

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP AKHLAK TERCELA PADA SISWA DI SD
NEGERI 2 BANYUURIP NGAMPEL KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh :
KHOLIFATUL AIDA RAFIDA
NIM: 1703016107

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoifatul Aida Rafida
NIM : 1703016107
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA DI SD NEGERI 2 BANYUURIP NGAMPEL KENDAL

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 Agustus 2023

Pembuat pernyataan,



Khoifatul Aida Rafida

NIM. 1703016107



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1 Kampus II Ngaliyan
Telp 024-7601295 Fax.024-7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Tercela Pada Siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal**
Penulis : Kholifatul Aida Rafida
NIM : 1703016107
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S.1

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Semarang, 26 September 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Sekretaris/Penguji II,


Dr. H. Kidwan, M. Ag.
NIP. 196401061997001000

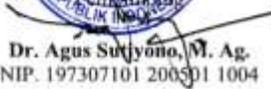

Dr. Hj. Nur Asiyah, M.SI.
NIP. 197109261998032002

Penguji III,

Penguji IV,


Dr. H. Musthofa, M. Ag.
NIP. 196603142003011000


Aang Kunaepi, M. Ag.
NIP. 197712262005011009


Dr. Agus Sutjono, M. Ag.
NIP. 1973071012005011004

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 9 Agustus 2023

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Walisongo

di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

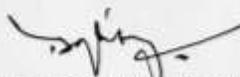
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi skripsi ini dengan :

Nama : Kholifatul Aida Rafida
NIM : 1703016107
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Prodi : S.1
Judul Skripsi : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal**

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Agus Sutiyono, M.Ag., M.Pd.
NIP. 1973071012005011004

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Tercela Pada Siswa di SD Negeri 2 Banyuurip**
Penulis : Kholifatul Aida Rafida
NIM : 1703016107

Penelitian ini dilatarbelakangi maraknya kebiasaan penggunaan *gadget* oleh anak-anak jaman sekarang yang serba digital, khususnya anak-anak siswa SD Negeri 2 Banyuurip dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *gadget* pada hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti bermain game, mengakses youtube sampai berjam-jam hingga lupa waktu, mudah emosi ketika orang tua memberi nasehat. Sehingga hal ini dikhawatirkan akan memberikan efek yang kurang baik bagi mereka terutama pada akhlak mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan (1) Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal (2) Bagaimana akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal (3) Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap akhlak tercela pada siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field Research*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode survey dengan angket sebagai instrument untuk memperoleh data X dan Y kemudian dianalisis dengan tehnik regresi linier sederhana dan diuji dengan uji t untuk mengetahui taraf nyata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Intensitas penggunaan *gadget* mempunyai nilai rata-rata sebesar 57,87, termasuk kategori “tinggi” yaitu berada pada interval 56-64. 2) Sedangkan, nilai rata-rata akhlak sebesar 53,44, termasuk dalam kategori “rendah”, yang berada di interval 46-54. 3) Berdasarkan data dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh signifikan antara variable X (Intensitas Penggunaan *gadget*) terhadap variable Y (Akhlak Tercela), hal ini di buktikan dengan nilai F hitung = 8,716 dengan memiliki tingkat signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$ dengan N= 63. Adapun nilai kontribusi variabel X terhadap variabel y sebesar 12,5 % sedangkan 87,5% merupakan faktor yang mempengaruhi Akhlak yang belum diteliti oleh penulis.

Kunci : *Intensitas, Gadget dan Akhlak*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor : 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	T
ب	B	ظ	Z}
ت	T	ع	‘
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	SY	ء	‘
ص	S	ي	Y
ض	D		

Bacaan Madd:

\bar{a} = a panjang

\bar{i} = i panjang

\bar{u} = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

Iy = إَي

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah atas banyaknya limpahan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap dilimpahkan pada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW., orang tua, keluarganya, sahabat-sahabatnya dan pengikutnya. *Amiin yaa Robbal 'aalamin.*

Alhamdulillah atas izin dan pertolongan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswadi SD Negeri 2 Banyuurip”. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah berkenan membantu terselesaikannya skripsi ini, antara lain:

1. Dr. Ahmad Ismail M.Ag., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Fihris M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. Kasan Bisri, M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam UIN Walisongo Semarang.

4. Dr. Agus Sutiyono M.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Chyndy Febrindasari, S.Pd, M.A, selaku wali dosen yang telah bersedia memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi selama kuliah.
6. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
7. Suprapti, S.Pd,M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal yang telah memberikan izin serta membantu pencapaian keberhasilan penelitian ini.
8. Siswa- siswi SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal,yang telah membantu untuk kelancaran penelitian ini.
9. Suami tercinta Bagas Heksa Bimantara, yang senantiasa memberikan ridho, selalu sabar, memberikan dukungan moril maupun materil, memberikan semangat, dan selalu mendoakan untuk keberhasilan istrinya.
10. Orang tua ku ayahanda Suradi dan Ibunda Siti Maemonah, yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil, semangat, ridho, dan senantiasa mendoakan untuk keberhasilan anak-anaknya.

11. Mertua ku bapak Suharno dan Ibu Samiyati, yang senantiasa dukungan, semangat, ridho, dan senantiasa mendoakan untuk keberhasilan anak-anaknya.
12. Kakak Luluk, Mbak Nadhifah, Dek Windi, Mbak Ulil, Mas Fudin yang selalu bersedia menjadi saudara, teman semangatku, yang bersedia mendengarkan keluh kesahku, membantu setiap kesulitan dalam pembuatan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah banyak membantu penulis hingga dapat di selesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada mereka semua dengan pahala yang tidak terhingga. Aamiin. Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, 14 Agustus 2023

Penulis



Kholifatul Aida Rafida

NIM. 1703016107

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Deskripsi Teori	11
2.1.1 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	11
2.1.2 Akhlak	22
2.1.3 Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Akhlak	39
2.2 Kajian Pustaka	41
2.3 Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	48
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	48

3.3	Sumber Data.....	49
3.4	Variabel dan Indikator.....	50
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
3.5.1	Populasi Penelitian.....	51
3.5.2	Sampel Penelitian	51
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.7	Teknik Analisis Data.....	54
3.7.1	Uji instrument angket.....	54
3.7.2	Analisis Statistik Deskriptif	59
3.7.3	Uji Hipotesis Penelitian.....	61
3.7.4	Uji Taraf Signifikasi.....	67
3.7.5	Koefisien Determinasi (R ²)	68
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA		70
4.1	Deskripsi Data	70
4.1.1	Data Umum	70
4.1.2	Data Khusus	76
4.2	Analisis Data.....	77
4.2.1	Analisis Statistik Deskriptif	77
4.2.2	Uji Hipotesis Penelitian.....	83
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	88
4.4	Keterbatasan Penelitian	90
BAB V PENUTUP.....		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		101

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Identitas Sekolah	70
Tabel 4.2	Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 2 Banyuurip	71
Tabel 4.3	Daftar Siswa SD Negeri 2 Banyuurip	72
Tabel 4.4	Daftar Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Banyuurip.	73
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Skor Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X).....	78
Tabel 4.6	Hasil Statistik Deskriptif Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	79
Tabel 4.7	Kriteria Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	80
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Skor Variabel Akhlak (Y).....	81
Tabel 4.9	Hasil Statistik Deskriptif Tingkat Akhlak Siswa	82
Tabel 4.10	Kriteria Tingkat Akhlak Siswa.....	83
Tabel 4.11	Hasil Pengujian Uji Normalitas.....	84
Tabel 4.12	Anova Tabel	85
Tabel 4.13	Korelasi Persamaan Regresi.....	86
Tabel 4.14	Taraf Uji Signifikansi.....	87
Tabel 4.15	Hasil Koefisien Determinasi	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Uji Coba Instrumen.....	101
Lampiran 2. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	103
Lampiran 3. Angket Uji Coba Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> ...	105
Lampiran 4. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Akhlak	109
Lampiran 5. Angket Uji Coba Akhlak	110
Lampiran 6. Skor Uji Coba Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	114
Lampiran 7. Skor Uji Coba Angket Akhlak.....	116
Lampiran 8. Daftar Responden	118
Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Intensitas Bermain <i>Gadget</i>	120
Lampiran 10. Angket Penelitian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	122
Lampiran 11. Kisi-Kisi Instrumen Akhlak.....	125
Lampiran 12. Angket Penelitian Tingkat Akhlak Siswa.....	126
Lampiran 13. Skor Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	128
Lampiran 14. Skor Angket Akhlak	132
Lampiran 15. Hasil Uji SPSS 25.0.....	135
Lampiran 16. Dokumentasi.....	138
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup.....	139
Lampiran 18. Surat Bukti Penelitian.....	140
Lampiran 19. Surat Izin Riset dari Kampus	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*.¹

Gadget pada saat ini menjadi salah satu media informasi yang wajib menjadi dimiliki oleh penduduk Indonesia mengingat canggihnya teknologi saat ini, hal ini ditandai dengan 133% populasi pengguna *gadget* di Indonesia dengan perbandingan 56% penduduk Indonesia, sehingga satu orang bisa jadi memiliki dua atau lebih *gadget*, bahkan anak usia dini telah difasilitasi *gadget* oleh orang tuanya bahkan telah memiliki *gadget* sendiri.² Sebuah survey yang dilakukan oleh *Common Sense Media* di Philadelphia 350 orang tua, 70%

¹Isna Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern* (Jakarta: Penamadani, 2013). hlm.13

²Tim Media Websindo, 'Websindo: Indonesia Digital 2019: Tinjauan Umum', *Websindo*, 2019 <<https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum>>. Diakses tanggal 17 Januari 2022

orang tua mengaku mengizinkan anak bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua karena orang tua tidak terganggu dengan aktivitas yang sedang dikerjakannya.³

Penggunaan *gadget* telah menyebar luas pada semua kalangan usia masyarakat, termasuk anak usia sekolah dasar. Berdasarkan survei dari The Asianparent Insights, didapatkan hasil bahwa 98% anak usia sekolah dasar di Asia Tenggara telah menggunakan *gadget*, 67% diantaranya anak menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% milik keluarga, dan 14 % milik sendiri. Menurut hasil survei nasional *Common Sense Media* ⁴, dinyatakan bahwa 53 % anak usia sekolah dasar menggunakan tablet milik sendiri dan 24% menggunakan *smartphone* milik sendiri. Selain itu, hasil riset Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO) dan *United Nations Children's Fund* (UNICEF) (2020), menggambarkan bahwa persentase pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Beberapa hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sebagian

³Hani Nur Fajrina, 'Tingkat Kecanduan Gadget Di Usia Dini Semakin Mengkhawatir', 2015 <<https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkatkecanduan-gadget-diusia-dini-semakinmengkhawatirkan>>. Diakses tanggal 17 Januari 2022

⁴American Psychological Association, 'Digital Guidelines : Promoting Healty Technology Use of Children', 2019 <<https://www.apa.org/topics/social-media-internet/technology-use-children#:~:text=The current recommendations advise%3A,day of high-quality programming.>>. Diakses tanggal 18 Januari 2022

besar anak usia sekolah dasar di Indonesia telah menggunakan *gadget*.⁵

Saat ini perangkat *gadget* yang paling banyak diminati di Indonesia adalah *smartphone*, tablet, iPad, netbook, laptop, komputer, dan kamera. Selanjutnya, perangkat *gadget* dengan jenis komputer, *smartphone*, dan laptop merupakan perangkat *gadget* yang paling banyak diminati oleh anak usia sekolah dasar di Indonesia.⁶

Hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan *gadget*. Alasan anak-anak menggunakan *gadget* karena memiliki berbagai fungsi, selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan audio, video, gambar, game, dan lain-lain. *Gadget* menjadi magnet yang sangat menarik dan menjadi candu, sehingga bisa menghabiskan waktu berjam-jam bersama *gadget*. Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat meningkatkan prevalensi resiko

⁵Gatot S. Dewa Broto, 'Kominfo: Riset Kominfo Dan Unicef Mengenai Perilaku Anak Dan Remaja Dalam Menggunakan Internet', *Kominfo*, 2014 <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers>. Diakses tanggal 21 Juni 2022

⁶B.M Lestari, I., Riana, A.W., & Taftazani, 'Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga', *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2. No.2 (2015). hlm.204

gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Sebaiknya anak yang menggunakan gadget harus mendapatkan pengawasan dari orangtua karena dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak.⁷

Penggunaan *gadget* menimbulkan dampak positif yang menjadi alat penunjang pendidikan sebagai media komunikasi jarak jauh antar guru dan siswa, stimulasi perkembangan bahasa anak dan dampak negatif pada perubahan perilaku yang signifikan, yang semua ini harus diwaspadai oleh orang tua, peran mengantisipasinya dengan cara mengawasi, memantau, dan mengendalikannya dengan menggunakan *gadget* secara bijak.⁸

Dampak buruk penggunaan *gadget* mengakibatkan kurangnya komunikasi interpersonal, sehingga anak-anak menjadi pribadi yang introvert, tidak sabar dan tidak mengenal lingkungan mereka serta asyik dengan dunia *gedgetnya*. Penggunaan *gedget* juga berdampak pada tubuh anak sehingga dapat mengalami obesitas disebabkan kurangnya aktivitas gerak yang membuat aktivitas anak sangat terbatas dan penglihatannya terganggu, pertumbuhan anak stagnan tidak mengalami peningkatan. Penggunaan *gadget* pada anak juga

⁷Amy Paturel, 'Game Theory: How Do Video Games Affect the Developing Brains of Children and Teens?', *Neurology Now*, 10 (2014), 32–36 <<https://www.brainandlife.org/articles/how-do-video-games-affect-the-developing-brains-of-children>>. hlm. 32-36

⁸Chairunnisa Nirwana., A. Musda Mappa Poleonmo., 'The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies'. hlm. 2

berdampak pada perkembangan sosial dan emosional dengan ditandai tidak dapat mengontrol diri.⁹

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan *gadget* terlalu lama atau berlebihan anak akan menjadi agresif. Bahkan penggunaan *gadget* tersebut juga dapat memberi efek buruk pada akhlak anak. Untuk menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut, maka diperlukan adanya peran orang tua untuk memberikan arahan dan pendidikan islami dalam keluarga.¹⁰

Penggunaan gadget yang berlebihan pun harus dihindari karena Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-A'raf ayat 31 sebagai berikut :

⁹Mildayani Suhana, 'Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emosional Development. Advances in Social-Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)', *Atlantis Press*, 169 (2017) <<https://www.atlantis-press.com/proceedings/icece-17/25889776>>. hlm. 224-226

¹⁰Puji Asmaul Chusna, 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17. No.2 (2017). hlm. 26

يُنَبِّئُ أَدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا
إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ (٣١)

Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan". (Q.S. Al- A'raf/ 7:31).¹¹

Dalam penggunaan *gadget* seharusnya ada batasnya, jangan berlebihan dalam menggunakannya. Penggunaan segala sesuatu secara berlebihan tidak baik dan dapat membawa dampak negatif. Memanfaatkan *gadget* sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk dapat membatasi penggunaan *gadget* bagi anak terutama bagi anak yang masih sekolah dasar perlu adanya pengawasan yang lebih dari orang tua. Memberikan pendidikan akhlak dan menanamkan sikap islami dalam diri anak sehingga mereka dapat membentengi diri dari bahaya perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal 17 Juni 2022 dengan Ibu Supri Hartini Ika Putri selaku salah satu guru di sekolah tersebut,¹² terdapat banyak anak yang sudah memiliki dan

¹¹Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014). hlm. 154

¹²Supri Hartini Ika Putri, 'Penggunaan Gadget SD Negeri 2 Banyuurip', 2022.

menggunakan *gadget* jenis *smartphone* dan tablet/iped. *Gadget* telah menjadi suatu kebutuhan bagi anak di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal tersebut. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari ternyata memberi efek yang kurang baik bagi anak tersebut. Mereka banyak menghabiskan waktu dengan *gadgetnya* pada hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti bermain game sampai berjam-jam hingga lupa waktu, membuka dan menonton aplikasi, youtube, tiktok. Bahkan dampak yang paling terlihat adalah pada akhlak mereka. Mereka juga lalai dalam melaksanakan ibadah seperti tidak mau melaksanakan shalat, malas mengaji, lebih mudah emosi dan terkadang berani membentak orang tua dengan bahasa yang kurang baik dan nada tinggi.

Tak hanya itu saja, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yang bernama Afiq yaitu Ibu Nur Khoriyah mengatakan bahwa terjadi perubahan tingkah laku pada anaknya setelah memiliki *gadget*. Anaknya menjadi senang menyendiri daripada bermain dengan teman sebaya, harus dipaksa untuk mengaji, bahkan mereka lupa terhadap kebutuhan diri mereka sendiri karena terlalu sibuk menggunakan *gadget*. Dalam hal ini terlihat banyak sekali dampak negatif terhadap akhlak yang ditimbulkan oleh

penggunaan *gadget* yang tidak boleh dibiarkan terus berlanjut.¹³

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut permasalahan tersebut..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal?
2. Bagaimana akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal?
3. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap akhlak tercela pada siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diterapkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui

1. Intensitas penggunaan gadget oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.

¹³Nur Khoiriyah, 'Penggunaan Gadget', 2022.

2. Akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.
3. Menjelaskan pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap akhlak tercela pada siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun secara teoritis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap perkembangan ilmu dan pendidikan, khususnya mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap akhlak tercela pada siswa di SDN 2 Banyuurip Ngampel Kendal.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu guna menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap aspek yang belum tercakup dalam penelitian ini.
 - c. Penelitian ini menjadi sebuah informasi bagi proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan mengasah kemampuan, dan menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan dengan akhlak tercela.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sekaligus sebagai pertimbangan bagi pihak Universitas, fakultas, maupun jurusan, para pimpinan dan dosen dalam mengatasi pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap akhlak tercela pada siswa SD N 2 Banyuurip Ngampel Kendal.
- c. Bagi Masyarakat, penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi masyarakat setempat terutama di kalangan anak-anak, agar dapat digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat, positif dan dapat menjadikan lebih kreatif.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Intensitas Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian Intensitas

Intensitas adalah kekuatan atau kemampuan, gigih tidaknya, atau suatu kehebatan.¹⁴ Sedangkan dalam kamus *psychology* diartikan kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang telah dipertahankan.¹⁵ Akan tetapi jika dilihat dari kamus besar Indonesia intensitas adalah ukuran intens atau keadaan tingkat.¹⁶ Tingkatan disini adalah seberapa lama anak sekolah dasar menggunakan *gadget*. Baik digunakan untuk mencari informasi, komunikasi, hiburan, update status, *stalking* orang, mencari toko-toko online, dan sebagainya. Dalam kamus besar ilmu pengetahuan telah dijelaskan bahwasanya jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang seseorang adalah indera. Apabila indera tersebut

¹⁴Partanto dkk, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Penerbit Arloka, 2001), hlm. 265.

¹⁵Ashari M Hafi, *Kamus Psychology* (Surabaya: Usaha Nasional, 1997).hlm. 80

¹⁶Dapartemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003). hlm. 620

banyak digunakan untuk menonton dan membuka *gadget* maka intensitas penggunaan tersebut akan ikut meningkat.

Penggunaan *gadget* adalah suatu pembuatan, proses, pemakaian, atau cara memakai.¹⁷ Sedangkan *gadget* merupakan alat yang digunakan untuk secara online. Terdapat 3 aspek dalam intensitas penggunaan *gadget* yaitu frekuensi, waktu pelaksanaan, dan durasi. Faktor yang dapat menimbulkan intensitas adalah faktor yang berasal dari dalam, faktor motif sosial, dan faktor emosional. Intensitas seseorang dalam menggunakan internet ada 2 aspek yang perlu diamati yaitu frekuensi internet yang sering digunakan dan lamanya menggunakan tiap kali akses internet.¹⁸

b. Indikator Intensitas

Indikator pengukuran intensitas penggunaan *gadget* yaitu :

- 1) Perhatian, merupakan tersitanya perhatian maupun waktu dan tenaga individu untuk menggunakan *gadget*.

¹⁷Dapartemen Pendidikan Indonesia.hlm 716.

¹⁸Iik Novianto, “Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Tentang Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (FISIP Unair) Dengan Perguruan Tinggi Swasta (FISIP UPN) Untuk Memenuhi Kebutuhannya)”, *Journal Unair* (Vol.2, No.1, Tahun.2013). Hlm. 26

- 2) Penghayatan, dapat berupa pemahaman dan penyerapan terhadap informasi yang diharapkan, kemudian informasi tersebut dipahami, dan disimpan sebagai pengetahuan baru bagi individu.
- 3) Durasi, yaitu lamanya waktu yang digunakan untuk mengoperasikan/menggunakan *gadget*. Sering kali ketika seseorang menggunakan *gadget* mereka tidak sadar dan tidak ingat terhadap waktu, sehingga lupa akan tugasnya.
- 4) Frekuensi, adalah banyaknya pengulangan perilaku seseorang atau perilaku seseorang dilakukan secara pengulangan baik disengaja maupun tidak disengaja.¹⁹ Klasifikasi kelas berdasarkan intensitas penggunaan internet terbagi dalam beberapa kategori, yaitu:
 - a) *Heavy Users*, yaitu penggunaan internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam kerja per bulan. Jenis pengguna yang seperti ini termasuk salah satu dari ciri-ciri pengguna internet yang *addict*.

¹⁹Anggi, Erma, F.S “Hubungan Antara Intensitas Menonton Sinetron Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Gaya Hidup Artis Pada Remaja” , *Skripsi*. (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2012). hlm. 86

- b) *Medium Users*, yaitu pengguna internet yang bisa menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 per jam perbulan.
- c) *Light Users*, yaitu penggunaan internet dengan waktu kurang dari 10 jam per bulan.²⁰

Dalam penelitian ini yang diukur adalah intensitas penggunaan *gadget*. Seseorang yang sudah memiliki kebiasaan membuka *gadget* maka masuk ke dalam intensitas tinggi. Mereka akan menyempatkan waktunya untuk mengakses *gadget* di setiap harinya.

c. Pengertian *Gadget*

Istilah *gadget* yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *gadget* disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.²¹ *Gadget* dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih

²⁰Ekasari dkk, “Dampak Sosial Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan,” *Jurnal Sosiologi Pedesaan Departemen Sains komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor* (Vol. 6, No. 1 tahun 2012), hlm. 57-71.

²¹Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011). hlm. 132

dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada *gadget*. Seiring waktu *gadget* menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. Menurut Garini bahwa “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget* baik netboox, ipad, tablet, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai semua hal yang ada di dunia ini. *Gadget* adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun *gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi umat manusia. Melalui *gadget*, komunikasi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara lain.²²

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama

²²Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010). hlm.58

sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Menurut Harfiyanto (2015) bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *gadget*.²³

Menurut Rachmawati dkk., (2017) , *gadget* sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Gadget* telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang amat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya pembelajaran, misalnya untuk mengakses sebuah situs untuk mencari artikel atau materi-materi yang sedang dijelaskan.²⁴

d. Jenis *Gadget*

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah:

²³Harfiyanto; Doni; dkk, 'Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang', *Journal Of Education Social Studies*, 4.Universitas Negeri Semarang (2015), hlm.4.

²⁴Layyinatus Syifa, Eka sari Setianingsih, and Joko Sulianti, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psisologi Pada Anak Sekolah', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dsar*, 3. No.4 (2019). hlm. 529

- 1) Handphone (HP)/*Smartphone* adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless). Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, handphone banyak ragamnya. Mulai handphone yang menggunakan OS android, iOS, *windowsphone*, dan lain-lain.
- 2) Iphone adalah sebuah telephone memiliki koneksi internet multimedia yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple.
- 3) Ipad adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan Iphone dan Ipad Touch dan Iphone yang merupakan tablet buatan Apple. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
- 4) Blackberry adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan

surat elektronik (push email), Faksimili Internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.

- 5) Netbook merupakan perpaduan antara computer portable seperti internet dan netbook.²⁵

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).

1) Dampak Positif dan Negatif penggunaan *gadget*

Dampak pengaruh *gadget* pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

a) Dampak positif

(1) Menambah Pengetahuan

Penggunaan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekoloh. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin

²⁵Jaka Irawan and Leni Armayati, 'Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja', 08. No.2 (2013). hlm. 32

kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan

(2) Memperluas Jaringan Persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

(3) Mempermudah Komunikasi.

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

(4) Melatih kreativitas anak.

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. ADHD sendiri

merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.²⁶

b) Dampak negatif

(1) Mengganggu Kesehatan

Menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, mata akan kering hingga bisa menyebabkan infeksi mata. Serta dapat menyebabkan radiasi yang cukup berbahaya. *Gadget* mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak *gadget* yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker.

(2) Introvert

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka

²⁶Balitbang, *SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya Di Masyarakat* (Jakarta: Media Bangsa, 2013).hlm.455

menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua, teman sebaya nya dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.

- (3) Dapat mempengaruhi perkembangan otak anak

Kecanduan teknologi (*gadget*) dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau *PreFrontal Cortex* adalah bagian dalam otak yang mengontrol emosi, control diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan, otaknya akan memproduksi hormone dopamain secara berlebihan sehingga mengakibatkan fungsi PFC terganggu.²⁷

- (4) Mudah emosi dan berprasangka negative

²⁷Rahma Hidayati, “Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, P-ISSN : 2477-5789, E-ISSN : 2502-0579).hlm. 4-5

Kecanduan *gadget* mengakibatkan keterbatasannya waktu untuk berinteraksi dan komunikasi dengan keluarga, adanya tumpukan beban, dan banyaknya pikiran atau masalah yang tidak diceritakan, ditambah dengan ketegangan otak karena banyak terpapar dengan *screen*, sering mengakibatkan kelelahan sehingga menjadi lebih mudah terpicu emosi dan pikiran negatif, terlebih anak kepada orang tua.²⁸

2.1.2 Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Secara etimologis, kata akhlak berasal dari bahasa Arab *al akhlaq* yang merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Sinonim dari kata akhlak ini adalah etika dan moral²⁹. Sedangkan secara terminologis, menurut pendapat ahli oleh Ibnu

²⁸Tim Dosen Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya, *Internet, Gawai, Dan Remaja: Menjadi Remaja Kekinian, Produktif, Dan Tangguh* (Jakarta: PT.Kompas Media Nusantara, 2021). hlm. 123

²⁹ H.TB. Aat Syafaat, Sohari Sahrani, Muslih “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja” (Jakarta: Rajawali pers, 2008) hlm.58.

Maskawaih mendefinisikan “*akhlak berarti keadaan gerak jiwa yang mendorong ke arah melakukan perbuatan dengan tidak menghajatkan pikiran*”. Sedang al-Ghazali mendefinisikan “*akhlak sebagai suatu sifat yang tetap pada jiwa yang daripadanya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah, dengan tidak membutuhkan kepada pikiran*”. Ibrahim Anis mendefinisikan “*Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahirlah macam-macam perbuatan*”. Adapun akhlak menurut Dr. Ahmad Amin mendefinisikan “*akhlak sebagai suatu ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menjelaskan apa yang seharusnya dilakukan oleh sebagian manusia kepada sebagian lainnya, menyatakan tujuan yang harus ditempuh oleh manusia dalam perbuatan mereka dan menunjukkan jalan untuk melakukan apa yang harus diperbuat*”.³⁰

Dari definisi-definisi diatas, kita dapat melihat ciri-ciri yang terdapat dalam perbuatan akhlak, yaitu; pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan

³⁰Marzuki, *Prinsip Dasar Akhlak Mulia* (Yogyakarta: Debut Wahana Press, 2019). hlm.10

mudah tanpa pemikiran. Ini berarti bahwa saat melakukan suatu perbuatan, yang bersangkutan dalam keadaan sadar, tidak tidur, gila atau hilang ingatan. Ketiga, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri seseorang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. Keempat, perbuatan akhlak merupakan perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan main-main atau sandirwara..³¹

b. Sumber-sumber Ajaran Akhlak

Sumber ajaran akhlak adalah Al Qur'an dan Al Hadist. Al-Qur'an menjadi sumber utama pada akhlak. Tolak ukur baik buruknya akhlak dapat diukur dengan Al-Qur'an. Sedangkan Al-Quran itu sendiri memiliki sifat yang obyektif, komprehensif, dan universal. Al- Qur'an menentukan sepatutnya manusia lakukan. Selain berupa larangan dan perintah di dalam Al- Qur'an juga terdapat cerita atau sejarah yang berisikan pesan dan moral. Al-Qur'an juga menggambarkan bagaimana akhlaknya orang beriman, sifat mulianya orang iman, dan balasan bagi orang iman. Selain itu, juga terdapat akhlak orang kafir yang keji dan balasan bagi orang-orang kafir.

³¹Rosidi, *Pengantar Akhlak Tasawuf* (Semarang: CV. karya Abadi Jaya, 2015). hlm. 4

Maka dari itu, Al- Qur'an menjadi sumber nilai-nilai dari akhlak yang mulia. Ketika Siti Aisyah yaitu istrinya Nabi ditanya bagaimana akhlaknya Nabi dengan tegasnya Aisyah menjawab, akhlak Rasulullah adalah Al-Qur'an. Sesuai dengan hadistnya nabi yaitu "Dari Said bin Hisyam bertanya kepada Aisyah ra. Aku kabarkan dari akhlak Rasulullah SAW adalah akhlaknya Al-Qur'an (HR.Ahmad)". Maksud dari hadist itu adalah Nabi Muhammad SAW adalah suri tauladan (Uswatun Hasanah) bagi umat manusia. Dalam Al-Qur'an juga dijelaskan bahwasanya Rasulullah adalah orang yang berakhlak sangat luhur (Qs. Al-Qalam :5).³²

Al Qur'an dan Sunnah Rasul adalah ajaran yang paling mulia dari segala ajaran. Islam juga berpedoman pada Al Qur'an dan Al Hadist. Tingkah laku Nabi Muhammad merupakan contoh suri tauladan yang mengenai akhlak bagi manusia. Dijelaskan di Al Qur'an: "*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharapan*

³² M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak Dalam Prespektif Islam* (Jakarta: Amah, 2007). hlm.4-5

rahmat Allah dan kedatangan hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”. (QS. Al-Ahzab (33):21).³³

Ayat-ayat Al-Qur'an yang menunjukkan mengenai akhlak adalah, sebagai berikut:

1) Al-Isra' 9

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ
الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا (٩)

Sesungguhnya Al Quran ini memberikan petunjuk kepada (jalan) yang lebih lurus dan memberi khabar gembira kepada orang-orang Mu'min yang mengerjakan amal saleh bahwa bagi mereka ada pahala yang besar. (Q.S. Al- Isra/ 17:9)

2) An- Nahl ayat 90

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ
عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ ۗ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ
(٩٠)

Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran. (Q.S An- Nahl / 16:90)

³³Abdullah. Hlm.5

3) Al-A'raf ayat 33

قُلْ إِنَّمَا حَرَّمَ رَبِّيَ الْفَوَاحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَّنَ
وَالْأَيْثَمَ وَالْبَغْيَ بِغَيْرِ الْحَقِّ وَأَنْ تُشْرِكُوا بِاللَّهِ مَا لَمْ
يُنزِلْ بِهِ سُلْطَانًا وَأَنْ تَقُولُوا عَلَى اللَّهِ مَا لَا تَعْلَمُونَ
(۳۳)

Katakanlah: "Tuhanku hanya mengharamkan perbuatan yang keji, baik yang nampak ataupun yang tersembunyi, dan perbuatan dosa, melanggar hak manusia tanpa alasan yang benar, (mengharamkan) mempersekutukan Allah dengan sesuatu yang Allah tidak menurunkan hujjah untuk itu dan (mengharamkan) mengada-adakan terhadap Allah apa yang tidak kamu ketahui" (Q.S. Al-A'raf/ 7:33)

Selain di dalam Al-Qur'an, Al Hadist merupakan sumber akhlak yang kedua setelah Al-Qur'an yang dijelaskan di surat Al-Hasyr ayat 7:

مَا أَفَاءَ اللَّهُ عَلَى رَسُولِهِ مِنْ أَهْلِ الْقُرَىٰ فَلِلَّهِ وَلِلرَّسُولِ
وَلِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْإِنْسَانِ الْأَعْيُنِ لَا يَجْعَلُونَ
دُولَهُ بَيْنَ الْأَعْيُنِ مِنْكُمْ ۗ وَمَا آتَاكُمُ الرَّسُولُ فَخُذُوهُ وَمَا
نَهَاكُمْ عَنْهُ فَانْتَهُوا ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (۷)

Apa saja harta rampasan (fai-i) yang diberikan Allah kepada Rasul-Nya (dari harta benda) yang berasal dari penduduk kota-kota maka

adalah untuk Allah, untuk Rasul, kaum kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin dan orang-orang yang dalam perjalanan, supaya harta itu jangan beredar di antara orang-orang kaya saja di antara kamu. Apa yang diberikan Rasul kepadamu, maka terimalah. Dan apa yang dilarangnya bagimu, maka tinggalkanlah. Dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah amat keras hukumannya. (Q.S. Al- Hasyr/ 59:7)

Dengan adanya sumber-sumber yang menjelaskan mengenai akhlak maka bisa diketahui kriteria mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang buruk.

c. Ruang Lingkup Akhlak

Berdasarkan sifatnya, akhlak dalam islam dibagi menjadi dua yaitu *Akhlakul karimah* (Akhlak Terpuji) dan *Akhlakul Madzmudah* (Akhlak Tercela). *Akhlakul karimah* (Akhlak terpuji) yaitu segala tingkah laku yang terpuji (*Mahmudah*) juga dinamakan *fadhilah* (kelebihan) atau akhlak yang baik dan benar menurut syariat Islam. *Akhlakul mazdmumah* (Akhlak tercela) yaitu perangai yang tercermin dari tutur kata, tingkah laku dan sikap tidak baik atau akhlak yang tidak baik dan tidak sesuai dengan syariat Islam.³⁴ Sifat tercela merupakan perbuatan dan dapat merugikan orang lain

³⁴Abdullah. hlm. 12

dan diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari karena dapat menimbulkan permusuhan dan pertikaian. Dalam ajaran Islam sifat tercela ini sangat dibenci oleh Allah. Berikut indikator akhlak menurut beberapa ahli, indikator ini yang akan digunakan untuk mengukur tingkat akhlak siswa di SD N 2 Banyuurip Ngampel, Kendal.

1) Akhlak Terhadap Allah atau Pencipta (Kholik)

Akhlak yang baik kepada Allah bisa diwujudkan dengan tingkah laku yanterpuji kepada Allah Swt. Tingkah laku tersebut dapat diwujudkan melalui ibadah kepada Allah dengan meningkatkan ketertibannya, seperti sholat tepat waktu, puasa, zakat, dan sebagainya. Bisa juga melalui perilaku-perilaku yang bisa mendekatkan diri kepada Allah. Berikut ini beberapa akhlak kepada Allah Swt yaitu:

- a) Beriman, yaitu meyakini wujud dan keesaannya Allah , iman kepada firman-Nya, seperti iman kepada malaikat, kitab-kitab, rasul-rasul, dan hari kiamat qada dan qadar. Jika iman itu sudah tertanam pada diri

manusia, sehingga membentuk kepribadian yang mulia.

- b) Taat, yaitu melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Sikap taat ini adalah sikap yang mendasar setelah adanya iman.
- c) *Husnudzon*, yaitu berprasangka baik kepada Allah. Berprasangka baik merupakan gambaran kedekatan seorang hamba kepada-Nya. Sehingga, orang yang berprasangka baik kemungkinan kecil untuk mengalami perasaan kecewa.
- d) Do'a, yaitu tindakan meminta kepada Allah yang diinginkan. Berdo'a merupakan inti dari beribadah.³⁵

2) Akhlak Terhadap Sesama Manusia

Akhlak terhadap sesama manusia bisa meliputi hubungan seorang manusia kepada berikut, yaitu :

a) Akhlak Terhadap Rasulullah SAW

Rasulullah adalah manusia yang memiliki akhlak yang mulia. Beliau sangat mentaati peraturan Allah dan menjauhi larangan

³⁵Syarifah Habibah, "Akhlak Dan Etika Dalam Islam," *Jurnal Pesona Dasar*(Vol.1, No. 4, tahun 2015).hlm. 80.

Allah. Beliau sangat jujur, suka menolong, suka memberi dan fasih dalam berbicara. Banyak sekali akhlak Rasulullah yang harus kita teladani. Atas perjuangan Rasulullah dalam memperjuangkan Agama Islam dan membawa umat manusia ke jalan yang benar ini, maka oleh sebab itu, sepatutnya kita meneladani akhlak Rasulullah, sebagai rasa terimakasih yang membawa manusia ke jalan yang benar. Cara berakhlak kepada Rasulullah adalah :

- 1) Ridho meyakini/Iman kepada Rasulullah, umat Islam harus meyakini kerasulan Rasulullah dan meyakini semua ajaran yang telah diajarkan kepada umat manusia.
- 2) Mentaati dan mengikuti Rasulullah, semua perintah yang telah diajarkan Rasulullah harus ditaati. Ajaran-ajaran sunah yang dilaksanakan Rasulullah juga dikerjakan.
- 3) Mencintai dan memuliakan Rasulullah, salah satu untuk menunjukkan akhlak yang baik adalah dengan mencintai Rasulullah setelah mencintai Allah Swt.
- 4) Mengucapkan shalawat serta salam, mengucapkan shalawat kepada Rasulullah

merupakan tanda terimakasih atas semua pengorbanan yang telah diperjuangkan oleh Rasulullah.³⁶

b) Akhlak terhadap Orang Tua/ Guru

Akhlak terhadap orang tua/guru merupakan kewajiban seorang anak maupun seorang murid. Seorang anak harus mencerminkan akhlak yang baik kepada orang tua/guru, beberapa akhlak yang bisa diterapkan oleh anak/murid adalah :

- 1) Bersikap taat, melaksanakan segala perintah orang tua/guru (kecuali yang tidak baik dan bertentangan dengan agama)
- 2) Bersikap sopan santun dengan orang tua/guru, menggunakan kata-kata lemah lembut,
- 3) Menghormati orang tua/guru
- 4) Mendoakan orang tua/guru
- 5) Menyayangi orang tua/guru

c) Akhlak Terhadap saudara

Agama Islam memerintahkan untuk berbuat santun terhadap saudara harus sama sebagaimana santun kepada orang tua dan anak.

³⁶Habibah. hlm.82-82

Sesama saudara harus memiliki akhlak yang baik saudara tersebut tidak sebatas pada saudara kandung, tetapi juga saudara sebangsa, agama, dan sesama manusia. Beberapa akhlak yang perlu dilakukan dengan saudara meliputi:

- 1) Adil terhadap saudara, adil adalah dimana semua orang mendapat hak menurut kewajibannya.
 - 2) Menyayangi saudara
 - 3) Tidak *Su'udzan* atau berburuk sangka.
- d) Akhlak terhadap teman
- Akhlak terhadap teman antara lain :
- 1) Sopan santun
 - 2) Saling menyayangi dan menghargai
 - 3) Saling membantu dan menolong
 - 4) Saling menasehati
 - 5) Saling jujur dan memaafkan
- e) Akhlak terhadap tetangga
- Akhlak terhadap tetangga antara lain :
- 1) Ta'awun (saling menolong)
 - 2) Tawadhu (merendahkan diri terhadap sesama)
 - 3) Saling Menghormati

4) Saling bersilaturahmi³⁷

3) Akhlak Manusia terhadap Lingkungan

Akhlak terhadap lingkungan merupakan hubungan yang dilakukan antara manusia kepada lingkungan sekitar meliputi akhlak kepada alam, hewan dan tumbuhan ,misalnya :

- a) Menjaga kebersihan lingkungan
- b) Merawat tumbuhan di sekitar rumah
- c) Berbagi makanan kepada hewan

d. Pembentukan Akhlak

Manusia harus melakukan pembentukan akhlak supaya bisa memiliki akhlak yang baik. Agama Islam mengajarkan manusia supaya memiliki akhlak yang baik, dengan mencontoh akhlak Rasulullah. Karena, Rasulullah memiliki akhlak yang baik dan mulia maka dari itu, manusia harus meneladani akhlak Rasulullah. Ada beberapa bentuk prosese untuk membentuk akhlak yang baik yaitu dengan cara:

1) Melalui Pemahaman (Ilmu)

Pembentukan akhlak melaui pemahaman adalah dengan cara memberikan informasi tentang akhlak yang baik. Pemahaman mengenai akhlak harus dilakukan terus menerus sehingga bisa

³⁷ Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016) hlm. 219-224.

terbentuk akhlak yang baik. Pemahaman ini bisa berupa pengetahuan dan informasi mengenai betapa pentingnya akhlak yang mulia dan berapa kerusakan yang ditimbulkan akibat akhlak yang buruk. Pemahaman ini harus berdasarkan landasan teoritis. Pemahaman disini bisa melalui diri sendiri ataupun melalui orang lain yaitu guru, kyai, ustadz/ustadzah. Jenjang pendidikan juga menerapkan pembentukan akhlak. Karena, seorang pelajar harus memiliki akhlak yang baik dan mulia.

2) Melalui Pembiasaan (amal)

Secara bahasa kata “Pembiasaan’ berasal dari kata “biasa”. Dalam kamus umum Bahasa Indonesia , biasa artinya laim atau umum; seperti sediakala, yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari³⁸. Pembiasaan berfungsi sebagai penjaga akhlak yang sudah melekat pada diri seseorang. Semakin akhlak itu dilaksanakan maka semakin melekat pada diri seseorang. Oleh karena itu. Umat Islam harus memiliki kebiasaan yang baik, agar akhlak yang melekat pada diri seseorang adalah akhlak yang baik. Bahkan, seseorang bisa

³⁸Hestu Nugroho Warasto, ‘Pembentukan Akhlak Siswa’, *Jurnal Mandiri*, 2.1 (2018). hlm. 72.

merasakan kehilangan ketika seseorang itu meninggalkannya. Pembiasaan akhlak sangat diperlukan dalam pembentukan akhlak. Karena, hati seseorang sering berubah-ubah. Lingkungan pendidikan dapat menerapkan pembiasaan seseorang.

3) Melalui teladan yang baik (*Uswatun Hasanah*)

Adalah perbuatan yang pantas untuk dijalani, karena mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Yang patut untuk diteladani adalah Rasulullah, karena memiliki akhlak baik. Dalam pendidikan Islam konsep keteladanan dapat dijadikan beberapa cermin dalam membentuk kepribadian seorang muslim yang dicontohkan oleh Rasulullah, misalnya Rasulullah dalam keadaan sedih, gembira, dan lain-lain dalam bentuk fisik beliau tetap bisa menahan diri. Rasulullah bila senang hanya tersenyum, bila tertawa beliau tidak terbahak-bahak. Diceritakan dari Jabir bin Samurah: “*Beliau tidak tertawa, kecuali tersenyum*”.³⁹

³⁹Syaepul Manan, “Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan Dan Pembahasan,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta’lim*, (Vol. 15, No. 1 2017), hlm. 53.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Menurut Hamazah, faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak dibagi menjadi 2, yaitu faktor eksternal dan internal.⁴⁰

1) Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang muncul dari diri sendiri yang merupakan bakat bawaan sejak manusia lahir. Seperti kebiasaan, naluri, keturunan, keinginan, dan kemauam keras.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang bisa mempengaruhi perbuatan seperti lingkungan, adanya pengaruh sekolah, keluarga, dan masyarakat.

f. Tujuan Akhlak

Tujuan pokok akhlak adalah agar setiap muslim memiliki akhlak yang baik, bertingkah laku yang baik dan bertingkah laku yang sesuai ajaran agama Islam. Rukun Islam memiliki ajaran yang baik untuk akhlak. Rukun Islam yang pertama adalah syahadat, yang kedua shalat, shalat bisa mencegah seseorang untuk

⁴⁰Hamzah Ya'qub, *Etika Islam* (Bandung: Diponegoro, 1993). hlm.57

melakukan perbuatan yang tercela atau tidak sesuai ajaran agama, zakat selain menyucikan harta tetapi juga menyucikan diri sendiri dengan memupuk kepribadian mulia dengan cara membantu sesama, puasa bertujuan untuk menahan diri dari berbagai syahwat dan hawa nafsu, haji bertujuan memunculkan kebersamaan dan rasa solidaritasnya tinggi. Maka dari itu, tujuan dari akhlak adalah untuk menjadi peserta didik yang mampu *taqarrub ilallah* (mendekatkan diri kepada Allah) dengan cara mensucikan hati dengan niat karena Allah agar mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat.

Akhlak bisa dikatakan sebagai mutiara hidup yang dapat membedakan makhluk manusia dengan makhluk lainnya, sebab jika manusia tersebut tidak memiliki akhlak, maka akan hilang derajatnya. Akhlak atau kepribadian seseorang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang dijadikan sebagai kandasannya untuk cara berfikir, bersikap, dan bertindak.⁴¹ Dengan mempelajari akhlak bisa menjadi terbentuknya *Insan kamil* (Manusia sempurna, ideal). *Insan Kamil* memiliki arti manusia yang sehat dan terbina potensi rohaninya. Sehingga dapat

⁴¹Asamsul Sahlan, *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2020). hlm. 14.

berhubungan dengan Allah dan dengan makhluk lainnya secara benar dan sesuai ajaran Islam⁴². Menurut Khozin tujuan dari akhlak adalah untuk membentuk manusia yang bermoral baik, keras kemauan, sopan dalam bicara dan perbuatan, mulia dalam bertingkah laku. Bisa diartikan bahwasanya akhlak memiliki tujuan untuk melahirkan manusia yang memiliki keutamaan (*al-fadilah*).⁴³

2.1.3 Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak

Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa adanya pendampingan dan pengawasan orang tua akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan menjadi lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak anak terhadap orang tua, karena merasa terganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain *gadget* seperti game, menonton

⁴²Alim Muhammad, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006). hlm.160

⁴³Khozin Khazanah, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013). hlm.143

youtube dan tik-tok. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar dan beribadah. Hal yang dilakukan anak tersebut merupakan akhlak tercela.

Iswanto dan Onibala (dalam Yusmi Warisyah 2015:131) mendefenisikan, “Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal”. Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak.⁴⁴

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Thohirin (2007), bahwa berbagai fenomena perilaku anak pada saat ini seperti tawuran, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, perilaku seksual dan dekadensi moral. Semua problem tersebut sebagai akibat dari perkembangan IPTEK yang berdampak pada perubahan akhlak.⁴⁵

⁴⁴ Ayu Lestari, Dea Putri,dkk,” Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak”, *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, (Vol.1, No.4 Agustus 2023 e-ISSN: 2963-4776; p-ISSN: 2963-5942) hlm. 206-218

⁴⁵Thohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007).hlm.3

2.2 Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah telaah terhadap karya tulis ilmiah yang sudah ada sebelumnya. Kajian pustaka sering disebut dengan tinjauan pustaka. Kajian pustaka mendeskripsikan hubungan antara masalah yang diteliti dengan penelitian sebelumnya. Kajian pustaka digunakan untuk menggali informasi dari penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Fungsi dari peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar di dalam penelitian, semakin banyak seorang peneliti mengetahui, mengenal, mengetahui dan memahami mengenai penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini diharapkan dapat mengambil masukan atau pelengkap terhadap penelitian yang sudah ada yang digunakan untuk bahan perbandingan. Berkaitan dengan penelitian ini, terlebih dahulu penulis menelusuri penelitian-penelitian yang berkaitan dengan topik yang sifatnya relevan diantaranya yaitu :

1. Nur Hapipa Siregar dan Rahmi Wiza, Jurusan Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Indonesia pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak

Remaja”.⁴⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumon Kabupaten Padang Lawas. Baik itu pengaruh positif atau pengaruh negatif. Penggunaan *gadget* mempengaruhi akhlak remaja, sebanyak 19%, sedangkan sisanya yaitu 81% lagi dipengaruhi oleh variabel lain yang diluar penelitian.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu terdapat pada tempat penelitian dan jenjang pendidikan yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian di atas tempat penelitian dilaksanakan di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumon Kabupaten Padang Lawas dengan sasaran remaja usia 12 sampai 24 tahun. Sedangkan penelitian ini tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel sedangkan sasarannya anak usia sekolah dasar kelas IV, V dan VI.

2. Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, jurusan FKIP Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2018, dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian dan Karakter

⁴⁶Siregar & Wiza, ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. Jurnal An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam’, *Jurnal Pendidikan Agama Islam.*, 01 No.2 (2021). hlm. 152-158

(Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang”.⁴⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (a) Semua peserta didik di SMAN 9 Malang menggunakan *gadget (smartphone)*. (b) Terjadi penyimpangan kepribadian dan demoralisasi karakter peserta didik yang aktif menggunakan *gadget (smartphone)*. (c) Solusi ideal yaitu dengan memberikan banyak pemahaman, dan sekolah sudah menerapkan program berbasis *gadget (smartphone)*. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif.. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu terdapat pada variabel penelitian, tempat penelitian, dan metode penelitian. Dalam penelitian di atas menggunakan dua variabel yaitu penggunaan *gadget (Smartphone)* dan Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik, tempat penelitian dilaksanakan di SMAN 9 Malang dengan metode kualitatif. Sedangkan, penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu penggunaan intensitas *gadget* dan akhlak. Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal dan metode penelitian kuantitatif.

⁴⁷Ibrahim Rahmandani, Tinus dan Ibrahim, ‘Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang’, *Jurnal Civic Hukum*, 3. No.1 (2018).

3. Ilga Maria dan Ria Novianti, jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau pada tahun 2020, dengan judul “Efek Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak”.⁴⁸ Hasil penelitian menunjukkan bahwa: efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak yang paling dominan berada pada indikator *compulsion*. Pada aspek *compulsion*, terlihat hampir separuh anak tidak pernah memiliki dorongan atau tekanan untuk menggunakan *gadget*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu terdapat pada variabel penelitian, tempat penelitian, dan jenjang pendidikan. Dalam penelitian di atas menggunakan dua variabel yaitu Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 dan Perilaku Anak, tempat penelitian dilaksanakan di TK di Kota Pekanbaru Provinsi Riau, jenjang pendidikan adalah anak TK. Sedangkan, penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan akhlak. Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel dan jenjang pendidikan anak sekolah dasar.

⁴⁸Ilga Maria dan Ria Novianti, ‘Efek Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak’, *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3. No.2 (2020). hlm. 74-81

4. Jauharotur Rihlah dan Destita Shari, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya pada tahun 2021, dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* di Masa Pandemi Covid19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”.⁴⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa: dampak penggunaan *gadget* di masa pandemi Covid-19 berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun dengan nilai pengaruh 25.3% di TK Khadijah Pandigiling. Pengaruh negatif ini bermakna semakin tinggi penggunaan gadget anak usia dini, maka akan berpengaruh kecil terhadap peningkatan perkembangan bahasa dan perkembangan social anak. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu terdapat pada variabel penelitian, tempat penelitian dan jenjang pendidikan. Penelitian di atas menggunakan dua variabel yaitu penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun, tempat penelitian dilaksanakan di TK Khadijah Pandigiling dan pada jenjang pendidikan anak TK. Sedangkan, penelitian akan dilakukan ini menggunakan dua variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan

⁴⁹Rihlah dan Shari, ‘Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Early Childhood’, *Jurnal Pendidikan E-Issn. 2579-7190*, 5 No.1 (2021), hlm. 45–55.

akhlak. Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal dan jenjang pendidikan anak sekolah dasar.

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang diperoleh dari rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut sudah dinyatakan dalam pertanyaan.⁵⁰ Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap akhlak siswa. Jawaban yang dihasilkan bersifat sementara karena baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang didapatkan dari pengumpulan data. Hipotesis dapat diterima dan dapat ditolak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan, antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela pada siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.

Artinya: semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin rendah tingkat akhlak siswa di SD N 2 Banyuurip, Ngampel, Kendal.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan, antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela pada siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008). hlm.64

Artinya: semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi tingkat akhlak siswa di SD N 2 Banyuurip, Ngampel, Kendal.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, yang digunakan adalah penelitian jenis kuantitatif. Karena, data-data yang didapatkan menghasilkan angka-angka dengan menggunakan analisis statistik. Sehingga yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang empiris yang datanya berupa angka-angka⁵¹. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian kuantitatif tidak mengenal metode ilmiah, akan tetapi dalam memproses pengetahuan ilmiah dengan menggabungkan cara berfikir rasional dan empirik.

Penelitian ini menggunakan metode regresi linier sederhana, yaitu untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel tanpa mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terjadi manipulasi.⁵²

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal. Tempatnya di Bengkelo, Banyuurip, Kec.

⁵¹Salim dan Syahrums, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, n.d.), hlm. 40.

⁵²Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2013). hlm.85

Ngampel, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 – 22 Mei 2023.

3.3 Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan sebuah informasi yang mengenai data. Berdasarkan sumbernya data dapat dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer, yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data Primer ini dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber primer adalah narasumber dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Data sekunder, yaitu data yang dikumpulkan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber sekunder adalah literatur, artikel, jurnal-jurnal, e-book, buku, dan internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.⁵³

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. hlm. 137

3.4 Variabel dan Indikator

Variabel merupakan salah satu alat penelitian yang memiliki konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan).⁵⁴Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian. Variabel adalah suatu atribut, nilai/sifat dari objek, individu atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu antara satu dan lainnya yang mana sudah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasi.⁵⁵Dengan adanya variabel maka, akan memperoleh informasi yang kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini melibatkan dua variabel:

1. Variabel Independen, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget (X) dengan indikator meliputi:
 - a. Perhatian
 - b. Penghayatan
 - c. Durasi
 - d. Frekuensi

⁵⁴Syahrum Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Cipta Pustaka, 2012). hlm.103

⁵⁵Lijan Poltak Sinambela, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014). hlm.46

2. Variabel terikat (dependen), yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat yang ada dalam penelitian ini adalah akhlak anak (Y) dengan indikator meliputi:
 - a. Akhlak terhadap Allah atau Pencipta (Kholik)
 - b. Akhlak terhadap sesama manusia
 - c. Akhlak terhadap lingkungan hidup

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek maupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵⁶ Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian⁵⁷. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 2 Banyuurip Kabupaten Kendal. Jumlah populasi akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Kabupaten Kendal adalah 108 anak.

3.5.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian jumlah dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel juga diartikan sub kelompok dari elemen dari populasi yang

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. hlm.61

⁵⁷Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001).hlm. 102.

diperoleh dalam suatu penelitian.⁵⁸ Menurut Ibnu Hajar, bahwasanya sampel adalah kelompok individu yang dilibatkan langsung dalam data penelitian.⁵⁹

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampel* (Sampel bertujuan), hal ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan dasar strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu. Alasan menggunakan teknik ini adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan fenomena yang akan diteliti. Pada penelitian ini memiliki kriteria yaitu pengguna *gadget*. Sedangkan, tidak semua siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Kabupaten Kendal memiliki dan menggunakan *gadget*. Sehingga peneliti akan menggunakan teknik *Purposive Sampel* yaitu siswa yang menggunakan *gadget* dan beragama islam. Peneliti mengambil sampel pada siswa kelas IV, V dan VI sebanyak 63 anak di SD Negeri 2 Banyuurip Kabupaten Kendal.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah cara peneliti untuk mengumpulkan sebuah data. Untuk mengumpulkan data,

⁵⁸Sinambela. hlm.95

⁵⁹Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996). hlm.10

peneliti menggunakan teknik angket. Berdasarkan pendapat Hadjar, angket (*questionary*) adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan mengenai topic tertentu yang telah diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tertentu.⁶⁰ Sugiyono juga berpendapat bahwasanya teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti, yaitu dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶¹ Pada penelitian ini menggunakan angket yang sifatnya tertutup, dimana responden tidak diberi kesempatan untuk menjawab. Cara pemerolehan data dari penelitian ini adalah dengan cara responden mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Angket diberikan kepada siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal untuk mengetahui adanya pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak.

Dalam penelitian angket yang digunakan untuk variabel x sebanyak 30 butir pertanyaan dan untuk variabel Y sebanyak 25 butir pertanyaan. Angket ini bersifat konkrit, tegas, dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang terbatas.

Adapun skor yang ditetapkan untuk pertanyaan positif sebagai berikut:

⁶⁰Salim. hlm.135

⁶¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. hlm.142

Table 3.1Skala Linkert

Kategori	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sering	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak pernah	1	4

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, sehingga dalam menganalisis data merupakan kegiatan setelah semua data terkumpul. Keegiatannya adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, membuat tabulasi data yang berdasarkan variabel dari seluruh responden, dan dari tiap variabel yang diteliti. Untuk menganalisis data pada penelitian ini maka menggunakan:

3.7.1 Uji instrument angket

a) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir soal tes. Instrumen dikatakan valid apabila instrument digunakan dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur.⁶²Untuk mengetahui data valid atau tidak dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r table.

⁶²Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Progam Pembelajaran : Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009). hlm.128

- 1) Kriteria penelitian sebagai berikut:
 - Item valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
 - Item tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$
- 2) Cara menentukan r tabel yaitu dengan nilai r tabel dilihat pada tabel statistik uji dua sisi yakni dengan melihat pada:
 - Degree of freedom (df) = n-2
 - Alpha (α) = 0.05
 - n = Jumlah Sampel⁶³

**Table 3.2r Hitung Uji Coba Angket Intensitas
Penggunaan Gadget**

No	r hitung	r tabel	Kriteria
1	0,869	0,3338	Valid
2	0,787	0,3338	Valid
3	0,016	0,3338	Tidak Valid
4	0,654	0,3338	Valid
5	0,206	0,3338	Tidak Valid
6	0,645	0,3338	Valid
7	0,670	0,3338	Valid
8	0,754	0,3338	Valid
9	-0,133	0,3338	Tidak Valid
10	0,564	0,3338	Valid
11	0,650	0,3338	Valid
12	0,628	0,3338	Valid

⁶³Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung, Alfabeta, 2015).

13	0,853	0,3338	Valid
14	0,221	0,3338	Tidak Valid
15	0,772	0,3338	Valid
16	0,810	0,3338	Valid
17	0,016	0,3338	Tidak Valid
18	0,795	0,3338	Valid
19	0,559	0,3338	Valid
20	-0,015	0,3338	Tidak Valid
21	0,753	0,3338	Valid
22	0,832	0,3338	Valid
23	0,574	0,3338	Valid
24	-0,015	0,3338	Tidak Valid
25	0,617	0,3338	Valid
26	0,016	0,3338	Tidak Valid
27	-0,133	0,3338	Tidak Valid
28	0,221	0,3338	Tidak Valid
29	0,753	0,3338	Valid
30	0,487	0,3338	Valid

Sedangkan untuk hasil dari perhitungan uji coba validitas akhlak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 3.3r Hitung Uji Coba Angket Akhlak

No	r hitung	r tabel	Kriteria
1	0,695	0,3338	Valid
2	0,702	0,3338	Valid
3	0,527	0,3338	Valid
4	0,469	0,3338	Valid
5	0,463	0,3338	Valid
6	0,559	0,3338	Valid
7	0,397	0,3338	Valid

8	0,588	0,3338	Valid
9	0,355	0,3338	Valid
10	0,518	0,3338	Valid
11	0,531	0,3338	Valid
12	0,351	0,3338	Valid
13	0,500	0,3338	Valid
14	0,595	0,3338	Valid
15	0,655	0,3338	Valid
16	0,132	0,3338	Tidak Valid
17	0,840	0,3338	Valid
18	-0,170	0,3338	Tidak Valid
19	0,497	0,3338	Valid
20	0,235	0,3338	Tidak Valid
21	0,729	0,3338	Valid
22	0,369	0,3338	Valid
23	0,049	0,3338	Tidak Valid
24	-0,100	0,3338	Tidak Valid
25	0,793	0,3338	Valid

Hasil SPSS 25.0 menunjukkan pada tabel variable X terdapat 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal tidak valid. Sedangkan untuk variable Y terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Soal yang valid akan diujikan kepada responden untuk diambil data sebagai hasil dari penelitian. Penentuan valid tidaknya didapatkan dari analisis uji validitas dengan memiliki ketentuan:

Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan valid.

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Adapun data yang tidak valid akan dibuang. Tidak dilakukan uji coba ulang karena butir soal yang valid sudah dapat mewakili setiap indikator penelitian.

b) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk.⁶⁴ Uji reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan cara *One Shot* atau pengukuran sekali saja. Disini pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. Mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach Alpha (α). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0.7 .

Table 3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen Intensitas Penggunaan Gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,735	30

⁶⁴Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, Edisi 9 (Semarang: Universitas Diponegoro, 2018).hlm.45.

Table 3.5 Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen Akhlak

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,725	25

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil dari perhitungan reliabilitas yang dimiliki dari instrument angket intensitas penggunaan instagram dan akhlak yaitu 0,735 dan 0,725 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument tersebut reliable.

Setelah melaksanakan uji coba instrument, maka langkah selanjutnya adalah menyebar instrument angket/kuisisioner yang valid dan reliable pada responden. Kisi-kisi dan instrument bisa dilihat pada lampiran.

3.7.2 Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang memiliki fungsi untuk mendiskripsikan atau menggambarkan terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi, yang tanpa memberi analisis dan membuat kesimpulan yang bersifat umum. Statistik deskriptif juga bisa diartikan bagian statistika yang mengenai pengumpulan data, penyajian, penentu nilai-nilai statistika, pembuatan diagram, dan data yang disajikan

mudah untuk dipahami.⁶⁵Cara menentukan analisis deskriptif yaitu:

a. Mencari frekuensi tertinggi dan terendah yaitu dengan cara:

1) Mencari jumlah interval dengan rumus: $K = 1 + 3,3 \log n$

2) Mencari Range (R) dengan rumus: $R = Xt - Xr$

3) Mencari kelas interval dengan rumus : $I = \frac{R}{K}$

4) Untuk mengetahui frekuensi tertinggi dan terendah maka membuat tabel frekuensi.

b. Mencari jumlah responden, range, nilai minimal, nilai maksimal, mean, standar deviasi, dan varian variable X dan Y dengan menggunakan bantuan SPSS 25.0, dengan langkah sebagai berikut:

1) Masukkan data dari Ms. Excel ke SPSS 25.0

2) Klik menu *Analyze*, klik *Descriptives Statistics* kemudian klik *Descriptive*, maka akan muncul dialog blok *Descriptive*.

3) Masukkan variable yang akan dianalisis di bagian form *Variables*.

⁶⁵Leni Masnidar Nasution, "Statistik Deskriptif," *Jurnal Hikmah*, (Vol. 14, No. 1, tahun 2017), hlm. 54.

- 4) Klik *Option*, *Check List* analisis yang diperlukan seperti *std Deviation*, *Mean*, *Sum*, *Maximum*, *Minimum*, dan *Range*.
- 5) *Check List Variabel list* pada *form Display order*.
- 6) Klik *Continue* dan OK, maka hasil analisis akan terlihat.
- 7) Membuat data interval dan kualifikasi variable X dan Y.

3.7.3 Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana yang memiliki tujuan untuk memprediksi perubahan pada variabel akhlak sebagai variabel dependen, apabila variabel intensitas penggunaan gadget diubah atau dinaikkan-turunkan. Sebelum melakukan uji regresi maka terlebih dahulu melakukan uji asumsi sebagai syarat dalam pengujian regresi. Berikut rincian dalam analisis hipotesis:

a. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi bertujuan sebagai pengujian terhadap penyimpangan asumsi klasik. Syarat untuk menghitung teknik regresi adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk menentukan apakah kelas yang diteliti normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 25.0, yaitu dengan cara sebagai berikut:

- a) Siapkan lembar kerja SPSS
- b) Menyalin hasil penelitian ke dalam SPSS
- c) Buka *Variable view*, ubah *decimal* menjadi 0. Pada kolom bagian nama diubah menjadi variable X dan Pada kolom bagian nama diubah menjadi variable X dan Pada kolom bagian nama diubah menjadi variable X dan Y. pada baris bagian *Label*, diubah *Intensitas Penggunaan Gadget* untuk variable X, dan *Akhlak* untuk variable Y.
- d) Klik menu *Regression*, kemudian pilih *linier* sampai muncul kotak dialog *Linier Regression*.

Pada kotak tersebut klik variable Y, klik tombol panah dan masukkan ke dalam *Dependent*. Selanjutnya klik variable X, dengan

klik tombol dan memasukkan variable ke kotak *Independent*.

- a) Klik *save*, Muncul kotak maka *Check list Unstandardized*. Klik *Continue*, klik OK.
- b) Muncul jendela, tetapi *Close* saja dan tidak perlu di *save* karena hanya butuh nilai residualnya.

Jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel dengan memiliki derajat kebebasan $dk=k-2$ dan taraf signifikan 5% maka data distribusi dianggap normal⁶⁶. Uji normalitas berfungsi untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian ini menggunakan metode Kolmogorof-Smirnov. Untuk mengetahui normal tidaknya pada suatu data dapat dilihat dari “*Asymp Sig.(2-tailed)*”. Program SPSS 23.0 memiliki taraf signifikansi 5% (0,05) yang memiliki hasil dan hasilnya menunjukkan bahwasanya, jika hasil sign lebih besar dari 0,05 maka memiliki hasil distribusi normal ($p>0,05$).⁶⁷

⁶⁶Sunarto dan Riduwan, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2007).

⁶⁷Suliyanto, *Statistika Non Parametrik: Dalam Aplikasi Penelitian* (Yogyakarta: Andi, 2014).

2) Uji Linieritas

Uji Linieritas adalah uji yang memiliki tujuan yaitu mengetahui apakah dua variabel menunjukkan apakah linear atau tidak. Untuk mengidentifikasi linier atau tidaknya maka dapat menggunakan dua cara yaitu dengan melihat nilai signifikansi pada Anova table, yang memiliki arti bahwa jika nilai signifikansi lebih besa dari 0,05 maka tedapat hubungan linier secara signifikasi, apabila signifikasi kurang dari 0,05 maka tidak ada hubungan linier yang signifikan.⁶⁸Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan lembar kerja SPSS
- b) Membuka *Variable view* untuk merubah nama, decimal, dan label
- c) Pilih *Analyze*, pilih *Compare means*. Muncul kotak box, pilih vaiabel Y ke *Dependent list* dan variable X ke *Independent list*.
- d) Pilih *Option*. Klik *Test for linearity*. Kemudian klik OK.
- e) Hasil uji linieritas bisa terlihat melalui *Anova Tabel*.

⁶⁸Kadir, *Statistika Terapan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

Pengambilan keputusan pada *Anova table* ini adalah:

Jika nilai sig. *devination from linearity* > 0,05, maka terdapat hubungan yang linier antara variable bebasnya dengan terikatnya.

Jika nilai sig. *devination from linearity* < 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linier variable bebas dengan terikatnya.

3) Uji Regresi Linier

Penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana karena, regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal antara satu variable independen dengan satu variabel dependen. Tujuan dari uji regresi linier sederhana ini adalah untuk mengetahui apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independen atau tidak⁶⁹. Mencari bentuk regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0, sebagai berikut:

- a) Menyiapkan lembar kerja SPSS.
- b) Merubah nama dan label pada *Variable view*
- c) Klik *Analyze*. pilih *Regression*. Klik *Linier*.

⁶⁹Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2016), hlm.260.

- d) Lalu akan muncul kotak box. Variabel x dimasukkan pada *Independent*, sedangkan pada variabel Y dimasukkan pada kolom *Dependent*. Klik OK.
- e) Maka akan muncul beberapa kotak dari hasil pengolahan data.

Maka persamaan regresinya dengan

$$Y = a + bX \text{ dengan melihat kotak bagian } \textit{Coefficients}$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

A = Harga Y ketika harga X = 0 (konstan)

B = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan mvariabel independen. Jika (+) maka arah garis naik, dan jika (-) maka arah garis turun

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

r = Koefisien korelasi product moment antara variabel X dengan variabel Y.

3.7.4 Uji Taraf Signifikasi

Uji F digunakan untuk menguji taraf signifikansi. Tujuan dari uji F adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Langkah-langkah menghitung nilai F dengan bantuan SPSS 25.0 sebagai berikut :

- a. Menyiapkan lembar kerja SPSS
- b. Merubah nama dan label pada *Variable view*.
- c. Klik *Analyze*. pilih *Regression*. Klik *Linier*.
- d. Lalu akan muncul kotak box. Variabel x dimasukkan pada *Independent*, sedangkan pada variabel Y dimasukkan pada kolom *Dependent*. Klik OK.
- e. Pada kotak dialog *Linier Regression*. Klik *Statistic*.
Check list Model fit, untuk memunculkan *Anova*.
Kemudian *ChecklistEstimates* pada
RegressionCoefficient. Lalu Klik *Continue*.
- f. Pada kotak dialog *LinierRegression*. Klik *Save*.
Check listUnstandarized pada *Regression Value*. Klik
Continue.
- g. Pada kotak dialog *Linier Regression*. Klik *Option*,
ketik 0,05 pada *Enty* untuk *Use probablyof F*. *Check listInclude constan in equation*. Klik *Continue*
- h. Klik OK pada kotak dialog *Linier Regression*, sehingga akan muncul output.

Maka, untuk mengetahui taraf signifikan bisa dilihat di kotak *Anova*. Keputusan yang diambil adalah :

Jika $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$, maka artinya hasilnya signifikan atau hipotesis yang diajukan diterima.

Jika $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ maka hasilnya non signifikan.

3.7.5 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi adalah besarnya kadar konttribusi variabel dependent dengan variabel *independent*. Koefisien determinasi (R^2) merupakan kuadrat koefisien korelasi yang ada hubungannya dengan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y)⁷⁰. Untuk mencari nilai koefisien determinasi (R^2) variabel X terhadap variabel Y , maka menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0 yaitu dengan cara :

- a. Menyiapkan lembar kerja SPSS
- b. Merubah nama dan label pada *Variable view*.
- c. Klik *Analyze*. pilih *Regression*. Klik *Linier*.
- d. Lalu akan muncul kotak box. Variabel x dimasukkan pada *Independent*, sedangkan pada variabel Y dimasukkan pada kolom *Dependent*. Klik *OK*.
- e. Muncul beberapa kotak, maka untuk mencari koefisien determinasi dapat dilihat bagian kotak

⁷⁰Neolaka Amos, *Metode Penelitian dan Statistik* (Bandung, 2014), hlm.130.

Model Summary, cari kolom *R square*. maka akan ditemukan besarnya koefisien determinasi (*R square*).

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

4.1 Deskripsi Data

4.1.1 Data Umum

a. Sejarah berdirinya SD N 2 Banyuurip

SD Negeri 2 Banyuurip didirikan pada tanggal 1 Maret 1985 yang terletak di Jl. KH Abdul Wahab Rt 5 Rw 1, Kelurahan Banyuurip, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal, kode pos 51357. SD N 2 Banyuurip memiliki Akreditasi B. Saat ini, SD N 2 Banyuurip di kepalai oleh Suprati, A.Ma.Pd., S.Pd., M.Pd.

b. Profil Sekolah SD N 2 Banyuurip

SD Negeri 2 Banyuurip terletak di Jl. KH Abdul Wahab Rt 5 Rw 1, Kelurahan Banyuurip, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal, kode pos 51357. Adapun identitas lengkap yang terdapat di SD N 2 Banyuurip sebagai berikut.

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	SD Negeri 2 Banyuurip
2.	NPSN	20322357
3.	Provinsi	Jawa Tengah
4.	Otonomi	Daerah

5.	Kecamatan	Ngampel
6.	Desa/Kelurahan	Banyuurip
7.	Jalan	Jl. KH Abdul Wahab Km.3
8.	Kode Pos	51357
9.	Status Sekolah	Negeri
10.	Akreditasi	B
11.	Tahun Berdiri	1985
12.	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
13.	SK Pendirian Sekolah	421:/003/x/41/85
14.	Tanggal SK Pendirian	1 Januari 1910
15.	SK Izin Operasional	421:/003/x/41/85,1 MARET
16.	Tanggal SK Izin Operasional	1 Maret 1985

(Sumber: Dokumen SD Negeri 2 Banyuurip Tahun 2023)

c. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD N 2 Banyuurip

Adapun jumlah guru dan staf SD Negeri 2 Banyuurip pada tahun ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2Daftar Pendidik dan Tenaga KependidikanSD Negeri 2 Banyuurip

No	Nama	Keterangan
1	Suprapti, A.Ma.Pd., S.Pd., M.Pd	Kepala Sekolah
2	Fathan Syafiq, S.Pd.	Guru Kelas
3	Ni'matul Izah, S.Ag.	Guru Mapel

4	Reza Prastiwi Sumiatsih, S.Pd.	Guru Mapel
5	Siti Asrofah, S.Pd.	Guru Kelas
6	Siti Kumaidah, A.Md., S.Pd.	Guru Kelas
7	Siti Riwayatun, S.Pd.	Guru Kelas
8	Supri Hartini Ika Putri, A.Md.Pd	Guru Kelas
9	Yusuf Kurniawan, S.Pd.	Guru Kelas
10	Rochmad	Penjaga Sekolah

(Sumber: Dokumen SD Negeri 2 Banyuurip Tahun 2023)

d. Daftar Siswa SD N 2 Banyuurip

Adapun jumlah siswa SD Negeri 2 Banyuurip pada tahun 2022/2023 sebagai berikut:

Tabel 4.3Daftar Siswa SD Negeri 2 Banyuurip

No	Nama Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Kelas 1	7	9	16
2	Kelas 2	6	8	14
3	Kelas 3	9	6	15
4	Kelas 4	12	9	21
5	Kelas 5	11	8	19
6	Kelas 6	11	12	23
Jumlah		56	52	108

(Sumber: Dokumen SD Negeri 2 Banyuurip Tahun 2023)

e. Sarana Prasarana SD Negeri 2 Banyuurip

Tabel 4.4Daftar Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Banyuurip

No	Nama Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Aktif
2	Ruang Guru	1	Aktif
3	Ruang UKS	1	Aktif
4	Ruang Perpustakaan	1	Aktif
5	Ruang Belajar	6	Aktif
6	Ruang WC Guru	1	Aktif
7	Ruang WC Siswa Laki-laki	1	Aktif
8	Ruang WC Siswa Perempuan	1	Aktif
9	Rumah Dinas Penjaga	1	Aktif
10	Lapangan Sekolah	1	Aktif

(Sumber: Dokumen SD Negeri 2 Banyuurip Tahun 2023)

f. Visi, Misi, dan Tujuan SD N 2 Banyuurip

Sebagai salah satu Lembaga Pendidikan Formal SD Negeri 2 Banyuurip memiliki visi dan misi sebagai langkah untuk mencapai cita-cita pendidikan nasional, visi dan misi SD Negeri 2 Banyuurip sebagai berikut:

1) Visi

Berakhlak mulia, berprestasi, tangguh dalam kompetisi, berwawasan lingkungan dengan berlandaskan budaya nasional dan kearifan lokal.

Dengan indicator visi sebagai berikut:

- a) Meningkatkan dalam bersikap (iman, taqwa, ramah, santun)
- b) Meningkatkan dalam prestasi (akademik dan non akademik)
- c) Meningkatkan dalam ketrampilan, kemandirian, dan berwawasan)
- d) Meningkatkan dalam sikap peduli terhadap lingkungan dan semangat gotong royong.

2) Misi

- a) Memantapkan penghayatan dan pengalaman ajaran agama.
- b) Melaksanakan kurikulum berwawasan lingkungan dengan berlandaskan budaya nasional dan kearifan lokal.
- c) Melaksanakan peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang berkarakter dan mandiri.
- d) Mengembangkan kemandirian nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik berdasarkan budaya nasional dan kearifan lokal.
- e) Mewujudkan pendidikan yang berwawasan kearifan lokal.
- f) Bersih segar rindang.

3) Tujuan

- a) Mengoptimalkan sarana prasarana sekolah untuk menunjang rancangan pembelajaran yang memotivasi keinginan selalu belajar dengan berlandaskan budaya nasional dan kearifan lokal.
- b) Menyelenggarakan sistem penilaian dengan sistem digitalisasi.
- c) Membentuk peserta didik yang taat dan tepat waktu melaksanakan ibadah.
- d) Meningkatkan simpati dan empati peserta didik dalam kepedulian sosial,
- e) Merancang program sekolah untuk mengenalkan implementasi kebhinekaan global di masyarakat.
- f) Merancang pembelajaran yang bangga akan potensi daerah.
- g) Menerapkan pondasi gotong royong dalam kegiatan kelas hingga sekolah.
- h) Melaksanakan program dan pembelajaran HOTS untuk memperkuat bernalar kritis dan kreativitas.
- i) Melaksanakan pembelajaran untuk mengasah kemampuan literasi dan numerasi.
- j) Mempertahankan prestasi yang sudah tercapai sebelumnya.

4.1.2 Data Khusus

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis deskriptif dan analisis regresi. Dalam deskriptif penelitian ini akan menjelaskan data kuantitatif mengenai “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswadi SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal”. Penelitian ini dilaksanakan pada 15 – 20 Mei 2023. Penelitian ini menggunakan perhitungan regresi linier sederhana dengan menggunakan intensitas penggunaan *gadget* sebagai variable X dan akhlak sebagai variable Y.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument angket. Sebelum instrument angket diberikan kepada responden, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan uji instrument yaitu berupa uji validitas dan reliabilitas. Instrument yaitu berjumlah 30 soal untuk variable X dan 25 soal untuk variabel Y dengan mengambil 35 responden. Instrument uji coba pada penelitian ini menggunakan alternatif jawaban SS,S,J,TP. Data yang sudah terkumpul kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya.

4.2 Analisis Data

4.2.1 Analisis Statistik Deskriptif

a. Intensitas penggunaan *gadget* (X)

Hasil angket pada lampiran bisa digunakan untuk melihat seberapa tinggi intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa di SD 2 Banyuurip Ngampel Kendal. Langkah selanjutnya yaitu mendeskripsikan data intensitas penggunaan *gadget* dengan cara mencari rata-rata dan kualitas variable angket intensitas penggunaan *gadget*, sebagai berikut:

1) Mencari jumlah interval

Rumus yang digunakan adalah:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 63 \\&= 1 + 3,3 \times 1,766 \\&= 1 + 5,8278 \\&= 6,8278 \text{ dibulatkan menjadi } 7\end{aligned}$$

2) Mencari Range (R)

Rumus yang digunakan adalah:

$$\begin{aligned}R &= X_t - X_r \\&= 72 - 38 \\&= 34\end{aligned}$$

3) Menentukan Kelas Interval

$$I = \frac{R}{K}$$

$$I = \frac{34}{7}$$

$I = 4,85$ dibulatkan menjadi 5.

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor Variabel
Intensitas Penggunaan *Gadget* (X)**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
1	38 – 42	2	3,2 %
2	43 – 47	8	12,7 %
3	48 – 52	11	17,5 %
4	53 – 57	8	12,7 %
5	58 – 62	8	12,7 %
6	63 – 67	19	30,1 %
7	68 – 72	7	11,1 %
Jumlah		63	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi pada intensitas penggunaan *gadget* terdapat pada skor skor 63-67 yang memiliki 19 responden dengan persentase 30,1% dan frekuensi terendah terdapat pada skor 38-42 sebanyak 2 responden dan memiliki persentase 3,2%. Setelah mengetahui distribusi frekuensinya, langkah selanjutnya mencari rata-rata, standar deviasi, serta menentukan kualitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0, sehingga hasilnya:

**Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif Intensitas
Penggunaan *Gadget***

Statistics		
Total		
N	Valid	63
	Missing	0
Mean		57,87
Median		60,00
Mode		64
Std. Deviation		8,813
Minimum		38
Maximum		72

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) variable penggunaan *gadget* sebesar 57,87 dan nilai standar deviasi 8,813. Langkah selanjutnya adalah skor dikonsultasikan dengan tabel kriteria. Yaitu dengan cara sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Skor maksimal} &= 72 \\
 \text{Skor minimal} &= 38 \\
 \text{Rentan skor} &= 72 - 38 \\
 &= 34 \\
 \text{Interval} &= 34 : 4 \\
 &= 8,5 \text{ dibulatkan menjadi } 9
 \end{aligned}$$

Tabel 4.7Kriteria Intensitas Penggunaan *Gadget*

Interval	Kualitas	Rata-rata	Kriteria
65-72	Sangat Tinggi	57.87	Tinggi
56-64	Tinggi		
47-55	Rendah		
38-46	Sangat Rendah		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal yaitu termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada di interval 56-64.

b. Akhlak Siswa

Jika ingin mengetahui akhlak siswa SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel, maka dapat dilihat data hasil angket yang terdapat di lampiran. Untuk mengetahui tingkat akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal dapat dihitung dengan cara:

1) Mencari jumlah interval

Rumus yang digunakan adalah:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 63 \\&= 1 + 3,3 \times 1,766 \\&= 1 + 5,8278 \\&= 6,8278 \text{ dibulatkan menjadi } 7\end{aligned}$$

2) Mencari Range (R)

Rumus yang digunakan adalah:

$$\begin{aligned} R &= Y_t - Y_r \\ &= 71 - 37 \\ &= 34 \end{aligned}$$

3) Menentukan Kelas Interval

$$I = \frac{R}{K}$$
$$I = \frac{34}{7}$$

$I = 4,85$ dibulatkan menjadi 5.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor Variabel Akhlak (Y)

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
1	37 – 41	1	1,6 %
2	42 – 46	5	7,9 %
3	47 – 51	17	27 %
4	52 – 56	23	36,5 %
5	57 – 61	12	19 %
6	62 – 66	3	4,8 %
7	67 – 71	2	3,2 %
Jumlah		63	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi pada akhlak siswa terdapat pada skor 52–56 yang memiliki 23 responden dengan persentase

36,5% dan frekuensi terendah terdapat pada skor 37-41 sebanyak 1 responden dan memiliki persentase 1,6%. Setelah mengetahui distribusi frekuensinya, langkah selanjutnya mencari rata-rata, standar deviasi, serta menentukan kualitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0, sehingga hasilnya:

Tabel 4.9 Hasil Statistik Deskriptif Tingkat Akhlak Siswa

Statistics		
Total		
N	Valid	63
	Missing	0
Mean		53,44
Median		53,00
Mode		53
Std. Deviation		6,066
Minimum		37
Maximum		71

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) variable akhlak sebesar 53,44 dan nilai standar deviasi 6,066. Langkah selanjutnya adalah skor dikonsultasikan dengan tabel kriteria. Yaitu dengan cara sebagai berikut.

Skor maksimal = 71

Skor minimal = 37

Rentan skor = $71 - 37$

$$= 34$$

Interval $= 34 : 4$

$$= 8,5 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

Tabel 4.10 Kriteria Tingkat Akhlak Siswa

Interval	Kualitas	Rata-rata	Kriteria
64-71	Sangat Tinggi	53,44	Sedang
55-63	Tinggi		
46-54	Rendah		
37-45	Sangat Rendah		

Berdasarkan tabel di tersebut dapat diketahui bahwa akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal yaitu termasuk dalam kategori rendah yaitu berada di interval 46-54.

4.2.2 Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas menggunakan teori *Kolmogrov Smirnov*, dalam perhitungannya dibantu aplikasi SPSS 25.0. Dasar untuk mengetahui hasilnya adalah:

Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.

Apabila nilai signifikansi $<0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil dari perhitungan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.0. yaitu:

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,96805377
Most Extreme Differences	Absolute	,061
	Positive	,049
	Negative	-,061
Test Statistic		,061
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^c

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa uji normalitas Asymp. Sig. (2-tailed) $0,200 > 0,05$. Maka dapat diambil keputusan sesuai dengan uji normalitas *Kormogrov Smirnov*, data dinyatakan normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variable terikat dengan variable bebas memiliki hubungan yang linier. Analisis yang digunakan untuk menguji linieritas antara variable X dan Y menggunakan rumus analisis varians dengan

menggunakan tabel Anova. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah:

Apabila nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan antara variable (X) dengan (Y) adalah linier atau signifikan.

Apabila nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antara variable (X) dengan (Y) adalah tidak linier atau tidak signifikan.

Adapun hasil perhitungan uji linieritas dengan menggunakan SPSS 25.0, yaitu:

Tabel 4.12 Anova Tabel

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlak Tercela siswa * Intensitas penggunaan gadget	Between Groups	(Combined)	3995.738	21	190.273	1.559	.110
		Linearity	1125.160	1	1125.160	9.219	.004
		Deviation from Linearity	2870.577	20	143.529	1.176	.321
	Within Groups		5004.008	41	122.049		
	Total		8999.746	62			

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa uji normalitas telah diuji dan menghasilkan nilai yang signifikan sebesar $0,321 > 0,05$. Pengambilan keputusan dalam uji linieritas menggunakan tabel Anova, maka dapat dinyatakan bahwa adanya

hubungan linier yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan akhlak tercela siswa.

3) Uji Regresi

Tabel 4.13 Korelasi Persamaan Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	95.039	12.793		7.429	.000
	Intensitas penggunaan gadget	-0.702	.238	-.354	-2.952	.004

a. Dependent Variable: Akhlak Tercela siswa

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan SPSS 25.0 dapat diketahui nilai konstanta (a) sebesar 95,039 dan nilai (b) -0,702 sehingga persamaan regresinya adalah:

$$Y' = a + bX$$

$$Y' = 95,039 + (-0,702)X$$

Persamaan tersebut dapat diartikan bahwa:

Konstanta (a) sebesar 95,039, mengandung nilai konstanta variable akhlak tercela siswa. Koefisien regresi X sebesar -0,702, mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas penggunaan *gadget*, maka tingkat akhlak tercela siswa akan menurun sebesar 0,702.

4) Uji Taraf Signifikansi

Menguji taraf signifikan dengan menguji uji F. Tujuannya adalah supaya melihat apakah variable independen secara bersama-sama (serentak) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen. Untuk mengetahui hasil uji taraf signifikansi menggunakan bantuan SPSS 25.0 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Taraf Uji Signifikansi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1125.160	1	1125.160	8.716	.004 ^b
	Residual	7874.586	61	129.092		
	Total	8999.746	62			

a. Dependent Variable: Akhlak tercela siswa

b. Predictors: (Constant), Intensitas penggunaan gadget

Dari hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 8,716, dengan tingkat signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga sesuai dengan pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana. Dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan pada intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.

5) Koefisien Determinasi (R^2)

Langkah selanjutnya adalah mencari koefisien determinasi yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0, sehingga dapat diperoleh:

Tabel 4.15 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.354 ^a	.125	.111	11.362

a. Predictors: (Constant), Intensitas penggunaan gadget

b. Dependent Variable: Akhlak tercela siswa

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa besar nilai hubungan (R) yaitu 0,354. Koefisien determinasi (R square) sebesar 0,125 yang memiliki arti bahwasanya pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal yaitu sebesar 12,5%.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil dari analisis uji data yang telah dilakukan, telah menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal, bagaimana akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal, bagaimana pengaruh intensitas

penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal.

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal termasuk dalam kategori tinggi pada interval 56-64. Sedangkan akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal termasuk dalam kategori rendah yang berada pada interval 46-54.

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki persamaan regresi $Y = 95,039 + (-0,702)X$. Konstanta (a) sebesar 95,039 dan koefisien regresi sebesar -0,702. Sedangkan taraf uji signifikansi menghasilkan nilai F hitung = 8,716, dengan tingkat signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga sesuai dengan pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana. Dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan pada intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.

Besarnya pengaruh dapat diketahui dengan cara mencari koefisien determinasinya. Hasilnya adalah besarnya nilai hubungan (R) yaitu 0,354. Koefisien determinasinya (R square) sebesar 0,125 yang memiliki arti bahwasanya pengaruh

intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip yaitu sebesar 12,5%.

4.4 Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian dilakukan secara optimal, akan tetapi mengalami kendala oleh waktu. Karena waktu yang digunakan hanya terbatas, maka penelitian dilakukan sesuai dengan keperluan saja. Akan tetapi, bisa memenuhi syarat-syarat penelitian ilmiah.

2. Keterbatasan Kemampuan

Penelitian ini menggunakan pengetahuan yang relevan, dengan demikian disadari bahwa adanya keterbatasan dalam kemampuan pengetahuan. Akan tetapi, tetap diusahakan semaksimal mungkin supaya penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan pengetahuan.

3. Keterbatasan Tempat

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal bersamaan dengan diadakannya ujian sekolah, sehingga untuk mengumpulkan siswanya cukup sulit pada saat itu. Oleh karena itu, dalam pengisian angket memerlukan waktu yang cukup lama. Dalam hal ini, peneliti berusaha menggunakan cara lain agar jumlah sampel bisa terpenuhi yaitu dengan mendatangi langsung rumah siswa dan mengumpulkan siswa seperti akan belajar kelompok.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan data yang diperoleh telah dianalisis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal, berdasarkan data yang telah disebar kepada 63 responden yaitu menghasilkan frekuensi tertinggi terdapat pada skor 63-67 yang memiliki 19 responden dengan persentase 30,1% dan frekuensi terendah terdapat pada skor 38-42 sebanyak 2 responden dan memiliki persentase 3,2%. Intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal termasuk dalam kategori tinggi yang berada pada interval 56-64.
2. Akhlak siswa SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal menghasilkan frekuensi tertinggi pada skor 52–56 yang memiliki 23 responden dengan persentase 36,5% dan frekuensi terendah terdapat pada skor 37-41 sebanyak 1 responden dan memiliki persentase 1,6%. Tingkat akhlak siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal dikategorikan rendah yaitu berada pada interval 46-54.

3. Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki persamaan regresi $Y = 95,039 + (-0,702)X$. Konstanta (a) sebesar 95,039 dan koefisien regresi sebesar -0,702. Sedangkan taraf uji signifikansi menghasilkan nilai F hitung = 8,716, dengan tingkat signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga sesuai dengan pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana. Dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan pada intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.

Besarnya pengaruh dapat diketahui dengan cara mencari koefisien determinasinya. Hasilnya adalah besarnya nilai hubungan (R) yaitu 0,354. Koefisien determinasinya (R square) sebesar 0,125 yang memiliki arti bahwasanya pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap akhlak tercela siswa di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal yaitu sebesar 12,5%. Adapun sisanya yaitu 87,5% merupakan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi, akan tetapi pengaruh tersebut tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Setelah dilakukannya penelitian yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Tercela Siswa

di SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal”, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Perkembangan kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat pada zaman sekarang, diharapkan masyarakat untuk lebih hati-hati, bijaksana, dan cermat dalam menggunakannya. Salah satu perkembangan teknologi adalah munculnya *smartphone* atau *gadget* yang penggunaannya luas sekali dari anak-anak hingga orang tua. Banyak dampak yang dapat dihasilkan dari bermain *gadget*, baik dampak negatif maupun dampak positif. Oleh karena itu, perlu adanya pemanfaatan teknologi dengan bijak oleh masyarakat agar dampak positif yang dihasilkan lebih dominan.
2. Siswa SD Negeri 2 Banyuurip Ngampel Kendal diharapkan dapat memanfaatkan teknologi penggunaan *gadget* dengan baik dan selektif, serta digunakan untuk hal-hal yang positif yang mendukung kegiatan keagamaan atau kelancaran pembelajaran.
3. Perlu adanya pemantauan orang tua dan guru pada siswa dalam penggunaan *gadget*, agar siswa tidak melebihi batas dan dapat memanfaatkan *gadget* sesuai dengan umur mereka sehingga pemanfaatan *gadget* dapat menemani perkembangan siswa.

4. Siswa SD Negeri 2 Banyuurip Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal supaya dapat mengaplikasikan materi akhlak yang telah diajarkan dalam kegiatan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y. (2007). *Studi Akhlak Dalam Prespektif Islam*. Jakarta: Amah.
- Amin, S. M. (2016). *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah.
- Amos, N. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung.
- Anggi, E. F. (2012). Hubungan Antara Intensitas Menonton Sinetron Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Gaya Hidup Artis Pada Remaja. *skripsi*, 86.
- Association, A. P. (2019). *Digital Guidelines*. Retrieved Januari 18, 2022, from Promoting Healty Technology Use of Children: <[https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Inter net+/0/siaran_pers](https://www.apa.org/topics/social-media-internet/technology-use-children#:~:text=The current recommendations advise%3A,day of high-quality programming.>>.</p><p>Azwar, S. (2001). <i>Metode Penelitian</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</p><p>Broto, G. S. (2014). <i>Riset Kominfo dan Unicef Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet</i>. Retrieved Juni 21, 2022, from Kominfo: <
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17(2), 26.
- Ekasari, d. (2012). Dampak Sosial Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. *Jurnal Sosiologi Pedesaan Dapartemen Sains komunikasi Dan*

*Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia
Institut Pertanian Bogor, 6(1), 57-71.*

- Fajrina, H. N. (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget Di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. Retrieved Januari 17, 2022, from CNN Indonesia: <https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkatkecanduan-gadget-diusia-dini-semakinmengkhawatirkan>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS, Edisi 9*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Habibah, S. (2015). Akhlak Dan Etika Dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar, 1(4)*, 80.
- Hafi, A. M. (1997). *Kamus Psychology*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hajar, I. (1996). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harfiyanto, Doni, & dkk. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang. *Journal Of Education Social Studies, 4*. Universitas Negeri Semarang , 4.
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 4-5*.
- Husnar, & dkk. (2017). Harapan, Tawakal, Dan Stres Akademik. *Jurnal Penelitian Psikologi, 2(1)*, 95.
- Indonesia, D. A. (2014). *Al-Quran Dan Terjemah*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Indonesia, D. P. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. 8(2), 32.
- Jaya, T. D. (2021). *Internet, Gawai, Dan Remaja: Menjadi Remaja Kekinian, Produktif, Dan Tangguh*. Jakarta: PT.Kompas Media Nusantara.
- Kadir. (2016). *Statistika Terapan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kebudayaan, B. P. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Khazanah, K. (2013). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kominfo, B. S. (2013). *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya Di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa.
- Lestari, B., Riana, A., & Taftazani. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga',. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204.
- Ayu Lestari, Dea Putri,dkk. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak.*Journal of Creative Student Research (JCSR)*, (Vol.1, No.4 e-ISSN: 2963-4776; p-ISSN: 2963-5942) hlm. 206-218
- Manan, S. (2017). Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan Dan Pembahasan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 15(1), 53.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 74-81.

- Marzuki. (2019). *Prinsip Dasar Akhlak Mulia*. Yogyakarta: Debut Wahana Press.
- Muhammad, A. (2006). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadhilah, I. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 54.
- Nirwana, C., & Poleonmo, A. M. (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2.
- Noegroho, A. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novianto, I. (2013). Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Tentang Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (FISIP Unair) Dengan Perguruan Tinggi Swasta (FISIP UPN) Untuk Memenuhi Kebutuhannya). *Jurnal Unair*, 2(1), 26.
- Partanto. (2001). *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Penerbit Arloka.
- Paturel, A. (2014). How Do Video Games Affect the Developing Brrains of Children and Teens. *Game Theory*, 10, 32-36.
- Rahmandani, I., Tinus, & Ibrahim. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*.
- Rangkuti, A. N. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.

- Rihlah, & Shari. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood. Jurnal Pendidikan*, 45-55.
- Rosidi. (2015). *Pengantar Akhlak Tasawuf*. Semarang: CV. karya Abadi Jaya.
- Sahlan, A. (2020). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Salim, & Syahrums. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, & Wiza. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *Jurnal An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 152-158.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2017). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emosional Development. Advances in Social-Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. Retrieved from Atlantis Press: <<https://www.atlantispress.com/proceedings/icece-17/25889776>>
- Suliyanto. (2014). *Statistika Non Parametrik: Dalam Aplikasi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Sunarto, & Riduwan. (2007). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Syifa, L., Setianingsih, E. s., & Joko Sulianti. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psisologi Pada Anak Sekolah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dsar*, 3(4), 529.
- Thohirin. (2007). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Warasto, H. N. (2018). Pembentukan Akhlak Siswa. *Jurnal Mandiri*, 2(1), 72.
- Websindo, T. M. (2019). *Indonesia Digital 2019 Tinjauan Umum*. Retrieved Januari 17, 2022, from Websindo: <<https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum>>
- Widyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Progam Pembelajaran : Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ya'qub, H. (1993). *Etika Islam*. Bandung: Diponegoro.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nama Uji Coba Instrumen

Daftar Nama Uji Coba Instrumen

No	Nama
1	Abdullah Karim
2	Abimanyu Adam Saputra
3	Aisyah Aulanisa Aqilah
4	Anis Datun Nisa
5	Annisa Khoirus Syfa
6	Aprilliana Zaliani
7	Brian Elfreda Pratama
8	Choky Valentino
9	Citra Kurniatul Syafira
10	Daffa Hafizh Atarahman
11	Dimas Alvaro Ibam Pratama
12	Dwi Ariyanti
13	Dwika Ardi Setyawan
14	Farda Kharishotun Nabila
15	Fazlul Haq Arinurrafic
16	Fenti Nur Aini
17	Hafis Ainur Arfa
18	Henrycho Ibastian Utama
19	Irwan Ardian Maulana
20	Irza Anisafitri
21	Jesicha Safaniya
22	Khairul Anam
23	Leika Sintiasari
24	Lingga Mahardika Naufal A.
25	Lutfi Mutia Ayuningsih
26	Maura Umi Nadhifah
27	Muhammad Alfatih Zaki

28	Muhammad Ardiansyah
29	Muhammad Vicky
30	Nabila Alfina Zahra
31	Nadya Zulfa Azalia
32	Nanang Afid Ardiansyah
33	Prabu Azril Ilham
34	Rokhmad Nur Ikhsan
35	Wildan Syafiqul Huda

**Lampiran 2. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Intensitas
Penggunaan *Gadget***

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Soal		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perhatian penggunaan <i>Gadget</i>	Ketertarikan individu terhadap <i>gadget</i>	1,2	3,4	4
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses <i>gadget</i>	5,6	7	3
		Individu menikmati aktivitas saat mengakses <i>gadget</i>	8	9,10	3
	Penghayatan penggunaan <i>gadget</i>	Pemahaman dari suatu informasi yang didapatkan dari <i>gadget</i>	11,12	13,14	4
		Individu meniru hal atau informasi yang didapatkan dari bermain <i>gadget</i>	15	16,17	3
		Individu terpengaruh dengan informasi yang didapatkan saat bermain <i>gadget</i>	18,19	20,21	4
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat	22	23,24	3

		yang ada pada <i>gadget</i> .			
	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan <i>gadget</i>	25,26	27	3
	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Seberapa sering individu menggunakan <i>gadget</i> dalam kurun waktu tertentu	28,29	30	3
JUMLAH			14	16	30

Lampiran 3. Angket Uji Coba Intensas Penggunaan *Gadget*

Angket Uji Coba Penelitian Pengaruh Intensas Penggunaan *Gadget*

A. Identitas

Nama :

No :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah bismillah sebelum mengisi angket ini.
2. Sebelum Anda menjawab pertanyaan di bawah ini, terlebih dahulu tulislah identitas diri Anda dengan benar.
3. Pilihlah pada salah satu jawaban.
4. Isilah sesuai dengan kondisi Anda dan jawaban Anda akan dirahasiakan
5. Setelah Anda mengisi jawaban, mohon angket segera dikumpulkan.

No	Pernyataan (Perhatian penggunaan <i>Gadget</i>)	SS	S	J	TP
1	Saya mengakses <i>gadget</i> karena aplikasi-aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> sangat bermanfaat untuk hobi saya (Favorable)				
2	Fitur-fitur pada <i>gadget</i> membuat kebutuhan sosial saya terpenuhi (Favorable)				
3	Saya lebih cenderung bermain <i>gadget</i> daripada membaca buku pelajaran (Unfavorable)				
4	Saya mengerjakan tugas sekolah daripada bermain <i>gadget</i> (Unfavorable)				

5	Saya meletakkan <i>gadget</i> saya ketika sedang berbicara dengan orang lain (Favorable)				
6	Saya bisa lebih fokus beribadah ketika tidak ada <i>gadget</i> di sekitar saya (Favorable)				
7	Saya sulit untuk berkonsentrasi dengan lingkungan sekitar bila sedang menggunakan <i>gadget</i> (Unfavorable)				
8	Saya membatasi diri ketika mengakses <i>gadget</i> (Favorable)				
9	Saya lupa waktu ketika sudah mengakses <i>gadget</i> (Unfavorable)				
10	Saya menunda beribadah ketika sudah menggunakan <i>gadget</i> (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Penghayatan penggunaan <i>gadget</i>)	SS	S	J	TP
11	Saya langsung menerima berita/informasi yang ada pada <i>gadget</i> (Favorable)				
12	Saya menindaklanjuti informasi yang saya dapatkan dari bermain <i>gadget</i> (Favorable)				
13	Saya kesulitan dalam memahami informasi yang saya dapatkan dari bermain <i>gadget</i> (Unfavorable)				
14	Saya berperasangka buruk kepada seseorang setelah melihat informasi pada <i>gadget</i> saya (Unfavorable)				
15	Saya meniru hal-hal yang positif dari				

	informasi yang saya dapat dari bermain <i>gadget</i> (Favorable)				
16	Saya tidak berminat mengikuti trend-trend yang ada pada <i>gadget</i> (Unfavorable)				
17	Saya mengabaikan informasi yang ada di <i>gadget</i> (Unfavorable)				
18	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari <i>gadget</i> (Favorable)				
19	Saya terganggu dengan informasi negatif yang ada di <i>gadget</i> (Favorable)				
20	Logat berbicara saya terkadang berbeda dari biasanya karena melihat logat bicara orang lain di <i>gadget</i> (Unfavorable)				
21	Saya mudah marah apabila <i>game</i> yang saya mainkan pada <i>gadget</i> mengalami kekalahan (Unfavorable)				
22	<i>Gadget</i> memberikan manfaat dalam proses belajar serta informasi yang saya butuhkan (Favorable)				
23	Saya lebih suka bermain <i>game</i> dibanding melakukan hal positif lain seperti membaca al-quran dan mengaji (Unfavorable)				
24	Dengan adanya <i>gadget</i> saya jadi malas belajar (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Durasi penggunaan <i>gadget</i>)	SS	S	J	TP
25	Saya hanya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari untuk bermain <i>game</i> yang ada di <i>gadget</i> (Favorable)				
26	Saya membatasi diri saya untuk mengakses <i>gadget</i> tidak lebih dari 2 jam dalam sehari (Favorable)				
27	Saya sering lupa waktu karena terlalu lama bermain <i>gadget</i> (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>)	SS	S	J	TP
28	Saya termasuk tidak aktif menggunakan <i>gadget</i> , biasanya hanya 2 kali dalam seminggu (Favorable)				
29	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 3 kali dalam sehari (Favorable)				
30	saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 5 kali dalam sehari (Unfavorable)				

Lampiran 4. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Akhlak

Variable 1	Sub Variabel	Indikator	Butir Soal		Jumlah	
			Favorable	Unfavorable		
Akhlak	Akhlak terhadap Allah atau Pencipta (Kholik)	Beriman kepada-Nya	1	2	2	
		Taat akan perintah dan larangan-Nya	3	4	2	
		<i>Husnudzon</i> kepada-Nya	5,6	7	3	
		Berdoa kepada-Nya	8	9	2	
	Akhlak terhadap sesama manusia	Akhlak kepada Nabi Muhammad SAW	10	11	2	
		Akhlak kepada orangtua /guru	12	13	2	
		Akhlak kepada saudara	14	15	2	
		Akhlak kepada teman	16	17	2	
		Akhlak kepada tetangga	18	19	2	
	Akhlak terhadap lingkungan hidup	Menjaga kebersihan lingkungan	20	21	2	
		Merawat tumbuhan di lingkungan sekitar	22	23	2	
		Saling berbagi makanan kepada hewan	24	25	2	
	JUMLAH			13	12	25

Lampiran 5. Angket Uji Coba Akhlak

Angket Uji Coba Akhlak

C. Identitas

Nama :
No :
Kelas :

D. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah bismillah sebelum mengisi angket ini.
2. Sebelum Anda menjawab pertanyaan di bawah ini, terlebih dahulu tulislah identitas diri Anda dengan benar.
3. Pilihlah pada salah satu jawaban.
4. Isilah sesuai dengan kondisi Anda dan jawaban Anda akan dirahasiakan
5. Setelah Anda mengisi jawaban, mohon angket segera dikumpulkan.

No	Pernyataan (Akhlak terhadap Allah atau Pencipta (Kholik))	SS	S	J	TP
1	Saya percaya bahwa Allah SWT itu ada, dan saya mengimani Allah dan percaya bahwa hanya Dia satu-satunya yang menciptakan alam semesta, mengatur dan menguasai semua yang ada di muka bumi (Favorable)				
2	Saya tidak percaya bahwa Allah SWT dapat melihat kita di manapun kita berada (Unfavorable)				
3	Saya melaksanakan perintah dan menjauhi larangan dari Allah SWT (Favorable)				

4	Saya melakukan suatu ibadah karena ada orang yang melihat saya (Unfavorable)				
5	Saya langsung mengingat Allah ketika mengalami hal yang kurang saya senangi maupun hal yang membuat saya bahagia (Favorable)				
6	Saya tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan, karena yakin bahwa Allah akan mendatangkan keberhasilan (Favorable)				
7	Saya selalu menyalahkan Allah atas kegagalan yang saya alami (Unfavorable)				
8	Saya selalu berdoa kepada Allah SWT atas keinginan yang saya kehendaki (Favorable)				
9	Ketika saya berdoa kepada Allah, saya kurang yakin bahwa doanya akan terwujud (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Akhlak terhadap sesama manusia)	SS	S	J	TP
10	Saya melaksanakan sunnah-sunnah yang diajarkan Nabi Muhammad SAW (Favorable)				
11	Sulit bagi saya mengamalkan ajaran-ajaran Nabi Muhammad SAW (Unfavorable)				
12	Saya melaksanakan perintah dari orang tua, supaya tidak sering				

	mengoperasikan <i>gadget</i> (Favorable)				
13	Ketika saya bermain <i>gadget</i> , saya tidak mau diperintah apapun dari orangtua/guru (Unfavorable)				
14	Ketika saudara saya meminta bantuan, dengan senang hati saya memberikan bantuan kepada mereka (Favorable)				
15	Saya tidak suka berkumpul dengan saudara-saudara saya, saya lebih suka menyendiri bersama <i>gadget</i> saya (Unfavorable)				
16	Saya lebih senang berkumpul dengan teman teman saya daripada bermain <i>gadget</i> (Favorable)				
17	Ketika Saya sedang asik bermain <i>gadget</i> dan Teman saya meminta tolong, maka saya menolaknya (Unfavorable)				
18	Saya menolong tetangga semampu saya dengan ikhlas (Favorable)				
19	Saya tidak suka menyapa tetangga saya ketika berpapasan di jalan (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Akhlak terhadap lingkungan hidup)	SS	S	J	TP
20	Ketika ada sampah berserakan, saya memungutnya dan membuangnya ke sampah (Favorable)				
21	Saya membuang bungkus permen di sembarang tempat, karena menurut				

	saya bungkus permen kecil dan tidak masalah (Unfavorable)				
22	Ketika saya sedang jalan-jalan tangan saya tidak nakal untuk memetik daun atau bunga pada tanaman (Favorable)				
23	Saya sering mencabut tanaman-tanaman yang ada di sekitar rumah saya untuk bermain (Unfavorable)				
24	Saya senang memberi makan kucing liar dan ayam liar yang ada di sekitar rumah saya (Favorable)				
25	Saya membiarkan hewan-hewan terlantar di sekitar rumah saya (Unfavorable)				

Lampiran 6. Skor Uji Coba Angket Intensitas Penggunaan Gadget

No	Nama	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 10	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	X 16	X 17	X 18	X 19	X 20	X 21	X 22	X 23	X 24	X 25	X 26	X 27	X 28	X 29	X 30	Total
1	Abdullah Karim	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	110
2	Abimanyu Adam Saputra	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	106
3	Aisyah Aulanisa Aqilah	4	4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	109
4	Anis Datun Nisa	4	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	3	3	100
5	Annisa Khoirus Syfa	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4	3	3	107
6	Aprilliana Zalianti	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	108
7	Brian Elfreda Pratama	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	100
8	Choky Valentino	3	2	4	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	2	88
9	Citra Kurniatul Syafira	3	2	4	2	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	4	4	3	3	4	2	82
10	Daffa Hafizh Atarahman	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	110
11	Dimas Alvaro Ibam Pratama	4	4	2	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	4	3	100
12	Dwi Ariyanti	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	109
13	Dwika Ardi Setyawan	4	3	3	1	2	3	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	1	4	4	98
14	Farda Kharishotun Nabila	4	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	2	3	1	3	4	2	4	2	3	4	4	3	3	4	2	2	1	4	2	90
15	Fazlul Haq	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4	10

17	Hafis Ainur Arfa	4	3	1	2	4	2	4	4	1	4	3	1	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	75	
18	Henrycho Ibastian Utama	4	4	3	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	1	2	3	78	
19	Irwan Ardian Maulana	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	4	3	4	2	4	89		
20	Irza Anisafitri	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	92	
21	Jesicha Safaniya	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	94	
22	Khairul Anam	3	2	1	2	1	3	4	1	2	3	4	1	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	66	
23	Leika Sintiasari	3	1	4	1	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	87
24	Lingga Mahardika Naufal A.	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	2	4	3	3	3	4	3	1	4	3	3	3	4	2	4	82	
25	Lutfi Mutia Ayuningsih	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	2	3	4	90	
26	Maura Umi Nadhifah	4	4	2	1	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	1	2	4	78	
27	Muhammad Alfatih Zaki	3	1	1	3	1	3	4	2	4	1	3	1	3	3	3	2	2	2	4	2	2	1	4	4	3	62	
28	Muhammad Ardiansyah	1	2	4	4	1	2	2	1	4	1	3	3	4	2	2	4	2	2	4	4	2	1	4	2	2	63	
29	Muhammad Vicky	3	1	4	1	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	2	1	2	4	2	3	4	3	4	1	75	
30	Nabila Alfina Zahra	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	1	4	4	4	3	4	2	4	89	
31	Nadya Zulfa Azalia	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	3	2	4	88	
32	Nanang Afid Ardiansyah	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	1	4	91	
33	Prabu Azril Ilham	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	3	2	4	88	
34	Rokhmad Nur Ikhsan	3	4	3	3	3	2	4	2	4	1	4	2	3	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	77	
35	Wildan Syafiqul Huda	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	94

Lampiran 8. Daftar Responden

DATA RESPONDEN

No	Nama	Kelas	JK
1	Aditya Ainurahman	4	L
2	Alya Felysa Putri	4	P
3	Aprilliana Zalianti	4	L
4	Azarin Agustina Khairunnisa	4	P
5	Brian Elfreda Pratama	4	P
6	Dimas Alvaro Ibam Pratama	4	L
7	Dwika Ardi Setyawan	4	P
8	Farda Kharishotun Nabila	4	L
9	Irwan Ardian Maulana	4	P
10	Maura Umi Nadhifah	4	L
11	Muhammad Alfatih Zaki	4	L
12	Muhammad Vicky	4	L
13	Putri Regina Prayoga	4	P
14	Rafael Putra Octora	4	L
15	Rifqi Aditya Pratama	4	L
16	Rokhmad Nur Ikhsan	4	L
17	Sakinata Azzahra	4	P
18	Satiyo Prasajo	4	P
19	Syahdan Alfaris	4	L
20	Tribuana Mutiara Aji	4	L
21	Ufaira Nur Afifa	4	P

No	Nama	Kelas	JK
33	Lingga Mahardika Naufal A.	5	L
34	Muhammad Ardiansyah	5	L
35	Naura Balqis Shafira	5	P
36	Qurrota Ayunin	5	L
37	Septia Naura Putri Hardianatasya	5	L
38	Widya Novita Sari	5	P
39	Yusuf Tahta Alfahrizki	5	P
40	Zulfiatul Fauziyyah	5	P
41	Anis Datun Nisa	6	P
42	Choky Valentino	6	P
43	Citra Kurniatul Syafira	6	P
44	Dwi Ariyanti	6	L
45	Dwi Miftakhul Jannah	6	L
46	Irza Anisafitri	6	P
47	Jesicha Safaniya	6	L
48	Laela Farikatul Arofah	6	P
49	Lutfi Mutia Ayuningsih	6	P
50	M. Ardyansa Lukmanul Hakim	6	P
51	Malika Nova Azzahra	6	L
52	Muhamad Azmie Umar	6	P
53	Muhammad Dafa	6	P

22	Abimanyu Adam Saputra	5	L
23	Aeril Yn Zahra Ariqa	5	L
24	Annisa Khoirus Syfa	5	L
25	Daffa Al Faris	5	P
26	Fazlul Haq Arinurrafic	5	P
27	Fenti Nur Aini	5	L
28	Frizi Abizar Abraham	5	L
29	Hafis Ainur Arfa	5	P
30	Henrycho Ibastian Utama	5	L
31	Khairul Anam	5	P
32	Leika Sintiasari	5	L

	Febriyanto		
54	Nabila Alfina Zahra	6	P
55	Nadya Zulfa Azalia	6	L
56	Nadya Zulfa Azalia	6	L
57	Nanang Afid Ardiansyah	6	L
58	Panji Mustofa Akhmad	6	P
59	Prabu Azril Ilham	6	L
60	Restu Ikhwan Baihaqi	6	L
61	Risalul Gilang Hamzah	6	L
62	Sylla Aliffia	6	P
63	Wildan Syafiqul Huda	6	L

Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Intensitas Bermain *Gadget*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Soal		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perhatian penggunaan <i>Gadget</i>	Ketertarikan individu terhadap <i>gadget</i>	1,2	3	3
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses <i>gadget</i>	4	5	2
		Individu menikmati aktivitas saat mengakses <i>gadget</i>	6	7	2
	Penghayatan penggunaan <i>gadget</i>	Pemahaman dari suatu informasi yang didapatkan dari <i>gadget</i>	8,9	10	3
		Individu meniru hal atau informasi yang didapatkan dari bermain <i>gadget</i>	11	12	2
		Individu terpengaruh dengan informasi yang didapatkan saat bermain <i>gadget</i>	13,14	15	3
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada pada <i>gadget</i> .	16	17	2
	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan	18	-	1

		<i>gadget</i>			
	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Seberapa sering individu menggunakan <i>gadget</i> dalam kurun waktu tertentu	19	20	2
JUMLAH			12	8	20

Lampiran 10. Angket Penelitian Intensitas Penggunaan *Gadget*

Angket Penelitian Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget*

E. Identitas

Nama :

No :

Kelas :

F. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah bismillah sebelum mengisi angket ini.
2. Sebelum Anda menjawab pertanyaan di bawah ini, terlebih dahulu tulislah identitas diri Anda dengan benar.
3. Pilihlah pada salah satu jawaban.
4. Isilah sesuai dengan kondisi Anda dan jawaban Anda akan dirahasiakan
5. Setelah Anda mengisi jawaban, mohon angket segera dikumpulkan.

No	Pernyataan (Perhatian penggunaan <i>Gadget</i>)	SS	S	J	TP
1	Saya mengakses <i>gadget</i> karena aplikasi-aplikasi yang ada pada <i>gadget</i> sangat bermanfaat untuk hobi saya (Favorable)				
2	Fitur-fitur pada <i>gadget</i> membuat kebutuhan sosial saya terpenuhi (Favorable)				
3	Saya mengerjakan tugas sekolah daripada bermain <i>gadget</i> (Unfavorable)				
4	Saya bisa lebih fokus beribadah ketika tidak ada <i>gadget</i> di sekitar saya (Favorable)				
5	Saya sulit untuk berkonsentrasi dengan lingkungan sekitar bila sedang				

	menggunakan <i>gadget</i> (Unfavorable)				
6	Saya membatasi diri ketika mengakses <i>gadget</i> (Favorable)				
7	Saya menunda beribadah ketika sudah menggunakan <i>gadget</i> (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Penghayatan penggunaan <i>gadget</i>)	SS	S	J	TP
8	Saya langsung menerima berita/informasi yang ada pada <i>gadget</i> (Favorable)				
9	Saya menindaklanjuti informasi yang saya dapatkan dari bermain <i>gadget</i> (Favorable)				
10	Saya kesulitan dalam memahami informasi yang saya dapatkan dari bermain <i>gadget</i> (Unfavorable)				
11	Saya meniru hal-hal yang positif dari informasi yang saya dapat dari bermain <i>gadget</i> (Favorable)				
12	Saya tidak berminat mengikuti trend-trend yang ada pada <i>gadget</i> (Unfavorable)				
13	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari <i>gadget</i> (Favorable)				
14	Saya terganggu dengan informasi negatif yang ada di <i>gadget</i> (Favorable)				
15	Saya mudah marah apabila <i>game</i> yang saya mainkan pada <i>gadget</i> mengalami kekalahan (Unfavorable)				
16	<i>Gadget</i> memberikan manfaat dalam				

	proses belajar serta informasi yang saya butuhkan (Favorable)				
17	Saya lebih suka bermain <i>game</i> dibanding melakukan hal positif lain seperti membaca al-quran dan mengaji (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Durasi penggunaan <i>gadget</i>)	SS	S	J	TP
18	Saya hanya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari untuk bermain <i>game</i> yang ada di <i>gadget</i> (Favorable)				
No	Pernyataan (Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>)	SS	S	J	TP
19	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 3 kali dalam sehari (Favorable)				
20	saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 5 kali dalam sehari (Unfavorable)				

Lampiran 11. Kisi-Kisi Instrumen Akhlak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Soal		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
Akhlak	Akhlak terhadap Allah atau Pencipta (Kholik)	Beriman kepada-Nya	1	2	2
		Taat akan perintah dan larangan-Nya	3	4	2
		<i>Husnudzon</i> kepada-Nya	5,6	7	3
		Berdoa kepada-Nya	8	9	2
	Akhlak terhadap sesama manusia	Akhlak kepada Nabi Muhammad SAW	10	11	2
		Akhlak kepada orangtua /guru	12	13	2
		Akhlak kepada saudara	14	15	2
		Akhlak kepada teman	-	16	1
		Akhlak kepada tetangga	17	-	1
	Akhlak terhadap lingkungan hidup	Menjaga kebersihan lingkungan	-	18	1
		Merawat tumbuhan di lingkungan sekitar	19	-	1
		Saling berbagi makanan kepada hewan	-	20	1
	JUMLAH			10	10

Lampiran 12. Angket Penelitian Tingkat Akhlak Siswa

Angket Akhlak

G. Identitas

Nama :

No :

Kelas :

H. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah bismillah sebelum mengisi angket ini.
2. Sebelum Anda menjawab pertanyaan di bawah ini, terlebih dahulu tulislah identitas diri Anda dengan benar.
3. Pilihlah pada salah satu jawaban.
4. Isilah sesuai dengan kondisi Anda dan jawaban Anda akan dirahasiakan
5. Setelah Anda mengisi jawaban, mohon angket segera dikumpulkan.

No	Pernyataan (Akhlak terhadap Allah atau Pencipta (Kholik)	SS	S	J	TP
1	Saya percaya bahwa Allah SWT itu ada, dan saya mengimani Allah dan percaya bahwa hanya Dia satu-satunya yang menciptakan alam semesta, mengatur dan menguasai semua yang ada di muka bumi (Favorable)				
2	Saya tidak percaya bahwa Allah SWT dapat melihat kita di manapun kita berada (Unfavorable)				
3	Saya melaksanakan perintah dan menjauhi larangan dari Allah SWT (Favorable)				
4	Saya melakukan suatu ibadah karena				

	ada orang yang melihat saya (Unfavorable)				
5	Saya langsung mengingat Allah ketika mengalami hal yang kurang saya senangi maupun hal yang membuat saya bahagia (Favorable)				
6	Saya tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan, karena yakin bahwa Allah akan mendatangkan keberhasilan (Favorable)				
7	Saya selalu menyalahkan Allah atas kegagalan yang saya alami (Unfavorable)				
8	Saya selalu berdoa kepada Allah SWT atas keinginan yang saya kehendaki (Favorable)				
9	Ketika saya berdoa kepada Allah, saya kurang yakin bahwa doanya akan terwujud (Unfavorable)				

No	Pernyataan (Akhlak terhadap sesama manusia)	SS	S	J	TP
10	Saya melaksanakan sunnah-sunnah yang diajarkan Nabi Muhammad SAW (Favorable)				
11	Sulit bagi saya mengamalkan ajaran-ajaran Nabi Muhammad SAW (Unfavorable)				
12	Saya melaksanakan perintah dari orang tua, supaya tidak sering mengoperasikan <i>gadget</i> (Favorable)				

13	Ketika saya bermain <i>gadget</i> , saya tidak mau diperintah apapun dari orangtua/guru (Unfavorable)				
14	Ketika saudara saya meminta bantuan, dengan senang hati saya memberikan bantuan kepada mereka (Favorable)				
15	Saya tidak suka berkumpul dengan saudara-saudara saya, saya lebih suka menyendiri bersama <i>gadget</i> saya (Unfavorable)				
16	Ketika Saya sedang asik bermain <i>gadget</i> dan Teman saya meminta tolong, maka saya menolaknya (Unfavorable)				
17	Saya menolong tetangga semampu saya dengan ikhlas (Favorable)				

No	Pernyataan (Akhlak terhadap lingkungan hidup)	SS	S	J	TP
18	Saya membuang bungkus permen di sembarang tempat, karena menurut saya bungkus permen kecil dan tidak masalah (Unfavorable)				
19	Ketika saya sedang jalan-jalan tangan saya tidak nakal untuk memetik daun atau bunga pada tanaman (Favorable)				
20	Saya membiarkan hewan-hewan terlantar di sekitar rumah saya (Unfavorable)				

Lampiran 13. Skor Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*

Skor Angket Intensitas Penggunaan Gadget

No	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	Total	
1	Aditya Ainurahman	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	1	2	1	3	4	3	4	55	
2	Alya Felysa Putri	2	2	3	2	3	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	46
3	Aprilliana Zaliani	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	48	
4	Azarin Agustina Khairunnisa	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	55	
5	Brian Elfreda Pratama	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	1	2	2	3	3	4	3	57	
6	Dimas Alvaro Ibam Pratama	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	51	
7	Dwika Ardi Setyawan	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	57	
8	Farda Kharishotun Nabila	4	3	4	2	2	2	3	3	3	4	2	4	3	2	2	2	3	4	4	3	59	
9	Irwan Ardian Maulana	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	44	
10	Maura Umi Nadhifah	3	3	2	2	1	1	2	2	3	4	4	4	4	1	4	1	4	1	2	1	49	
11	Muhammad Alfatih Zaki	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	
12	Muhammad Vicky	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	1	3	3	1	2	4	3	4	3	4	62	
13	Putri Regina Prayoga	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	4	4	3	66	
14	Rafael Putra Octora	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	49	
15	Rifqi Aditya Pratama	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	55	
16	Rokhmad Nur Ikhsan	4	4	4	4	1	4	3	3	4	4	1	4	2	1	2	2	4	4	4	4	63	
17	Sakinata Azzahra	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	4	72	
18	Satiyo Prasajo	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	1	2	2	2	4	3	3	62	
19	Syahdan Alfaris	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	3	4	2	2	3	45	
20	Tribuana Mutiara Aji	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	40	
21	Ufaira Nur Afifa	4	2	4	4	3	3	2	3	4	4	1	3	3	2	2	2	3	4	4	3	60	
22	Abimanyu Adam Saputra	3	3	3	4	1	4	2	2	4	4	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	

23	Aeril Yn Zahra Ariqa	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	1	2	2	3	4	3	2	47
24	Annisa Khoirus Syfa	4	3	1	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	1	1	3	1	3	2	3	47
25	Daffa Al Faris	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	3	50
26	Fazlul Haq Arinurrafic	3	4	3	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	2	2	3	4	3	4	3	63
27	Fenti Nur Aini	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	65
28	Frizi Abizar Abraham	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	2	1	3	2	3	4	4	3	64
29	Hafis Ainur Arfa	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	1	2	3	4	4	4	3	64
30	Henrycho Ibastian Utama	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	38
31	Khairul Anam	4	3	4	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	1	2	3	4	3	4	3	63
32	Leika Sintiasari	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	49
33	Lingga Mahardika Naufal A.	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	1	1	4	3	4	3	4	67
34	Muhammad Ardiansyah	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	4	3	4	57
35	Naura Balqis Shafira	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	4	4	3	64
36	Qurrota Ayunin	4	3	4	4	1	4	3	3	4	3	1	4	3	2	2	4	2	4	3	3	61
37	Septia Naura Putri Hardianatasya	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	44
38	Widya Novita Sari	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	2	1	1	2	3	4	3	3	51
39	Yusuf Tahta Alfahrizki	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	71
40	Zulfiatul Fauziyyah	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	1	4	4	2	3	4	4	4	4	4	71
41	Anis Datun Nisa	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	1	4	2	2	2	2	4	4	4	4	64
42	Choky Valentino	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	1	4	3	1	2	3	3	4	4	3	63
43	Citra Kurniatul Syafira	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	3	2	2	3	4	4	4	4	70
44	Dwi Ariyanti	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	4	2	2	4	4	4	4	4	71
45	Dwi Miftakhul Jannah	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	1	4	2	2	2	3	4	4	4	3	65
46	Irza Anisafitri	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	3	2	2	2	4	4	4	3	68
47	Jesicha Safaniya	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	4	4	3	64

48	Laela Farikatul Arofah	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	3	2	3	3	4	4	4	4	70
49	Lutfi Mutia Ayuningsih	4	4	2	3	4	4	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	58
50	M. Ardyansa Lukmanul Hakim	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	3	2	2	2	4	4	4	3	66
51	Malika Nova Azzahra	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	3	2	2	2	3	4	4	4	66
52	Muhamad Azmie Umar	4	4	2	4	3	1	3	3	4	3	1	3	2	2	2	2	1	4	4	3	55
53	Muhammad Dafa Febriyanto	4	2	4	3	4	4	3	3	4	2	1	2	2	1	1	2	1	4	4	1	52
54	Nabila Alfina Zahra	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	1	67
55	Nadya Zulfa Azalia	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	1	3	3	4	4	4	3	67
56	Nadya Zulfa Azalia	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	2	4	2	2	2	3	3	4	3	3	61
57	Nanang Afid Ardiansyah	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	4	65
58	Panji Mustofa Akhmad	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	3	2	2	2	3	3	4	4	3	65
59	Prabu Azril Ilham	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	51
60	Restu Ikhwan Baihaqi	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	1	2	2	3	4	3	3	60
61	Risalul Gilang Hamzah	2	2	4	2	3	4	3	3	4	1	1	4	1	1	1	1	1	4	2	1	45
62	Sylla Aliffia	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	2	1	3	2	3	2	47
63	Wildan Syafiqul Huda	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	1	3	3	1	1	2	3	3	3	3	50

Lampiran 14. Skor Angket Akhlak

Skor Angket Akhlak

No	Nama	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Total
1	Aditya Ainurahman	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	71
2	Alya Felysa Putri	2	3	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	3	3	4	3	1	4	3	1	52
3	Aprilliana Zaliani	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	4	4	4	56
4	Azarin Agustina Khairunnisa	3	4	2	2	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	67
5	Brian Elfreda Pratama	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	66
6	Dimas Alvaro Ibam Pratama	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	66
7	Dwika Ardi Setyawan	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	2	4	4	4	4	60
8	Farda Kharishotun Nabila	3	4	2	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	61
9	Irwan Ardian Maulana	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	4	57
10	Maura Umi Nadhifah	4	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	55
11	Muhammad Alfatih Zaki	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	4	54
12	Muhammad Vicky	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	57
13	Putri Regina Prayoga	4	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	56
14	Rafael Putra Octora	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	56
15	Rifqi Aditya Pratama	3	4	2	2	1	2	2	3	3	1	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	56
16	Rokhmad Nur Ikhsan	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	57
17	Sakinata Azzahra	4	4	2	3	2	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	63
18	Satiyo Prasajo	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	56
19	Syahdan Alfaris	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	58
20	Tribuana Mutiara Aji	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	55
21	Ufaira Nur Afifa	4	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	58
22	Abimanyu Adam Saputra	4	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	54
23	Aeril Yn Zahra Ariqa	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	53
24	Annisa Khoirus Syfa	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	4	53

25	Daffa Al Faris	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	55
26	Fazlul Haq Arinurrafic	3	4	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	58
27	Fenti Nur Aini	4	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	57
28	Frizi Abizar Abraham	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	4	3	55
29	Hafis Ainur Arfa	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	3	4	3	3	4	3	4	46
30	Henrycho Ibastian Utama	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	58
31	Khairul Anam	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	61
32	Leika Sintiasari	3	4	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	57
33	Lingga Mahardika Naufal A.	4	4	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	3	3	4	3	3	4	1	4	48
34	Muhammad Ardiansyah	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	4	3	3	53
35	Naura Balqis Shafira	3	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	53
36	Qurrota Ayunin	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	1	4	3	3	52
37	Septia Naura Putri Hardianatasya	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	50
38	Widya Novita Sari	2	3	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	3	3	4	3	3	4	1	3	44
39	Yusuf Tahta Alfahrizki	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	3	4	3	4	4	3	4	51
40	Zulfiatul Fauziyyah	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	51
41	Anis Datun Nisa	3	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	3	4	3	1	4	4	3	44
42	Choky Valentino	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	49
43	Citra Kurniatul Syafira	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	3	4	47
44	Dwi Ariyanti	4	4	2	2	1	1	1	4	1	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	52
45	Dwi Miftakhul Jannah	2	4	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	3	1	4	3	3	49
46	Irza Anisafitri	3	3	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	3	3	4	3	4	4	3	4	50
47	Jesicha Safaniya	2	3	2	2	2	1	1	3	1	1	2	2	3	3	4	3	4	4	3	3	49
48	Laela Farikatul Arofah	3	3	2	2	4	2	2	3	1	1	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	53
49	Lutfi Mutia Ayuningsih	2	3	2	2	1	3	4	2	2	1	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	52
50	M. Ardyansa Lukmanul Hakim	4	4	2	2	1	1	1	2	3	1	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	53
51	Malika Nova Azzahra	2	4	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	3	4	3	3	4	3	4	48

52	Muhamad Azmie Umar	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	48
53	Muhammad Dafa Febriyanto	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	4	3	4	37
54	Nabila Alfina Zahra	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	49
55	Nadya Zulfa Azalia	4	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	53
56	Nadya Zulfa Azalia	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	48
57	Nanang Afid Ardiansyah	3	4	1	2	4	2	4	4	1	1	2	2	1	3	3	3	1	4	3	3	51
58	Panji Mustofa Akhmad	3	4	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	3	3	3	3	4	4	3	3	50
59	Prabu Azril Ilham	3	3	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	3	3	3	1	1	3	4	44
60	Restu Ikhwan Baihaqi	2	4	1	2	3	2	1	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	49
61	Risalul Gilang Hamzah	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	43
62	Sylla Aliffia	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	53
63	Wildan Syafiqul Huda	2	4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	4	3	4	1	3	4	4	3	4	50

Lampiran 15. Hasil Uji SPSS 25.0

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.96805377
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.049
	Negative	-.061
Test Statistic		.061
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Akhlaq Siswa	Between	(Combined)	3995.738	21	190.273	1.559	.110
* Intensitas	Groups	Linearity	1125.160	1	1125.160	9.219	.004
Penggunaan		Deviation	2870.577	20	143.529	1.176	.321
Gadget		from Linearity					

Within Groups	5004.008	41	122.049		
Total	8999.746	62			

Uji Regresi Linier

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	95.039	12.793		7.429	.000
	Intensitas Penggunaan Gadget	-0.702	.238	-.354	-2.952	.004

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Uji Signifikansi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1125.160	1	1125.160	8.716	.004^b
	Residual	7874.586	61	129.092		
	Total	8999.746	62			

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

b. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gadget

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.354 ^a	.125	.111	11.362

a. Predictors: (Constant), Intensitas Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Lampiran 16. Dokumentasi



Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Kholifatul Aida Rafida
Tempat & Tanggal Lahir : Kendal, 6 Agustus 1999
Alamat Rumah : Desa Banyuurip RT. 03/ RW. 01
, Kec. Ngampel, Kab.Kendal,
Jawa Tengah.
No. Telp. : 081225097372
E-mail : cimolrafida@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- Pendidikan Formal
 - TK Mardi Putra
 - SD Negeri 2 Banyuurip
 - SMP Negeri 3 Pegandon
 - SMA Negeri 1 Pegandon
- Pendidikan Non Formal
 - TPQ NU 04 IPNU-IPPNU Pucangrejo, Kec. Pegandon
 - MDA NU 04 Nasyatu Ulumirron Pucangrejo Kec. Pegandon.

Semarang, 30 Juni 2023



Kholifatul Aida Rafida
1703016107

Lampiran 18. Surat Bukti Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUURIP
Jl. KH. ABDUL WAHAB KM. 03 Banyuurip Ngampel Kendal

SURAT KETERANGAN

No : 422.1/ 42 / 50/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suprapti, S.Pd, M.Pd
NIP : 19700926 200501 2 602
Pangkat / Gol Ruang : Penata Tk I / III d
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Kholifatul Aida Rafida
NIM : 1703016107
Fakultas : FITK
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri 2 Banyuurip dalam rangka penyusunan skripsi
Dengan Judul " Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa " pada tanggal
15 Mei 2023 sampai dengan 22 Mei 2023

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan
seperlunya .

Banyuurip , 26 Juni 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



Lampiran 19. Surat Permohonan Riset dari Kampus



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615367
www.walisongo.ac.id

Nomor: 2274/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2023

Semarang, 11 Mei 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Kholifatul Aida Rafida

NIM : 1703016107

Yth.

Kepala Sekolah Dasar Negeri 2
Banyuurip, Kec. Ngampel, Kab. Kendal
di Kendal

Assalamualaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Kholifatul Aida Rafida

NIM : 1703016107

Alamat : Desa Banyuurip Rt.03/ Rw. 01, Kec. Ngampel, Kab. Kendal

Judul skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa di SD Negeri 2 Banyuurip

Pembimbing :

1. Dr. Agus Sutiyono, M.Ag., M.Pd.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 7 hari mulai tanggal 15 Mei 2023 sampai dengan tanggal 22 Mei 2023.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Kepala Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)