

**PENGARUH GADJET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP N 2 CERENTI**

**Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar**

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : Musinasweet17@gmail.com

**ABSTRAK**

Pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, sehingga mereka menjadi bosan, pasif, dan malas untuk berfikir aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan budi pekerti siswa kelas VIII SMP N 2 Cerenti. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji "t" dengan bantuan SPSS yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji-t terdapat perbedaan yang signifikan kelas yang menggunakan gadget dan yang tidak menggunakan gadget. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat untuk mengetahui adakah pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa di SMP N 2 Cerenti. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Yang dilaksanakan di SMP N 2 Cerenti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 2 Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi. Hasil penelitian tersebut adalah Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan yang tidak menggunakan gadget pada materi mendekatkan diri kepada Allah dengan sholat dikelas VIII memperoleh nilai rata-rata 60,5%. Sedangkan Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan gadget memperoleh nilai rata-rata 80,5%..

Kata Kunci: *Gadget*, Hasil Belajar.

**ABSTRACT**

This research is motivated by the influence of gadget on student learning outcomes. Islamic religious education is one of the subjects that are less attractive to students, so they become bored, passive, and lazy to think actively in learning. This study aims to determine the effect of gadget on student learning outcomes in the subjects of Islamic religious education and character in class VIII SMP N 2 Cerenti. This research is a quantitative research. The population in this study were all students of class VIII. Data collection techniques were observation, interviews and documentation. The data analysis technique used the "t" test with the help of SPSS which previously carried out the prerequisite analysis test. The results of the t-test showed a significant difference between class using gadgets and those not using gadgets. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an effect of student learning outcomes on gadgets. Based on the results of this study, the aim of this study was to determine whether there is an influence of gadgets on student learning outcomes in Islamic religious education subjects and student character at SMP N 2 Cerenti. This research is a quantitative study whose data are in the form of numbers and analysis using statistics. which was held at SMP N 2 Cerenti. The results showed that there was an influence of gadgets on student learning outcomes in the subjects of Islamic religious education and manners at SMP N 2 Cerenti, Kuantan Singingi regency. The results of this study are the learning outcomes of students who are taught by those who do not use gadgets in the material closer to praying in class VIII get an average score of 60,5%. meanwhile, student learning outcomes who are taught using gadgets get an average score of 80,5%.

Kata Kunci: *Gadget*, Hasil Belajar.

## Pendahuluan

Belajar mengajar merupakan aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai akhir hayat pernyataan tersebut menjadi ungkapan bahwa manusia tidak dapat lepas dari proses belajar itu sendiri sampai kapanpun dimanapun manusia itu berada. Belajar juga menjadi kebutuhan yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.<sup>1</sup>

Dalam proses belajar mengajar bertujuan agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa bersungguh-sungguh dalam belajarnya. kegiatan belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan hasil pembelajaran yang maksimal. berbagai hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil belajar mempunyai korelasi positif dengan kebiasaan belajar atau studi. Kebiasaan merupakan cara bertindak yang diperoleh melalui belajar secara berulang - ulang, yang pada akhirnya menjadi menetap dan bersifat otomatis.<sup>2</sup> Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>3</sup> pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan yang menyatakan bahwa "Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi disekolah yang menyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil belajar mengenai sejumlah materi tertentu. Untuk itu dalam proses pencapaiannya, hasil belajar dipengaruhi oleh

berbagai faktor antara lain faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar, yang didalamnya biasa berupa faktor psikologi, faktor lingkungan, faktor instrument, dan juga metode belajar siswa. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pengaruh *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas maka hasil belajar siswa rendah dan peneliti ingin meneliti tentang Pengaruh *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti.

Adapun sarana prasarana yang kurang memadai, minimnya sumber belajar media pembelajaran, dan lain sebagainya yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dan tidak menggunakan *gadget* dalam proses pembelajarannya. sehingga siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar diharapkan siswa dapat menguasai pembelajaran terutama pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena materi sudah termuat dalam sumber belajar. kondisi proses pembelajaran siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga Masih ada siswa yang sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru, rendahnya intensitas siswa bertanya di dalam kelas, dan Masih ada siswa yang berdiam saja saat pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan guru kurang tersampaikan dengan baik dan hasil belajar yang rendah oleh karenanya untuk memperbaiki masalah tersebut, media yang dimungkinkan untuk dapat digunakan adalah Media *gadget*.

Menurut kamus bahasa Indonesia (KBI), arti kata *gadget* adalah gawai. Arti lainnya dari lainnya *gadget* adalah perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.<sup>4</sup> *Gadget* memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga *gadget* dapat menyatakan nama dari seseorang tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. kata *gadget* sekarang

---

<sup>1</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 1994). hal, 22

<sup>2</sup> Skripsi Mirna Intan Sari, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI, THORIQOTUSSA'ADAH PUJON KABUPATEN MALANG* Juli, 2018. hal, 3

<sup>3</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Disekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015). hal, 5

---

<sup>4</sup> Kamus Bahasa Indonesia (KBI), <https://kbbi.web.id/gadget>.

## Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar

ini biasanya berkaitan dengan *smartphone*, *tablet* dan juga *laptop*.

Pengertian *gadget* secara istilah *Smartphone* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. dalam bahasa Indonesia gadget disebut juga dengan gawai. Dikemukakan oleh Widiawati,

Sugiman, dan Edy yang mengatakan bahwa gawai/*gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jaring sosial, hobi, bahkan hiburan.<sup>5</sup> Pendapat dikemukakan oleh Jati dan Herawati mengatakan bahwa gawai adalah *gadget* yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.<sup>6</sup>

*Gadget* merupakan perkembangan teknologi khususnya dibidang informasi dan komunikasi memberikan dampak terhadap kehidupan manusia salah satunya tercipta sebuah alat yang disebut gawai atau *gadget*. Kepemilikan barang tersebut sudah merambah masyarakat berbagai kalangan tua maupun muda dan berbagai usia. Hal tersebut dipicu karena kemudahan dalam mendapatkan barang dan harga yang semakin lama semakin terjangkau dengan fitur yang lengkap. *Gadget* memiliki manfaat diantaranya yaitu membantu dalam menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan bahkan mencari relasi lewat media sosial yang terdapat pada aplikasi di *gadget* tersebut.<sup>7</sup>

Penggunaan *gadget* yang baik untuk siswa sekolah dasar sesuai dengan perkembangan teknologi Globalisasi menyebabkan teknologi dapat dirasakan dalam tiap sendi kehidupan masyarakat. penggunaan teknologi merupakan sebuah niscaya yang akan dihadapi seiring perkembangan Zaman, Fenomena ini bukan hanya berlaku dimasyarakat namun juga didunia pendidikan. guru dan siswa sebagai subyek pendidikan tidak semestinya menghindari atau menolak penggunaan teknologi sebagai

jembatan pembangunan keilmuan, namun realitas saat ini tidak sedikit institusi pendidikan yang menganggap penggunaan teknologi khususnya *gadget/Smartphone* sebagai barang yang tabu digunakan dipembelajaran dan tetap menggunakan cara-cara konvensional sehingga terjadi gagap teknologi yang mengakibatkan dunia pendidikan tidak mampu mengikuti

perkembangan zaman bahkan terkesan tidak relevan dengan realitas dunia saat ini.<sup>8</sup>

*Gadget* yang banyak digunakan siswa sekolah dasar adalah *handphone*. dimana alat elektronik ini sangat banyak manfaatnya, mulai dari komunikasi, *game online*, hingga kegunaannya untuk mencari ilmu pengetahuan dan informasi dari belahan dunia. disisi lain, apabila *handphone* ini pemakaiannya disalahgunakan, maka akan berdampak negatif bagi penggunanya. Penggunaan *gadget* pada siswa akan sangat mempengaruhi hasil belajarnya, karena pada dasarnya dengan adanya *gadget* ini, siswa diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dapat dijelaskan oleh guru. tetapi disisi lain, adanya penggunaan *gadget* ini juga dapat menurunkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan pada *gadget* yaitu diskusi kelompok yang menggunakan *gadget* dengan yang tidak menggunakan *gadget*, adakah peningkatan pengguna *gadget* dengan yang tidak menggunakan *gadget/Smartphone*. Menurut Ibrahim setiap anak memiliki minat dan kebutuhan sendiri, jadi kita sebagai seorang guru harus bisa menyesuaikan baik itu bahan ajar maupun cara kita menyampaikan dalam mengajar sehingga minat siswa lebih tertarik untuk belajar.<sup>9</sup> Menurut Loresselain menjadi fasilitas Media *gadget* juga bisa dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa. Mereka juga bisa mengakses semua pelajaran yang mereka inginkan selain mempermudah siswa dalam belajar. Media *gadget* juga bisa menarik minat siswa untuk belajar sehingga bisa

<sup>5</sup><http://media.neliti.com/media/publications/112721-ID-hubungan-penggunaan-gadget-dengan-tingka>.

<sup>6</sup>

<http://scholar.ummetro.ac.id/index.php/konselor/article/view/300/154>.

<sup>7</sup> Jurnal Civic Hukum:

<https://doi.org/10.22219/jch.v3i.7726>

<sup>8</sup> Skripsi NURUL ATIKAH "Peggunaan *gadget* dikalangan anak sekolah" email: [n.atikah2909@gmail.com](mailto:n.atikah2909@gmail.com)

<sup>9</sup> Menurut Ibrahim (2010). "yang mengatakan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dari berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita" hal, 26

## Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar

meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pelajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.<sup>10</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tentang Pengaruh *Gadget*

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP 2 Cerenti, Kabupaten Kuantan Singingi.

### Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun *gadget* pada umumnya disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel, semakin canggihnya teknologi *gadget* lebih di perinci/diperkecil sehingga mudah dapat dibawa kemana-mana, *gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. menurut Garini<sup>11</sup>, "*gadget* sebagai perangkat elektronik kecil memiliki banyak fungsi serta fitur dalam sebuah *gadget*". *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan penggunaannya. *Gadget* mempunyai banyak pilihan aplikasi dan fitur-fitur menarik yang ditawarkan, sehingga hal ini membuat semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa cepat akrab dengan *gadget*. berdasarkan kegunaannya *gadget* juga memiliki banyak manfaat dan kemudahan bagi penggunaannya, misalnya lebih memudahkan orang berkomunikasi, memiliki konten yang berisi informasi yang membuat orang menjadi kreatif dan sebagainya. jati dan Herawati menyatakan bahwa "*gadget* adalah Media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. *gadget* diciptakan untuk mempermudah

<sup>10</sup> Menurut lores (2000). " *selain menjadi fasilitas yang telah dikatakan di atas gadget juga dijadikan sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa*" hal, 15

<sup>11</sup>Garini(2013)."*GADJET*" Positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pegertian-interaksi-sosial> pada 25 agustus 2016.

individu dalam melakukan suatu komunikasi. namun, jika *gadget* tidak digunakan dengan bijaksana dan tidak positif tentunya juga mengandung banyak dampak negatif bagi para penggunanya. Pola perilaku peserta didik yang sering menggunakan *gadget* akan menimbulkan kecanduan dan lebih sering menggunakan *gadget*nya ketimbang belajar dan komunikasi dengan

orang lain. Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham "*gadget* adalah sebuah perangkat atau pekas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relative baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>12</sup> *Gadget* juga berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada *gadget* yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis.

Berdasarkan definisi-devenisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik yang lainnya. Dari fungsi khusus dan keunikan yang dimiliki *gadget*, setiap penggunaannya akan merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakannya, karena *gadget* ini selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan bagi penggunaannya. Kleme menyebutkan bahwa *smartphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas berbagai Negara dibelahan dunia<sup>13</sup>. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima pesan singkat

<sup>12</sup> Chusna Oktavia Rohman, "*Pengaruh Penggunaan-Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.*

<sup>13</sup> Kursiwi, "*dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V jurusan pendidikan IPS Fakultas ilmu Tarbiyah dan keguruan( FITK) UIN SYARIF Hidayatulloh Jakarta*". Skripsi S1 kearsipan fakultas ilmu terbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016. hal, 13

## Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar

, panggilan, *gadget* juga bisa mengirim dan menerima pesan (*Short, message Service*)<sup>14</sup>.

Pengaruh Gadget Terkait Dengan Majunya Teknologi. Gaya hidup saat ini yang bisa dikategorikan sangat modern sangat menentukan kehidupan para manusia. Diera sekarang segala hal dapat dikerjakan dengan mudah dan praktis. Hal ini

merupakan dampak yang ditimbulkan oleh munculnya berbagai variasi teknologi informasi dan komunikasi yang sangat bermanfaat dalam mempermudah seluruh aspek kehidupan manusia. Zaman sekarang ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang dari hari kehari dan semakin canggih. Akses komunikasi semakin cepat dan tidak lagi dibatasi oleh ruang dan lokasi yang jauh. Tujuan awal diciptakanya teknologi informasi adalah untuk membantu pekerjaan manusia dalam segala hal dan bidang, akan tetapi beberapa periode ini penyelahgunakan teknologi semakin marak terutama dikalangan masyarakat serta kuatnya pengaruh *gadget* dikalangan remaja yang kelak menjadi penerus bangsa. perkembangan teknologi informasi yang mempengaruhi kondisi moral remaja dalam penggunaan *gadget* serta internet. *Gadget* bukan lagi sekedar sarana komunikasi saja melainkan sebagai sarana hiburan melalui suara, gambar, video, *game* dan fitur lainnya.

Durasi Penggunaan *Gadget* Penggunaan *gadget* perlu diperhatikan secara khusus. penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan melainkan kerugian dari segi ekonomi. menurut Christiany Judhita<sup>15</sup> dengan sedikit menyesuaikan, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

- a. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.

<sup>14</sup> Agus. R. Panduan Koneksi Internet 3g & HSDPA Di Handphone & Computer, Jakarta : Mediakita. 2008

<sup>15</sup> Christiany Judhita (2011:14). hubungan penggunaan situs jejaring sosial *facebook* terhadap perilaku remaja dikota makasar. jurnal IPTK-KOM. Nomor 1. hal, 1-23.

- c. penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang pengaruh *gadget* atau *Smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu

penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan kosumen, televisi serta media lainnya.

### Fungsi Dan Pengaruh *Gadget*

*Gadget* merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. berdasarkan paparan data *consumer Lab Ericsson*, selain sebagai alat komunikasi, *gadget/ Handphone* memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat 5 fungsi *gadget* yang ada dimasyarakat<sup>16</sup>. *Gadget* yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. berikut 5 fungsi *gadget* bagi masyarakat:

- a. sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga.
- b. sebagai symbol kelas masyarakat
- c. sebagai penunjang bisnis
- d. sebagai pengubah batas sosial masyarakat
- e. sebagai alat penghilang stres<sup>17</sup>

Fungsi Dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan oleh <sup>18</sup>Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. hal ini memungkinkan terjadinya *verbalisme*, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut, hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkret,

<sup>16</sup> [www.Dewalagit.com/fungsigawai/gadgetbagi masyarakatIndonesia](http://www.Dewalagit.com/fungsigawai/gadgetbagi masyarakatIndonesia).

<sup>17</sup> Franz magnis-suseno, etika dasar masalah pokok filsafat moral, (Yogyakarta:kanisius,1987). hal, 114

<sup>18</sup> Edgar Dale. " menunjukkan bahwa pengetahuan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal" hal, 13

## Musinah, Sopiatus Nahwiyah, Helbi Akbar

pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya dengan dunia teknologi<sup>19</sup>. Katakanlah ketika Guru ingin memberikan informasi tentang media yang digunakan oleh guru, maka tidak semua siswa dapat memahami media pembelajaran yang disampaikan oleh guru terhadap siswa. Oleh karena itu peranan Media Pembelajaran sangat diperlukan saat dalam suatu kegiatan belajar dan mengajar. Guru juga dapat menggunakan Media *gedjet* tersebut untuk mendapatkan informasi pembelajaran yang canggih melalui media pembelajaran yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi kongkret.

Menurut Kemp dan Dayton terdapat kontribusi yang sangat penting dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran yaitu:<sup>20</sup>

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. setiap pelajar yang melihat atau mendengar bisa menyajikan media pembelajaran yang sama.
- b. Media pembelajaran dapat lebih menarik, karena media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan dapat membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan dalam proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran bisa menjadikannya lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dengan menggunakan media pembelajaran dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

**Dampak Penggunaan Gadget.** Dalam Teori Kehadiran Sosial (*social presence Theory*) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Williams dan Brunch Christie, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan

interpersonal yang diperlukan.<sup>21</sup> Fasilitas *chatting* pada *smartphone* dapat memberikan atau dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan emoticon untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.<sup>22</sup> *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin maju dengan adanya muncul *gadget/ Smartphone*.<sup>23</sup>

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya<sup>24</sup> dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup  
Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. kecanduan yang mengakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebaya. akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- b. Kesehatan terganggu  
Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan

---

<sup>21</sup> Kursiwi, "dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V jurusan pendidikan IPS Fakultas ilmu Tarbiyah dan keguruan (FITK) UIN SYARIF Hidayatulloh Jakarta". Skripsi S1 Kearsipan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016. hal, 14

<sup>22</sup> Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Manfaat Teknologi Komunikasi Serta Implikasi Di Masyarakat*, ( Jakarta: Media Bangsa ), 2013. Hal, 455

<sup>23</sup> Ibih. hal, 14

<sup>24</sup> Derry Iswidharmanjaya (2014). "Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan *Gadget*". Google Book. hal, 16

---

<sup>19</sup> Prof.Dr.H. Wina Sanjaya, M.Pd. Media komunikasi pembelajaran. hal, 69

<sup>20</sup> Kemp dan Dayton (1985). " Terdapat Kontribusi Yang Sangat Penting Dalam Menggunakan Media Dalam Proses Pembelajaran" hal, 17

## Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar

hingga menyebabkan mata minus.

- c. Gangguan tidur  
Anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada dikamarnya, terkadang orang tua berfikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan gadget-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan gadget-nya sampai larut malam sehingga paginya susah dibangun.
- d. Suka menyendiri  
Anak yang senang bermain dengan gadget-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu dirumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang.
- e. Ancaman *cyberbullying*  
*Cyberbullying* merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. menurut Yordi Anugrah Pertama<sup>25</sup>. Dampak penggunaan gadget terdiri dari dampak positif dan negative yaitu:

- 1) Dampak positif
  - a) komunikasi menjadi lebih praktis
  - b) anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif
  - c) memudahkan pembelajaran disosial media
  - d) mudahnya mengakses keseluruhan pejouruh dunia
  - e) manusia menjadi lebih pintar dalam berinovasi perkembangan

---

<sup>25</sup> Yordi Anugrah Pertama(2015). Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diakses dari [www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/) pada 9 september 2016.

dunia teknologi dengan menggunakan gadget secara baik.

- 2) Dampak negatif  
Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget bisa dilihat dari segi yaitu:
  - a) Segi kesehatan  
Dalam segi kesehatan dampak menggunakan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker diakibatkan radiasi, menyebabkan mata perih bahkan rabu karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget.
  - b) Segi budaya  
Dalam segi budaya dampak buruk menggunakan gadget diantaranya, lenturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan gadget, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.
  - c) Segi sosial  
dalam segi sosial dampak buruk menggunakan gadget diantaranya, cenderung autis atau asik dengan gadgetnya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois, tidak terkendali, hidupnya jadi tidak teratur akibat kecanduan gadget.
  - d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan gadget dibidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui gadget, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli gadget terbaru.

Melihat permasalahan diatas tentu saja membuat para guru dan orang tua khawatir dan segala perlu dilakukan penanganan. Guru sebagai orang tua kedua dari pada didik tentunya harus memikirkan alternatif untuk meminimalisir permasalahan sehingga terjadi hal negatif pada peserta didik. Untuk mendapatkan solusi dari permasalahan dapat melihat dari faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget yang salah dan belum pada

## Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar

porsinya. faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* adalah lingkungan keluarga, pergaulan teman sebaya, lingkungan masyarakat. mengatasi permasalahan tentang penggunaan *gadget*, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbing pada peserta didik.

### Pengertian Hasil Belajar

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. sebagai inti kegiatan pendidikan, proses belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam diri siswa atau sering disebut dengan prestasi<sup>26</sup>.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Adapun, tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran. menurut Gagne dan Driscoll, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan

dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).<sup>27</sup>

Atas dasar analisis sistem diatas, maka metode dan media merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Artinya kedudukan dalam komponen ini tidak dapat dipisahkan dari komponen lainnya, dengan kata lain baik metode maupun media pembelajaran bukan komponen yang berdiri sendiri yang terlepas dari komponen lainnya. metode dan media pembelajaran memiliki kedudukan yang sama dengan komponen-komponen pembentuk sistem pembelajaran.<sup>28</sup>

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. menurut Tu'u prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau dipeguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.<sup>29</sup>

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah "*shcolastic Achievement*" atau "*Academic Achievement*" adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka dan nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. menurut Gagne dan Driscoll, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa akibat pembuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Dana Ratifi Suwardi. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Siswa Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 BEA Kudus. Universitas Negeri Semarang. Desember 2012 ( Semarang : 2012 ). hal, 2

---

<sup>27</sup> Rudy Purwanto. *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi System Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011*. Pendidikan Dompot Dhupa Edisi 1/2011. Hal, 3

<sup>28</sup> Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd. "Media Komunikasi Pembelajaran" hal, 47

<sup>29</sup> Ibid...,

<sup>30</sup> Rudi Purwanto. meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi siswa koordinasi



## Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. pengertian hasil belajar sebagaimana yang diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingga keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi yang dipelajari.

Secara sederhana yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah melalui kegiatan belajar. karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap dalam pembelajaran.

### Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipandang dari sisi hasil siswa dan sisi guru. dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan sata sebelum belajar. Tingkat perkembangan mntal tersebut dapat terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, psikomotor.<sup>31</sup>

Hasil belajar adalah bila seseorang yang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak mengerti menjadi mengerti<sup>32</sup>.

### Cara Menentukan Hasil Belajar

- a. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh

---

melalui metode pembelajaran Teaching Game Team terhadap siswa'' hal, 25

<sup>31</sup> Slamet, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya ,( Jakarta Rineka Cipta , 2003). hal, 275

<sup>32</sup> Ibid, hal, 276

pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar<sup>33</sup>.

- b. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dan interaksi seseorang dengan lingkungannya<sup>34</sup>.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, penulis menyimpulkan bahwa untuk menentukan hasil belajar tersebut ditentukan oleh apa yang telah dipelajarinya. oleh karena itu apabila siswa belajar tentang konsep maka perubahan yang diperoleh juga berupa penguasaan konsep.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Waliman mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mengaruhi, yaitu baik dari internal maupun eksternal.

- a. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal ini meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis pada diri masing-masing siswa.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masy

**Metodologi Penelitian** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandasan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Filsafat positivisme memandang realitas /gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relative tetap ,kongkrit,

---

<sup>33</sup> Aswani, Zainul. Tes dan Asesmen di SD,2004, hal, 72.

<sup>34</sup> Mulyani Sumantri, dkk. Perkembangan Peserta Didik, 2007. hal, 213

## Musinah, Sopiatus Nahwiyah, Helbi Akbar

teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. penelitian pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel tertentu yang representative. proses penelitian bersifat deduktif, dimana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui pengumpulan data lapangan. untuk menggumpulkan data digunakan instrumen penelitian. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan *statistic deskriptif* atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. peneliti kuantitatif pada umumnya dilakukan pada sampel yang diambil secara random, sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel tersebut diambil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut<sup>35</sup>:

### a. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, kejadian- kejadian disekitar penelitian, proses kerja penggunaan responden kecil. Adapun data yang ingin didapatkan dalam teknik ini sebagai berikut<sup>36</sup>:

- 1) Penerapan pembelajaran pengaruh *gadget* serta yang tidak berpengaruh *gadget* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 2) Faktor penghambat dan pendukung dari penerapan pembelajaran pengaruh *gadget* dengan yang tidak berpengaruh *gadget* dikelas VIII SMP N 2 Cerenti.

### b. Tes

Menurut arikunto menyatakan, "Tes adalah serentan pertanyaan, latihan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur

keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok," Tes hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa setelah pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa setelah diberikan.

### c. Wawancara

wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data langsung melalui pertanyaan yang

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nilaipais esi1	22	65,00	100,00	82,27	9,477
nilaipais esi2	22	60,00	100,00	77,04	10,87
Valid N (listwise)	22			55	363

sudah tersusun langsung ditanyakan kepada responden.<sup>37</sup>

### d. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan mencari data mengenai rekaman kejadian masa lalu yang ditulis atau dicetak<sup>38</sup>.

### Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi<sup>39</sup>. Proses analisa data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Hasil Tes Belajar

Pengolahan data hasil keperluan pengujian hipotesis, pertama pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas *varians* setelah itu

<sup>35</sup> Sugiyono, *metode penelitian pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2015). hal, 3

<sup>36</sup> Kartini Kartono, *Op.Cit.* Hal,

<sup>37</sup> Lexy J.Moleong, " *Metode penelitian kualitatif*" (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000). hal, 132

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan pratek* (Jakarta : Rineka cipta). hal, 148

<sup>39</sup> Sugiyono, *Op.cit.* hal, 335

**Musinah, Sopiatur Nahwiyah, Helbi Akbar**

dilakukan uji t-test sampel independen untuk keperluan uji hipotesis

Penyajian Analisis Data Dilakukan dengan menggunakan teknik analisa data yang telah menggunakan analisis deskriptif statistik. Uji statistik deskriptif.

**Tabel 7 . Statistik Deskriptif**

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah berdistribusi normal atau tidak untuk menguji normalitas peneliti menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusan :

- a. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

**Tabel 8. Uji Normalitas**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,207 <sup>a</sup>	,043	-,005	10,90112

a. Predictors: (Constant), HASILBELAJAR1

b. Dependent Variable: HASILBELAJAR2

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya T Test dan Anova. Pengujian ini digunakan untuk menyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen)

penelitian untuk hasil tes belajar digunakan dua teknik statistik, yaitu deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik digunakan untuk mendeskriptif hasil belajar yang diperoleh siswa baik pada kelompok control Maupin kelompok eksperimen.

2. Statistik inferensial

Pada bagian statistik inferensial dilakukan beberapa pengujian untuk

distribusi data homogen. Jika nilai sig kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak homogen.

**Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	Rp Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,207 <sup>a</sup>	,043	-,005	10,90112

a. Predictors: (Constant), HASILBELAJAR1

b. Dependent Variable: HASILBELAJAR2

**Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	64,720	17,460		3,707	,001
	Gadget	,168	,214	,162	,789	,438

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Uji t**

Dasar pengambilan keputusan

Jika sig < 0,05 / Terhitung > tabel = Maka terdapat pengaruh

Jika sig > 0,05 / Terhitung < tabel = Maka tidak dapat pengaruh

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh gadget terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 2 Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan yang tidak menggunakan gadget pada materi mendekati diri kepada Allah dengan sholat dikelas VIII memperoleh nilai rata-rata 60,5%

## Musinah, Sopiatus Nahwiyah, Helbi Akbar

2. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan *gadget* memperoleh nilai rata-rata 80,5%
3. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan yg menggunakan *gadget* dan yang tidak menggunakan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 2 Cerenti pada materi mendekati diri kepada Allah dengan Sholat. hal ini berdasarkan hasil temuan yang menyatakan Hi diterima yaitu terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan dengan yang menggunakan *gadget* dan yang tidak menggunakan *gadget*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Moh. Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2000),
- Skripsi Mirna Intan Sari, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI, THORIQOTUSSA' ADAH PUJON KABUPATEN MALANG Juli, 2018
- Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) Yang Mengatakan Bahwa *Gadget* Merupakan Barang Canggih Yang Diciptakan Dari Berbagai Aplikasi yang dapat Menyajikan Berbagai Media Berita.
- Jati dan Herawati (2014) Mengatakan Bahwa *Gadget* Adalah Media Yang Dipakai Sebagai Alat Komunikasi *Modern*.
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Disekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015)
- Menurut Ibrahim (2010) Setiap Anak Memiliki Minat Dan Kebutuhan Sendiri-Sendiri.
- Menurut Irens (2017) Selain Menjadi Fasilitas Yang Telah Dikatakan Di Atas *Gadget* Juga Dijadikan Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa".  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id>.  
<https://idWikipedia>. (2017)
- Garini (2013). "GADJET" Positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pegertian-interaksi-sosial> pada 25 agustus 2016.
- Osa Kurniawan Ilham (2011) *Gadget, makanan apa itu?* Diakses dari [m.kompasiana.com/osa-kurniawan-ilham/gadget](http://m.kompasiana.com/osa-kurniawan-ilham/gadget) makanan apa itu pada tanggal 23 agustus 2011.
- Christiany Judhita (2011) hubungan penggunaan situs jejaring sosial facebook terhadap perilaku remaja dikota makasar. jurnal IPTK-KOM. Nomor 1.  
[www.Semilirhati.blogspot.com](http://www.Semilirhati.blogspot.com). Dampak positif dan negative *Handphone* bagi pelajar. diakses pada 12 mei 2013.
- [www.Dewalagit.com](http://www.Dewalagit.com). *fungsi gawai / gadget* bagi masyarakat Indonesia.
- Franz Magnis-Suseno, Etika Dasar; Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral, (Yogyakarta:kanisius,1987)
- Prof.Dr.H. Wina Sanjaya, M.Pd. Media komunikasi pembelajaran, Oktober 2012
- Faris, Muhammad kamil. (2016) "pengaruh penggunaan *gadget* berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap mukadalam kehidupan sehari-hari" skripsi S1 IAIN Raden Intan Lampung
- Kursiwi, (2016) "dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V(lima) jurusan pendidikan IPS Fakultas ilmu Terbiyah dan keguruan( FITK) UIN SYARIF Hidayatul Jakarta ". skripsi pada sekolah serjana UIN Syarif Hidayatul Jakarta , Jakarta,2016, tidak dipublikasikan.
- Derry Iswidharmanjaya (2011). "Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan *Gadget*". *Google Book*.
- Yordi Anugrah Pertama(2015). Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan *Gadget*. Diakses dari [www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/) pada 9 september 2015.
- Dana Ratifi Suwardi (2012) "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
- Rudi Purwanto (2011) "meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi siswa koordinasi melalui metode pembelajaran *Teaching Game Team* terhadap siswa.
- Slamet, (2003). " Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya ,Jakarta Cipta Rineka.
- Aswani, Zainul (2004) " Tes dan Asesmen di SD.

**Musinah, Sopiatus Nahwiyah, Helbi Akbar**

Muliani Sumantri, (2007) " dkk.perkembangan peserta didik.

Sugiyono, (2017)" metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, cetak ke-25 Bandung, ALFABETA.

Margon. Metodologi Penelitian Pendidikan. (Jakarta : Rineka cipta, 2007)

Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Manfaat Teknologi Komunikasi Serta Implikasi Di Masyarakat* , ( Jakarta: Media Bangsa ), 2013