

# PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN QURAN HADIST SISWA KELAS VII MTS BULU- BULU

Titi Sulastry, Yahya

IAI YAPNAS JENEPONTO

Email: [sulastrytiti@yapnasjp.ac.id](mailto:sulastrytiti@yapnasjp.ac.id) , [Yahya34@mil.com](mailto:Yahya34@mil.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan penggunaan gadget siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu; (2) Hasil belajar mata pelajaran alquran hadits pada siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu (3) mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran alquran hadits pada siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu, Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTS Bulu Bulu Kelas VII yang berjumlah 48. Sedangkan sampelnya berjumlah 24 responden (VII A 12 responden), (VII B 12 responden). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah probability sampling, Dan instrumen yang digunakan yaitu angket dan ceklis dokumentasi Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil analisis statistik deskriptif diperoleh skor rata-rata penggunaan gadget adalah 57 terletak pada interval 52-61, hasil ini berada pada kategori sedang, dan skor rata-rata hasil belajar quran hadits adalah 94 terletak pada interval 92-95, hasil ini berada pada kategori sedang Selanjutnya skor hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi hafalan al-Qur'an adalah 0,6615, hasil ini berada pada kategori tinggi. Adapun hasil pengujian kontribusi variabel X terhadap Y, diperoleh hasil 43,75%. Koefisien tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar mata pelajaran quran hadits pada siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu Sedangkan pada pengujian statistik regresi sederhana yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis bahwa  $t_{hitung} = 40,83 > t_{tabel} = 2,074$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  Diterima Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran quran hadits pada siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Hasil Belajar Quran Hadist

## ABSTRACT

This study aims to (1) describe the use of gadgets by seventh grade students of MTs Bulu-Bulu; (2) The learning outcomes of the Quran and Hadith subjects in seventh grade students of MTs Bulu-Bulu; (3) determine the effect of gadget use on the learning outcomes of the Quran and Hadith subjects in seventh grade students of MTs Bulu-Bulu. This type of research is quantitative. The population in this study was all 48 students of MTS Bulu Bulu Class VII. While the sample consisted of 24 respondents (VII A 12 respondents), (VII B 12 respondents). The sampling technique used in this study was probability sampling, and the instruments used were questionnaires and documentation checklists. The data analysis techniques used were descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of this study indicate that, based on descriptive statistical analysis, the average score for gadget use was 57, falling within the 52-61 range, categorizing this as moderate. The average score for Quranic and Hadith learning outcomes was 94, falling within the 92-95 range, categorizing this as moderate. Furthermore, the correlation between gadget use and Quranic memorization achievement was 0.6615, categorizing this as high. The test of the contribution of variable X to Y yielded a 43.75% coefficient. This coefficient indicates a relationship between gadget use and Quranic and Hadith learning outcomes for seventh-grade students at MTs Bulu-Bulu. Meanwhile, a simple regression test, using the t-test,

yielded a hypothesis test result of  $t_{hitung} (Le) = 40.83 > t_{tabel}$ , which is 2.074. Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Therefore, it is concluded that gadget use has a positive effect on Quranic and Hadith learning outcomes for seventh-grade students at MTs Bulu-Bulu.

Keywords: Gadget Use, Qur'an and Hadist Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan dapat dibentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sistematis guna mengembangkan kemampuan yang terdapat dalam setiap individu. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan.

Pendidikan dapat diperoleh dalam kegiatan belajar di sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang membekali siswa sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki sikap spiritual, personal, dan berhubungan dengan masyarakat serta lingkungannya dengan baik, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Seseorang yang berpendidikan diharapkan dapat menjadi faktor pendorong dalam memajukan suatu bangsa. Namun dalam berjalannya proses pendidikan itu tidak lepas dari kegiatan belajar. Susanto menjelaskan, Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Pengertian lain dikemukakan oleh Sukmadiata (2011:155) belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada hal yang lebih baik atau pun yang kurang baik. Tetapi semestinya belajar dapat mendorong seseorang kearah yang lebih baik, karena belajar artinya sebuah tingkah laku atau perbuatan seseorang sebagai pola respon yang baru. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila sudah menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa

kemampuan akademik di sekolah maupun perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari belajar yang dilakukan. Pendidikan memegang peranan yang menentukan eksistensi dan perkembangan manusia. Pendidikan dan pembelajaran hendaknya disampaikan dengan jelas, logis serta berbobot. Sehingga anak didik dapat memahami, mengerti, serta mampu menerima dengan baik.

Dalam QS. Thaha/20:25-28

رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي وَاجْلُ عُقْدَةً مِنْ لِسَانِي يَفْقَهَا قَوْلِي

Terjemahnya: Dia (Musa) berkata. Ya Tuhanku lapangkanlah dadaku. Dan mudahkanlah untuk urusanku. Dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku. Agar mereka mengertiperkataanku. Adapun hadis yang menegaskan begitu pentingnya menuntut ilmu dan sekaligus menjadi jalan menuju surga yang diriwayatkan oleh HR. Muslim: Dari Abu Hurairah, bahwasanya Rasulullah bersabda: "Barangsiapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah mempermudah baginya jalan menuju ke surga" (HR. Muslim) Sebagaimana ayat dan hadis di atas yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan perintah Allah kepada umatnya sehingga mudah baginya jalan menuju ke surga. Oleh karena itu, kewajiban setiap muslim yakni dengan mengetahui akan pentingnya suatu pendidikan maka perlu kesiapan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Dalam era global sekarang ini, teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya yang semakin berkembang saat ini adalah media elektronik. Berbagai macam media elektronik di antaranya adalah televisi, komputer, handhphone, radio, dan mesin fotocopy. Media elektronik tersebut diciptakan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari serta memperoleh berbagai media informasi. Media yang sangat berpengaruh pada masa sekarang ini adalah gadget, karena dengan gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi, media belajar serta media hiburan. Gadget merupakan alat komunikasi yang sangat membantu sebagai sarana informasi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini membuat gadget dengan berbagai jenis dan fitur yang menarik seperti BBM, Instagram, Facebook, line, WhatsApp, dan lain-lain. Gadget yang dahulu merupakan barang mewah dan hanya dimiliki oleh orang-orang dengan tingkat ekonomi menengah ke atas, sekarang setiap orang dapat memilikinya sampai pada masyarakat kelas bawah mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, hampir di seluruh lapisan masyarakat telah menggunakan gadget

Penggunaan gadget yang semakin tinggi dikarenakan memiliki fitur menarik yang ditawarkan. Teknologi yang semakin modern tidak Belajar. Hampir semua kalangan tidak terkecuali siswa sekolah menengah pertama sudah tidak asing lagi dengan teknologi canggih dan bisa digunakan untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah dan tanpa ada batasan waktu serta ruang yang sering disebut dengan gadget. Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya, siswa yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dilakukan dalam aktifitas sehari-hari,

tidak dipungkiri saat ini siswa lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Iswidharmanjaya memaparkan gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Dampak penggunaan gadget perlu diwaspadai, apakah berdampak baik ataukah sebaliknya. Gadget yang banyak digunakan siswa sekolah menengah pertama adalah jenis handphone. Alat ini memiliki banyak manfaatnya, mulai dari komunikasi, mencari informasi dan ilmu pengetahuan dari belahan dunia. Tetapi jika gadget ini pemakaiannya disalahgunakan, maka akan berdampak negatif kepada penggunanya. Penggunaan gadget pada siswa akan memengaruhi waktu belajar, sehingga akan berdampak terhadap hasil belajarnya.

Tenaga yang bersumber dari dalam individu yang membentuk sebuah motivasi belajar yaitu adalah kebiasaan belajar yang dilakukan Siswa secara berulang-ulang, sehingga akan membentuk suatu siklus belajar yang secara otomatis akan terus dilakukan. Setiap siswa memiliki kebiasaan belajar yang berbeda-beda. Kebiasaan belajar yang efektif dibutuhkan oleh setiap individu dalam kegiatan belajarnya. Siswa akan menyadari bagaimana cara belajar yang baik, sehingga siswa tersebut akan lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajarnya. Keterampilan belajar yang baik akan membentuk kebiasaan belajar yang baik pula.

Di era moderen seperti sekarang ini, Pelajaran Quran Hadis dirasakan sangat penting untuk dikembangkan terutama pada manajemen pembelajarannya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, saat ini telah hadir banyak sekolah yang berupaya untuk mengoptimalkan pendidikan anak. Salah satunya adalah di MTs Bulu-Bulu desa Palantikang. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian di MTs Bulu-Bulu yang kebanyakan siswanya sudah menggunakan gadget peneliti mengambil objek kelas VII di MTs Bulu-Bulu karena menurut wawancara peneliti dengan kepala sekolah, siswa di sana terpengaruh dengan adanya gadget. Motivasi siswa tidak konsisten yang mana hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran quran hadits. Jadi, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan gadget mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran quran hadits pada siswa MTs Bulu-Bulu khususnya kelas VII atau penggunaan gadget tidak mempengaruhi hasil Belajar siswa kelas VII di MTs Bulu-Bulu. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Quran Hadits Pada Siswa Kelas VII MTs Bulu-Bulu”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian survei

### Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh Siswa kelas VII MTS Bulu-Bulu, yang dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3.1**  
**Daftar Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Kelas
1	VII A	24
2	VII B	24
Jumlah		48

#### a. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk populasi yang kurang dari 100, lebih baik mengambil sampel dari keseluruhan populasi. Besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dan bisa juga lebih. Sedangkan berkenaan dengan sampel maka Surakhmad berpendapat bahwa apabila ukuran populasi kurang lebih 100, maka jumlah sampel sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi. Apabila ukuran populasi lebih dari 1000, maka jumlah sampel sekurang-kurangnya 15%. Menurut Sugiono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dikelompokkan menjadi probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu yang keseluruhannya berjumlah 48 siswa. Rinciannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

### Daftar Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Kelas	Sampel
1	VII A	24	50%
2	VII B	24	50%
Jumlah		48	Total

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Non tes berupa angket diukur dalam skala likert, yaitu “suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial”, jawaban dari setiap item tersebut memiliki gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif, yang merupakan kata-kata seperti: sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket ini bersifat tertutup, dimana jawaban telah disediakan sehingga responden bisa memilih. Adapun penilaian atau pemberian skor berdasarkan pernyataan sebagai berikut:

1. Skor 5 untuk jawaban sangat setuju
2. Skor 4: untuk jawaban setuju
3. Skor 3 untuk jawaban netral/biasa saja
4. Skor 2: untuk jawaban tidak setuju
5. Skor 1: untuk jawaban sangat tidak setuju

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan, adalah

##### a.Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Dalam melakukan penelitian, peneliti tidak menggunakan instrumen yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu penelitian. Pada hari senin, 16 juni 2021 peneliti melakukan observasi di MTs Bulu-Bulu. Peneliti mengamati bagaimana hasil belajar siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai, prestasi yang dicapai siswa, pemberian tugas rumah yang harus diselesaikan menggunakan referensi google (gadget) dan masalah apa yang kelihatannya sedang terjadi disekolah tersebut.

##### b.Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi perangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tujuan metode ini adalah untuk mengumpulkan data tentang penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

### c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam metode ini, peneliti melakukan wawancara dengan jenis wawancara tidak terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah MTs Bulu-Bulu untuk mengetahui masalah apa yang sedang dihadapi sebelum peneliti melakukan penelitian disana. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru Quran Hadits kelas VII.

Peneliti melakukan wawancara terkait dengan bagaimana hasil belajar siswa kelas VII selama proses belajar mengajar berlangsung. Disamping itu peneliti juga menanyakan kepada kepala sekolah apakah pengaruh hasil belajar selain dari adanya gadget. Kepala sekolah tersebut mengungkapkan “Menurut saya, selain hasil belajar, gadget juga berpengaruh pada akhlak anak-anak, jadi selain kepala sekolah, peneliti juga bertanya kepada guru kelas VII tentang hasil belajar siswa. Beliau berpendapat bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget, tetapi bisa juga hal tersebut dipengaruhi oleh Bagaimana cara guru mengajar, media yang digunakan, lingkungan siswa baik dirumah maupun disekolah, atau bisa juga dipengaruhi oleh keadaan psikis anak itu sendiri. Wawancara selanjutnya dilakukan peneliti kepada salah satu wali murid kelas VII tentang intensitas penggunaan gadget ketika siswa tidak berada disekolah (dirumah atau dilingkungan sekitar). Beliau berkata “anak-anak terutama anak saya kalau dirumah atau ketika bermain bersama teman-temannya tidak pernah lepas dari handphone, kemana-mana selalu membawa handphone, jangankan duduk santai, ketika ke kamar mandi pun dia juga membawa handphone, tapi saya juga tidak tahu tentang penggunaannya, entah dibuat belajar atau main game”

Metode dokumentasi yaitu mengumpulkan data penelitian yang ada kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data tentang nilai ujian akhir semester genap siswa, visi dan misi sekolah, tujuan sekolah dan data-data yang terkait penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### A. Selayang Pandang MTs. Bulu

a. Keadaan Lingkungan Belajar

Letak MTs Bulu-Bulu Desa Pallantikang sangat strategis karena berada tepat di belakang rumah bersejarah bagi masyarakat Kec. Bangkala Kab. Jeneponto. Hal ini tidak dapat dihindari lagi karena sekolah ini terletak di daerah yang padat penduduk. Sehingga dibutuhkan kerjasama stakeholder sekolah untuk mengatasi hal ini.

b. Visi dan Misi

Visi

Ingin mencetak kader-kader muslim dan muslimat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa serta berakhlatul karimah. Bertekad untuk mewujudkan dan meningkatkan mutu pendidikan yang berdaya guna dan berhasil guna dalam menciptakan mubtaliqah yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT

Misi

1. Meningkatkan mutu dan kualitas guru dengan menambah ilmu pengetahuan
2. Menjadikan madrasah yang terbaik, dan
3. Alumninya menjadi contoh di tengah-tengah masyarakat

c. Pelaksanaan Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan MTs Bulu-Bulu Desa Pallantikang tahun Ajaran 2014/2015 adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) merupakan suatu kurikulum yang dibuat oleh sekolah yang melibatkan semua unsur sekolah yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, komite sekolah dan nara sumber. Dengan adanya kurikulum ini, maka proses belajar mengajar dapat lebih terarah.

d. Keadaan Guru

Guru sebagai tenaga edukasi merupakan salah satu unsur paling penting dalam sekolah. Tanpa seorang guru, proses belajar mengajar di sekolah tidak akan terjadi. Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya sebagai guru profesional dengan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga akan tercipta penerus bangsa yang dapat mengharumkan nama bangsa dan dapat bersaing dengan lulusan dari dalam dan luar negeri.

Adapun keadaan guru MTs Bulu-Bulu Desa Pallantikang tahun ajaran 2021/2022 dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 4.1**

**Nama-Nama Guru Jabatannya di MTs Bulu-Bulu Desa Pallatikang**

No	NAMA GURU	L/P	PNS/NON PNS	JABATAN STRUKTUAL/FUNGSIONAL
1	Ida Muslihat Pabeta, S.Pd.I	P	PNS	KEPALA MADRASAH
2	Muhammad L, S.Ag.	L	PNS	WAKA MADRASAH/GURU
3	Suriani, S.Pd.	P	PNS	BENDAHARA/GURU
4	Dra Syamsinar	P	NON-PNS	GURU
5	Jumriani, S.E	P	NON-PNS	PUSTAKA/WK.8B/GURU
6	Nurjannah, S.Pd.	P	NON-PNS	WALI KELAS 9B./GURU
7	Nurniati S.Pd.	P	NON-PNS	KURIKULUM /WK. 9C/GURU
8	Irnawaty Ibrahim S.Pd.	P	NON-PNS	WALI KELAS 8A./GURU
9	Sudirman, S.Pd.	P	NON-PNS	GURU
10	Amiruddin, S.Pd.	L	NON-PNS	GTT
11	Suriany, S.Pd.	L	NON-PNS	WALI KELAS 8C./GURU
12	Syaripuddin, S.Pd.I	P	NON-PNS	GTT
13	Mustari, S.Pd.I	L	NON-PNS	GTT
14	Junaedi NUR,S.Pd.	L	NON-PNS	GTT
15	Sumarlin S.Pd.	L	NON-PNS	GTT
16	Sarianah, S.Pd.	L	NON-PNS	GTT
17	Rosmawati, S.Pd.	P	NON-PNS	WALI KELAS 7A./GTT
18	Muhammad Idru, S.Pd.	P	NON-PNS	GTT
19	Fery Gasrun, S.Pd.	L	NON-PNS	GTT
20	Armaeni Dwi Humaerah, S.Pd.	L	NON-PNS	GTT-NON INDUK
21	Syamsuriyanti, S.Pd.	P	NON-PNS	GTT
22	Hasmiati Ahmad, S.Pd.	P	NON-PNS	WALI KELAS 7C./GTT
23	Hawati, S.Pd	P	NON-PNS	GTT
24	Saribanong, S.Pd.	P	NON-PNS	GTT
25	Sudarni, S.Pd.	P	NON-PNS	GTT
26	Rahmatullah S.Sos.	P	NON-PNS	GTT

27	Takdir Almufassir M., S.Pd	L	NON-PNS	GTT
28	Ardi, S.Pd.	L	NON-PNS	GTT

e. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik adalah bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan, bahkan merupakan objek pendidikan. Pendidikan tak akan mungkin berlangsung tanpa ada objek atau peserta didik. Peserta didik merupakan salah satu unsur terpenting dari faktor yang paling menentukan dalam pendidikan, karena hampir seluruh aktifitas pendidikan dan pengajaran diarahkan untuk membantu, membimbing, dan mengarahkan atau memberi motivasi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dengan memanfaatkan guru yang selektif dan efektif semua tindak peserta didik yang berlangsung dalam interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan siswa. Patut diakui bahwa guru dan peserta didik merupakan rangkaian yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, sebab guru atau tenaga pengajar sekaligus pendidik disekolah, sementara siswa atau orang yang menerima pendidikan dan pengajaran tersebut. Hal seperti ini juga berlaku pada kedudukan

**Tabel 4.2**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1	VII A	24	Aktif
2	VII B	24	Aktif
3	VIII A	24	Aktif
4	VIII B	24	Aktif
5	IX A	20	Aktif
6	IX B	21	Aktif

guru dan peserta didik di MTs Bulu-Bulu, yaitu guru menyajikan mata pelajaran kepada peserta didik dan peserta didik menerima dengan jalan menulis, membaca, mendengar, mengamati, berhitung, serta menghafal. Semua ini demi meningkatkan bekal pengetahuan yang berguna bagi dirinya, serta agania, bangsa dan negara. Adapun keadaan peserta didik tahun 2021-2022, dapat dilihat pada tabel berikut:

**f. Fasilitas**

MTS bulu-bulu desa palantika memiliki fasilitas yang dapat dikategorikan sangat memadai dan mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar yang kondusif

:

**Tabel 4.3**

**Keadaan Sarana dan Prasarana**

No	JENIS RUANGAN	JUMLAH	KET
1	Ruangan Kelas untuk belajar	7	BAIK
2	Ruangan Kepala Sekolah dan Wakil	1	BAIK
3	Ruangan Tata Usaha	1	BAIK
4	Ruangan Konselor	1	BAIK
5	Ruangan guru	1	BAIK
6	Aula/Ruangan pertemuan	1	BAIK
7	Mushalla	1	BAIK
8	Ruangan BK	1	BAIK

**2 Penggunaan Gadget Siswa Kelas VII MTs. Bulu- Bulu**

Penggunaan gadget adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media gadget dalam menunjang dan memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Untuk memperoleh data mengenai variabel X yakni penggunaan gadget siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu, peneliti menggunakan angket sejumlah 10 item pernyataan yang diberikan kepada peserta didik VII MTs Bulu-Bulu sebanyak 24 responden yang terdiri dari 2 kelas, Kelas VII A (12 orang), Kelas VII B (12 orang). Dari tabulasi angket tersebut, dapat diketahui persentase jawaban dari tiap-tiap item pernyataan. Selanjutnya, responden tersebut dapat memberi informasi untuk menggambarkan penggunaan gadget siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu.

Dari penelitian ini diperoleh data dari 24 responden yang telah dipilih menjadi sampel dalam penelitian ini mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi mata pelajaran quran hadits. Data dari hasil angket tersebut, penyusun olah data dalam bentuk tabel-tabel. Adapun mengenai gambarnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Saya menggunakan handphone setiap hari**

No	Katerogi Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Sangat Jawaban	19	79%
2	Sering	4	17%
3	Kadang-Kadang	0	0%
4	Jarang	2	8%
5	Tidak Pernah	0	0%
	Jumlah	24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 1

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang pernyataan saya menggunakan handphone setiap hari, 19 atau 79% yang menjawab sangat sering, 4 atau 17% yang menjawab sering, 0 atau 0% yang menjawab kadang-kadang, 2 atau 8% yang menjawab jarang, dan 0 atau 0% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa jauh lebih banyak siswa yang menggunakan handphone setiap harinya.

**Tabel 4.5**

**Saya memiliki waktu khusus untuk belajar menggunakan gadget**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	5	21%
2	Sering	7	29%
3	Kadang-Kadang	7	29%
4	Jarang	3	13%
5	Tidak Pernah	2	8%
	<b>Jumlah</b>	24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 2

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang pernyataan saya memiliki waktu khusus untuk belajar menggunakan gadget, 5 atau 21% yang menjawab sangat sering, 7 atau 29% yang menjawab sering, 7 atau 29% yang menjawab kadang-kadang, 3 atau 13% yang menjawab jarang, dan 2 atau 8% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa siswa sering memiliki waktu khusus untuk belajar menggunakan Gadget.

**Tabel 4.6**

**Saya menggunakan gadget dengan segala fasilitasnya (game, facebook, internet, Youtube, Instagram dan lain-lain) lebih dari 3 jam setiap hari**

NO	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	1	4%
2	Sering	3	13%
3	Kadang -kadang	4	17%
4	Jarang	10	42%
5	Tidak pernah	6	25%
	Jumlah	24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 3

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang pernyataan saya menggunakan gadget dengan segala fasilitasnya (game, facebook, internet, Youtubr, Instagram dan lain-lain) lebih dari 3 jam setiap hari, 8 atau 33% yang menjawab sangat sering, 7 atau 29% yang menjawab sering. 5 atau 21% yang menjawab kadang-kadang, 3 atau 13% yang menjawab jarang, dan 1 atau 4% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa siswa sangat sering menggunakan gadget dengan segala fasilitasnya lebih dari 3 jam setiap hari

**Tabel 4.7**

**Pada malam hari waktu saya tersita karena aktif bermain gadget (facebook, line, BBM dan lain-lain)**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	1	4%
2	Sering	3	13%
3	Kadang-Kadang	4	17%
4	Jarang	10	42%
5	Tidak Pernah	6	25%
	Jumlah	24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 4

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang pada malam hari waktu saya tersita karena aktif bermain gadget (facebook, line, BBM dan lain-lain), 1 atau 4% yang menjawab sangat sering, 3 atau 13% yang menjawab sering, 4 atau 17% yang menjawab kadang-kadang, 10 atau 42% yang menjawab jarang, dan 6 atau 25% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa waktu siswa jarang tersita hanya karena aktif bermain gadget.

**Tabel 4.8**

**Saya lebih mengutamakan menghafal al-Qur'an dari pada bermain gadget**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	1	4%
2	Sering	8	33%
3	Kadang-Kadang	9	38%
4	Jarang	4	17%
5	Tidak Pernah	2	8%
Jumlah		24	100%

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang saya lebih mengutamakan belajar dari pada bermain gadget, 1 atau 4% yang menjawab sangat sering, 8 atau 33% yang menjawab sering, 9 atau 38% yang menjawab kadang-kadang, 4 atau 17% yang menjawab jarang, dan 2 atau 8% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa kadang-kadang siswa lebih mengutamakan menghafal belajar dari pada bermain

Gadget

**,Tabel 4.9**

**Saya menggunakan gadget sepulang sekolah untuk membaca al-Qur'an**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	4	17%
2	Sering	3	13%
3	Kadang-Kadang	9	38%
4	Jarang	4	17%
5	Tidak Pernah	4	17%
Jumlah		24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 6

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang saya menggunakan gadget sepulang sekolah untuk membaca al-Qur'an, 4 atau 17% yang menjawab sangat sering, 3 atau 13% yang menjawab sering, 9 atau 38% yang menjawab kadang-kadang, 4 atau 17% yang menjawab jarang, dan 4 atau 17% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa kadang-kadang siswa membaca al- Qur'an menggunakan gadget sepulang sekolah.

**Tabel 4.10**

**Ketika waktu luang, saya mendengarkan murottal al-Qur'an lewat gadget**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	9	38%
2	Sering	6	25%
3	Kadang-Kadang	5	21%
4	Jarang	3	13%
5	Tidak Pernah	1	4%
Jumlah		24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 7

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang ketika waktu luang, saya mendengarkan murottal al-Qur'an lewat gadget, 9 atau 38% yang menjawab sangat sering, 6 atau 25% yang menjawab sering, 5 atau 21% yang menjawab kadang-kadang, 3 atau 13% yang menjawab jarang, dan 1 atau 4% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa siswa sangat sering mendengarkan murottal Qur'an lewat gadget pada waktu luang mereka.

**Tabel 4.11**

**Gadget membuat saya malas belajar**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	5	21%
2	Sering	8	33%
3	Kadang-Kadang	3	13%
4	Jarang	6	25%
5	Tidak Pernah	2	8%
Jumlah		24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 8

Dari tabel di atas mengenai tanggapan responden tentang pernyataan gadget membuat saya malas belajar, 5 atau 21% yang menjawab sangat setuju, 8 atau 33% yang menjawab setuju, 3 atau 13% yang menjawab Netral, 6 atau 25% yang menjawab tidak setuju, dan 2 atau 8% yang menjawab sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa siswa mampu gadget membuat siswa malas belajar lebih dominan.

**Tabel 4.12**

**Beberapa aplikasi dalam gadget mengganggu konsentrasi saya membaca al- Qur'an**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	3	13%
2	Sering	1	4%
3	Kadang-Kadang	10	42%
4	Jarang	8	33%
5	Tidak Pernah	1	4%
Jumlah		24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 9

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang beberapa aplikasi dalam gadget mengganggu konsentrasi saya membaca al-Qur'an, 3 atau 13% yang menjawab sangat sering, 1 atau 4% yang menjawab sering, 10 atau 42% yang menjawab kadang-kadang, 8 atau 33% yang menjawab jarang, dan 1 atau 4% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa kadang-kadang aplikasi dalam gadget mengganggu konsentrasi siswa membaca al-quran

**Tabel 4.13**

**Saya tidak cocok menggunakan gadget untuk belajar quran hadits**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Sering	2	8%
2	Sering	4	17%
3	Kadang-Kadang	7	38%
4	Jarang	5	29%
5	Tidak Pernah	6	21%
Jumlah		24	100%

Sumber Data: hasil angket nomor 10

Dari tabel di atas, mengenai tanggapan responden tentang saya tidak cocok menggunakan gadget untuk belajar quran hadits, 2 atau 8% yang menjawab sangat sering, 4 atau 17% yang menjawab sering, 7 atau 29% yang menjawab kadang-kadang, 5 atau 21% yang menjawab jarang, dan 6 atau 25% yang menjawab tidak pernah. Data ini menunjukkan bahwa kadang-kadang siswa tidak cocok menggunakan gadget untuk belajar quran hadits.

**3 Analisis tentang Penggunaan Gadget Siswa Kelas VII MTs Bulu-Bulu**

Untuk mengetahui tentang penggunaan gadget siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu, maka peneliti mengadakan penskoran data yang diperoleh untuk kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk menghitung rata-rata kelas Mean, Standar Deviasi dan persentase dari data yang

terkumpul melalui angket yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan kriteria jawaban di mana setiap soal terdapat 5 item jawaban, yaitu:

- a. Jika jawaban SS (Sangat Sering), nilai yang diberikan
- b. Jika jawaban S (Sering), nilai yang diberikan 4.
- c. Jika jawaban KK (Kadang-kadang) nilai yang diberikan 3.
- d. Jika jawaban J (Jarang) nilai yang diberikan 2.
- e. Jika jawaban TP (Tidak Pernah) nilai yang diberikan 1.

#### B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran quran hadits siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil penelitian berupa data kuantitatif yang telah diolah dan didapatkan hasilnya:

- a. Peneliti mendapatkan hasil dari data yang diolah yang menunjukkan pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, peneliti kemudian melakukan wawancara bebas kepada guru terkait adanya kategori masih sedang dalam penggunaan gadget. Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu faktor penggunaan gadget masih kategori sedang karena adanya larangan untuk membawa gadget ke sekolah, sehingga waktu untuk menggunakan gadget dalam menunjang pembelajaran juga terbatas. Sesuai dengan teori bahwa gadget merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Salah satu aplikasi al-Qur'an yang ada dalam gadget adalah MP3 yang bisa digunakan untuk memuroja'ah hafalan dengan mendengarkan murottal. Jadi sangat sesuai dengan teori yaitu, aplikasi yang ada pada gadget salah satu nya media hiburan pada gadget atau ponsel sudah menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut dinamakan MP3. Suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada pada lingkungan tertentu selain itu teknologi terbaru pada gadget adalah menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut.

2 Hasil dari pengujian korelasi product moment, diperoleh hasil nilai sebesar 0,6615 berada pada tingkat hubungan tinggi. Ini berarti terjadi hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar mata pelajaran quran hadits siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu. Adapun hasil pengujian kontribusi

variabel X terhadap Y, diperoleh hasil 43,75% Koefisien tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar mata pelajaran quran hadits siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu. Selanjutnya, hasil analisis pada pengujian statistik yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis  $t_{hitung} (G) = 40,83 >$  dari  $t_{tabel}$  yakni 2,074. Jadi,  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Ini Terbukti dengan teori yang dikemukakan Misbahuddin dan Iqbal yang mengatakan, jika

$t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh Penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Quran Hadits siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu.

Jadi inti dari pembahasan penelitian ini adalah bagaimana sebuah variabel dapat berpengaruh yakni dengan terlaksannya dan tercapainya aspek-aspek yang ingin dicapai. Semakin banyak aplikasi al-Qur'an dalam gadget yang kita miliki maka akan menjadi sarana yang baik untuk menambah belajar al-Qur'an hadits. Namun perlu disadari bahwa gadget hanyalah sebuah alat atau sarana dalam menunjang proses menghafal al-Qur'an. Dan juga perlu diingat dampak yang ditimbulkan oleh gadget terutama dalam bidang kesehatan, yaitu gadget dapat merusak mata dengan adanya radiasi yang tinggi. Gadget maksimal digunakan untuk membaca selama 1 jam. Beberapa tips agar tidak terganggu dalam menghafal al-Qur'an menggunakan gadget, yaitu matikan data seluler pada gadget agar tidak terhubung dengan aplikasi lain (internet, BBM, Whats Up, line, facebook, Youtube, Tiktok dan lain- lain), gunakan mode penerbangan pada gadget agar tidak terganggu jika orang lain memanggil (menelpon/SMS), gunakan headset untuk mendengarkan murottal agar lebih fokus.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tentang penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Quran Hadits siswa kelas VII MTs Bulu- Bulu maka pada bab ini penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada peserta didik kelas VII MTs Bulu – Bulu pada kualifikasi sedang. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase pada kategori sedang sebesar 57% dengan nilai rata-rata 57 dari 24 peserta didik, termasuk dalam interval 52-61.
2. Hasil belajar mata pelajaran Quran Hadits pada peserta didik kelas VII MTs Bulu-Bulu terletak pada kualifikasi sedang. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase pada kategori sedang sebesar 94% dengan nilai rata-rata 94 dari 24 peserta didik, termasuk dalam interval 92-95.
3. Berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh  $t_{hitung} >$   $t_{tabel}$  dimana,  $t_{hitung}$  40,83 sedangkan  $t_{tabel}$  2,704, maka berdasarkan pengujian kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa penggunaan

gadget berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Quran Hadits siswa kelas VII MTs Bulu- Bulu.

4. Hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar mata pelajaran Quran Hadits pada siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu. Dari hasil pengujian di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata Pelajaran quran hadits di MTs Bulu-Bulu.
5. Hubungan antar penggunaan gadget dengan hasil belajar mata pelajaran Quran Hadits pada siswa kelas VII MTs Bulu-Bulu nilai sebesar 0,6615 berada pada tingkat hubungan “Tinggi”. Sehingga  $KP = 0,66152 \times 100\% = 66,152\%$  koefisien tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar mata pelajaran quran hadits pada siswa kelas VII di MTs Bulu-Bulu.

#### A. Saran

Bagi para orang tua hendaknya mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget. Artinya orang tua yang kemudian berperan penting dalam mengontrol penggunaan anaknya menggunakan gadget karena si anak menggunakan gadget pada saat pulang sekolah. Hasil penelitian ini tentunya menjadi pengetahuan baru bagi guru-guru dan khususnya peneliti pribadi, sehingga ke depan kita tidak menganggap penggunaan gadget itu negatif, namun kita juga mempertimbangkan sisi positifnya terganggu pada si pengguna. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, jadi diharapkan kepada peneliti lain untuk menyelidiki variabel- variabel yang relevan pada materi dengan situasi dan kondisi yang berbeda sehingga gilirannya nanti akan lahir satu tulisan yang lebih baik, lengkap dan bermutu.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akib Hamid, Nar Herthyanto 2010, *Statistika Dasar Jakarta*: Universitas Terbuka
- Anwar, Abu, 2012 *Ulumul Quran (Sebuah Pengantar)* cet. 2 Pekanbaru, Amzah, Arsyad, Azahar, 2010. *Media Pembelajaran*. Cet. XIII; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Daryanto, 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar* Cet, 1 Bandung, CV. Yrama Widya,
- Departemen Agama RI, *Pedoman Umum Pendidikan Islam*,
- Departemen Agama RI, 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung, Sinar Baru Algensindo.
- Derry Iswidharmanjaya, B. A. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Djamarah, Zain Aswan. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Gagne, R.A. dan Driscoll, M.P. (1988). *Essential of Learning for Instruction*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Hudaya, A. 2018. *Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*. *Jurnal pendidikan*, 4(2):86-97.
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antar pribadi dan Medianya*; Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Led al-Hilali, Syaikh Salim bin Riyadhush Shalihin, 2008 PT. Pustaka Imam Asy- Syafi’I
- Ibrahim, Nana Sudjana. 2015 *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung
- Iswidharmanjaya, B. A, Dery. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V
- Muzakir, Muhammad Ahmad, 2010 *Ulumul Hadis* (Cet, III; Bandung: CV Pustaka Setia
- Nurhakim, Syarif. 2015. *Dunia Komunikasi dan Gadget Evolusi Alat Komunikasi, Menjelajah Jarak dengan Gadget*. Jakarta Timur. Penerbit Bestari
- Pane, Aprida. & Dasopang, M. Darwis. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu
- Rachmawati, P., Rede, A., Jamhari, M. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*,
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Depdiknas.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*
- Sukmadinata. Nana Syaodih, 2011, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung Remaja Rosdakarya
- Susanto, 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Usman, Syahrudin. *Belajar dan Pembelajaran Perspektif Islam*. Cet. 1, Makassar. Alauddin University Press, 2014
- Wijanarko, J. 2016. *Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta*.