

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VI
UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL 1 KOTA MAKASSAR**

¹Muh Sulton Latif, ²Samsuriadi P. Salenda, ³Ainun Jariah

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹sultonlatiff1123@gmail.com, ²samsuriadi@unismuh.ac.id,

³ainun.jariah@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study examines the impact of gadget use on the akhlak (moral character) of 6th-grade students at UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 in Makassar City. Using a descriptive qualitative approach, data was collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation from homeroom teachers, parents, and students, utilizing a snowball sampling technique. Data credibility was tested through data triangulation. The findings indicate that gadget use has a multifaceted impact, encompassing positive aspects such as increased discipline, proactive learning (including religious studies), and social empathy. However, it also has negative aspects, including emotional changes, negligence of religious duties, a tendency to lie, and individualism. The study found that the positive impacts were more dominant, supported by a strict school supervision system, the utilization of gadgets for learning, and proactive teacher intervention. This research emphasizes the urgency of collaboration between parents and educators in guiding gadget use to optimize its positive potential and mitigate its negative risks to students' moral character.

Keywords: Gadgets, Akhlak, Primary School Students, Impact, Islamic Education.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi dari wali kelas, orang tua, dan siswa, dengan teknik snowball sampling. Kredibilitas data diuji melalui triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak multifaset, mencakup aspek positif seperti peningkatan disiplin, inisiatif belajar (termasuk agama), dan kepedulian sosial, serta aspek negatif seperti perubahan emosi, kelalaian ibadah, kecenderungan berbohong, dan individualisme. Studi ini menemukan bahwa dampak positif cenderung lebih dominan, didukung oleh sistem pengawasan sekolah yang ketat, pemanfaatan gadget untuk pembelajaran, dan intervensi proaktif guru. Penelitian ini menekankan urgensi kolaborasi antara orang tua dan pendidik dalam membimbing penggunaan gadget untuk mengoptimalkan potensi positif dan memitigasi risiko negatif terhadap akhlak siswa.

Kata Kunci: Gadget, Akhlak, Siswa Sekolah Dasar, Dampak, Pendidikan Islam.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat, khususnya *gadget*, telah mengubah lanskap interaksi sosial dan akses informasi secara fundamental, terutama di kalangan generasi muda. Survei KPAI pada tahun 2023 menunjukkan bahwa lebih dari 70% anak-anak di Indonesia menggunakan *gadget* secara rutin (Mahmud, 2024). Sebagai perangkat komunikasi dan sumber informasi yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, *gadget* membawa implikasi kompleks terhadap berbagai aspek perkembangan mereka, termasuk akhlak. Dalam Islam, akhlak yang luhur merupakan cerminan keimanan dan ketakwaan, sebagaimana difirmankan Allah Swt. dalam QS. Al-Qalam [68]:4: "Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur." Hadits Nabi Muhammad Saw. pun menegaskan misi beliau untuk menyempurnakan akhlak mulia (HR. Al-Baihaqi No. 21301), menggarisbawahi pentingnya *akhlak* sebagai fondasi kehidupan beragama. Penggunaan *gadget* yang bijak dan selaras dengan nilai-nilai agama

menjadi bagian integral dari akhlak yang baik.

Penggunaan *gadget* yang meluas ini memunculkan berbagai dampak. Studi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan berpotensi mengurangi interaksi sosial tatap muka (Aulya, dkk., 2020), menghambat perkembangan keterampilan berempati dan bekerja sama. Selain itu, distraksi dari notifikasi *gadget* dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa (Rahmaniah, 2020), yang berdampak pada prestasi akademik. Akses mudah ke internet melalui *gadget* juga meningkatkan risiko paparan konten negatif, seperti pornografi, kekerasan, atau ujaran kebencian, yang berpotensi merusak moral dan psikologis anak jika tanpa pengawasan memadai (Hidayah, 2014; Amini, 2024). Fenomena ini menimbulkan tantangan serius bagi pembentukan akhlak di era digital, di mana kecanduan *game online* misalnya, dapat mengikis prioritas ibadah atau adab bersosialisasi (Febriani, dkk., 2024).

Meskipun banyak penelitian telah mengkaji dampak *gadget* pada anak secara umum, masih terdapat

kesenjangan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar, terutama mengingat adanya upaya integrasi *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mendalami interaksi antara inovasi teknologi dalam pembelajaran dan perkembangan akhlak siswa dalam konteks spesifik sekolah tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak, baik positif maupun negatif, penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Dalam studi ini, dampak merujuk pada pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh interaksi siswa dengan perangkat elektronik portabel (*gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop) terhadap akhlak mereka, yaitu sistem nilai dan norma moral yang terinternalisasi dan tercermin dalam perilaku, ucapan, serta interaksi sosial.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya khazanah ilmu

pengetahuan di bidang pendidikan dan psikologi perkembangan, serta berpotensi menghasilkan model konseptual tentang interaksi *gadget* dan pembentukan akhlak. Secara praktis, temuan ini diharapkan memberikan pemahaman mendalam bagi sekolah untuk merumuskan kebijakan literasi digital dan integrasi teknologi yang beretika; bagi guru dalam mengelola *gadget* untuk pembelajaran efektif dan mendeteksi dampak negatif; bagi orang tua dalam meningkatkan pengawasan dan pendampingan; serta secara tidak langsung mendorong siswa untuk menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

B. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar selama tahun ajaran 2024/2025, dengan fokus pengumpulan data pada Juli 2025.

2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Penelitian kualitatif (*Qualitative Research*) khususnya penelitian yang menghasilkan informasi yang jelas berisi kata-kata yang disusun atau diungkapkan secara lisan dari individu dan cara mereka berperilaku yang terlihat, Moleong (2019:02).

3. Data dan Sumber Data

Berbagai informan yang akan menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah :

- a. Wali kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.
- b. Orang tua siswa di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.
- c. Siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.

4. Teknik Pengambilan Sampel

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik snowball sampling yaitu

dari jumlah subjek yang sedikit, semakin lama berkembang menjadi banyak. Dengan teknik ini, jumlah informan yang akan menjadi subjeknya akan terus bertambah sesuai dengan kebutuhan dan terpenuhinya informasi Jannah (2019 : 6). Subyek penelitian ini berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I.

5. Teknik Pengambilan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

- a. Wawancara Mendalam: Dilakukan dengan wali kelas, orang tua, dan siswa untuk mendapatkan informasi komprehensif mengenai dampak *gadget* terhadap akhlak.
- b. Observasi Partisipan: Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan keseharian siswa di

lingkungan sekolah, melakukan pencatatan sistematis terhadap fenomena yang diamati, termasuk interaksi sosial dan perilaku terkait penggunaan *gadget*.

c. Dokumentasi:

Mengumpulkan berbagai bukti pendukung seperti foto kegiatan, rekaman (verbatim) hasil wawancara, dan dokumen kurikulum yang relevan.

6. Uji Validitas Data

Untuk memastikan kredibilitas dan validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi data. Triangulasi data Adalah menggunakan berbagai sumber data untuk mengumpulkan informasi yang sama. Misalnya, membandingkan data dari wawancara dengan data dari observasi.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, mengikuti model yang meliputi

tiga alur kegiatan yang saling terkait:

a. Reduksi Data: Proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar dari catatan lapangan. Reduksi data dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data.

b. Penyajian Data: Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk teks naratif yang tersusun, memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan.

c. Penarikan

Kesimpulan/Verifikasi:

Kesimpulan ditarik dari data yang disajikan dan terus diverifikasi selama proses analisis, berupaya menemukan makna dan pola yang mendalam. Triangulasi juga diterapkan dalam proses analisis untuk memperkuat validitas kesimpulan.

8. Prosedur Penelitian

Agar pelaksanaan penelitian ini terarah dan mencapai tujuannya dengan tidak melupakan faktor efisien dan efektif, maka penelitian ini akan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

a. Tahap pra lapangan

Pada tahap ini, peneliti membuat proposal penelitian, setelah proposal disetujui oleh dosen pembimbing dilanjutkan dengan mengurus perizinan dari kampus yang ditujukan kepada pihak sekolah setempat agar diberikan izin untuk melakukan penelitian.

b. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini, dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fokus peneliti di lokasi

penelitian. Dalam proses pengumpulan data ini penulis menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

c. Tahap analysis data

Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Peneliti juga menyusun data yang telah terkumpul secara sistematis dan rinci sehingga data tersebut mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada pihak lain secara jelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan temuan penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota

Makassar, diikuti dengan interpretasi dan pembahasan temuan tersebut. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Az-Zalzalah [99]:7-8, "Maka barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. Dan barangsiapa mengerjakan kejahatan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula." Ayat ini menjadi landasan bahwa setiap tindakan, termasuk penggunaan *gadget*, memiliki konsekuensi nyata terhadap akhlak siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi.

1. Dampak Multifaset *Gadget* pada Akhlak Siswa

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas VI menunjukkan pengaruh yang kompleks dan bervariasi terhadap akhlak mereka. Dari satu sisi, *gadget* terbukti menjadi katalisator bagi perkembangan akhlak positif, terutama dalam aspek kemandirian belajar dan ketaatan terhadap aturan. Siswa seperti Muh. Zaki Zain H

dan Nurul Aqila merasakan peningkatan motivasi dan kemudahan belajar berkat akses cepat ke materi dan video interaktif. Ibu Eminarti, wali kelas, turut mengakui manfaat *gadget* dalam mempermudah akses materi ajar dan meningkatkan kreativitas belajar siswa, bahkan dengan aplikasi Quizizz. Dukungan orang tua, seperti Ibu Rahma, juga menguatkan bahwa *gadget* dapat menjadikan anak lebih semangat mencari materi pelajaran. Selain itu, *gadget* mendorong inisiatif siswa dalam pengembangan akhlak spiritual, seperti mencari video *murottal* Al-Qur'an dan mempelajari tata cara ibadah. Disiplin dalam penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah juga terbentuk melalui pengawasan dan aturan yang ketat, menumbuhkan tanggung jawab siswa.

Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* juga membawa konsekuensi negatif. Kecenderungan untuk terlalu asyik dengan *gadget*

sering memicu perubahan emosi, seperti mudah marah dan temperamental, terutama saat bermain *game* atau ditegur. Paparan terhadap konten tidak sesuai, termasuk bahasa kasar dari *game* atau video, turut memengaruhi bahasa siswa. Keterikatan pada *gadget* juga menyebabkan kelalaian kewajiban personal, termasuk ibadah, serta kemunculan perilaku tidak jujur terkait waktu penggunaan. Muh. Aska Satria mencatat perubahan pola hidupnya yang lebih suka bermain *HP* sendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman-teman. Fenomena "malas berpikir" dan menyalin informasi tanpa pemahaman mendalam juga tercatat, sebagaimana diamati oleh Ibu Eminarti terkait tugas yang dikumpulkan siswa. Dinamika ini menunjukkan bahwa meskipun *gadget* memiliki potensi besar untuk mendukung akhlak baik, risiko terhadap akhlak negatif tetap ada dan memerlukan perhatian serius.

2. Analisis Dampak Spesifik Gadget terhadap Akhlak

a. Dampak Positif

1) Disiplin dan Tanggung Jawab dalam Penggunaan:

Kebijakan sekolah yang ketat, seperti pengumpulan *gadget* di awal pelajaran dan penggunaannya hanya saat diizinkan guru, secara efektif menumbuhkan disiplin. Hilal Bin Rajab menyatakan kepatuhannya terhadap aturan ini, yang didukung oleh observasi dan konfirmasi dari Ibu Eminarti. Hal ini menunjukkan bahwa struktur pengawasan yang jelas dapat membentuk tanggung jawab siswa terhadap pemanfaatan teknologi.

2) Kepatuhan dan Sikap Tidak Malas: Gadget

membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, mengurangi kebosanan dan

meningkatkan inisiatif. Putri Ayu Lestari merasa belajar lebih semangat dengan kuis dan video edukasi, sedangkan Ibu Rahma mengamati anaknya menjadi lebih giat belajar. Ini mengindikasikan *gadget* dapat memotivasi siswa untuk patuh pada tujuan belajar yang positif.

3) Inisiatif Belajar Agama dan Perilaku Positif:

Kemudahan akses konten keagamaan di *gadget* mendorong siswa untuk mandiri dalam mendalami ajaran agama. Alya Azzahra menggunakan *gadget* untuk mencari tata cara wudu, dan anak Ibu Risna belajar *murottal* dari YouTube. Hal ini membuktikan *gadget* sebagai media efektif dalam membentuk akhlak religius siswa jika diarahkan dengan tepat.

4) Kepedulian terhadap Sesama: Di lingkungan

sekolah, *gadget* menjadi sumber daya bersama. Siswa secara spontan menawarkan bantuan dan berbagi *gadget* untuk keperluan belajar. Muh. Zaki Zain H mengungkapkan kebiasaan saling berbagi *gadget* saat teman tidak membawa, mencerminkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab sosial.

5) Mendorong Sifat Rendah Hati dan Tidak Sombong: Kepemilikan *gadget* menumbuhkan empati dan kesadaran akan adanya perbedaan akses. Siswa yang memiliki *gadget* terdorong untuk membantu teman yang kesulitan. Hilal Bin Rajab menyatakan pentingnya saling membantu dan tidak sombong karena memiliki *gadget*, melatih sifat rendah hati dan solidaritas.

b. Dampak Negatif

1) Perubahan Emosi dan Penggunaan Kata-kata Kasar:

Paparan terhadap konten digital yang mengandung kekerasan atau bahasa kasar, serta intensitas *game* kompetitif, seringkali memicu perubahan emosi dan penggunaan bahasa yang tidak pantas. Ibu Eminarti dan Ibu Hasniar melaporkan adanya siswa yang mudah marah dan mengeluarkan kata kasar dari tontonan atau saat bermain *game*, sebuah fenomena yang juga dialami Andhika Putra Pratama.

2) Kelalaian dalam Ibadah dan Kewajiban:

Keterikatan siswa pada *gadget* dapat menggeser prioritas mereka, menyebabkan penundaan atau pengabaian kewajiban personal, termasuk ibadah. Ibu Fatmawati menyaksikan anaknya

menunda salat atau pura-pura tidak mendengar perintah, menunjukkan daya tarik *gadget* yang mengalahkan kesadaran akan tanggung jawab spiritual dan personal.

3) Kecenderungan Berbohong dan Kurangnya Kejujuran:

Keinginan untuk terus menggunakan *gadget*, terutama saat ada batasan waktu atau larangan, dapat mendorong siswa untuk berbohong. Ibu Hasniar sering mendapati anaknya berbohong tentang durasi bermain *HP* hingga larut malam, menggambarkan bagaimana kesenangan instan dapat memicu perilaku tidak jujur demi menjaga akses.

Ada juga dampak negatif *gadget* secara umum seperti:

Individualisme dan

Kurang Interaksi

Sosial: Penggunaan *gadget* yang berlebihan cenderung membuat siswa menyendiri. Muh. Aska Satria mengakui preferensinya bermain *HP* sendiri daripada berinteraksi langsung, menunjukkan potensi penurunan keterampilan bersosialisasi tatap muka.

Kemalasan Berpikir dan Menulis:

Kemudahan akses informasi melalui *gadget* dapat menumbuhkan ketergantungan dan mengurangi kemandirian berpikir. Ibu Eminarti mengamati kecenderungan siswa menyalin jawaban tanpa pemahaman dan kesulitan kembali terbiasa menulis pasca-pandemi, menyoroti dampak *gadget* pada proses kognitif.

c. Diskusi Umum dan Implikasi

Mengingat multifasetnya dampak penggunaan *gadget*, penelitian ini menyoroti urgensi peran aktif orang tua dan pendidik. Kolaborasi antara lingkungan rumah dan sekolah adalah kunci dalam mengoptimalkan potensi positif *gadget* sekaligus memitigasi risiko negatifnya.

Secara signifikan, dampak positif penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 cenderung lebih dominan dibandingkan dampak negatifnya. Hal ini terutama terjadi karena adanya kombinasi faktor yang saling mendukung:

1) Sistem Pengawasan dan Kebijakan Sekolah yang Ketat: Penerapan aturan disiplin, seperti pengumpulan *HP* di awal pelajaran dan penggunaan terbatas untuk tujuan belajar di bawah pengawasan guru, secara efektif

mencegah penyalahgunaan. Ini sejalan dengan pandangan **James Q. Wilson** dalam "The Moral Sense" yang menjelaskan bahwa perilaku baik cenderung muncul dalam lingkungan yang terstruktur dengan baik, di mana pengawasan dan peraturan membantu menciptakan lingkungan moral tersebut.

2) Pemanfaatan Gadget untuk Pembelajaran

Positif: *Gadget* secara aktif diintegrasikan sebagai media pembelajaran interaktif, meningkatkan antusiasme dan kemandirian siswa dalam mencari materi serta belajar agama. Dalam konteks ini, siswa lebih terfokus pada hasil positif yang diperoleh dari *gadget*, sehingga cenderung mengabaikan risiko

negatifnya, selaras dengan **Teori Pemrosesan Kognitif Daniel Kahneman** yang menyatakan bahwa individu cenderung mengabaikan risiko ketika terfokus pada hasil positif.

3) Intervensi Proaktif

Guru: Guru tidak tinggal diam ketika menemukan dampak negatif. Mereka aktif menasihati dan mengingatkan siswa tentang bahaya dan cara penggunaan *gadget* yang benar.

Pendekatan ini mencerminkan prinsip

Pendekatan

Humanistik Carl Rogers yang

menekankan pentingnya empati dan komunikasi terbuka. Melalui nasihat yang penuh pengertian, siswa dapat memahami dampak negatif dari tindakan mereka dan termotivasi untuk berubah.

Melalui sinergi yang kuat antara peran orang tua dan pendidik, diharapkan dampak negatif *gadget* dapat diminimalisir, sementara potensi positifnya dapat dimaksimalkan untuk mendukung pembentukan akhlak siswa yang berkarakter, bertanggung jawab, dan berbudi pekerti luhur.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang kompleks dan multifaset terhadap perilaku dan karakter siswa. *Gadget* terbukti memunculkan dampak positif dan negatif yang signifikan, yang mana

keduanya memerlukan perhatian khusus.

Di sisi positif, penggunaan *gadget* mampu meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa dalam penggunaannya, terutama dengan adanya pengawasan yang terstruktur. *Gadget* juga menumbuhkan kepatuhan dan mengurangi sikap malas belajar, karena siswa menjadi lebih semangat dan mandiri dalam mencari informasi pembelajaran. Bahkan, perangkat ini memicu inisiatif siswa untuk belajar agama dan menunjukkan perilaku positif lainnya, memanfaatkan akses mudah ke konten edukasi religius.

Namun demikian, terdapat pula dampak negatif yang perlu diwaspadai. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memicu perubahan emosi, seperti mudah marah dan temperamental, serta mendorong penggunaan kata-kata

kasar. Selain itu, *gadget* juga dapat menyebabkan kelalaian dalam ibadah dan kewajiban lainnya, menumbuhkan kecenderungan berbohong dan kurangnya kejujuran, serta memicu sikap individualisme dan kurangnya interaksi sosial langsung. Tidak jarang, kemalasan umum dan berkurangnya kemandirian berpikir juga terlihat pada siswa yang terlalu bergantung pada *gadget*. Semua aspek negatif ini muncul akibat paparan konten yang tidak tepat, kurangnya kontrol diri, dan pergeseran prioritas ke arah hiburan semata.

Melihat beragamnya dampak tersebut, peran aktif dan kolaboratif dari orang tua dan pendidik menjadi sangat krusial dalam mengelola penggunaan *gadget*. Pengawasan, bimbingan, pembatasan yang jelas, serta

teladan yang baik dari kedua belah pihak adalah faktor penentu dalam mengoptimalkan manfaat *gadget* dan meminimalisir risiko negatifnya terhadap akhlak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh *Gadget* Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47.
- Armylia. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Aulya, Y., Suprihatin, S., & Arantika, R. (2020). Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019. *Jurnal Kebidanan Malahayati*, 6(4), 427–434.
- Amini. (2024). *Pengaruh teknologi gadget terhadap akhlak siswa di smk swasta yapim indrapura kabupaten batu bara*. 2(variable X), 69–73.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak.

- media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian: media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17, (Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- Denak Sintia Rahmawati. (2020). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak Sd 01 Kebonarjo. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7.
- Damyanti, S., & Indriani, I. (2021). Dampak Pembangunan Sirkuit Kuta Mandalika Terhadap Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Tinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Journal of Sharia Economy and Islamic Tourism*, 1(3), 20–27.
- Erika, E., Sari, S. M., Sari, S. M., Nurmalia, Y., & Nurmalia, Y. (2021). Manfaat Gadget Sebagai Sumber Belajar Online Siswa Sd Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 5(3), 117.
- Febriani, E., Oktaviani, C., & Kumaidi, M. (2024). Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(4), 1081–1093.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
- Hassan Mydin, S. A., Muhamad Shukri, A. S., & Abdul Razak, M. A. (2020). Peranan Akhlak dalam Kehidupan: Tinjauan Wacana Akhlak Islam. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporer*, 21(1), 38–54.
- Hidayah, A. S. (2014). Eksistensi Adab Belajar Menghadapi Dirupsi Pendidikan Dalam Peradaban Otomasi. *Jim: Journal of Integrated Medicine*, 24(6), 520–525.
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.
- Jariah, A. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Kebiasaan Membaca Al-Quran. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 52.
- Jannah. (2019). Peran Ganda Perempuan Dalam Kehidupan Ekonomi Keluarga (Studi Kasus: Buruh Perempuan Pabrik Kayu PT Albasia Bhumipala Persada, Temanggung, Jawa Tengah). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- M. Hafiz Al-Ayoubi. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). *Jurnal Akuntansi*, 11.
- Mahmud, A. (2024). Krisis Identitas di Kalangan Generasi Z dalam Perspektif Patologi Sosial pada Era Media Sosial. *Jurnal Ushuluddin*, 26(2), 279–311.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A.

- A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Majesta, R. D. (2021). Dampak Aplikasi Belanja Online (Online Shop) di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Belanja Masyarakat di Kelurahan Girian Weru li Kecamatan Girian Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah*, 1(ilmiah), 1.
- Monika, D. (2023). Moralitas dan nilai agama pada remaja. *guau: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(6), 69–87.
- Nasiruddin. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Dasar. 6, 2311–2315.
- Rahmaniah, H. (2020). Gadget Di Sekolah Berbasis Pesantren (Fenomena Pelanggaran Penggunaan Gadget Di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan). *Journal GEEJ*, 7(2), 41–76.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731.
- Santoso, A., & Nainggolan, B. D. (2024). Analisis Teologis Pendampingan Pastoral Terhadap Kecanduan Gadget pada Anak Berdasarkan Amsal 22 : 6. *Jurnal Teologi dan Musik Gereja*, 4, 35–45.s
- Sudatha, i G. wawan. (2020). *Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring*. 3–7.
- Sundus. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3
- Syamsuriadi. (2020). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), hlm. 7.
- Wardana, C. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Di Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Widyaningsih, A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Wirytinoyo. (2019). Analisis Pragmatik Pelanggaran Tindak Tutur Guru di SMA Lentera. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 3(2).
- Yapim, S., Kabupaten, I., Bara, B., & Siswa, A. (n.d.). *Pengaruh teknologi gadget terhadap akhlak siswa di smk swasta yapim indrapura kabupaten batu bara*. 2(variable X), 69–73.