

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MORAL DAN
KEDISIPLINAN SISWA DI SMP NEGERI 3 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

TIARA

1012019093

Program Studi:

Pendidikan Agama Islam (PAI)



KEMENTERIAN AGAMA ISLAM REPUBLIK INDONESIA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

2022 M / 1444 H

SKRIPSI

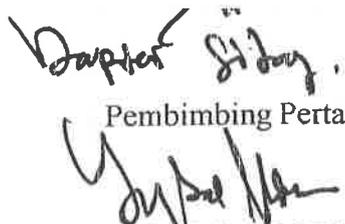
**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Pendidikan Agama Islam**

Diajukan Oleh :

**TIARA
NIM : 1012019093**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama Islam**

Disetujui Oleh :


Pembimbing Pertama
Dr. Iqbal, M.Pd.
NIP. 197306061999051003


Pembimbing Kedua
Yustizar, M.Pd.I
NIDN. 2004047701

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MORAL DAN KEDISIPLINAN
SISWA DI SMP NEGERI 3 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Program Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

Pada hari/tanggal :

Rabu, 07 Desember 2022
13 Jumadil Awal 1444 H

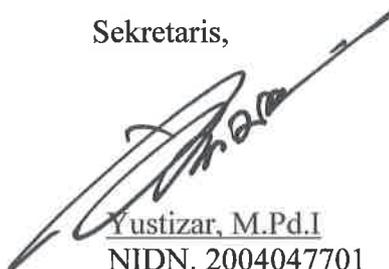
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Iqbal, M.Pd.
NIP. 197306061999051003

Sekretaris,



Yustizar, M.Pd.I
NIDN. 2004047701

Penguji I,



Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA
NIP. 198104282015031004

Penguji II,



Nurhanifah, MA
NIDN. 2027038203

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa




Dr. Zaimah Abidin, S.Pd.I, MA.
NIP. 197506032008011009

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tiara
NIM : 1012019093
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa di SMP Negeri 3 Langsa*" ini merupakan karya saya sendiri, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya dalam notasi. Jika kemudian hari didapati ini bukan karya asli saya, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Langsa, 28 November 2022
Hormat saya,



Tiara
NIM : 1012019093

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alaamiin, segala puji serta syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan limpahan Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat pada waktunya, Shalawat serta salam dihadiahkan kepada junjungan alam baginda Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa agama Islam hingga sampai saat sekarang ini.

Dengan terselesainya skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa di SMP Negeri 3 Langsa”.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini tanpa peran dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Dr. H. Basri, MA yang telah memberikan semangat dan motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa Dr. Zainal Abidin, MA. yang telah memberikan motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Nazliati, M.Ed. yang telah memberi semangat saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam Nurhanifah, MA. yang telah memberi semangat saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing Skripsi yaitu Bapak Dr. Iqbal, M.Pd dan Bapak Yustizar, M.Pd.I yang selama ini telah membantu dan mendampingi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta Bapak Safrizal dan Ibu Yulinar, yang senantiasa memberikan dukungan, do'a dan semangat serta telah membiayai saya hingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
7. Kepada keluarga tercinta yaitu Nabila, Nadia, dan Mak Eli yang ikut serta mendoakan dan mendukung saya sampai saat ini.
8. Spesial terima kasih kepada *Bestie* tercinta yaitu Novira Fazma, Leni Mayang Sari, Fira Mutiara yang senantiasa selalu bersama baik dalam kondisi susah dan senang dalam setiap waktu.
9. Spesial terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yaitu Nanda Putri Aryantini, Shyndi Maharani, dan Masthura Ulfa Putri yang telah banyak membantu dan memberikan semangat serta motivasi kepada peneliti selama dalam proses menyelesaikan skripsi.
10. Terima kasih yang terdalam kepada Kadirun yang telah banyak memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, dan keberadaanya dalam setiap waktu selama proses perkuliahan yang penulis jalani.

Peneliti menyadari bahwa tidak ada yang sempurna didunia ini kecuali Dia Yang Maha Sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan dari seluruh pihak untuk memberikan kritik dan saran yang membangun untuk peneliti dalam penulisan skripsi ini. Dan peneliti berharap skripsi ini dapat dapat berguna dan memberikan manfaat khususnya bagi peneliti sendiri.

Langsa, November 2022
Peneliti,

Tiara
NIM. 1012019093

ABSTRAK

Tiara. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa SMP Negeri 3 Langsa*. Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Langsa.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat di era globalisasi, mengakibatkan peningkatan penggunaan *gadget* dari waktu ke waktu. *Gadget* membawa pengaruh besar, dari dampak negatif hingga positif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa serta peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Langsa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Langsa, dengan sampel 33 siswa yang diambil dari 385 siswa menggunakan teknik *random samplin*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif. Guru dan siswa memiliki pandangan masing masing tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap siswa. siswa merasa *gadget* memberikan pengaruh positif terhadap moral dan kedisiplinan mereka, sedangkan Guru memandang *gadget* membawa pengaruh positif dan negatif, namun lebih banyak memberikan pengaruh negatif terhadap siswa.

Kata Kunci: Pengaruh Gadget, Moral, dan Kedisiplinan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengaruh Penggunaan Gadget.....	8
B. Pengaruh Positif dan Negatif penggunaan Gadget.....	12
C. Manfaat dan Resiko Penggunaan Gadget	16
D. Moral	17
E. Kedisiplinan.....	19
F. Kajian Terdahulu	20
G. Sistematika Pembahasan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Sumber Data.....	27
D. Populasi dan Sampel	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum	32
B. Temuan Khusus	34
C. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	52
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pekembangan teknologi yang semakin canggih di zaman era globalisasi, karena dengan seiring perkembangan zaman kebutuhan pertukaran informasi yang sangat cepat itu akan menjadi sangat penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari tulisan, gambar, suara, video, permainan, fasilitas internet, jejaring sosial yang sudah disajikan oleh *gadget*. *Gadget* bukanlah hal asing bagi siapapun. Pengguna *gadget* sekarang ini tidak hanya berasal dari kalangan remaja, tetapi hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. *Gadget* memang sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi secara cepat, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan sampai bisnis. *Gadget* bisa dibilang sudah menjadi gaya hidup yang menganggap tidak bisa hidup jauh dari *gadget*. Anak zaman sekarang tentunya tidak ingin disebut gaptek, orang tuapun harus bisa menyadari akan penting dan tidak dalam penggunaan *gadget* saat anak mengoperasikannya. *Gadget* tidak hanya menimbulkan pengaruh negatif bagi anak, karena juga ada pengaruh positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik perkembangan

anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.¹ Menurut yang dilansir dari Tribun Style.com seorang anak-anak yang berasal dari Malaysia, bernama Luth Harraz yang sudah diberikan *gadget* sejak umur 2 tahun, sehingga akhirnya menyebabkan matanya menjadi juling akibat terlalu sering menggunakan *gadget*, matanya yang juling jadi semakin buruk, sehingga mata hitamnya bisa menghilang dibelakang pangkal hidungnya, menurut dokter menyatakan jika tidak diobati, mata anaknya akan tetap selamanya juling.²

Sejarah atau awal mula kemunculan *gadget* sebenarnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara menyeluruh mengingat kata *gadget* ini tidak menyimbolkan suatu benda atau barang, melainkan suatu klasifikasi dari beberapa jenis komponen seperti *hanphone*.³ Se jauh dengan perkembangan *gadget* di semua kalangan terutama di kalangan siswa mengakibatkan banyaknya kerugian dari segi kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan sosial, dan ekonomi. *Gadget* membawa pengaruh besar, dari dampak negatif dan positif. Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern di era sekarang segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara

¹ Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Nusantara: Cipta Media, 2020), hlm. 4-5

² Tribun Style, com, Vidya Audina Gesty Ari, *Terlalu Sibuk Cari Uang Orang Tua Ini Tak Sadar Mata Anak Jadi Juling Imbas Keseringan Main Hp*, (Jakarta: Selasa, Juli, 2022)

³ Eka Angraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Serayu Publishing, 2019), hlm. 2

yang praktis. Hal ini merupakan pengaruh yang timbul dari hadirnya teknologi.⁴

Secara etimologis, kata teknologi (*technology*) berasal dari bahasa Yunani *techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan dan *logia* yang berarti kata, studi, atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara terminologis, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. Teknologi adalah aplikasi pengetahuan untuk suatu tujuan praktis. Definisi yang lebih formal diberikan oleh Galbraith dalam Newby dimana dikatakan bahwa teknologi adalah aplikasi sistematis dari pengetahuan ilmiah atau pengetahuan terorganisasi lainnya untuk tugas-tugas praktis.⁵

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatan dari waktu ke waktu. Di dalam jurnal Junierissa mengatakan bahwa Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkau harganya. Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan

⁴ Junierissa Marpaung, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta, Vol 5. No 2, 2018, hlm. 56

⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Prenadamedia Group, (Jakarta : 2018), hlm. 24

muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *gadget* didalam jurnal Junierissa mengatakan bahwa peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya dengan adanya *gadget* manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, sms, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain.⁶ Indonesia merupakan pengguna internet terbesar di asia tenggara yang memiliki pengguna yang paling aktif media sosial menurut data Global Wex Andriana. Hasil survey Google yang berdasarkan rekapitulasi data dari salah satu fitur tool Google, yakni *Consumer Barometer*, mengungkapkan pengguna smarphone di Indonesia telah meningkat hingga 43 persen. Menurut Google, jika dibandingkan data tahun lalu dimana penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai 22 persen, berarti tahun ini peningkatan pengguna perangkat pintar nyaris mencapai 2 kali lipat Yusmi Warisah. Pengaruh *gadget* di era globalisasi membawa dampak positif dan negatif. Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan salah satu pengaruh positif. Adanya perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai pengaruh tidak pernah bersosialisasi merupakan pengaruh negatif yang banyak

⁶ Junierissa Marpaung, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta, Vol 5. No 2, 2018, hlm. 57

dikeluhkan.⁷ pada saat peneliti melakukan PPL (praktek pengalaman lapangan) di SMPN 3 langsa, peneliti melihat perilaku sebagian besar siswa yang telah dipengaruhi oleh penggunaan gadget karena mereka merupakan pengguna gadget.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa SMP Negeri 3 Langsa”

B. Batasan Masalah

Seperti yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah maka dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan penelitian pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Langsa. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *gadget* yang mempengaruhi moral yang terkait bagaimana *gadget* mempengaruhi perilaku siswa terhadap guru di dalam kelas, pengaruh kedisiplinan terkait tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kewajiban mereka sebagai siswa, serta bagaimana peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang di kemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan di teliti adalah :

1. Apa pengaruh penggunaan gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa?

⁷ Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Nusantara : Cipta Media, 2020), hlm. 01

2. Bagaimana peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh gadget?

D. Tujuan dan Manfaat penelitian

Sebagai konsekuensi dari permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa
2. Untuk Mengetahui peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*.

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa Kelas VII SMPN 3 Langsa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi :

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi mengenai moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa, agar guru dapat mengambil tindakan yang tepat.
- b. Bagi peserta didik, dapat memberikan informasi tentang bagaimana menggunakan *gadget* dengan bijak dan berpikir kritis menghadapi perkembangan teknologi.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti

tentang pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Semakin cepat dan pesatnya kemajuan teknologi sekarang tentunya juga karna membawa pada perubahan yang besar dalam bagaimana hal kehidupan manusia. Begitu besarnya pengaruh gadget pada nilai-nilai kebudayaan. Dalam buku Nanndo Yannuansa *gadget* sudah dipastikan dimiliki oleh setiap manusia sekarang ini. Tidak hanya kalangan dewasa dan pekerja saja akan tetapi anak-anak bahkan balita sudah dipastikan mampu mengoperasikan *gadget*. *Gadget* digunakan oleh siapa orang dalam kegiatan hariannya. Hal tersebut juga membawa pengaruh tersendiri bagi penggunanya, nilai positifnya antara lain mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman. Akan tetapi banyak pengaruh negatif yang muncul antara lain merusak mata, merubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat istirahat.⁸

Ada beberapa macam gadget yang saat ini sering digunakan :

1. *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi jangan anda kira *smartphone* pada saat itu secanggih seperti saat ini, *smartphone* pertama kali ini dilengkapi

⁸ Nanndo Yannuansa, dkk, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, (LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, Jawa Timur, 2020), hlm. 29

fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, *Blackberry*, *Motorola*, HTC dan masih banyak lagi.⁹

2. Laptop

Laptop atau istilah kerennya *notebook*, merupakan komputer kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah atau biasa disebut *portabel* yang terintergrasi dengan *casing*. Baterai atau adaptor merupakan sumber listrik dari laptop ketika kita tidak menghubungkannya dengan arus listrik seperti halnya komputer. Baterai laptop umumnya dapat bertahan sekitar satu hingga enam jam, tergantung dari pemakaian, spesifikasi, dan ukuran baterai. Kenapa laptop mudah dibawa kemana-mana karena berat laptop cukup ringan, antara 1 hingga 6 kg tergantung bahan, ukuran, dan spesifikasinya.¹⁰

3. Tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali

⁹ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta : Bisakimia, 2014), hlm. 09

¹⁰ Hendrik Mulyana, *Cara Mudah Mengenal dan Membedah Laptop*, (Bogor: Lantabur Mediatama, 2014), hlm. 08

tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai PC tablet tetapi teleautograph. Pada tahun 1945 Vennear Bush Mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylush* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *gadget* yang disebut PC tablet atau sering disingkat menjadi tablet.¹¹

4. *Handphone* (HP)

Perkembangan jenis HP semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan, sampai bentuknya. Bentuknya ada yang besar sampai yang sangat kecil. Tetapi semua itu punya fungsi sama hanya fasilitasnya berbeda. Perkembangan yang semakin meningkat itu juga berkaitan dengan jumlah pemakai kartu untuk mengoperasikan HP baik yang pra atau pascabayar.¹²

Kecenderungan penggunaan *gadget* di Indonesia masih kurang produktif. Mereka lebih cenderung menggunakan *gadget* untuk media sosial, ketimbang aplikasi lain yang lebih bermanfaat. Padahal muatan di media sosial tidak

¹¹ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta : Bisikimia, 2014), hlm. 10

¹² Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2004), hlm. 188

selamanya baik dan bermanfaat, tak jarang pornografi dan kekerasan juga ditemui tersebar dengan bebas di dunia maya dan terhubung dengan anak-anak dan remaja melalui *gadget*. Bukan hanya kontennya yang bisa berpengaruh negatif, tetapi penggunaan gadget yang sangat intens juga dapat menimbulkan kecanduan bagi penggunanya. Terutama bila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu. Rumah sakit jiwa atau RSJ provinsi Jawa Barat bulan oktober 2019 lalu merilis berita yang mengejutkan. Ratusan anak yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *gadget* tengah dirawat. Hasil pemeriksaan tim medis menyatakan masalah yang dialami anak-anak tersebut disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan, yang peruntukannya mulai dari game *online*, *browsing* internet, dan aplikasi lainnya *Okezone.com*. Kasus di atas sesungguhnya merupakan peringatan untuk semua orangtua di Indonesia. Kita dapat belajar dari negara lain agar jangan sampai terjadi di negara kita.¹³

Pada umumnya anak-anak Indonesia yang menggunakan *gadget* belum bisa memberikan efek posi tif yang lebih dominan. Terutama dalam bermedia sosial. Sebagian besar dari mereka memanfaatkannya sebagai sarana hiburan dari pada sarana pengetahuan yang lebih bermanfaat. Penggunaan *gadget* yang diperuntukkan menambah wawasan malah bergeser menjadi ajang main *game*, *chatting* yang tak penting, nonton konten *youtube* artis idola, atau paling untung nonton *youtube* tentang cara membuat *squisy* atau membuat makanan kesukaan. Waktu luang tidak mereka gunakan untuk menonton hal yang lebih banyak manfaatnya misalnya tugas sekolah. Sesekali saja mereka manfaatkan sebagai

¹³ Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget*, (Jakarta Selatan : Noura Books, 2020), hlm. 2-3

referensi tugas sekolah, selebihnya waktu yang digunakan kembali lagi sebagai sarana hiburan. Ada banyak manfaat kalau *gadget* digunakan sesuai kebutuhan. Bukan berarti tidak boleh bermain *game* atau nonton konten *youtube* artis idola, namun kadang waktu lebih banyak terpakai untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.¹⁴

B. Pengaruh Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

1. Pengaruh positif dari penggunaan *gadget* antara lain :
 - a. Fungsi adaptasi anak dapat berkembang
 - b. Fungsi adaptif seorang anak akan terbantu oleh *gadget* artinya kemampuan seseorang dalam beradaptasi dan menyesuaikan diri mengikuti perkembangan jaman dan lingkungan. Jika *gadget* merupakan bentuk perkembangan zaman, maka mau tidak mau seorang anak harus tahu cara penggunaannya karena hal tersebut merupakan salah satu fungsi adaptif dalam perkembangan teknologi sekarang ini. Sebaliknya anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.
 - c. Pengetahuan anak yang bertambah
 - d. Bentuk nilai positif lain yaitu dengan menggunakan *gadget* akan dapat memberikan anak kesempatan dalam mengakses informasi. Pengerjaan tugas via online/internet merupakan tuntutan tersendiri

¹⁴ Saiful Amri, *Imam Nur Suharno, dkk, Mengalihkan Buah Hati dari Kecanduan Gadget*, (Jakarta Selatan : Rumah Media, 2021), hlm. 21

dimasa sekarang.

- e. Jaringan pertemanan anak yang semakin luas
- f. Mengembangkan komunikasi
- g. Kreatifitas anak lebih berkembang

2. Pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* antara lain :

a. Ketergantungan anak akan *gadget*

Dalam hal ini *gadget* sudah menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dalam setiap aktivitas anak. Anak lebih suka bermain *gadget* dari pada dengan teman sebayanya. Hal tersebut bisa saja membuat anak sulit berkonsentrasi dalam komunikasi dengan teman sebayanya hal tersebut akan menjadikan anak malas bersosialisasi, bergerak dan beraktivitas.

b. Daya konsentrasi yang turun

Berlebihnya dalam menggunakan *gadget* pada anak akan mempunyai pengaruh turunnya daya konsentrasi dan menjadikan anak ketergantungan dalam mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat dikerjakan sendiri oleh anak.

c. Akses informasi negatif

Internet merupakan bentuk akses tak terbatas yang dapat kita dapatkan. Dalam internet terdapat informasi positif maupun negative. Akses tersebut dapat dijangkau oleh anak-anak yang tidak ada pengawasan ketat oleh orang tuanya.

d. Berkurangnya sosialisasi

Sosialisasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak karena *gadget* anak lebih memilih *gadget* dari pada bersosialisasi hal tersebut berpengaruh psikologi anak diantaranya krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

e. Radiasi

Bentuk radiasi elektromagnetif mampu dipancarkan oleh *gadget*, meskipun tidak terlihat dan tidak dirasakan langsung.¹⁵

Secara umum, *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.¹⁶ Kemudahan ini justru mengawatirkan kita karena kemudahan tidak hanya dalam melakukan yang positif, tetapi juga dalam hal yang negatif. Alat komunikasi dengan sekian macam bentuknya dari *gadget*, laptop, *netbook*, *E-reader*, *xbox*, tablet, serta berbagai macam yang lainnya termasuk yang mengalami kemajuan yang cukup signifikan. Akan tetapi *gadget* adalah yang paling akrab dengan kita dan anak-anak kita dalam kehidupan sehari-hari. Tentu hal ini disebabkan *gadget* tidak semata-mata hanya digunakan untuk

¹⁵ Nanndo Yannuansa, dkk, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Ana*, (Jawa Timur : , LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2020), hlm. 02-06

¹⁶ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Serayu Publishing, 2019), hlm. 03

berkomunikasi. Teknologi baru yang diterapkannya memfasilitasi kita untuk menggunakan sebagai kamera, perekam video, digital map, pemutar musik, koneksi jaringan internet, dan sebagainya. Keberadaan *gadget* yang mendominasi dan semakin meluas pada aktivitas kita bersamaan bisa terjadi karena motif seseorang pemakainya yang tidak melulu hanya sebagai alat komunikasi akan tetapi juga sekaligus menunjukkan gengsi atau gaya hidup dari pengguna *gadget*. Bagaimana sebagai orang tua apabila buah hati kita yang belum saatnya mengoptimalkan fungsi *gadget* nya, tetapi ternyata oleh kita orang tuanya terpantau mereka sudah ketagihan menggunakannya sementara pengaruh yang diakibatkan oleh *gadget* ini cukup signifikan dan evolusi budaya kehidupan manusia, jika kita orang tuanya tidak bertindak sebagai pengendali *gadget* terhadap anak-anak karena survei sebagian besar pengguna *gadget* justru berada dikalangan muda usia yang belum cukup dewasa dan belum bijaksana untuk mengakses, membaca, menjadikan referensi sumber informasi. Kecenderungan anak-anak yang belum dewasa secara pemikiran untuk membedakan mana tautan yang layak untuk ditunjukkan menelusurinya atau stop, berhenti dan bahkan harus pindah kehalaman pencarian adalaah sangat membutuhkan bimbingan orang tua. Anak-anak jika sudah bisa mengaplikasikan *email* mereka ke sekian macam *media* sosial akan makin betah berjam-jam menggunakan *gadget* untuk tidak sekedar *browsing* tetapi lebih pada aktivitas *chatting* (mengobrol secara *online*), tanpa bisa menentukan batasan waktu ideal kapan harus menyudahi percakapan *online* mereka. Bahkan kalau orang tua lalai tidak mengontrolnya, banyak anak – anak usia SD sampai SMA tidur terlalu larut demi enggan meninggalkan

keasyikan *chatting* dengan teman-teman komunitasnya. Yang lebih beresiko apabila tidak ada kontrol dari orang tua, dengan siapa saja berteman di sosial medianya, beresiko ketika anak –anak sudah terlanjur *chat* larut malam dengan seorang temannya secara pribadi (jalur pribadi). Tentu dalam hal ini kewajiban orang tua meminimalisir kegiatan si anak yang aktivitasnya sering begadang dengan mengenali keperluannya. Selain itu kita juga perlu menjelaskan ke anak-anak tentang kerugian dan pengaruh negatif akibat penggunaan *gadget* secara tanpa pengawasan dan kendali dari orang tua. Anak-anak akan menjadi pelajar yang malas dalam berbagai segi, yang di antaranya malas berinteraksi di dunia nyata, malas menulis dengan tangan karena kemudahan ketika dalam menyalin-tempel (*copy paste*), malas bicara, dan malas yang laizznnya yang tentu saja akan mengganggu kepribadian anak-anak sendiri ketika mereka dewasa nanti. Akan tetapi dengan bimbingan orang tua yang mengenali seberapa kebutuhan dan aktivitas mereka bersama *gadget* nya, anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang lebih bisa menghargai waktu dan orang-orang disekitarnya.¹⁷

C. Manfaat dan Resiko Penggunaan Gadget

Manfaat dan resiko penggunaan telepon seluler (*gadget*) menurut Andri Priyatna antara lain :

1. Manfaat

- a. Untuk dapat tetap terhubung. Kenyamanan karena mampu terhubung dengan anak dimanapun mereka berada, dengan segera akan mengubah banyak hal dalam kehidupan keluarga kita.

¹⁷ Saiful Amri, dkk, *Mengalihkan Buah Hati Dari Kecanduan Gadget*, (Jakarta Selatan : Rumah Media, 2021), hlm. 27-30

- b. Alasan keamanan/keselamatan. Memudahkan kita untuk menghubungi pihak lain yang dapat membantu kita ketika dalam keadaan darurat.

2. Resiko

- a. Pengaruh pada kesehatan mental
- b. Seseorang yang rajin menggunakan ponsel cenderung lebih mudah untuk mengalami cemas dan depresi.
- c. Kurang tidur
- d. Remaja yang sering menggunakan ponsel cenderung sering terbangun di malam hari, karena ada sms atau panggilan masuk sehingga berakibat merasa lelah dan kurang mampu fokus pada esok harinya.
- e. *Bullying*
- f. Saat ini, ponsel pun sudah lazim digunakan untuk menyebarkan rumor, gambar-gambar yang tidak pantas, ataupun melecehkan teman baik dengan panggilan langsung atau melalui sms.¹⁸

D. Moral

Moral bukanlah sebuah topik baru dalam pendidikan. Menurut Euis Rojabiaturohma, dkk. Moral merupakan suatu sikap yang timbul dari perasaan yang berdasarkan norma dan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat, selanjutnya moral menjadi suatu aturan yang harus ditaati dan

¹⁸ Euis Rojabiaturohma, Dkk, *Pengaruh Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Terhadap Peningkatan Moral Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 1 PACET*, Jurnal Pendidikan Politik, Hukum dan Kewarganegaraan, Vol 9.No 2, 2019, hlm. 01

dilaksanakan. Namun belakangan ini masalah moral kembali mencuat terlebih di kalangan remaja, dimana masalah tersebut merupakan persoalan bagi dunia pendidikan, masalah moral yang menjadi perhatian sekolah yaitu masalah kenakalan remaja, masalah moral inilah yang kemudian menempatkan pentingnya penyelenggaraan penguatan pendidikan karakter di sekolah. Penguatan pendidikan karakter merupakan suatu gerakan gerakan revolusi mental, dimana gerakan ini bertujuan untuk membangun dan membekali peserta didik dengan menerapkan nilai-nilai religius, jujur, dan tanggung jawab di sekolah. Penguatan pendidikan karakter (PPK) berpengaruh positif terhadap peningkatan moral siswa, pengaruh positif tersebut dapat dilihat dari meningkatnya pengetahuan tentang moral, meningkatnya perasaan/sikap moral siswa dan meningkatnya tindakan/perbuatan moral siswa. Seseorang dikatakan bermoral apabila segala perkataan dan perbuatannya sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti nilai religius, nilai kejujuran, nilai kedisiplinan, toleransi dan nilai-nilai lainnya.¹⁹ Namun belakangan ini tidak dapat kita pungkiri bahwa nilai-nilai moral yang ada sudah mulai luntur terlebih dikalangan remaja dimana seharusnya para remaja sebagai penerus bangsa memiliki moral yang baik tetapi pada kenyataannya sungguh sangat miris.

Moralitas terjadi apabila orang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan kewajiban dan tanggung jawabnya dan bukan karena ia mencari keuntungan. Jadi moralitas adalah sikap dan perbuatan baik yang betul-betul

¹⁹ *Ibid*, hlm. 02

tanpa pamrih. Hanya moralitaslah yang bernilai secara moral. Berdasarkan pendapat tersebut moralitas tidak dapat dimiliki oleh seseorang apabila orang tersebut tidak menginginkannya jadi seseorang akan bermoral apabila mempunyai keinginan yang tulus dan ikhlas untuk berbuat baik baru dapat dikatakan orang tersebut bermoral. Pada dasarnya pendidikan moral bertujuan untuk membimbing generasi muda memiliki perilaku berbudi. Tujuan pendidikan moral adalah mendorong tingkat perkembangan peserta didik.²⁰

E. Kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin. Istilah disiplin berasal dari bahasa latin "*Disciplina*" yang menunjuk pada kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan istilah bahasa Inggrisnya yaitu "*Discipline*" yang berarti tertib, taat atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, latihan membentuk, meluruskan atau menyempurnakan sesuatu, sebagai kemampuan mental atau karakter moral. Disiplin berasal dari kata "*Disciple*" yakni seseorang yang belajar secara sukarela mengikuti seorang pemimpin. Orang tua dan guru merupakan pemimpin dan anak merupakan murid-murid yang menuju ke hidup yang berguna dan bahagia. Jadi disiplin merupakan cara masyarakat mengajar anak perilaku moral.²¹

Star Waji di dalam buku Imam Musbikin menyatakan bahwa disiplin berasal dari bahasa latin *Discere* yang berarti belajar. Dari kata ini timbul kata *Disciplina* yang berarti pengajaran atau pelatihan. Dan sekarang kata disiplin

²⁰ Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral Berpijak Pada Karakteristik Siswa dan Budayanya*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2004), hlm. 25

²¹ Hurlock, *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta : Erlangga, 2002), hlm. 82

mengalami perkembangan makna dalam beberapa pengertian. Disiplin diartikan sebagai kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan dan pengendalian, disiplin sebagai latihan yang bertujuan mengembangkan diri agar dapat berperilaku tertib.²² Tujuan disiplin di sekolah sendiri yaitu untuk menciptakan keamanan, kenyamanan bagi siswa serta kegiatan pembelajaran di sekolah. Disiplin sangatlah penting dalam proses pendidikan, maka dari itu sekolah pasti memiliki sebuah aturan yang harus diikuti serta diterapkan oleh setiap guru, siswa dan seluruh aparat sekolah, contoh kedisiplinan yang diterapkan pada siswa yaitu selalu hadir tepat waktu. Aturan yang diberlakukan bagi siswa, guru, serta aparat sekolah menjadi landasan kedisiplinan di sekolah. Disiplin di sekolah harus diterapkan agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan, serta sesuai dengan visi dan misi sekolah tersebut. Dari uraian tersebut maka disiplin adalah sebuah sikap wajib, harus dimiliki oleh setiap individu terutama komunitas sekolah. Disiplin menjadi penentu berhasil atau tidak berhasil visi dan misi sekolah dan ruang lingkup yang lebih luas penentu berhasil tidaknya tujuan pendidikan nasional.²³

F. Kajian Terdahulu

Tinjauan pustaka digunakan sebagai bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada serta untuk menguatkan argumen. Dalam hal ini penulis

²² Imam Musbikin, *Pendidikan Karakter Disiplin*, (Nusa Media, 2021), hlm. 05

²³ Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*, (Yogyakarta : DEEPUBLISH, 2020), hlm. 2-3

mengambil beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Setelah peneliti melakukan pencarian terhadap skripsi yang ada ditemukan penelitian yang relevan dengan judul yang penulis kaji. Diantara empat judul yang dijadikan kajian dalam skripsi adalah :

1. Dewi Fatimatuzzahrok, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. dari IAIN Ponorogo, skripsi ini membahas tentang penggunaan *gadget* dan perilaku sosial terhadap siswa. skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional. Hasil dari penelitian ini berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori rendah sebanyak 3 responden (9,37%), kategori sedang sebanyak 25 responden (78,13%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian, siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang, dan perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Husda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 2 responden (6,25%). kategori sedang sebanyak 26 responden (81,25%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Husda Ngabar adalah sedang. Persamaan dengan skripsi penulis adalah membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* , namun

dalam penelitian ini terdapat perbedaan dengan penulis yaitu skripsi ini membahas tentang perilaku sosial terhadap siswa sedangkan penulis meneliti tentang moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa.²⁴

2. Desi Linawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri Tahun Pelajaran 2019, jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dari IAIN Tulungagung, skripsi ini membahas tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan output Regresi Linier sederhana didapat nilai sig untuk akhlak kepada orang tua kedua sebesar 0,005 (0,005 0,05), sehingga dalam pengujian ini H₀ ditolak H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kepada kedua orang tua di SMKN1 Kras Kediri. dan berdasarkan output Regresi Linier Sederhana yang didapat nilai sig untuk akhlak kepada guru sebesar 0,000 (0,000 0,5), sehingga dalam pengujian ini H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan anatara penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kepada guru di SMKN 1 Kras Kediri. Dengan demikian dapat di katakan bahwa penggunaan gadget di SMKN 1 Kras Kediri berpengaruh positif lagi signifikan terhadap akhlak siswa, baik kepada kedua orang tua, guru maupun sesama siswa. Persamaan dengan skripsi penulis yaitu membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget*,

²⁴ Dewi Fatimatuazzahrok, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi*, 2020, hlm. 02

namun memiliki pembahasan yang berbeda yaitu tentang pengaruh *gadget* terhadap akhlak siswa sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa.²⁵

3. Waliid Ahmad, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Siswa di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar Tahun Pelajaran 2019, Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, dari Universitas Negeri Makassar, skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik kuantitatif deskriptif. Hasil berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa gambaran penggunaan *gadget* dalam kategori "cukup baik" dan gambaran karakter siswa tergolong kategori "sangat baik". serta ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa di SMPN 1 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Persamaan dengan skripsi penulis yaitu membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget*, namun memiliki pembahasan yang berbeda yaitu tentang pengaruh *gadget* terhadap karakter siswa sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa.²⁶
4. Chusna Okta Rohmah "Pengaruh *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, Jurusan

²⁵ Desi Linawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri*, Skripsi, 2019, hlm. 12

²⁶ Waliid Ahmad, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*, Skripsi, 2019, hlm. 01

Pendidikan Administrasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta 2017. Penelitian ini merupakan penelitian *expost facto* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas Persamaan dengan skripsi penulis yaitu membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan siswa, namun memiliki pembahasan yang berbeda yaitu tentang minat XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan *gadget* berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%. Persamaan dengan skripsi penulis yaitu membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget*, namun memiliki pembahasan yang berbeda penulis meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMPN 3 Langsa.²⁷

G. Sistematika Pembahasan

Bab I pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

Bab II. tinjauan pustaka, memuat uraian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa.

²⁷ Chusna Oktia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, Skripsi, 2017, hlm. 7

Bab III. metode penelitian memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti, desain penelitian, lokasi penelitian, jenis penelitian, sumber data, sumber dan objek penelitian , teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian bermakna seperangkat pengetahuan tentang langkah-langkah sistematis dan logis pencarian data yang berkenaan dengan masalah tertentu untuk diolah, diambil kesimpulan dan selanjutnya dicarikan cara pemecahannya. Senada dengan ini Sukardi menjelaskan bahwa metodologi penelitian adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan guna menjawab permasalahan yang hendak diteliti.²⁸

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai metode penelitian. Menurut Sugiyono pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan sejumlah deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-angka melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif.²⁹ Penelitian kualitatif juga merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.³⁰ Peneliti memilih metode deskriptif kualitatif karena data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi atau fenomena yang terjadi pada masa kini. Proses data dikumpulkan dan di

²⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktis*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hlm. 19

²⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian Revisi Terbaru*, Alfabeta, 2007

³⁰ Rahmad, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin : Antasari Press, 2011), hlm.

interpertasikan dalam hal ini untuk menemukan pengaruh *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa serta peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*.

B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Langsa Jln. Ahmad Yani, Kota Langsa, peneliti memilih SMP Negeri 3 Langsa karena peneliti telah melakukan Program Pelaksanaan Lapangan di sekolah ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap Moral dan Kedisiplinan siswa.

C. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana diperoleh. Dalam penulisan skripsi ini menggunakan sumber data :

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data informasi yang didapatkan tangan pertama dari sumbernya secara langsung.³¹Pada penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Langsa. Data utamanya adalah wawancara terhadap siswa kelas VII dan wawancara dengan guru SMP Negeri 3 Langsa.

³¹ Edi Riadi, *Metode Statistik Parametrik dan Non Parametrik*, (Tangerang : Pustaka Mandiri, 2014), hlm. 29

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data dari tangan kedua. Data ini tidak alami dari karakter karena telah menjalani *treatment* minimal satu kali.³²Pada penelitian ini data sekundernya adalah data hasil kuesioner siswa kelas VII SMP Negeri 3 Langsa.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.³³Sehubung dengan penelitian ini, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Langsa.

Sampel merupakan sebagian unit populasi yang menjadi objek penelitian untuk memperkirakan karakteristik suatu populasi.³⁴Penelitian ini menggunakan teknik *random* sederhana (*Proporsional Random Sampling*), yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan memberi peluang yang sama pada seluruh individu atau unit populasi secara acak dengan cara pengambilan yang lazim digunakan peneliti. Pengambilan sampel dengan *random* sederhana dapat digunakan pada populasi yang tidak terlalu besar. Dasar pokok dari *random sampling* adalah bahwa semua anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dimasukkan menjadi anggota sampel. Sedangkan mengenai jumlah sampel yang akan diambil, maka peneliti mendasarkan kepada pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subyek penelitian kurang dari 100 orang, lebih baik

³² *Ibid.*, hlm. 30

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta : PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 102.

³⁴ Rachmat Trijino, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Papas Sinar Sinanti, 2015), hlm. 31

diambil semuanya, sehingga penelitiannya adalah populasi. Akan tetapi bila subyeknya lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15 atau 20-25.³⁵Sehubungan dengan penelitian ini maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Langsa yang berjumlah 385 siswa tetapi dalam penelitian ini menggunakan *random sampling* yaitu hanya mengambil 33 siswa sebagai sampel dan 10 guru untuk di wawancara.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini:

1. Wawancara

Definisi yang lebih terperinci dikemukakan oleh Stewart dan Cash di dalam buku Fadhallah, wawancara adalah proses komunikasi interaksional antara dua pihak, paling tidak salah satu pihak mempunyai satu tujuan antisipasi dan serius serta biasanya termasuk tanya jawab.³⁶ Dalam mengumpulkan data melalui wawancara peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas VII SMPN 3 Langsa. peneliti memberikan 5 pertanyaan untuk menjawab pertanyaan penelitian. selain mewawancarai siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui lebih lanjut apa pengaruh penggunaan gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa di SMPN 3 langsa dan peran guru dalam mengendikan siswa dari pengaruh gadget. peneliti memberikan 20 pertanyaan kepada guru berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gedget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMP Negeri 3 Langsa.

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta : Paps Sinar Sinanti, 2002), hlm. 116

³⁶ Fadhallah, *Wawancar*, (Jakarta Timur : UNJ Press, 2021), hlm. 01

2. Kuesioner

Arikunto mendefinisikan bahwa kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri mereka sendiri atau pengetahuan mereka, kepercayaan dan sebagainya.³⁷ Metode kuesioner digunakan untuk mendapatkan data yang lebih valid dan dapat diandalkan tentang tanggapan siswa tentang pengaruh positif dan negatif *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa. Adapun pertanyaan dari kuesioner ini terdiri dari 20 pertanyaan. Kuesioner ini digunakan dalam pernyataan tertutup dari kuesioner, ada skor yang diberikan dalam setiap pertanyaan yang dinyatakan dalam kuesioner. Dalam setiap pernyataan ada 4 opsi jawaban yang dikategorikan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

F. Wawancara

Definisi yang lebih terperinci dikemukakan oleh Stewart dan Cash di dalam buku Fadhallah, wawancara adalah proses komunikasi interaksional antara dua pihak, paling tidak salah satu pihak mempunyai satu tujuan antisipasi dan serius serta biasanya termasuk tanya jawab.³⁸ Dalam mengumpulkan data melalui wawancara peneliti memberikan 20 pertanyaan kepada guru berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gedget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa SMP Negeri 3 Langsa.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta : PT Rineka Cipta, 2013), hlm. 140

³⁸ Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta Timur : UNJ Press, 2021), hlm. 01

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan prosedur analisis data sebagai berikut :

1. Peneliti mengumpulkan hasil jawaban dari kuesioner dan wawancara
2. Peneliti menganalisis hasil jawaban siswa dari kuesioner dan wawancara bersama guru SMP Negeri 3 Langsa.
3. Peneliti menggambarkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Langsa yang diperoleh dari hasil data kuesioner dan wawancara.
4. Peneliti menggambarkan kesimpulan berdasarkan analisis data dari kuesioner dan wawancara.

Analisis prosentase kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

P = Prosentase kuesioner

F = Frekuensi jawaban responden

N = Banyaknya responden³⁹

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas, dimana peneliti akan meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Langsa.

³⁹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kualitatif di Lengkapi Hitung Manual & SPSS*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014, hlm. 284

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Profil Sekolah

SMP Negeri 3 Langsa terletak di jalan Jend. A. Yani Langsa, Paya Bujok Seulemak, Kec. Langsa Baro. Kota Langsa, Prov. Aceh. SMP Negeri 3 Langsa sudah menerapkan kurikulum k13 dimana sebelum memulai pembelajaran diawali dengan membaca do'a, setelah membaca do'a siswa diberikan motivasi pendidikan dan nasehat yang terkait dengan agama, agar siswa dapat mengingat dan mengamalkan apa yang sudah guru sampaikan. Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan metode-metode yang membuat siswa lebih menguasai materi. Metode terhadap penguasaan siswa , metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi dan latihan selama pelajaran berlangsung adalah metode yang digunakan guru.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Langsa

a. Visi

Menuju sekolah unggul, berprestasi, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

b. Misi

1. Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama sebagai cermin keimanan dan ketaqwaan yan mengaitkan semua mata pelajaran dengan imtaq.

2. Meningkatkan prestasi dalam bidang akademik maupun non akademik sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa agar dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.
3. Mewujudkan peserta didik yang mampu bersaing dan berkolaborasi secara global serta mampu menguasai teknologi modern.
4. Mewujudkan proses pembelajaran yang berbasis IT dan model pembelajaran saintifik secara global.
5. Menciptakan lingkungan yang sehat, bersih dan asri
6. Mewujudkan cerminan siswa yang berakhlak mulia dan berbudaya.

3. Struktur Organisasi

SMP Negeri 3 kota langsa memiliki struktur organisasi yang tersusun menurut bidangnya masing-masing yaitu:

1. Struktur organisasi
2. Struktur tata usaha
3. Struktur perpustakaan

4. Sarana Dan Prasarana

1. Ruang Lab multimedia
2. Ruang Lab bahasa
3. Ruang serba guna
4. Ruang keterampilan
5. Ruang lab fisika
6. Ruang laboratorium IPA
7. Ruang BP/BK

8. Ruang kepala sekolah
9. Ruang lab komputer
10. Ruang guru
11. Ruang osis
12. Ruang lab IPS
13. Ruang perpustakaan
14. Ruang uks

B. Temuan Khusus.

1. Analisis Data Temuan

Untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *gadget* Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa SMP Negeri 3 Langsa dan peran guru , peneliti menganalisis data temuan dari kuesioner siswa dan guru.

a. Data Kuesioner Siswa

Penelitian Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa SMP Negeri 3 Langsa

Dari data kuesioner ditemukan bahwa

NO	PERNYATAAN (+)	FREKUENSI	PRESENTASE
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 1 jam perhari	32	96 %
2.	Saya merasa dengan adanya <i>gadget</i> bisa mendapatkan ide-ide	33	100 %

	kreatif dari internet		
3.	Saya slalu memanfaatkan <i>gadget</i> untuk mencari jawaban ketika ada PR	30	90 %
4.	Saya slalu mencari informasi belajar dari <i>Google</i>	32	97 %
5.	Saya memilih belajar dari pada bermain <i>gadget</i>	28	84 %
6.	Dengan adanya <i>gadget</i> membuat saya semangat belajar	30	90 %
7.	Dengan adanya <i>gadget</i> memudahkan saya dalam mengerjakan PR	32	97 %

Dari analisis data kuesioner dengan pernyataan item positif ditemukan bahwa pada pernyataan no 1 dan 5, 96 % siswa menggunakan gadget tidak lebih dari satu jam dan mereka lebih memilih belajar dari pada bermain gadget dengan presentasi 84 persen setuju dengan pernyataan ini.

Pada pernyataan no 2, 100 % siswa yang setuju dengan pernyataan ini bahwa dengan adanya gadget bisa mendapatkan ide-ide kreatif dari internet. Pada pernyataan no 3, 90 % siswa yang setuju dengan pernyataan ini bahwa siswa memanfaatkan *gadget* untuk mencari jawaban ketika ada PR. Pada pernyataan no 4, 97 % siswa setuju dengan pernyataan ini bahwa, siswa slalu mencari informasi belajar dari Google. Pada pernyataan no 5, 84 % siswa yang setuju dengan

pernyataan ini bahwa, siswa lebih memilih belajar dari pada bermain *gadget*. Pada pernyataan no 6, 90 % siswa yang setuju dengan pernyataan ini bahwa, dengan adanya *gadget* membuat siswa lebih semangat belajar, Pada pernyataan no 7, 97 % siswa yang setuju dengan pernyataan ini bahwa, dengan adanya *gadget* memudahkan siswa dalam mengerjakan PR.

NO	PERNYATAAN (-)	FREKUENSI	PRESENTASE
1.	Saya sering menggunakan <i>gadget</i>	31	93 %
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengisi waktu luang	28	84 %
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam sehari	21	63 %
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sebagai media sosial, seperti Chatting Whatsapp, Instagram, Twitter, Tik Tok, Youtube dll	27	81 %
5.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sebagai hiburan saya, seperti bermain games, mendengarkan musik dll.	30	90 %
6.	Saya lebih senang bermain <i>gadget</i> dari pada bermain dengan	4	12 %

	teman		
7.	Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika asyik menggunakan <i>gadget</i>	15	45 %
8.	Saya merasa <i>gadget</i> membuat saya mempunyai banyak teman di media sosial	8	24 %
9.	Saya lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada belajar	3	9 %
10.	Saya merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain gadget Saya lebih suka bermain game dari pada mengerjakan PR	16	48 %
12.	Saya sering menggunakan <i>gadget</i> ketika orang lain sedang berbicara dengan saya	3	9 %
13.	Saya merasa lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>	16	48 %

Dari pernyataan item negatif no 1,2 dan 3 sebagian besar siswa tidak setuju dengan pernyataan ini. Pada pernyataan no 4 dan 5 sebagian besar siswa setuju dengan pernyataan ini. Pada pernyataan no 6, 7, 8, 9,10, sebagian besar siswa tidak setuju dengan pernyataan ini. Pada pernyataan no 11, 12 dan 13, sebagian besar siswa tidak setuju dengan pernyataan ini.

b. Data Wawancara Siswa

sebelum peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas 7 smp 3 Langsa, peneliti terlebih dahulu bertanya berapa siswa yang menggunakan gadget. dari jawaban siswa, 30 dari 33 siswa menjawab mereka aktif memiliki gadget sendiri dan aktif menggunakannya.

1) manfaat penggunaan gadget bagi siswa

siswa merasa *gadget* memberikan banyak manfaat. dari hasil analisis data kuesioner pernyataan no 2,3,4,6,7 tentang kemudahan penggunaan *gadget* siswa merasa bahwa gadget membantu mereka dalam hal belajar, seperti mendapartkan ide-ide kreatif dari internet, mendapatkan informasi dari internet, dan membuat semangat belajar bertambah dengan adanya internet mempermudah mereka dalam mengerjakan PR.

siswa 1 : manfaatnya yang saya rasain banyak kak, seperti membantu cari jawaban PR, mudah dapat informasi dari internet.

siswa 2 : mudah berkomunikasi dengan teman, bisa menambah wawasan.

2. Durasi penggunaan *gadget* dalam sehari

pada data analisis kuesioner tentang waktu penggunaan gadget pernyataan no 1 dan 5, siswa menggunakan *gadget* tidak lebih dari satu jam dan mereka lebih memilih belajar dari pada bermain *gadget* dengan presentasi 84 persen setuju dengan pernyataan ini. Pada pernyataan no 4,5 terkait dengan tujuan penggunaan *gadget* siswa untuk bermain sosial media seperti tik tok, instagram, youtube, whatshap, twitter dan lain-lain

siswa 1 : 2 jam dalam setengah hari dan 2 jam lagi untuk malam hari, karena tidak menentu terkadang bisa sampai 1 jam atau 3 jam dalam menggunakan *gadget*.

siswa 2 : Durasi saya dalam menggunakan *gadget* dalam sehari sekitar 4 jam, tetapi terkadang lalai dan lupa waktu, gara-gara nonton tik-tok.

3. Penggunaan *gadget* untuk membantu dalam belajar

Pada data analisis pernyataan kuesioner no 2,3,4,6,7 tentang kemudahan penggunaan *gadget* siswa merasa bahwa *gadget* membantu mereka dalam hal belajar, seperti mendapatkan ide-ide kreatif dari internet, mendapatkan informasi dari internet, membuat semangat belajar bertambah dengan adanya internet mempermudah mereka dalam mengerjakan PR.

siswa 1 : *Gadget* sangat membantu saya saat mengerjakan PR dan juga banyak pengetahuan yang saya dapatkan saat menggunakan *gadget*, karena dalam internet ada pengetahuan tentang seluruh dunia.

siswa 2 : Semenjak adanya *gadget* aplikasi belajar dapat sangat mudah membantu saya dalam belajar mengerjakan tugas saya, selain itu tidak perlu harus keperpustakaan mencari buku karna dengan adanya *gadget* kita bisa langsung mencari tugas dan jawaban langsung dari internet.

4. Pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa

Pada data analisis pernyataan kuesioner no 6, 7, 8, 12 siswa tidak merasa bahwa *gadget* mempengaruhi kegiatan bersosialisasi di dunia nyata seperti tetap lebih senang bermain dengan teman dari pada bermain *gadget*, mereka lebih

banyak bertemu teman di dunia nyata dari pada disosial media, dan tidak merasa kesal jika ada yang mengganggu saat sedang asyik bermain *gadget*.

siswa 1 : saya bisa berkomunikasi lebih sering kapan pun dan dimanapun dengan teman saya, dan saya lebih senang bermain dengan teman ketimbang bermain *gadget*.

siswa 2 : saya lebih suka bermain dengan teman dari pada bermain *gadget* seharian karena bagi saya bermain dengan teman lebih seru ketimbang seharian bermain dengan *gadget*.

5. Pengaruh *gadget* terhadap kesadaran siswa atas kewajiban mereka sebagai siswa

Pada data analisis kuesioner item no 9, 10, 11 dan 13 terkait dengan kedisiplinan siswa, sebagian besar siswa lebih mementingkan belajar dari pada bermain *gadget*, siswa lebih memilih mengerjakan PR dari pada bermain *game* dan mereka tidak lalai dalam menggunakan *gadget*. Sehingga *gadget* tidak mempengaruhi kewajiban mereka sebagai siswa.

siswa 1 : Terkadang saya sering lupa mengerjakan PR tetapi tetap saya kerjakan walaupun waktunya mepet.

siswa 2 : Kadang-kadang membuat saya lalai, karena bisa tidur larut malam, tetapi saya tetap mencoba mengerjakan kewajiban saya sebagai siswa.

c. Data wawancara guru

Peneliti telah melakukan wawancara, peneliti memberikan 20 pertanyaan kepada 10 guru yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh

gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa. Data hasil wawancara guru digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

1) Pengaruh *gadget* terhadap moral siswa.

a. *gadget* mempengaruhi perilaku dalam hal kesopanan siswa

berdasarkan hasil wawancara dengan guru, *gadget* sangat berpengaruh terhadap moral siswa. salah satunya dari cara siswa berperilaku dalam segi bahasa mereka ketika berbicara. sebagian besar siswa berperilaku kurang sopan setelah terpengaruh dengan adanya *gadget*

guru 1 : “ Moralnya berkurang tidak ada sopan santun, dimana anak-anak yang belum menggunakan *gadget* tau bagaimana cara bersikap sopan santun dengan gurunya dan bisa menghargai gurunya, tetapi anak-anak sekarang yang sudah menggunakan *gadget* sebagian dari mereka tidak mengerti sopan santun terhadap gurunya.”

b. siswa tidak mampu menyaring informasi yang mereka terima dari internet

guru memandang *gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif tergantung bagaimana cara siswa menggunakan dan memanfaatkannya.

gadget mempengaruhi moral siswa karena mereka belum mampu memfilter informasi yang mereka dapatkan dari internet

guru 2 : “ *Gadget* mempengaruhi moral mereka karena mereka tidak mampu menyaring informasi yang ada di internet dan tontonan apa yang cocok untuk usia mereka. Sehingga mereka tidak bisa memfilter mana yang bisa dicontoh dan mana yang tidak patut untuk ditiru.”

c. sopan santun siswa kurang terhadap guru

perubahan lainnya yang muncul setelah siswa terpengaruh dengan gadget adalah perilaku siswa yang kurang sopan dan hormat kepada guru.

guru 3 : “ *Gadget* mempengaruhi moral mereka karena pada masa anak-anak belum menggunakan *gadget* guru masih bisa meninggalkan kelas sekitar 10 menit untuk minum dan mereka tetap diam di dalam kelas. Tetapi sekarang guru tidak bisa keluar dari kelas karena mereka langsung ikut keluar dari kelas, seakan-akan tidak ada guru dan bahkan siswa terkadang tidak bisa menghargai gurunya bahkan berbicara dengan guru seakan seperti berbicara dengan temannya.

d. gadget membuat siswa meniru perilaku yang seharusnya tidak mereka lakukan

gadget dapat mengubah siswa berperilaku negatif, karena tidak bisa memilih mana tindakan yang bisa mereka contoh dan mana perilaku yang seharusnya tidak mereka lakukan.

guru 4 : “ *Gadget* mempengaruhi moral siswa karena dengan adanya *gadget* siswa terkadang suka meniru apa yang mereka lihat di sosial media seperti tik tok, youtube dan lain-lain. terkadang ada konten yang tidak pantas mereka lihat sehingga membuat mereka terjerumus ke hal-hal yang negatif.

e. *gadget* dapat mengganggu kesehatan mata, pendengaran, dan saraf otak

guru 5 : “ gadget apabila terlalu sering digunakan akan dapat merusak

mata dan saraf otak anak.”

- f. gadget membawa beberapa pengaruh negatif seperti berkurangnya sosialisasi. menurut beberapa guru, gadget membawa pengaruh negatif dalam kehidupan sosial siswa, diantaranya kurangnya kepedulian sosial siswa seperti tidak menghormati guru didalam kelas, kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, berperilaku lebih individual, dan kurangnya rasa malu terhadap lawan jenis

guru 6 : “ *Gadget* mempengaruhi moral siswa karena bagi mereka yang sering menggunakan *gadget* tidak peduli dengan lingkungan sekitar nya, bahkan merasa terganggu apabila ada yang mengganggu mereka ketika mereka sedang menggunakan *gadget*.

guru 7 : “ Moral siswa yang kurang selama pembelajaran berlangsung seperti tidak menghormati guru yang ada di dalam kelas. mereka tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran dan sibuk dengan urusan masing-masing.

guru 8 : “ Siswa sekarang rasa malunya sudah berkurang bahkan dengan teman lawan jenisnya sudah tidak ada lagi batasan akibar terpengaruh *gadget*.”

guru 9 : “ Kurangnya moral siswa akibat tidak ada kontrol dalam penggunaan *gadget* sehingga terkadang mereka tidak peduli dengan teman kelas nya dan lebih memilih menyendiri.”

- g. *gadget* mengubah cara berpakaian siswa

Gaya berpakaian yang tidak sesuai dengan peaturan sekolah,

kurangnya rasa malu dengan lawan jenis, dan perubahan sifat yang cenderung lebih individual.

guru 10 : “ Moral siswa yang kurang karena sering mengikuti tren dengan gaya berpakaian yang kurang sopan dan tidak sesuai dengan peraturan sekolah.”

2) Pengaruh *gadget* terhadap kedisiplinan siswa

Selain mempengaruhi moral, *gadget* juga mempengaruhi kedisiplinan siswa di dalam kelas.

a. Siswa tidak bisa mengatur waktu

Dengan adanya *gadget*, sebagian besar siswa kurang pandai mengatur waktu antara jam belajar mereka dengan jam bermain *gadget*.

guru 1 : “ Dalam penggunaan *gadget* sebagian siswa tidak bisa mengatur waktunya saat bermain *gadget* sehingga mereka lalai. Tetapi bagi yang bisa mengatur waktu siswa bisa memanfaatkannya untuk belajar bukan hanya untuk bermain.”

b. Kecanduan bermain *gadget*

Pengaruh lainnya yaitu siswa menjadi kecanduan dalam menggunakan *gadget*.

guru 2 : “Penggunaan *gadget* berpengaruh bagi siswa yang sudah sering menggunakan *gadget*, siswa lebih memilih bermain *gadget* dari pada mengerjakan PR.”

c. Kurang fokus dalam belajar

Gadget mempengaruhi kedisiplinan siswa di dalam kelas, karena membuat siswa kurang fokus saat belajar.

guru 3 : “*Gadget* berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa, karena banyak waktu yang terbuang percuma untuk *gadget* dan siswa lebih cenderung berfikir kritis, suka menghayal, pikirannya seperti terbawa arus sehingga siswa tidak fokus saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.”

d. Tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik

Pengaruh *gadget* membuat siswa lupa waktu dan banyak menghabiskan waktu dengan percuma.

guru 4 : “ *Gadget* berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa karena terkadang siswa terlalu lalai saat bermain gadget sehingga lupa untuk belajar dan malah membuang waktu untuk chattingan dengan teman di whatshap.”

guru 5 : “ *Gadget* sangat berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa dimana terkadang siswa tidak bisa mengatur waktunya, sehingga terkadang waktu belajar habis digunakan untuk bermain game bahkan hingga berjam-jam.”

e. Melupakan kewajibannya sebagai siswa akibat lalai

Dengan adanya *gadget*, siswa lalai dengan kewajiban mereka seperti tidak mengerjakan PR yang diberikan oleh guru mereka.

guru 6 : “ Dengan adanya *gadget* siswa lebih senang bermain ketimbang belajar bahkan dengan adanya *gadget* mereka lebih senang membuka instagram, youtube dan masi banyak aplikasi lainnya sehingga mereka

lalai dan melupakan hal-hal yang ada disekililingnya bahkan sampai tidak mengerjakan tugas sekolah.”

f. Terlalu lalai dalam menggunakan *gadget*

Karena seringnya menggunakan *gadget*, jam tidur siswa sering berkurang sehingga membuat mereka mengantuk didalam kelas.

guru 7 : “ Karena terlalu sering menggunakan *gadget*, jadwal tidur bisa berkurang karena saat menggunakan *gadget* tidak terkontrol sehingga saat disekolah siswa mengantuk dan tidak fokus dengan materi yang disampaikan oleh gurunya dan bahkan tertidur didalam kelas.”

Pengaruh lainnya dalam hal kedisiplinan siswa adalah seringnya siswa datang terlambat kesekolah karena terlambat bangun tidur akibat bermain gadget hingga larut malam.

guru 8 : “ Dalam penggunaan *gadget* siswa terkadang lupa waktu sehingga lupa melaksanakan kewajibannya dan bahkan mereka menggunakan *gadget* hingga larut malam sehingga mereka terlambat kesekolah. ”

g. Mempengaruhi pergaulan

Gadget memiliki dua mata sisi positif dan negatif, tergantung bagaimana siswa menggunakan dan memanfaatkan penggunaan gadget. penggunaan gadget juga mempengaruhi pergaulan siswa di sekolah

guru 9 : “ *Gadget* ini sebenarnya juga ada manfaatnya jika digunakan untuk menonton yang bermanfaat seperti tentang pendidikan maka dapat menambah wawasan siswa tetapi jika digunakan hanya untuk bermain maka siswa mudah terbawa kedalam pengaruh negatif”

Penggunaan *gadget* juga mempengaruhi cara siswa bersosialisasi di sekolah. *gadget* membuat mereka menjadi lebih individual.

guru 10 : “ Kedisiplinan siswa berpengaruh apabila siswa terlalu sibuk dengan *gadget* sehingga mereka seharian hanya menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* dan disekolah mereka akan menjadi pendiam bahkan malas belajar. mereka hanya ingin pembelajaran cepat berakhir agar mereka bisa pulang dan bisa bermain *gadget*.”

3. Peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*

Guru memiliki peran penting dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*. ada beberapa cara/upaya yang dilakukan guru untuk mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*. sebagaimana wawancara peneliti dengan beberapa guru, sebagai berikut :

a) Menghimbau siswa untuk menaati peraturan sekolah

salah satu cara yang dilakukan guru adalah dengan menerapkan peraturan yang tidak memperbolehkan siswa membawa HP.

“ Cara mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget* siswa tidak boleh membawa hp kesekolah, jika ada siswa yang melanggar peraturan maka hp akan disita, lalu memanggil orang tuanya bagi siswa-siswa yang sudah kecanduan *gadget* lalu meminta kepada orang tuanya agar tidak memberikan *gadget* kepada anaknya hingga siswa lupa waktu.”

b) Mengawasi siswa dari kecanduan penggunaan *gadget*

Guru juga harus mengetahui seberapa tergantungnya siswa dengan *gadget* jika mereka terlalu sering menggunakan *gadget* maka harus

ada pengawasan agar siswa tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif seperti yang sering mereka lihat di tik-tok, youtube, dan masih banyak aplikasi lainnya, jika ada pengawasan yang baik maka siswa lebih terkontrol saat menggunakan *gadget*.

- c) Melakukan sosialisasi tentang bahayanya penggunaan *gadget* yang terlalu lama.

guru merasa perlu melakukan sosialisasi terhadap anak didiknya agar siswa mengetahui bahaya penggunaan *gadget*.

“ Siswa harus membatasi dalam penggunaan *gadget*, dan harus bisa mengatur waktunya sehingga mereka tidak melupakan kewajiban mereka sebagai siswa, jika mereka bermain *gadget* dengan lalai hingga larut malam maka siswa akan mengabaikan kesenangan kesekolah bahkan mengantuk didalam kelas, oleh sebab itu pentingnya mengontrol siswa dalam penggunaan *gadget* dan slalu memberikan nasihat kepada siswa sehingga mereka lebih bisa memahami seberapa buruknya penggunaan *gadget* apabila digunakan secara terus menerus hingga lupa waktu.”

B. PEMBAHASAN

1. Pengaruh *Gadget* Terhadap Moral dan Kedisiplinan Siswa

Dari analisis data kuesioner dan wawancara, peneliti menemukan bahwa *gadget* banyak memberikan pengaruh terhadap siswa. pengaruh *gadget* di era globalisasi membawa pengaruh positif dan negatif. Dalam segi positifnya siswa

merasa *gadget* memberikan banyak manfaat dan kemudahan saat menggunakan *gadget*, dengan adanya *gadget* membantu mereka dalam hal belajar, seperti mendapatkan ide-ide kreatif dari internet, mendapatkan informasi dari internet, dan membuat semangat belajar bertambah dengan adanya internet mempermudah mereka dalam mengerjakan PR. Selain itu semenjak adanya *gadget* aplikasi belajar dapat sangat mudah membantu siswa dalam belajar mengerjakan tugas mereka dan mereka tidak perlu ke perpustakaan mencari buku karena dengan adanya *gadget* siswa bisa langsung mencari tugas dan jawaban dari internet. Bagi siswa *gadget* memberikan pengaruh positif. Temuan ini sejalan dengan teori Nando Yannuansa yang mengemukakan pengaruh *gadget* menjadi dua sisi yaitu, pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positifnya yaitu, menambah pengetahuan anak, memberikan anak kesempatan dalam mengakses informasi, membantu dalam mengerjakan tugas via *online*/ internet, jaringan pertemanan anak yang semakin luas, mengembangkan komunikasi, kreativitas anak lebih berkembang.

Selain pengaruh positif, *gadget* juga memiliki pengaruh negatif yang mempengaruhi moral siswa. Menurut guru, *gadget* bisa berpengaruh ke arah positif dan juga negatif, tergantung penggunaannya. *gadget* berpengaruh pada moral siswa diantaranya : *gadget* mempengaruhi cara siswa berperilaku dalam segi bahasa mereka ketika berbicara, siswa tidak mampu menyaring informasi yang mereka terima dari internet, sopan santun siswa kurang terhadap guru, *gadget* membuat siswa meniru perilaku yang seharusnya tidak mereka lakukan, *gadget* dapat mengganggu kesehatan mata, pendengaran, dan saraf otak, *gadget* membawa

beberapa pengaruh negatif seperti berkurangnya sosialisasi, *gadget* mengubah cara pakaian siswa. Dalam hal kedisiplinan, *gadget* berpengaruh bagi siswa yang tidak bisa mengatur waktu, kecanduan bermain *gadget*, kurang fokus dalam belajar, tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik, melupakan kewajibannya sebagai siswa karena terlalu lalai dalam menggunakan *gadget*, mempengaruhi pergaulan. Temuan ini sejalan dengan temuan Nanndo Yannuansa yang mengemukakan bahwa pengaruh *gadget* menjadi dua sisi yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh negatifnya yaitu, merusak mata, merubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat istirahat, kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, bahkan mempengaruhi moral.

2. Peran Guru Dalam Mengendalikan Siswa Dari Pengaruh *Gadget*

Dari analisis wawancara guru, peneliti menemukan bahwa peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget* yaitu dengan melarang siswa untuk tidak membawa hp kesekolah. Jika ada siswa yang melanggar peraturan maka hp akan disita, lalu memanggil orang tuanya bagi siswa-siswa yang sudah kecanduan *gadget* lalu meminta kepada orang tuanya agar mengurangi waktu anak bermain *gadget* yang keseringan lupa waktu. kemudian guru mengawasi siswa dari kecanduan *gadget* lalu melakukan sosialisasi tentang bahayanya penggunaan *gadget* yang terlalu lama karena *gadget* sangat berpengaruh kepada moral dan kedisiplinan siswa bahkan mengganggu kesehatan mata maupun saraf dan otak siswa. Guru juga harus mengetahui seberapa tergantungnya siswa dengan *gadget* jika mereka terlalu sering menggunakan *gadget* maka harus ada pengawasan agar siswa tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif seperti yang

sering mereka lihat di tik-tok, youtube, dan masih banyak aplikasi lainnya, jika ada pengawasan yang baik maka siswa lebih terkontrol saat menggunakan *gadget*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di kemukakan sebelumnya, maka dapatlah ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Dari hasil analisis data yang didapatkan dari sumber data, *gadget* memiliki pengaruh besar terhadap moral dan kedisiplinan siswa. guru dan siswa memiliki pandangan masing masing tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap siswa. secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif. bebera pengaruh positif dan negatifnya diantaranya:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap moral dan kedisiplinan siswa

dari penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Langsa, antara siswa dan guru mengemukakan pendapat yang berbeda tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa pengaruh gadget yang dirasakan siswa lebih ke sisi positif. mereka banyak mendapatkan manfaat dari penggunaan gadget, seperti *gadget* membantu mereka dalam hal belajar, mendapatkan ide-ide kreatif dari internet, mendapatkan informasi dari internet, dan membuat semangat belajar bertambah karena dengan adanya internet mempermudah mereka dalam mengerjakan PR. *Gadget* memudahkan siswa dalam hal belajar dan berkomunikasi dengan teman. berbeda dengan pandangan guru, mereka mengemukakan bahwa *gadget* mempunyai pengaruh positif dan negatif tergantung bagaimana siswa menggunakan dan memanfaatkan *gadget*. Beberapa manfaat positif yang

bisa didapatkan yaitu membantu siswa dalam kegiatan belajar mereka seperti mengerjakan PR, mendapatkan informasi dari internet dengan mudah, dan mendapatkan ide ide kreatif dari media sosial. Akan tetapi, disamping pengaruh positif dari penggunaan *gadget* juga membawa pengaruh negatif. Bahkan guru berpendapat bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak memberikan pengaruh negatif terhadap moral dan kedisiplinan siswa. Pengaruh terhadap moral siswa diantaranya seperti *gadget* mempengaruhi cara siswa berperilaku dalam segi bahasa mereka ketika berbicara, siswa tidak mampu menyaring informasi yang mereka terima dari internet, sopan santun siswa kurang terhadap guru, *gadget* membuat siswa meniru perilaku yang seharusnya tidak mereka lakukan, *gadget* dapat mengganggu kesehatan mata, pendengaran, dan saraf otak, *gadget* membawa beberapa pengaruh negatif seperti berkurangnya sosialisasi, *gadget* mengubah cara pakaian siswa. dalam kedisiplinan, pengaruh negatifnya yaitu siswa yang tidak bisa mengatur waktu, kecanduan bermain *gadget*, kurang fokus dalam belajar, tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik, melupakan kewajibannya sebagai siswa karena terlalu lalai dalam menggunakan *gadget* sehingga siswa sering melanggar peraturan sekolah seperti terlambat datang ke sekolah, mengantuk didalam kelas, bahkan tidak mengikuti jam pelajaran.

Dari paparan diatas, disimpulkan bahwa siswa merasa *gadget* membawa banyak pengaruh positif, tetapi menurut guru yang menghadapi siswa didalam kelas, perilaku yang ditunjukkan siswa setelah

terpengaruh *gadget* lebih banyak mempengaruhi moral dan kedisiplinan siswa yang mengarah ke pengaruh negatif. namun siswa tidak menyadari hal tersebut.

2. Peran guru dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*

guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam mengendalikan siswa dari pengaruh *gadget*. oleh karena itu, guru perlu melakukan berbagai upaya untuk mengarahkan siswa agar terhindar dari pengaruh buruk penggunaan *gadget*.

a. menghimbau siswa untuk menaati peraturan sekolah seperti menerapkan peraturan tidak memperbolehkan siswa membawa hp.

b. mengawasi siswa dari kecanduan penggunaan *gadget*

Guru juga harus mengetahui seberapa tergantungnya siswa dengan *gadget* jika mereka terlalu sering menggunakan *gadget* maka harus ada pengawasan agar siswa tidak terpengaruh dengan hal-hal negatif. jika ada pengawasan yang baik maka siswa lebih terkontrol saat menggunakan *gadget*.

c. melakukan sosialisasi tentang bahayanya penggunaan *gadget* yang terlalu lama. guru merasa perlu melakukan sosialisasi terhadap anak didiknya agar siswa mengetahui bahaya penggunaan *gadget*.

B. Saran

1. Untuk Siswa, siswa harus bisa membatasi penggunaan *gadget* dan harus ada kontrol diri, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa.

2. Untuk Guru, guru perlu melakukan pengawasan dan sosialisasi bahayanya penggunaan *gadget* agar siswa tidak kecanduan *gadget*.
3. Untuk Sekolah, sekolah memberikan informasi secara terus-menerus tentang peraturan agar tidak menggunakan *gadget* disekolah, dan memberikan sanksi bagi siswa yang melanggar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Waliid, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*, Skripsi, 2019.
- Amri, Saiful, dkk. 2021. *Mengalihkan Buah Hati Dari Kecanduan Gadget*, Jakarta Selatan : Rumah Media
- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, Serayu Publishing
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Yogyakarta : PT Rineka Cipta
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011
- Budiningsih, Asri. *Pembelajaran Moral Berpijak Pada Karakter Siswa dan Budayanya*, Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Dakhi, Sukses, Agustin. *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*, Yogyakarta : DEEPUBLISH
- Fadhallah. 2021. *Wawancara*, Jakarta Timur UNJ Press
- Fatimatuzzahrok, Dewi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020*, Skripsi, 2020
- Hurlock. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta Erlangga
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta : Bisakimia
- Linawati, Desi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri*, Skripsi, 2019
- Marpaung, Junierissa. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, Jurnal Kopasta, Vol 5. No 2, 2018
- Mulyana, Hendrik. *Cara Mudah Mengenal dan Membedah Laptop*, Bogor Lantabur Mediatama

- Musbikin, Imam. 2021. *Pendidikan Karakter Disiplin*, Nusa Media
- Nurudin. 2004. *Sistem Komunikasi Indonesia*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Oktia Rohmah Chusna, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, Skripsi, 2017
- Fathoni, Abdurrahman. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta : Rineka Cipta
- Puspita, Sylvie. 2020. *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Nusantara : Cipta Media
- Rahmad. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin : Antasari Press
- Riadi, Edi. 2014. *Metode Statistik Parametri dan Non Parametri*, Tangerang : Pustaka Mandiri
- Rojabiaturrohma, Euis, Dkk. *Pengaruh Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Terhadap Peningkatan Moral Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 1 PACET*, Jurnal Pendidikan Politik, Hukum dan Kewarganegaraan, Vol 9.No 2, 2019
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif di Lengkapi Hitung Manual & SPSS*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Subagijo, Azimah. 2020. *Diet & Detoks Gadget*, Jakarta Selatan : Noura Books
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian Revisi Terbaru*, Alfabeta
- Sukardi, 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Trijino, Rachmat. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Papas Sinar Sinanti
- Yannuansa, Nanndo, dkk. 2020. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, Jawa Timur LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta : Prenamedia Group

LAMPIRAN

1. Wawancara Siswa
2. Wawancara Guru
3. Kuesioner Siswa
4. Dokumentasi

LAMPIRAN 1

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

NO	TRANSKIP WAWANCARA SISWA	
1	Apa manfaat penggunaan <i>gadget</i> bagi siswa?	<p>1). Manfaatnya yang saya rasain banayak kak, seperti membantu cari jawaban PR, mudah dapat informasi dai internet.</p> <p>2). Mudah berkomunikasi dengan teman, bisa menambah wawasan.</p>
2	Berapa lama durasi penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari?	<p>1). Dua jam dalam setengah hari dan dua jam lagi untuk malam hari, karena tidak menentu teradang bisa sampai satu jam atau tiga jam dalam menggunakan gadget.</p> <p>2). Durasi saya dalam menggunakan gadget dalam sehari sekitar empat jam, tetapi terkadang lalai dan lupa waktu, gara-gara nonton tiktok.</p>
3	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> untuk membantu dalam belajar?	<p>1). Gadget sangat membantu saya saat mengerjakan PR dan juga banyak pengetahuan yang saya dapatkan saat mengGunakan gadget, karena dalam internet ada pengetahuan tentang seluruh dunia.</p> <p>2). Semenjak adanya gadget aplikasi belajar dapat sangat mudah membantu saya dalam belajar mengerjakan tugas saya, selain itu tidak perlu harus ke perpustakaan mencari buku karena dengan adanya gadget kita bisa langsung mencari tugas dan jawaban langsung dari internet.</p>

4	Apa pengaruh <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial siswa?	1). Saya bisa berkomunikasi lebih sering kapan pun dan dimanapun dengan teman saya, dan saya lebih senang bermain dengan teman ketimbang bermain gadget.
		2). Saya lebih suka bermain dengan teman dari pada bermain gadget seharian karena bagi saya bermain dengan teman lebih seru ketimbang seharian bermain dengan gadget.
5	Bagaimana pengaruh <i>gadget</i> terhadap kesadaran siswa atas kewajiban mereka sebagai siswa?	1). Terkadang saya sering lupa mengerjakan PR terlebih tetap saya kerjakan walaupun waktunya mepet.
		2). Kadang-kadang membuat saya lalai, karena bisa tidur larut malam, tetapi saya tetap mencoba mengerjakan kewajiban saya sebagai siswa.

LAMPIRAN 2

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA GURU

1. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Langsa ?
2. Menurut Bapak/Ibu, apa pengaruh penggunaan gadget terhadap moral siswa ?
3. Menurut Bapak/Ibu, apa pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan siswa dalam waktu mengikuti pembelajaran di kelas ?
4. Menurut Bapak/Ibu, apa pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas ?
5. Menurut Bapak/Ibu, apa pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku siswa terhadap uru di dalam kelas ?
6. Menurut Bapak/Ibu, apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan gadget demi meningkatkan prestasi belajar ?
7. Menurut Bapak/Ibu, apakah gadget bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ?
8. Menurut Bapak/Ibu, apa yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajarnya tidak menurun akibat terlalu sering menggunakan gadget ?
9. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar siswa di dalam kelas ?
10. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap kehadiran siswa di dalam kelas
11. Apakah *gadget* memberikan pengaruh positif atau negative terhadap siswa ?
12. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu, dengan banyaknya siswa yang menghabiskan waktu hanya untuk bermain gadget ?
13. Menurut bapak/ibu, apakah memberikan nasihat saja sudah cukup bagi siswa dalam mengurangi penggunaan gadget ?
14. Apakah gadget selamanya memberikan pengaruh positif bagi siswa ?
15. Bagaimana contoh dampak positif dari gadget yang ditunjukkan oleh selama proses pembelajaran berlangsung?
16. Apakah gadget selamanya memberikan pengaruh negatif bagi siswa ?
17. Bagaimana contoh dampak negatif dari gadget yang ditunjukkan oleh selama proses pembelajaran berlangsung?
18. Bagaimana cara bapak/ibu dalam menangani pengendalian siswa dari pengaruh gadget ?

19. Apakah pengaruh gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa memberikan perubahan terhadap kebiasaan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung?
20. Apakah pengaruh gadget terhadap moral dan kedisiplinan siswa memberikan perubahan terhadap sikap siswa dalam aktivitas belajar sehari-hari di kelas ?

LAMPIRAN 3
KUESIONER SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti, kemudian beri tanda check list () pada salah satu jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.
3. Atas kerja sama dan partisipasi anda dalam mengisi instrumen kuesioner ini peneliti ucapkan terima kasih.
4. Pedoman alternative jawaban adalah sebagai berikut :
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

B. Identitas Siswa

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

C. Uraian Pertanyaan

NO	Butir Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sangat suka bermain <i>gadget</i>				
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengisi waktu luang				
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam sehari				
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk belajar				
5.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain media sosial, seperti Whatsapp, Instagram, Twitter, Tik Tok, Youtube dll.				
6.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sebagai hiburan, seperti bermain games, mendengarkan musik dll.				
7.	Saya lebih senang bermain <i>gadget</i> dari pada bermain dengan teman				
8.	Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika asyik menggunakan <i>gadget</i>				
9.	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>gadget</i> dalam sehari				
10.	Saya lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada belajar				
11.	Saya merasa dengan adanya <i>gadget</i> bisa mendapatkan ide-ide kreatif dari internet				
12.	Saya merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain <i>gadget</i>				
13.	Saya lebih suka bermain games dari pada mengerjakan PR				
14.	Saya selalu memanfaatkan <i>gadget</i> untuk mencari jawaban ketika ada PR				

15.	Saya slalu mencari informasi belajar dari <i>Google</i>				
16.	Saya memilih belajar dari pada bermain <i>Gadget</i>				
17.	Dengan adanya <i>gadget</i> membuat saya semangat belajar				
18.	Dengan adanya <i>gadget</i> memudahkan saya dalam mengerjakan PR				
19	Saya sering menggunakan <i>gadget</i> ketika orang lain sedang berbicara dengan saya				
20.	Saya sering lupa waktu ketika menggunakan <i>gadget</i>				

LAMPIRAN 4
DOKUMENTASI





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama lengkap : **Tiara**
2. Tempat/tanggal lahir : Ranto Peureulak, 10 April, 2001
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
- E. Kebangsaan : Indonesia
- F. NIM : 1012019093
- G. Status perkawinan : Belum kawin
- H. Pekerjaan : Mahasiswa IAIN Langsa
- I. Alamat : Dusun Buket Mesjid, Desa Bhom Lama
Kec. Ranto Peureulak, Kab. Aceh Timur
- J. Nama orang tua
- a. Ayah : Safrizal
- b. Ibu : Yulinar
- c. Alamat : Dusun Buket Mesjid, Desa Bhom Lama
Kec. Ranto Peureulak, Kab. Aceh Timur
- K. Riwayat pendidikan
- a. SD Negeri Negeri 1 Ranto Peureulak : Tahun 2006-2012
- b. SMP Negeri 1 Ranto Peureulak : Tahun 2012-2015
- c. MAN 3 Aceh Timur : Tahun 2015-2018
- d. IAIN s/d Sekarang : Tahun 2018-2022

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat kiranya dipergunakan seperlunya.

Langsa, November 2022
Penulis

Tiara
Nim: 1012019093