaman lapangan yang telah dilakukan yaitu Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Lawallu, Kecamatan Soppeng Riaja, Kabupaten Barru dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Pondok Pesantren DDI Takkalasi.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai tugas akhir mahasiswa, dan untuk memenuhi persyaratan dalam rangka meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Parepare dengan judul Skripsi “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru”.

