

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN AKHLAK
SISWA MI MA'ARIF NU KEDUNGRANDU
KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

**BANATUL KHOMSAH
NIM. 1917405121**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :
Nama : Banatul Khomsah
NIM : 1917405121
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh

Purwokerto, 14 Juni 2023

Saya yang menyatakan



Banatul Khomsah

NIM.1917405121

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN AKHLAK SISWA
MI MA'ARIF NU KEDUNGRANDU KABUPATEN BANYUMAS**

yang disusun oleh Banatul Khomsah (NIM.1917405121) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada hari: Senin 10 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 20 Juli 2023

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang,

Penguji II/ Sekretaris Sidang,


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I


Dr. Maria Ulpah, M.Si.

NIP: 19711021 200604 1 002

NIP: 19801115 200801 2 010

Penguji Utama


Dr. Abu Dharin, M.Pd.

NIP: 19741202201101 1 001

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. Al Muhdi, M.S.I
NIP: 195702252008021007

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Banatul Khomsah
Lampiran : 3 Eksemplar
Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

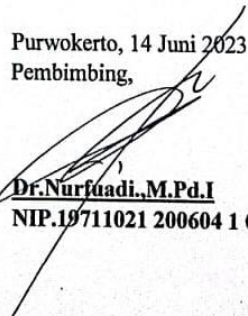
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat inisaya sampaikan bahwa

Nama : Banatul Khomsah
NIM : 1917405121
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di munaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 14 Juni 2023
Pembimbing,


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP.19711021 200604 1 002

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN AKHLAK SISWA
MI MA'ARIF NU KEDUNGRANDU
KABUPATEN BANYUMAS**

BANATUL KHOMSAH
NIM.1917405121

Abstrak: Perkembangan teknologi dan pengetahuan seiring waktu berkembang semakin pesat, perubahan yang dirasakan hampir disetiap sektor kehidupan masyarakat terutama di bidang pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional. Yaitu penelitian untuk mengukur, mengetahui hubungan korelasional atau hubungan kausal antar variabel. Metode ini digunakan untuk menggambarkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa di MI Ma'arif Nu Kedungrandu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi yaitu kelas IV dan V MI Ma'arif NU Kedungrandu berjumlah 37 siswa dan sampelnya menggunakan teknik pengambilan sampel *sampel total* yaitu teknik pengambilan sampel dengan menjadikan populasi sebagai sampel, maka jumlah sampel yang digunakan adalah 37 siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional artinya H_a ditolak dan H_0 diterima. 2) terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dalam penelitian ini mampu menjawab rumusan masalah yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas.

Kata Kunci: Penggunaan *gadget*, Perkembangan Emosional, Akhlak

**EFFECTS OF USE GADGET
ON THE EMOTIONAL DEVELOPMENT OF STUDENTS
MI MA'ARIF NU KEDUNGRANDU
BANYUMAS DISTRICT**

BANATUL KHOMSAH
NIM.1917405121

Abstract: *The development of technology and knowledge over time is growing more rapidly, changes are being felt in almost every sector of people's lives, especially in the field of education. The purpose of this study was to determine the effect of usegadget on the emotional and moral development of Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu students. This type of research uses correlational quantitative research. Namely research to measure, knowing the correlational relationship or causal relationship between variables. This method is used to describe the effect of usegadget on the emotional and moral development of students at MI Ma'arif Nu Kedungrandu. The population in this study were all high grade students, namely grades IV and V MI Ma'arif NU Kedungrandu totaling 37 students and the sample used a sampling techniquetotal sample namely the sampling technique by making the population as a sample, then the number of samples used was 37 students. The results of this study are: 1) There is no effect of usegadget on emotional development means that H_a is rejected and H_0 is accepted. 2) there is an effect of usegadget on student morals means that H_a is accepted and H_0 is rejected. So in this study able to answer the formulation of the problem that there is no effect of usegadget to emotional development and there is an influence of usegadget on the morals of MI Ma'arif NU Kedungrandu students, Banyumas Regency.*

Keywords: Usage gadget, Emotional Development, Morals

MOTTO

سُوءُ الْخُلُقِ يُعْدِي

“Kerusakan akhlak itu akan menular”¹



¹Mumtaz Hanif, “Su’ul Khuluqi Yu’di Arti Dan Penjelasannya,” *Www.Pontren.Com*, last modified 2021, accessed May 18, 2023, <https://pontren.com/2021/05/30/suul-khuluqi-yudi/>.

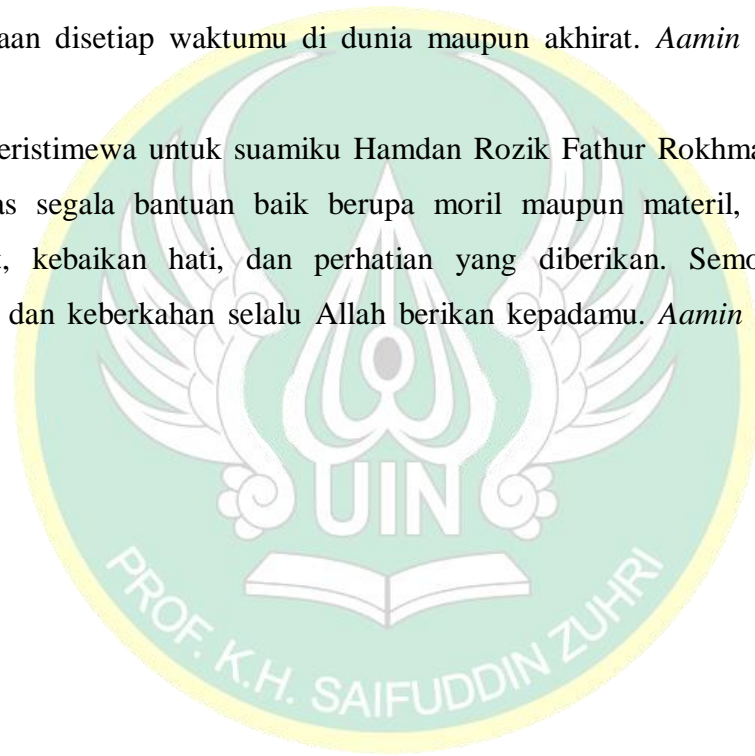
PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin

Kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan dan kekuatan kepada sayahingga skripsi ini mampu terselesaikan dengan baik.

Dalam keridhoan Allah SWT skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta Bapak Sunardi dan Ibu Saminem. Terima kasih telah memberikanku kebahagiaan, dukungan, semangat, perhatian dan kesempatan berharga kepadaku. Terima kasih sudah menjadi orang tua hebat dan terbaik untukku. Semoga Allah senantiasa memberikan keberkahan, kebahagiaan disetiap waktumu di dunia maupun akhirat. *Aamin Ya Rabbal 'Alamiin.*

Teristimewa untuk suamiku Hamdan Rozik Fathur Rokhman. Terima kasih atas segala bantuan baik berupa moril maupun materil, dukungan, semangat, kebaikan hati, dan perhatian yang diberikan. Semoga segala kebaikan dan keberkahan selalu Allah berikan kepadamu. *Aamin Ya Rabbal 'Alamiin.*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti, shalawat dan salam tetap tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita sebagai umatnya menuju zaman yang luas akan ilmu pengetahuan.

Setelah melalui berbagai proses panjang, akhirnya skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas”. Selanjutnya dengan penuh kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis. Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. K.H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I., M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ellen Prima, M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

8. Dr. H. Siswadi, M.Ag., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
9. Prof. Dr. K.H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Penasehat Akademik kelas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah C angkatan 2019 Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya serta dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun skripsi.
11. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
12. S. Baqir, S.Ag., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu yang telah memberikan izin penelitian di Madrasah tersebut.
13. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Guru Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu yang selalu memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti.
14. Keluarga Besar PGMI-C angkatan 2019, terimakasih atas segala bentuk kenangan indah, kebahagiaan, kebersamaan, kekeluargaan, dan motivasinya.
15. Orang tuaku tercinta Bapak Sunardi dan Ibu Saminem, yang telah memberikan segala bentuk do'a, dukungan, perhatian dan motivasinya.
16. Suamiku Hamdan Rozik Fathur Rokhman, yang telah mendukung sepenuh hati, mendo'akan dengan ketulusan, memberikan semangat dan perhatian tiada henti.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat peneliti berikan dan dengan segala kerendahan hati mengucapkan permohonan maaf yang setulus-tulusnya atas segala kesalahan selama ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan kebaikan serta keselamatan baik didunia maupun diakhirat kelak. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.*

Purwokerto, 12 Juni 2023
Saya yang menyatakan



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR BAGAN | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Definisi Operasional | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 11 |
| D. Tujuan Dan Manfaat | 11 |
| E. Sistematika Pembahasan..... | 12 |
| BAB II PENGGUNAAN <i>GADGET</i>, PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN AKHLAK SISWA | 15 |
| A. Penggunaan <i>Gadget</i> | 15 |
| B. Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa..... | 20 |
| C. Penelitian Relevan | 39 |
| D. Kerangka Berpikir | 45 |
| E. Hipotesis | 46 |

| | |
|--|-----------|
| BAB III METODE PENELITIAN | 47 |
| A. Jenis Penelitian | 47 |
| B. Lokasi Penelitian | 47 |
| C. Waktu Penelitian..... | 47 |
| D. Subjek dan Objek Penelitian | 48 |
| E. Populasi Dan Sampel Penelitian..... | 48 |
| F. Variabel Dan Indikator Penelitian..... | 49 |
| G. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data | 50 |
| H. Analisis Data Penelitian. | 54 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 56 |
| A. Gambaran Umum MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas | 56 |
| B. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian..... | 57 |
| C. Analisis Deskriptif Data Penelitian..... | 65 |
| D. Hasil Analisis Data Penelitian | 71 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian..... | 79 |
| BAB V PENUTUP..... | 84 |
| A. Kesimpulan..... | 84 |
| B. Saran-Saran | 85 |
| C. Penutup..... | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 87 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu | 43 |
| Tabel 2 Variabel dan Indikator | 50 |
| Tabel 3 Uji Validitas Penggunaan Gadget..... | 58 |
| Tabel 4 Uji Validitas Perkembangan Emosional dan Akhlak | 59 |
| Tabel 5 Tabulasi Data Penggunaan Gadget..... | 61 |
| Table 6 Tingkat Reliabilitas..... | 61 |
| Tabel 7 Tabulasi Angket Perkembangan Emosional | 63 |
| Tabel 8 Tingkat Reliabilitas..... | 63 |
| Tabel 9 Skor Angket Penggunaan <i>gadget</i> | 65 |
| Tabel 10 Frekuensi Data Penggunaan <i>Gadget</i> | 66 |
| Tabel 11 Persentase Angket Penggunaan Gadget..... | 67 |
| Tabel 12 Skor Angket Perkembangan Emosi | 67 |
| Tabel 13 Frekuensi Perkembangan Emosional..... | 68 |
| Tabel 14 Persentase Perkembangan Emosi | 69 |
| Tabel 15 Skor Angket Akhlak | 69 |
| Tabel 16 Frekuensi Angket Akhlak | 70 |
| Tabel 17 Persentase Data Angket Akhlak | 71 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---------------------------------|----|
| Bagan 1 Kerangka Berpikir | 45 |
|---------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul Penelitian
- Lampiran 3 Blangko Bimbingan Proposal dan Skripsi
- Lampiran 4 Surat Rekomendasi Seminar Proposal
- Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Lulus Seminar
- Lampiran 6 Surat Keterangan telah Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 7 Surat Penelitian Pendahuluan
- Lampiran 8 Surat Riset Uji Coba Angket
- Lampiran 9 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 10 Lembar Validitas Angket UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Penggunaan *Gadget*
- Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Perkembangan Emosional dan Akhlak
- Lampiran 13 Kisi-Kisi dan Lembar Kuisisioner Sebelum Uji Validitas
- Lampiran 14 Kisi-Kisi dan Lembar Kuisisioner Sesudah Uji Validitas
- Lampiran 15 Lembar Tabulasi Data
- Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 17 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 18 Dokumentasi
- Lampiran 19 Sertifikat PKL
- Lampiran 10 Sertifikat KKN
- Lampiran 21 Sertifikat PBAK
- Lampiran 22 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 23 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 24 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 25 Sertifikat Aplikom
- Lampiran 26 Cek Plagiarisme

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki abad 21 adalah era perkembangan IPTEK yang sangat pesat, perkembangan ini ditandai dengan munculnya berbagai macam teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, yaitu teknologi informasi. Salah satu produk dari teknologi informasi adalah perangkat komputer beserta turunannya yaitu laptop dan *gadget*, munculnya teknologi tersebut menjadi peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan, melalui teknologi tersebut manusia disuguhkan oleh kemudahan dalam mengakses informasi.²

Perkembangan IPTEK ini selain memudahkan kehidupan manusia juga menuntut pendidikan untuk turut berkembang menjadi lebih baik, hal ini selaras dengan konsep Pendidikan Nasional yaitu pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai keagamaan, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.³ maka idealnya pendidikan harus seimbang dengan perkembangan zaman, termasuk pada penggunaan teknologi didalam proses pendidikan.

Pendidikan merupakan bagian dari proses pengembangan potensi anak, pendidikan di definisikan dalam UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 sebagai “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

²Ai Farida et al., “Optimasi Gadget Dan Implikasi Terhadap Pola Asuh Anak,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 10 (2021): 1–208.

³Suherman, “Penguatan Pendidikan Nasional Guna Menjaga Kemajemukan Bangsa Indonesia Dalam Rangka Keutuhan NKRI,” in *Google Books*, ed. Hadion Wijoyo, (Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 142.

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”⁴. Dalam definisi tersebut pendidikan menjadi cara peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya baik secara kognitif, afektif, psikomotor, spiritual maupun akhlak.

Seperti pada uraian diatas pendidikan menjadi sektor penting dalam upaya membentuk generasi emas dimasa mendatang, maka pendidikan nasional memiliki tujuan yang hendak dicapai, mengutip dari kemendikbudristek tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk masyarakat yang religius, menjunjung kebhinekaan, demokratis dan bermartabat, memajukan peradaban, serta mensejahterakan umat manusia lahir dan batin⁵

Pada tahun 2020 lalu Indonesia dihadapkan pada wabah penyakit yang disebabkan oleh virus covid-19 yang secara berkelanjutan menyebar di indonesia pada maret 2020 lalu, sehingga sebagai upaya pencegahan pemerintah mengalihkan proses pendidikan dengan pendidikan jarak jauh. “Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajaranya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain”. Media yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh antara lain *google classroom, WhatsApps, google meet* dan *zoom*.⁶

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh memberikan banyak problematika diantaranya kesulitan akses internet, pembelajaran yang monoton, tidak memiliki media belajar (*handphone* dan atau *laptop*), krisis biaya pembelian kuota, beban tugas yang di terima siswa, dan ketidakleluasaan kontrol guru terhadap siswa, rendahnya literasi digital

⁴UU No 20 Tahun 2003, “Undang Undang RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (2003).

⁵Kemendikbudristek, “Dasar, Fungsi, Dan Tujuan Pendidikan Nasional,” *Sisdiknas.Kemendikbud.Go.Id*, last modified 2022, <https://sisdiknas.kemdikbud.go.id/dasar-fungsi-dan-tujuan-pendidikan-nasional/>.

⁶Alfath Iqbal Chairulhaq et al., “Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget,” *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 63–74, <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/download/2023/619>.

pada siswa hingga memunculkan berbagai resiko online, salah satunya kecanduan *gadget* sebagai akibat dari penggunaan media *gadget* secara terus menerus⁷. munculnya fenomena kecanduan *gadget* ditandai dengan anak sulit diajak berkomunikasi, penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama dan terus-menerus, tidak ingin lepas dari *gadget*⁸. Kecanduan *gadget* juga memberikan dampak bagi anak, anak menjadi sulit dalam berinteraksi sosial serta cenderung menyendiri dan melupakan aktifitas-aktifitas lainnya, hal tersebut terjadi akibat kurangnya kontrol diri yang baik.⁹

Data pengguna *gadget* pada tahun 2022 meningkat selaras dengan peningkatan pengguna internet di Indonesia, berdasarkan data yang di rilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021-2022 penetrasi internet mencapai 77,02%, pada rentang usia remaja yaitu kelompok usia 13-18 tahun sebanyak 99,16%, selanjutnya pada rentang usia 19-34 tahun sebanyak 98,64%, disusul pada kelompok usia 35-54 tahun sebanyak 87,30%, kemudian pada kelompok usia 5-12 tahun sebanyak 62,43% dan pengguna paling sedikit pada kelompok usia lanjut 55 tahun ke atas sebanyak 51,73%¹⁰.

Berdasarkan pada angka tersebut anak-anak berkembang lebih cepat memahami media digital, dalam survey Siemens Mobile Lifestyle menyebutkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian hidup manusia sehari-hari. Data Global Wax menyebutkan kecanduan *gadget* mempengaruhi perkembangan otak anak disebabkan karena hormon dopamin yang

⁷Sigit Purnama et al., "Does Digital Literacy Influence Students' Online Risk? Evidence from Covid-19," *Heliyon* 7, no. 6 (2021): 1–6, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>.

⁸Putu Janiasih et al., "Dampak Pemberian Gadget Pada Anak Balita Di Desa Patemon Kecamatan Seririt," *Jurnal kesehatan Medika Udayana* 5, no. 3 (2020): 248–253.

⁹Chairulhaq et al., "Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget." *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*. Vol 5 (2021): hlm 66-74.

¹⁰Nabila Sya'bania Rachmawati, "Jumlah Pengguna Internet Di Kalangan Anak-Anak Semakin Melonjak! Mahasiswa Undip Berikan Psikoedukasi Kepada Para Orangtua Mengenai 'Parenting Di Era Digital,'" *Kkn.Undip.Ac.Id*, last modified 2022, accessed July 30, 2022, <http://kkn.undip.ac.id/?p=305497>.

berlebihan hal tersebut mengganggu kematangan fungsi *prefrontal korteks*¹¹.

Fenomena yang terjadi dilapangan seringkali orang tua memberikan akses penuh kepada anak dalam menggunakan *gadget*, dengan alasan agar anak tidak rewel dan mengamuk. Akan tetapi hal tersebut tidak sepenuhnya tindakan yang benar, karena ketika anak terbiasa rewel atau mengamuk agar diberi *gadget*, selanjutnya cara tersebut akan dimanfaatkan anak untuk mendapatkan apa yang diinginkan, padahal anak juga perlu belajar mengontrol emosinya. Sehingga hal tersebut harus menjadi perhatian serta tanggung jawab orang tua dengan selalu memberikan pengawasan dan batasan kepada anak.

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berdampak pada emosi anak, yaitu anak menjadi mudah tantrum yaitu kondisi anak meluapkan emosinya secara meledak-ledak karena belum dapat menggunakan kata-kata untuk menggambarkan rasa frustasinya. Seperti dikatakan oleh Masfukhatur Rokhmah, Psikolog Klinis *Metamorfosis Self Developmet Center* bahwa *gadget* dapat menjadi salah satu alasan anak tantrum, maka memastikan penggunaan *gadget* pada anak akan jauh lebih bijak¹². Maka sebagai orang tua perlu mengenali tanda-tanda anak mengalami kecanduan *gadget*, antara lain anak tidak ingin lepas dari *gadget*, kehilangan minat dengan aktivitas lain, dan lebih senang bermain *gadget* dari pada dengan temanya.

Selain memberikan dampak pada psikologis anak, kecanduan *gadget* juga memberikan dampak pada kesehatan anak diantaranya masalah pada jam tidur, gangguan mata seperti mata lelah, mata kering dan gangguan penglihatan, obesitas, serta gangguan mental diantaranya

¹¹Abidah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2023): 1349–1358.

¹²Nanda Saputri, "Psikolog: Gadget Bisa Bikin Anak Tantrum, Ini Alasannya," *Kumparan.Com*, last modified 2018, accessed December 3, 2018, <https://kumparan.com/kumparanmom/psikolog-gadget-bisa-bikin-anak-tantrum-ini-alasannya-1543815817356330401/full>.

kecemasan, depresi, dan *psikosikis*¹³. Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* berlebihan pada anak, perlu peran dari orang tua yaitu mendampingi anak, membuat kesepakatan waktu untuk akses *gadget*, membuat kesepakatan fitur-fitur yang boleh di buka dan tidak boleh, modeling yang baik dari orang tua kepada anak, dan mengajak anak untuk belajar bersama orang tua¹⁴.

Pengaruh yang dapat ditimbulkan dari pemakaian *gadget* secara berlebihan khususnya pada perkembangan anak adalah berkurangnya waktu untuk bersosialisasi sehingga anak menjadi suka menyendiri dan berubah menjadi pribadi yang tertutup, *gadget* juga mempengaruhi perilaku anak seperti dikemukakan oleh Ratih Ibrahim dalam Subarkah (2019) bahwa kemajuan teknologi berpotensi membuat anak merasa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya dan menganggap apa yang diperolehnya dari internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final¹⁵

Penggunaan *gadget* secara bijak dapat memberikan dampak positif bagi anak, untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* orang tua perlu memberikan batasan atau durasi anak diperbolehkan mengakses *gadget* *American Academy of Pediatric* mengungkapkan anak dalam rentang usia 3-5 tahun durasi yang diperbolehkan tidak lebih dari 1 jam, sedangkan anak pada usia 6-18 tahun durasi yang diperbolehkan adalah 2 jam dalam sehari, dan penggunaan *gadget* sebaiknya didampingi oleh orang tua¹⁶. Selain pada pemberian durasi pemakaian pada anak orang tua tetap harus memberikan pengawasan terhadap anak dan

¹³Verury Verona Handayani, "Si Kecil Kecanduan Gadget, Ini Dampaknya Pada Kesehatan," *Www.Halodoc.Com*, last modified 2021, accessed January 13, 2021, <https://www.halodoc.com/artikel/si-kecil-kecanduan-gadget-ini-dampaknya>.

¹⁴Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–372.

¹⁵Subarkah, Milana Abdillah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–139.

¹⁶Inaha Rahma Puspitasari, "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo KabupatenMagetan," *skripsi* 6, no. 1 (2019): 94.

memberikan pengetahuan digital kepada anak seperti hal-hal yang boleh diakses dan tidak boleh diakses.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu yaitu Bapak Imam, pada tanggal 9 Januari 2023 bahwa rata-rata siswa memiliki akses gadget sendiri, namun saat ini pembelajaran sudah menggunakan pembelajaran luring atau offline, sehingga penggunaan *gadget* untuk pembelajaran sudah tidak se-intens pada saat pembelajaran daring. Meski penggunaan *gadget* tidak sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran, pembelajaran secara online masih digunakan terutama untuk pengerjaan soal dan ANBK menggunakan laptop.

Selanjutnya berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada 9 Januari 2023 terdapat beberapa siswa yang berkata kasar untuk melampiaskan emosinya kepada teman sebayanya, selain itu beberapa siswa menunjukkan perilaku yang dicontohnya melalui trend yang ada di *social media* seperti berkata “anjay, kamu nanya?”, dan lain sebagainya”, perilaku lainnya yang ditunjukkan siswa adalah berkata dengan bahasa yang kurang sopan dengan gurunya. melihat fenomena tersebut peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam terkait Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Dan Akhlak Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas.

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas dan mencegah adanya kesalahpahaman dalam menafsirkan judul skripsi maka dibawah ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul di dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget*

Penggunaan menurut KBBI (elektronik) adalah suatu proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian. Dalam hal ini penggunaan merujuk pada pemakaian *gadget*. *Gadget* adalah istilah

asing (Bahasa Inggris) yang berarti sebuah perangkat dengan ukuran kecil yang dilengkapi fitur dengan fungsi khusus.¹⁷ *Gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia¹⁸ dalam KBBI edisi elektronik *gadget* adalah piranti elektronik yang memiliki fungsi spesifik atau khusus. Selain itu gadget memiliki fungsi diantaranya sebagai media komunikasi jarak jauh dan dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana bisnis.¹⁹

Perbedaan *gadget* dengan alat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” yang ditawarkan *gadget*, yaitu adanya kebaruan teknologi yang meningkat dari hari ke hari, peningkatan teknologi baru yang di sajikan *gadget* tidak lain adalah untuk memberikan kemudahan pada setiap aktifitas manusia.²⁰

2. Perkembangan emosional

Perkembangan emosional terdiri dari dua kata yaitu perkembangan dan emosi. Perkembangan diartikan sebagai suatu proses individual yang terjadi secara alamiah menuju tingkat kedewasaan berlangsung secara sistemik, berkesinambungan, progresif baik aspek fisik maupun psikis bersifat tetap atau tidak dapat diulang kembali.²¹ Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan

¹⁷Intan Risma Juliami and Imanuel Sri Mei Wulandari, “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8,” *Jurnal Keperawatan BSI* 10, no. 1 (2022): 30–40.

¹⁸Derry Iswidharmanjaya, “Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget,” in *Google Books*, Volume 1. (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), 139, https://books.google.co.id/books?id=_t_uBQAAQBAJ&dq=pengertian+gadget+menurut+para+ahli&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.

¹⁹Sri Rahmah Haruna et al., *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022).

²⁰Meutia Nanda and Siti Raudhah Sembiring, “Buku Saku Proses Pembelajaran Daring,” in *Modul* (Sumatera Utara, 2020), 1–19.

²¹Y Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Cetakan 1. (Jakarta: Kencana, 2011), https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5KRPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=buku+psikologi+perkembangan&ots=DYDxVtJFYs&sig=Wr4DmwSNaGjhUbPNw5vTO4xbrC4&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20perkembangan&f=false

berkesinambungan dan progresif yang berasal dalam diri anak dimulai dari sejak lahir hingga meninggal.

Sedangkan emosi dalam bahasa Latin disebut dengan *Movere* yang artinya menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut maka emosi dapat dikatakan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi juga dapat merujuk pada perasaan-perasaan spesifik, emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, rasa gembira, cinta, kesedihan, kebahagiaan, dan perasaan jijik. Selain itu emosi dapat juga didefinisikan sebagai keadaan atau proses seseorang dalam merespon suatu kejadian.²² Emosi juga diartikan sebagai perasaan intens yang ditunjukkan oleh seseorang atas suatu peristiwa.²³

Perkembangan emosional anak berkaitan dengan reaksi anak terhadap berbagai perasaan yang dialaminya, perkembangan emosi ini nantinya akan berpengaruh pada sikap dan cara anak mengambil keputusan serta menikmati kehidupannya.²⁴ *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa perkembangan emosi merujuk pada kemampuan anak dalam mengatur serta mengekspresikan emosinya baik emosi positif maupun emosi negatif, sehingga anak dapat menjalin hubungan dengan anak sebayanya maupun orang dewasa.²⁵

Jadi perkembangan emosional berkaitan dengan perkembangan anak dari sisi emosi anak, yang meliputi rasa senang, sedih, malu, muak, jijik, marah, kecewa dan lain sebagainya. Selain itu emosional anak berkaitan dengan pengendalian diri atau kontrol diri dalam

²²Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, Cetakan ke. (Jakarta: Kencana, 2015), https://books.google.co.id/books?id=nT6-DwAAQBAJ&dq=buku+emosi+anak+dan+strategi+pengembangannya&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.

²³Mera Putri Dewi, Neviyarni S, and Irdamurni, "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2020): 1.

²⁴Abdul Basit and Septi Gumindari, "Perkembangan Emosi Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005, <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>.

²⁵Marsanda Claudia Pareswara and Triana Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. Pengaruh Game Online (2021): 1473–1481.

merespon suatu hal berdasarkan perasaannya, sehingga perkembangan emosional anak menjadi tahap tumbuh kembang anak untuk menjadi pribadi yang matang dalam mengelola emosinya.

3. Akhlak

Secara bahasa akhlak berasal dari Bahasa Arab *Khuluq* yang artinya adat kebiasaan, perangai, tabiat, dan *murū'ah*. Maka secara bahasa akhlak didefinisikan sebagai budi pekerti, watak, tabiat. Sedangkan dalam Bahasa Inggris Akhlak disebut dengan *character*.²⁶ Dalam Al-Qur'an ayat yang merujuk pada makna Akhlak sebagai perangai terdapat dalam Q.S Asy-Syu'ara (26):137 dan Q.S Al-Qalam (68):4 sebagai berikut

إِنَّ هَذَا الْأَخْلُقُ الْأَوَّلِينَ (137)

...“(Agama kami) ini tidak lain hanyalah adat kebiasaan orang dahulu (Q.S Asy-Syu'ara 26:137)”

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ (4)

...“Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang luhur (Q.S Al Qalam 68:4)”

Akhlak menurut istilah adalah sifat yang menyatu dalam diri seseorang, dari sifat tersebut munculah berbagai sikap dan tingkah laku, sedangkan konsep Akhlak menurut Al-Ghazali adalah ungkapan yang ada didalam jiwa seseorang, yang darinya timbulah perilaku-perilaku dengan mudah tanpa membutuhkan pemikiran maupun penelitian.²⁷ Jika jiwa seseorang baik maka yang muncul hanya perilaku-perilaku baik tanpa membutuhkan pemikiran terlebih dahulu, sebaliknya jika yang ada dalam jiwa seseorang buruk maka yang timbul adalah perilaku-perilaku yang buruk.

Jadi akhlak adalah sesuatu yang menyatu dalam jiwa, yang diwujudkan melalui perilaku tanpa adanya paksaan. Apabila perilaku

²⁶Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, ed. Dhia Ulmilla (Jakarta: Amzah, 2022).

²⁷Yoke Suryadarma and Ahmad Hifdzil Haq, “Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali,” *At-Ta'dib* 10, no. 2 (2015): 362–381, <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/view/460>.

yang ditunjukkan adalah perilaku dengan tujuan lain bukan semata-mata atas apa yang dimunculkan dengan mudah tidak dapat dikatakan sebagai akhlak.

4. Siswa

Siswa menurut Arifin sebagai manusia didik yang sedang ada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya. Kemudian Menurut Sarwono (2007) siswa adalah individu yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran didunia pendidikan. Merujuk dari beberapa istilah siswa, siswa dapat di maknai sebagai individu yang sedang di dalam taraf pendidikan, siswa dalam beberapa literatur disebut juga sebagai anak didik, Dalam UU Pendidikan No 2 Tahun 1989, siswa disebut peserta didik dalam hal ini siswa dianggap sebagai individu peserta didik yang mana memiliki identitas harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal²⁸.

Jadi siswa atau dapat disebut sebagai anak didik adalah individu yang sedang dalam fase pendidikan yang secara administratif terdaftar secara resmi di dunia pendidikan untuk menempuh pendidikan dalam rangka mengembangkan fitrahnya ke arah yang lebih optimal.

5. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu

Madrasah yang dikunjungi berada di tengah pemukiman/komplek tepatnya di jalan Masjid No.12 RT 04 RW 02 Desa Kedungrandu Kecamatan Patikraja, Kabupaten Banyumas. lokasinya cukup jauh dari jalan raya, untuk lingkungan sekitar Madrasah terdapat masjid yang biasa digunakan untuk pembiasaan shalat dhuha dan shalat dhuhur berjamaah, secara fisik lingkungan sekolah cukup strategis. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu berdiri pada

²⁸Rizka Safitri, "Hubungan Antara Group Cohesion Dengan Social Loafing Pada Remaja Siswa SMK Negeri 8 Surabaya," *Progress in Retinal and Eye Research* 561, no. 3 (2019): S2-S3.

01 Januari tahun 1969, menurut informasi jumlah siswa saat ini sebanyak 114 siswa terhitung dari kelas satu hingga kelas enam. Selanjutnya jumlah guru yang aktif saat ini ada 9 guru 6 diantaranya guru kelas dan 3 guru lainnya merupakan guru mapel.

Berdasarkan uraian diatas dan judul yang penulis ambil “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas” maka dapat peneliti jelaskan bahwa dalam penelitian ini peneliti berfokus pada penelitian mengenai hubungan kausal antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional yaitu pada kemampuan siswa dalam mengelola emosi dan akhlak yaitu pada perilaku dan tindakan yang tercermin dalam diri siswa serta pada siswa kelas tinggi yaitu kelas IV dan V, karena siswa mulai mendekati masa remaja selain itu siswa kelas IV dan V seharusnya sudah mencapai titik kematangan perkembangan dari berbagai aspek, menjadi alasan peneliti melakukan penelitian tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah utama dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional siswa MI Ma’arif Nu Kedungrandu?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MI Ma’arif Nu Kedungrandu?

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan pada topik permasalahan yang peneliti angkat sebagaimana telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional

- b. Mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan keilmuan peneliti mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi dan akhlak siswa sekolah dasar.

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang bagaimana terjadinya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap emosional serta akhlak siswa pada tingkatan sekolah dasar.

b. Secara praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol dan mengawasi siswa agar tidak kecanduan *gadget* terutama terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa sekolah dasar.
- 2) Bagi Guru kelas, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan guru kelas akan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa serta menjadi rujukan mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa.
- 3) Bagi siswa, diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan menjadi perhatian untuk selalu menyadari bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berpengaruh buruk khususnya pada perkembangan emosional dan akhlak.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan terdiri dari kerangka atau garis besar sebuah skripsi yang akan membahas mengenai pokok-pokok dari skripsi yang terdiri atas lima bab serta setiap bab memiliki beberapa sub bab dan memiliki tiga bagian awal, bagian utama, dan bagian terakhir. Agar lebih jelas peneliti paparkan sebagai berikut:

Pada bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, persembahan, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bab I yaitu pendahuluan. Dalam skripsi pendahuluan mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II yaitu kajian teori terkait penggunaan *gadget*, perkembangan emosional dan akhlak Siswa, yang diteliti oleh peneliti serta mencakup empat sub bab. Sub bab yang pertama berisi tentang penggunaan *gadget* yang meliputi pengertian *gadget*, tujuan penggunaan *gadget*, manfaat penggunaan *gadget*, dan faktor-faktor pengaruh penggunaan *gadget*. Poin selanjutnya sub bahasan kedua berisi tentang perkembangan emosional dan akhlak siswa mencakup pengertian perkembangan emosi dan akhlak siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional dan akhlak siswa, indikator pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa. Sub bab ketiga adalah Penelitian relevan, sub bab keempat adalah kerangka berpikir dan sub bab kelima adalah hipotesis.

Bab III yaitu membahas tentang metode penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam proses penelitian yang terdiri dari: jenis penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, dan analisis data penelitian.

Bab IV yaitu pembahasan tentang hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas yang terdiri dari: gambaran umum MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas, uji validitas dan realibilitas instrumen penelitian, analisis

deskriptif data penelitian, hasil analisis data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V yaitu penutup yang membahas mengenai kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Bagian akhir yaitu terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II

PENGGUNAAN GADGET, PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN AKHLAK SISWA

A. Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Penyebutan istilah *gadget* memiliki sejarah yang menarik, nama *gadget* berasal dari sebuah lelucon, di abad 19, terdapat bukti anekdot dari awal mula penggunaan istilah *gadget* terdapat di Kamus Inggris Oxford. Istilah *gadget* dipergunakan sebagai pengganti untuk menyebut sebuah benda yang di pakai seseorang dengan daya ingat rendah peristiwa tersebut terjadi pada tahun 1850-an. Mengutip definisi secara etimologi, kata *gadget* berarti sengketa. Menurut sebuah cerita mengenai asal usul kata gadget datang dari peristiwa besar Perang Dunia I. *Gadget* digunakan dalam bahasa kemiliteran terutama digunakan oleh militer angkatan laut, kata *gadget* tersebut sering muncul dalam buku karya Vivian Drake dengan judul “Above the Battle” yang terbit sekitar tahun 1918.

Dalam buku tersebut tercatat sebuah kutipan seperti ini “*Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic, and some extraordinary*”. Istilah *gadget* saat itu berkonotasi makna sebuah kekompakan mobilitas. kemudian sampai tahun 1956, istilah gadget masih terus diperbincangkan, muncul sebuah esai berjudul “The Great Gizmo” karya seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham, yang mendefinisikan *gadget* menjadi sebuah benda dengan keunikan yang mempunyai suatu kemampuan tinggi dan berkaitan dengan ukuran maupun biaya. Dalam esainya tersebut, dipaparkan kegunaan dari *gadget* yaitu mengubah sesuatu menjadi sesuatu yang lain serta

dibutuhkan oleh manusia dan dapat dimanfaatkan dengan kemampuan yang handal²⁹.

Gadget adalah istilah asing (Bahasa Inggris) yang berarti sebuah perangkat dengan ukuran kecil yang dilengkapi fitur dengan fungsi khusus.³⁰ *Gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia³¹ dalam KBBI edisi elektronik *gadget* adalah piranti elektronik yang memiliki fungsi spesifik atau khusus. Selain itu *gadget* memiliki fungsi diantaranya sebagai media komunikasi jarak jauh dan dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana bisnis.³²

Menurut Webster dalam bukunya R. Agusli mengutip sumber dari Sintiesa (2020) *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik dengan teknik penggunaan praktis tetapi sering di kenal sebagai hal baru, saat ini *gadget* lebih dimanfaatkan sebagai media komunikasi modern. Perbedaan *gadget* dengan alat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” yang ditawarkan *gadget*, adanya kebaruan teknologi ini yang meningkat dari hari ke hari, peningkatan teknologi baru yang di sajikan *gadget* tidak lain adalah untuk memberikan kemudahan pada setiap aktifitas manusia.³³ *Gadget* diciptakan dengan spesifikasi teknologi tingkat tinggi dari teknologi lainnya yang telah diciptakan. Jenis *gadget* yang umum diketahui banyak orang adalah jenis *handphone*. Pendapat yang dikemukakan oleh Klemens mengatakan bahwa *Handphone* merupakan salah satu jenis *gadget* berkemampuan

²⁹Elsa Maulina, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Remaja Di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar,” *skripsi* 12, no. 1 (2021): 13–36, [http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab 2.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab%20.pdf).

³⁰Juliani and Wulandari, “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8.” *Jurnal Keperawatan BSI*. Vol 10 (2022):30-40

³¹Iswidharmanjaya, “Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.” (Yogyakarta: Bisakimia, 2009). hlm 139.

³²Haruna et al., *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022). hlm 106.

³³Nanda and Sembiring, “Buku Saku Proses Pembelajaran Daring.” (Sumatera Utara, 2020). hlm 1-19.

tinggi yang ditemukan serta diterima secara luas oleh berbagai negara dibelahan dunia³⁴

2. Tujuan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* tidak terlepas dari adanya tujuan yang akan dicapai setelah menggunakan *gadget*. Bagi orang dewasa *gadget* adalah bagian dari kebutuhan yaitu diantaranya sebagai sarana komunikasi baik antar rekan kerja maupun atasan, selain itu *gadget* juga sebagai media untuk memudahkan dalam bekerja, mencari informasi dan menyimpan berkas-berkas penting yang berhubungan dengan pekerjaan. Selain sebagai media untuk aktifitas pekerjaan, *gadget* juga dimanfaatkan sebagai media sosial didunia maya, mencari teman baru lintas kota maupun lintas negara dan media untuk menjadi hubungan jarak jauh³⁵.

Tidak jauh berbeda tujuan penggunaan *gadget* pada anak yaitu sebagai salah satu media pembelajaran, beberapa sekolah memanfaatkan *gadget* sebagai pusat media pembelajaran, media untuk menggali informasi dan media pengumpulan tugas. Hal tersebut semakin dimudahkan dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang mendukung untuk pembelajaran. Selain sebagai pusat informasi, *gadget* dimanfaatkan oleh anak sebagai tujuan bermain atau hiburan, ada berbagai macam aplikasi game online yang dapat diunduh di *gadget* yang tentunya tampilanya menarik dan menyenangkan, ditambah banyaknya video-video yang dapat ditonton bebas oleh anak-anak hanya bermodalkan internet saja.

Selain tujuan untuk belajar dan bermain, *gadget* juga digunakan oleh anak untuk memudahkan komunikasi anak dengan orang tua, sehingga interaksi antara anak dan orang tua tidak terbatas, melalui

³⁴Gandis Aulia Sintiesa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al-Huda Kota Kediri," *Skripsi* 21, no. 1 (2020), <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.

³⁵Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64.

gadget orang tua dapat menghubungi anak-anaknya kapanpun dan dimanapun. *Gadget* juga dimanfaatkan anak untuk menjalin komunikasi dengan teman-temannya, dan guru di sekolahnya. Seperti halnya orang dewasa, anak-anak generasi *alpha* juga menggunakan *gadget* dengan tujuan untuk mengekspresikan diri melalui aplikasi *social media* seperti whatsapp, facebook, instagram dan aplikasi lainnya. Dalam aplikasi tersebut dapat digunakan untuk berkomunikasi bahkan dengan orang asing, tidak hanya itu melalui aplikasi tersebut dapat juga mengunggah foto ataupun video tanpa batasan tertentu.³⁶

3. Manfaat Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan salah satu temuan teknologi canggih yang digunakan dalam rangka mempermudah aktifitas manusia. Salah satu jenis *gadget* yang umum diketahui dan sering dimanfaatkan adalah jenis *handphone*, dalam *handphone* tersedia berbagai fasilitas yang membantu baik aktifitas maupun pekerjaan manusia. Dengan spesifikasi yang ditawarkan tersebut pemakaian teknologi *gadget* semakin tinggi setiap tahunnya. Penciptaan *gadget* tidak hanya sebagai bentuk kebaruan dari teknologi, tetapi juga memiliki manfaat lain bagi kehidupan manusia.

Manfaat *gadget* antara lain sebagai sarana komunikasi jarak jauh, sebagai media mencari informasi dengan mudah dan cepat. Tidak jauh berbeda, manfaat *gadget* bagi anak juga diantaranya mempermudah komunikasi antar teman, guru dan orang tua, sebagai media hiburan bagi anak, sebagai media pembelajaran jarak jauh, dan sebagai media untuk mencari informasi³⁷. Akan tetapi manfaat tersebut akan berubah menjadi dampak negatif bagi anak apabila dalam penggunaannya tidak dikontrol dan dibatasi, beberapa dampak negatif

³⁶Hidayatuladkia, Kanzunudin, and Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun."

³⁷Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 538.

yaitu antara lain ketergantungan atau kecanduan *gadget*, dampak negatif pada kesehatan fisik dan psikologis anak, lemahnya interaksi sosial anak dengan lingkungan, maupun dampak pada sisi kognitif anak.³⁸

4. Faktor-Faktor Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Pemakaian *gadget* pada siswa didorong adanya ketertarikan anak pada aplikasi maupun fitur-fitur yang ada dalam *gadget*. Selain karna dorongan yang berasal dari anak itu sendiri, penggunaan *gadget* pada anak juga berasal dari orang tua anak yang memberikan akses *gadget* pada anak. Ada beberapa alasan orang tua memberikan akses *gadget* pada anak yaitu agar anak menjadi lebih pintar, agar anak tidak rewel, supaya anak tidak tertinggal dari teman-temannya, sebagai hadiah untuk anak saat anak berhasil melakukan hal yang baik, dan lain-lain³⁹.

Dalam penelitian lainnya disebutkan bahwa motif pemberian *gadget* pada anak diantaranya adalah untuk menuruti kehendak anak, untuk mengikuti perkembangan zaman, sebagai status sosial, agar anaknya lebih sering dirumah, sebagai bentuk hadiah, sebagai media bermain, memperkenalkan teknologi *gadget* pada anak⁴⁰. Faktor-faktor diatas mempengaruhi anak dalam menggunakan *gadget* selain karna dorongan dalam diri anak untuk menggunakan *gadget*, orang tua juga memberikan faktor dorongan eksternal dengan memberikan akses *gadget* dengan berbagai macam motif.

³⁸Yula Anggriani, "Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga," *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga* 10, no. 2 (2020): 138–147.

³⁹Ria Novianti and Meyke Garzia, "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak," *Jurnal Obsesi* 4, no. 2 (2020): 1000–1010.

⁴⁰Dian Novita Siswanti, Muh. Daud, and Novita Maulidya Jalal, "Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Usia Dini Di TK Y Makassar," *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI*, no. September (2019): 20–21.

B. Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa

1. Pengertian Perkembangan Emosi dan Akhlak Siswa

a. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosional terdiri dari dua kata yaitu perkembangan dan emosi. Perkembangan diartikan sebagai suatu proses individual yang terjadi secara alamiah menuju tingkat kedewasaan berlangsung secara sistemik, berkesinambungan, progresif baik aspek fisik maupun psikis bersifat tetap atau tidak dapat diulang kembali.⁴¹ Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan berkesinambungan dan progresif yang berasal dalam diri anak dimulai dari sejak lahir hingga meninggal.

Perkembangan merujuk pada aspek psikologis atau kejiwaan atau mental yang artinya perkembangan erat dengan maturitas atau kematangan fungsi tubuh dalam menjalankan fungsinya. Perkembangan pada anak terjadi secara individual serta tidak sama perkembangan antara satu sama lain, ada anak dengan perkembangan yang cepat ada pula anak yang berkembang lebih lambat. Perkembangan anak yang maksimal juga dipengaruhi oleh pola asuh dan pendidikan dari orang tuanya, sebagai role model bagi anak untuk menjalani kehidupannya.

Sedangkan emosi dalam bahasa Latin disebut dengan *Movere* yang artinya menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut maka emosi dapat dikatakan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi juga dapat merujuk pada perasaan-perasaan spesifik, emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, rasa gembira, cinta, kesedihan, kebahagiaan, dan perasaan jijik. Selain itu emosi dapat juga didefinisikan sebagai keadaan atau proses seseorang dalam merespon suatu kejadian.⁴² Emosi juga diartikan

⁴¹Jahja, *Psikologi Perkembangan*.(Jakarta:Kencana, 2011)

⁴²Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*.(Jakarta:Kencana, 2015)

sebagai perasaan intens yang ditunjukkan oleh seseorang atas suatu peristiwa.⁴³

Menurut Feldman dalam Susanti emosi merupakan perasaan-perasaan yang dapat mempengaruhi perilaku dan secara umum mengandung komponen fisiologis dan kognitif. Zainab dalam Basit dan Gumiandari mengungkapkan bahwa emosi adalah perasaan intens yang di tunjukkan oleh seseorang atas suatu kejadian maupun peristiwa yang terjadi. emosi merupakan salah satu faktor dominan dalam mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk juga perilaku belajar⁴⁴.

Emosi menurut Lazarus dalam Masganti mengungkapkan bahwa emosi terjadi diawali dengan adanya pikiran terlebih dahulu atau dengan kata lain seseorang harus berpikir mengenai situasi sebelum mengalami emosi, teori Lazarus digambarkan dengan alur sebuah peristiwa kemudian muncul pikiran terkait suatu hal kemudian merasakan emosi dan gejala fisik⁴⁵. Sederhananya dalam penelitian ini digambarkan dengan peristiwa anak menggunakan *gadget* muncul pikiran pada anak bahwa *gadget* menyenangkan kemudian muncul emosi rasa senang.

Terdapat banyak karakteristik perkembangan yang harus dilalui anak pada awal-awal kehidupannya, diantaranya yang paling terlihat adalah perkembangan fisik anak, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan emosi dan perkembangan sosial. Perkembangan fisik berhubungan dengan kematangan dan pertumbuhan fisik anak serta perubahan-perubahan dalam dirinya seperti pertumbuhan sistem saraf, tulang, hormon dan organ-organ indrawi. Perkembangan kognitif berkaitan dengan dorongan atau

⁴³Mera Putri Dewi, Neviyarni S, and Irdamurni, "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2020): 1.

⁴⁴ Basit and Gumiandari, "Perkembangan Emosi Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, (2022). Hal 2003-2005.

⁴⁵ Sit Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, I. (Medan: Perdana Publishing, 2012).

kemauan anak untuk mempelajari pengetahuan tentang dunia luar. Perkembangan bahasa berkaitan dengan kemampuan bahasa atau kemampuan anak untuk mengungkapkan buah pikirannya.

Syamsu Yusuf (2003) dalam Nurmelly mengungkapkan perkembangan emosi yaitu aktifitas mengelola pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan mental yang meluap-luap, dengan kata lain emosi berkaitan dengan suatu peristiwa psikis atau psikologis yang bersifat subjektif, bersifat fluktuatif (tidak tetap) dan bersangkutan dengan peristiwa pengenalan panca indera⁴⁶. Dikemukakan oleh Geloman (1998) dalam Hidayah terdapat 5 bentuk kecerdasan emosional yaitu: kemampuan mengenali emosi diri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri, kemampuan mengenali emosi orang lain, kemampuan menjalin hubungan. Perkembangan sosial berhubungan dengan orang lain.⁴⁷

Perkembangan emosional anak berkaitan dengan reaksi anak terhadap berbagai perasaan yang dialaminya, perkembangan emosi ini nantinya akan berpengaruh pada sikap dan cara anak mengambil keputusan serta menikmati kehidupannya⁴⁸. *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa perkembangan emosi merujuk pada kemampuan anak dalam mengatur serta mengekspresikan emosinya baik emosi positif maupun emosi negatif, sehingga anak dapat menjalin hubungan dengan anak sebayanya maupun orang dewasa.⁴⁹

⁴⁶ Nelly Nurmelly, "Mengetahui Tingkat Emosi Seseorang," *Diklat*, no. 1 (2005).

⁴⁷ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, ed. Endah Kurniawati, Cetakan I. (Malang: UIN-Malang Press, 2009).

⁴⁸ Basit and Gumindari, "Perkembangan Emosi Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol 7 (2022) :2003-2005

⁴⁹ Marsanda Claudia Pareswara and Triana Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. Pengaruh Game Online (2021): 1473–1481.

b. Akhlak

Akhlak berakar dari bahasa Arab *khuluq* yang berarti fitrah, perangai, watak atau karakter atau tabiat. Khuluq di maknai sebagai deskripsi sifat batin manusia, gambaran lahiriah manusia seperti raut wajah, gerak tubuh atau *gesture*. Sedangkan dalam bahasa Yunani khuluq sama dengan *ethicos* atau *ethos* yang artinya adab kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan perbuatan. *ethicos* kemudian sering disebut dengan etika.

Akhlak didefinisikan oleh Hamzah Ya'qub adalah ilmu yang menentukan batas antara hal yang baik dan buruk, terpuji dan tercela, perkataan maupun perbuatan manusia lahir dan batin. Ibn Maskawih mengatakan akhlak merupakan keadaan yang melekat dalam jiwa manusia, yang memunculkan suatu perbuatan dengan mudah tanpa melalui proses pemikiran maupun pertimbangan, yang artinya akhlak tersebut meresap dalam jiwa manusia yang kemudian berubah menjadi kepribadian manusia itu sendiri. Selanjutnya Imam Ghazali mendeskripsikan akhlak sebagai sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan bermacam-macam perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan⁵⁰.

Akhlak menurut perspektif Ahmad Amin adalah kebiasaan baik dan buruk contohnya tercermin dalam perilaku manusia, jika seseorang terbiasa dengan perbuatan baik maka orang tersebut adalah orang yang memiliki akhlaqul karimah begitupun sebaliknya orang yang terbiasa dengan perbuatan buruk maka orang tersebut memiliki akhlaqul madzmumah. M Abdullah Daraz, mengungkapkan bahwa akhlak merupakan suatu kekuatan dalam kehendak yang mantap, kekuatan tersebut berkombinasi membawa

⁵⁰H.S. Nasrul, *Akhlak Tasawuf*, Cetakan I. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015).

kecenderungan pada pemilihan pihak yang benar (akhlak baik) dan pihak jahat (akhlak buruk)⁵¹.

Akhlak menurut teori Immanuel Kant adalah sesuatu yang hanya ada didalam intuisi, yaitu apabila intuisi memerintahkan untuk melakukan suatu perbuatan tanpa didasari dengan tujuan lain semata-mata karena perintah intuisi. Sedangkan akhlak menurut Teori Plato adalah keindahan yaitu seseorang dikatakan sempurna apabila akhlak dan potensinya sudah serasi dan seimbang, maksudnya disini adalah seseorang orang yang berupaya memperbaiki akhlaknya maka orang tersebut sedang berupaya mencapai keindahan jiwa dan spiritualiasnya. Para filsuf lainnya memaknai akhlak sebagai akal yang merdeka atau kemerdekaan akal. Russel mengatakan bahwa akhlak adalah kepicikan dan pandangan jauh yang dilatarbelakangi dengan tujuan mencari keuntungan.⁵²

Jadi, akhlak merupakan kekuatan, sifat yang tertanam dalam jiwa manusia yang karena hal tersebut memunculkan perilaku, atau tindakan yang menjadi kebiasaan (baik dan buruk) yang kemudian membentuk kepribadian seseorang. Akhlak tercermin dalam perilaku, kebiasaan, perkataan, serta aktifitas sehari-hari dalam kehidupannya.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional

Seiring bertambahnya usia anak, makin berkembang pula segala aspek yang ada dalam dirinya, salah satunya adalah perkembangan emosi pada anak. Dalam buku karya Riana Mashar menurut Hurlock (1991) dan Lazarus (1991) mengungkapkan bahwa perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh dua faktor

⁵¹M yatimin Abdullah, *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Quran*, Edisi I Ce. (Jakarta: Amzah, 2007).

⁵²Murtadha Muthahhari, *Falsafah Akhlak* (Abbaz Tv, 1995).

penting yaitu kematangan (internal anak) dan faktor belajar (external anak), Hurlock lebih menekankan pada faktor belajar karena termasuk dalam faktor yang dapat dikendalikan. Dari teori tersebut dapat disimpulkan jika emosi anak dipengaruhi oleh faktor dalam dirinya yaitu kematangan dan faktor diluar dirinya yaitu faktor belajar.

Faktor belajar dapat diperoleh anak dari lingkungannya didukung oleh pendapat Thompson dan Lagagutta (2006) dalam Mashar, bahwa emosi anak usia dini dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan keluarga setiap hari, anak belajar emosi baik penyebab maupun konsekuensinya⁵³. Jika usia dini anak memperoleh latihan-latihan emosi yang tepat maka kecerdasan emosi anak akan meningkat. Selanjutnya Perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh banyak faktor lain, berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak:

- 1) Keadaan anak, keadaan individual anak seperti kondisi fisik anak yang kurang maupun memiliki cacat tubuh akan mempengaruhi perkembangan emosional anak, beberapa diantaranya berdampak pada kepribadian anak yang ditandai adanya rasa rendah diri, mudah tersinggung serta menarik diri dari lingkungan.
- 2) Faktor belajar, pengalaman belajar anak menentukan reaksi potensial mana yang akan digunakan ketika marah. Perkembangan belajar menunjang perkembangan emosi antara lain anak belajar mengekspresikan emosinya dalam bentuk perilaku.
- 3) Belajar dengan cara meniru, anak lebih mudah meniru apa yang dilakukan orang dewasa disekitarnya, begitu juga anak belajar

⁵³Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, Cetakan ke. (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 19-20 https://books.google.co.id/books?id=nT6-DwAAQBAJ&dq=buku+emosi+anak+dan+strategi+pengembangannya&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.

mengekspresikan emosi berdasarkan apa yang diamati. anak akan mempersamakan dirinya dengan reaksi emosional dari orang yang dikagumi. Termasuk cara belajar anak dengan cara meniru kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua maupun keluarganya, jika orang tua sering menggunakan *gadget* maka besar peluang anak muncul keinginan untuk menggunakan *gadget*. Sehingga tidak sedikit orang tua memberikan *gadget* pada putra-putrinya.

4) Belajar dengan membimbing dan mengawas, anak diajarkan bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi. Anak diajari untuk tidak bereaksi secara emosional ketika mendapat rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.

5) Belajar dengan pengondisian.

Diatas telah disebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional adalah faktor kematangan dan faktor belajar, peran dari faktor kematangan meliputi perkembangan intelektual yang menghasilkan kemampuan dalam memahami makna yang sebelumnya tidak dimengerti. Kemudian perkembangan kelenjar endokrin penting guna mematangkan perilaku emosional. Selanjutnya kelenjar adrenalin yang memainkan peran utama pada energi mengecil secara tajam pada saat bayi lahir dan kembali membesar sampai anak usia 5 tahun, pembesarnya akan berangsur melambat pada usia 5-11 tahun dan kembali melonjak naik sampai usia 16 tahun.

Peran faktor belajar yang juga menunjang pola perkembangan emosi pada masa kanak-kanak adalah: belajar dengan cara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara mengidentifikasi, belajar dengan cara pengkondisian yaitu dengan asosiasi, dan belajar melalui pelatihan atau belajar

dibawah bimbingan dan pengawasan⁵⁴. Jika memahami faktor diatas pembentukan reaksi emosional dapat dilakukan sesuai dengan keadaan anak serta faktor utama ada pada pola asuh orang tua, dimana pada awal kehidupan anak, anak banyak belajar reaksi emosional dari keluarga terdekatnya yaitu orang tua, anak-anak mulai mengamati dan meniru perilaku orang tuanya, hal tersebut mempengaruhi perkembangan emosi dalam diri anak tersebut, sehingga dari hal tersebut kepribadian anak juga mulai terbentuk.⁵⁵

Selain pada faktor tersebut perkembangan emosional anak juga dipengaruhi oleh kondisi yang dialami anak seperti kondisi kesehatan, suasana rumah, cara mendidik orang tua, hubungan anak dengan anggota keluarga, hubungan dengan teman sebaya, perlindungan yang berlebihan, aspirasi orang tua dan bimbingan. Ada beberapa faktor yang menimbulkan emosional yang meninggi diantaranya kondisi fisik seperti kesehatan tubuh dan kondisi psikologis, seperti tingkat intelegensi, aspirasi, dan kecemasan⁵⁶

Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak khususnya emosional, seperti halnya teori tabula rasa John Locke (1660) dalam Muttakhidah bahwa setiap anak dilahirkan seperti kertas putih bersih, kemudian akan berkembang sesuai dengan pengaruh lingkungannya terutama lingkungan keluarga⁵⁷, dalam hal ini pemberian *gadget* pada anak berkaitan dengan cara mendidik orang tua, dimana cara mendidik orang tua juga memberikan pengaruh pada perkembangan emosi anak. Dengan memberikan *gadget* anak akan mulai kehilangan perhatian dengan lingkungannya dan lebih memilih *gadget*.

⁵⁴Rini Susanti, "Perkembangan Emosi Manusia," *Jurnal Teknodik* (2018): 170–181.

⁵⁵Darmiah, "Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI," *Jurnal ar-raniry* 13, no. 1 (1959): 104–116.

⁵⁶Hijriati "Faktor dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini" (2019):97-100.

⁵⁷ RR Imamul, Muttakhidah, "Pergeseran Perspektif 'Human Mind' John Locke Dalam Paradigma Pendidikan Matematika," *AdMathEdu* 6, no. 1 (2016): 101–108.

Ditegaskan oleh teori Iswidharmanjaya dalam bukunya “Bila si Kecil Bermain *Gadget*) mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu sering sehingga membuat anak kecanduan memiliki pengaruh yang buruk pada pribadi anak, disebutkan pengaruh tersebut diantaranya bahaya radiasi, menurunnya kreatifitas anak, anak lebih suka menyendiri, terganggu kesehatan mata, gangguan tidur, mengganggu kesehatan otak, terpapar perilaku kekerasan, menjadi pribadi yang tertutup. Jika anak semakin sering menggunakan *gadget* maka pengaruh yang didapat akan semakin meningkat⁵⁸

Menurut Romo (2013) dalam Yumarni penggunaan *gadget* dengan durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara berkelanjutan dapat mempengaruhi anak menjadi pribadi yang antisosial⁵⁹, kemampuan sosial anak yang kurang baik mempengaruhi perkembangan emosi anak diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Moffit bahwa perilaku antisosial adalah tahap awal munculnya perilaku nakal⁶⁰, dan perilaku antisosial menyebabkan gangguan pada sosio-emosional⁶¹. Berkurangnya aktifitas sosial anak atau perilaku suka menyendiri akan membuat anak kehilangan interaksi dengan lingkungannya, hal ini akan mempengaruhi kemampuan anak dalam mengembangkan aspek emosionalnya.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, et.al bahwa terdapat hubungan lama waktu bermain *gadget* dengan kondisi mental emosional siswa. Frekuensi dan intensitas anak dalam mengakses *gadget* akan mempengaruhi

⁵⁸Iswidharmanjaya, Derry, “Bila Si Kecil Bermain Gadget,” in *Google Books*, Vol 1 Pare. (Yogyakarta: Beranda Agency, 2014), 14.

⁵⁹ Vivi Yumarni, “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini,” *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 107–119.

⁶⁰ Christian Wickert, “Teori Dua Jalur (Moffit),” *Https://Soztheo.De*, last modified 2022, accessed July 12, 2023, <https://soztheo.de/theories-of-crime/biological-theories-of-crime/two-path-theory-moffitt/?lang=en>.

⁶¹ Dwi Yunita Sari, Siti Sutarmi Fadhilah, and Agus Tri Susilo, “Perilaku Antisosial: Faktor Penyebab Dan Alternatif Pengentasannya,” *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling* 3, no. 1 (2022): 1.

perkembangan mental dan emosionalnya diperkuat oleh penelitian yang dilakukan *University of Western Australia* bahwa 45% anak usia 8 tahun dan 80% anak usia 16 tahun menghabiskan 2 jam perharinya untuk bermain *gadget*⁶².

Beberapa teori diatas menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh pada perkembangan emosional, mental dan sosial anak apabila digunakan secara terus-menerus dan berlebihan, beberapa penelitian diatas juga menegaskan bahwa *gadget* berhubungan dengan emosional dan mental anak jika dalam penggunaannya melebihi waktu ideal penggunaan *gadget*. Menurut teori yang telah dijelaskan kecanduan *gadget* berpengaruh pada sosial anak selain itu ada hubungan erat mengenai perkembangan sosial dan emosional anak. Hal ini karena adanya keterkaitan antara kemampuan sosial anak dengan kemampuan anak mengelola emosinya dalam bersosial dilingkungannya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak

Akhlak merupakan salah satu moral manusia yang seringkali dikaitkan dengan nilai religius, akhlak mengandung beberapa arti didalamnya yaitu: tabiat, adat, dan watak. Tabiat merupakan sifat dalam diri individu yang terbentuk oleh manusia tanpa dikehendaki. Adat adalah sifat dalam diri yang diupayakan manusia melalui pendidikan dan latihan serta berdasarkan pada keinginan. Lalu watak meliputi hal-hal yang menjadi tabiat dan hal-hal yang dikehendaki. Faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak diantaranya: adat kebiasaan, bakat, pendidikan, dan media informasi.

1) Adat kebiasaan

⁶² Et.al Arlinda, Sari Wahyuni, "The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students," *PubMed Central* 7, no. 1 (2019): 148–151.

Adat kebiasaan menjadi faktor pemengaruh akhlak seseorang terbagi menjadi dua yaitu adat kebiasaan di masyarakat dan adat kebiasaan seorang individu. Adat kebiasaan atau adat istiadat merupakan bentuk perilaku yang muncul akibat adanya tatanan sosial yang hidup dalam satu masyarakat yang berimplikasi pada perilaku seseorang. Adat istiadat memiliki kekuatan dari kebiasaan sosial yang muncul dari pengaruh orang-orang terdahulu dimasyarakat, pengaruh agama, pengaruh geografis wilayah. Sehingga satu kelompok atau bangsa memiliki kebiasaan masing-masing.

Selanjutnya adat dalam arti kebiasaan yang dilakukan oleh individu, dilakukan secara berkelanjutan atau terus-menerus secara berulang-ulang sehingga menjadi mudah dikerjakan atau muncul secara spontan. Perilaku kebiasaan yang berulang-ulang pada mulanya adalah sesuatu yang berat untuk dilakukan akan tetapi berangsur-angsur menjadi kebiasaan yang menyenangkan. Kebiasaan melakukan perilaku atau perbuatan baik akan menjadi suatu akhlak yang baik, sebaliknya kebiasaan melakukan perilaku atau perbuatan yang buruk akan membentuk akhlak atau adat yang buruk.

2) Bakat atau naluri

Bakat atau naluri adalah sesuatu hal yang secara alamiah sudah ada dalam diri manusia. Segala perilaku manusia didorong oleh suatu kehendak yang digerakan oleh bakat atau naluri atau fitrah. Para psikolog menyatakan bahwa naluri atau fitrah ini berfungsi sebagai penggerak atau motivator lahirnya tingkah laku. Maka naluri atau fitrah ini dibawa manusia sebagai pembawaan lahir dari Allah SWT.

3) Pendidikan

Pendidikan memberikan pengaruh yang besar pada akhlak seseorang, pendidikan sendiri usaha membimbing,

mengarahkan potensi individu manusia yang berupa kemampuan dasar dan kemampuan belajar sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Maka efektif jika melalui pendidikan anak diharapkan dapat membentuk, dan mematangkan kepribadiannya menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan sebaiknya tidak hanya mengedepankan ilmu pengetahuan dan teknologi saja akan tetapi juga akhlak dan pribadinya.

4) Lingkungan

Lingkungan manusia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan menentukan tingkah laku individu. Lingkungan dapat menjadikan seseorang dengan perilaku yang baik atau sebaliknya. Lingkungan dibedakan dalam dua jenis yang berbeda yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial. Lingkungan alam ini berpengaruh pada tingkah laku seseorang, lingkungan tempat tinggal di daerah gunung akan berbeda perilakunya dengan orang yang tinggal di lingkungan pesisir pantai, dan lain sebagainya.

Selanjutnya adalah lingkungan sosial atau pergaulan, lingkungan ini berpengaruh besar pada pembentukan akhlak seseorang, karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan untuk bergaul, oleh sebab itu dalam pergaulan akan saling mempengaruhi dalam pikiran, sifat maupun perilaku.

5) Media sosial

Seiring bergantinya tahun teknologi seakan tidak pernah berhenti berkembang, jika dahulu kebanyakan orang melihat tayangan video melalui televisi saat ini semua hal dapat dilihat di dalam *gadget*, dari siaran langsung berita, video hiburan, music video dan game online. Saat ini platform media sosial menyebar sangat luas sehingga segala bentuk informasi dapat diakses dengan cepat, adanya platform media sosial juga mempengaruhi tingkah laku manusia, yaitu perilaku meniru atau mengikuti apa yang dilihatnya dalam foto atau video atau lebih dikenal dengan sebutan *trend*.

Media sosial bagi anak-anak juga memberikan pengaruh, yaitu pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif apabila media sosial digunakan untuk mengakses informasi positif, seperti kajian islami, bergabung dengan komunitas belajar, memanfaatkan media sosial untuk bersilaturahmi dengan saudara maupun teman dan lain sebagainya. Akan tetapi media sosial menjadi berpengaruh negatif apabila media sosial digunakan secara berlebihan. Seperti menimbulkan rasa ketergantungan, menarik diri dari lingkungan sosial gangguan pada emosional, minder dan ancaman *cyber bullying*⁶³

3. Indikator Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa

a. Indikator Penggunaan *Gadget*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* pada penelitian ini adalah pendapat dan hasil temuan peneliti dari peneliti dan ahli sebelumnya, adapun menurut Dewanti, et.al indikator penggunaan *gadget* yaitu:

⁶³Arief Wibowo, "Berbagai Hal Yang Dapat Mempengaruhi Akhlak," *Suhuf*, 2016, <http://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/view/3319/2158>.

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*
 - a) Mengerti fungsi *smartphone*
 - b) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
- 2) Mampu mengoperasikan *smartphone*
Mampu mengoperasikan *smartphone* untuk mengumpulkan informasi
- 3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi pada *smartphone*
 - a) Memanfaatkan fungsi *smartphone*
 - b) Keuntungan pemanfaatan *smartphone*
- 4) Frekuensi penggunaan *smartphone*⁶⁴

Griffiths (2004) dalam Rizki mengungkapkan bahwa ada beberapa aspek kecanduan diantaranya adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Terlalu asik dengan dunianya sendiri sehingga lupa waktu, lingkungan sekitar, dan kewajiban lainnya⁶⁵. Pendapat lainnya menurut Young (1999) dalam Rahmad aspek-aspek kecanduan *gadget* yaitu merasa sibuk dengan *gadgetnya*, Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan, Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal, Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*, Bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan⁶⁶.

⁶⁴ Wahyu Istiqomah, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang," *Skripsi* (2019): 1–146.

⁶⁵ Hasanul Rizki, *Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa, Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, vol. 2, 2019, http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZ0tx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_.

⁶⁶ Adi. P. Rahmad, "Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta," *BMC Public Health* 5, no. 1 (2017): 1–8, <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://reposito>

Berdasarkan pada beberapa pendapat yang menyatakan mengenai indikator penggunaan *gadget*, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Frekuensi penggunaan *gadget*, perbedaan frekuensi penggunaan gadget antar siswa satu dengan yang lainnya, sehingga frekuensi tersebut dapat digunakan sebagai indikator penggunaan gadget
- 2) Memanfaatkan fungsi dan jenis aplikasi gadget, pengguna gadget memanfaatkan gadget untuk berbagai kepentingan sesuai dengan tujuan pengguna dalam menggunakan gadget, baik untuk hal positif maupun negatif.
- 3) Menggunakan gadget terlalu lama dan menyebabkan lupa waktu (durasi)
- 4) Terlalu fokus pada gadget sehingga tidak peduli dengan lingkungannya.

Berdasarkan pada kajian teori mengenai penggunaan *gadget* diatas yang telah dikaji, maka dapat diambil indikator sebagai berikut:

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
 - a) Mengerti fungsi aplikasi *smartphone*
 - b) Memanfaatkan fungsi *smartphone*
- 2) Mampu mengoperasikan *gadget*
Mampu menggunakan fitur yang ada pada *smartphone*
- 3) Frekuensi penggunaan gadget
Sering atau tidaknya dalam menggunakan *gadget*
- 4) Durasi penggunaan *gadget*
Lamanya waktu menggunakan *gadget*

b. Indikator Perkembangan Emosi

Dalam buku psikologi perkembangan oleh Hurlock emosi pada usia anak adalah rasa amarah, takut, iri hati, gembira, cemburu, sedih, ingin tahu, dan kasih sayang⁶⁷. Kemudian emosi dalam buku psikologi perkembangan oleh Jahja meliputi marah, terkejut, kecewa, terpesona, takut, tegang⁶⁸. Dalam buku lain yaitu oleh Masganti jenis emosi meliputi rasa gembira, sedih, marah dan takut⁶⁹.

Berdasarkan pada beberapa teori diatas mengenai perkembangan emosional maka dapat diambil indikator sebagai berikut:

- 1) Adanya rasa amarah
- 2) Adanya rasa takut atau gelisah
- 3) Adanya rasa sedih
- 4) Adanya rasa malu
- 5) Adanya rasa cemburu
- 6) Adanya rasa kecewa.
- 7) Rasa Peduli atau empati

c. Indikator Akhlak

Indikator akhlak dalam buku akhlak tasawuf yang ditulis oleh Hasbi meliputi akhlak terpuji dan akhlak tercela, selanjutnya dalam penerapan akhlak meliputi Akhlak terhadap Allah, Rasulullah dan lingkungan masyarakat⁷⁰ akhlak tercela meliputi perbuatan yang menyebabkan pada kebinasaan seperti berbicara berlebihan yang tidak bermanfaat, berkata kotor atau mencaci maki, mendengarkan hal-hal yang tidak ada manfaatnya atau buruk, melihat hal-hal yang

⁶⁷ Elizabeth B. Hurlock, "Psikologi Perkembangan," in *E-Book*, V. (Jakarta: Erlangga, 1980), 452.

⁶⁸ Yudrik Jahja, "Psikologi Perkembangan," in *E-Book*, Cetakan I. (Jakarta: Prenamedia Group, 2011), 494.

⁶⁹ Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*.

⁷⁰ Hasbi Muhammad, "Akhlak Tasawuf," in *E-Book*, ed. Najmah St (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2020), 289.

diharamkan, melakukan perbuatan buruk memukul dan mencuri, rasa hasad, dendam, sombong atau takabur.

Akhlak utama atau terpuji meliputi perbuatan yang membahagiakan seperti taat pada perintah agama, jujur, pemaaf, penuh syukur, tawakkal, sabar, dan qonaah⁷¹. Berdasarkan pada kajian teori diatas maka indikator akhlak pada penelitian ini yaitu:

- 1) Melaksanakan ibadah sesuai syariat agama
 - 2) Berperilaku sopan dan santun
 - 3) Memiliki rasa toleransi terhadap teman
 - 4) Bertutur kata yang baik
- d. Indikator pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak

Dampak didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Dalam studi ini pengaruh Penggunaan gadget tidak terlepas dari timbulnya pengaruh positif dan pengaruh negatif, adanya dua pengaruh tersebut bagaikan dua mata koin yang tidak terpisahkan. Pengaruh merupakan daya yang muncul dari sesuatu baik orang atau benda yang turut membentuk watak, kepercayaan maupun perbuatan seseorang. Pengaruh yaitu suatu keadaan ketika hubungan timbal balik atau sebab akibat antar apa yang mempengaruhi dan apa yang dipengaruhi. Dampak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.

Mengutip Simamora dalam Marpaung disebutkan bahwa dampak terbagi menjadi dua definisi, yaitu:

- a. Dampak positif yaitu keinginan membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan maksud agar mereka mendukung keinginan yang baik.

⁷¹ Asmail Azmy HB, "Akhlak Tasawuf," in *E-Book*, ed. Surawan, I. (Yogyakarta: K-Media, 2021), 136.

- b. Dampak negatif merupakan keinginan membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan maksud agar mereka mengikuti keinginan yang buruk serta menimbulkan akibat tertentu.

Makna Pengaruh mengutip dari Kamil, dalam Marpaung yaitu adanya perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh si penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh dapat terjadi pada pengetahuan, sikap dan perilaku seseorang. Maka pengaruh dapat juga dimaknai sebagai perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, serta tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan⁷².

Kecanggihan sebuah *smartphone* dengan berbagai fitur dan aplikasi yang dapat diinstall secara gratis dalam *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai sesuatu yang menarik bagi anak, anak akan mulai kecanduan *gadget* apabila tidak dikontrol dengan baik, salah satunya dapat berdampak pada perkembangan emosional dan juga akhlak anak.

Pengaruh-pengaruh tersebut lambat laun akan mempengaruhi kemampuan anak dalam menerima informasi dalam pembelajaran karena konsentrasinya terpecah antara belajar dan menggunakan *gadget*, hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Hanika mengungkapkan Ketidakmampuan dalam menerima informasi secara utuh dikarenakan oleh berbagai hal, salah satunya adalah gangguan yang mengganggu pengoptimalan pesan di proses secara sempurna mengutip pendapat Robert Kaunt (dalam Sparks, 2013:261) menyatakan individu yang menggunakan *handphone*

⁷²Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* (2018). Hal 55-64

secara berlebihan akan mengalami *short attention span* atau dengan kata lain gangguan pemusatan perhatian.

Pada level ini mereka tidak bisa memahami informasi yang disampaikan secara utuh karena teknologi seperti *handphone* atau *smartphone* menyebabkan gangguan. Efek jangka panjang yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *handphone* secara berlebihan adalah akan mengalami gangguan kesehatan. Kaunt selanjutnya menjelaskan semakin sering anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya diri mereka dan munculnya gangguan tidak bisa lepas dari *handphone* atau *nomophobia* (*no mobile phone phobia*)⁷³.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi merugikan dan mengganggu kemampuan interpersonal anak, selain itu secara tidak langsung penggunaan yang berlebihan hingga membuat anak kecanduan menyebabkan anak malas untuk belajar⁷⁴. Dalam buku Penggunaan *gadget* bagi anak karya Pudyastuti & Kariyadi bahwa penggunaan *gadget* berlebih pada anak memberikan dampak buruk pada kognitif anak diantaranya ditandai dengan kemunculan perilaku malas berpikir, penurunan konsentrasi, tidak bisa fokus, hiperaktif, dan kesulitan belajar⁷⁵.

Selain dampak secara kognitif kecanduan *gadget* pada anak mempengaruhi emosional anak diantaranya anak mengalami krisis percaya diri, mudah marah, suka membangkang, berbicara sendiri dengan *gadget*, kurang

⁷³Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)," *Jurnal Interaksi* 4, no. 1 (2015): 42–51, <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>.

⁷⁴Ika Keke, Millennie, Habibi, Muazar, Rachmayani, "Dampak Penggunaan Gadget Di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023).

⁷⁵Rita Rena Pudyastuti and Kariyadi, "Penggunaan Gadget Bagi Anak," in *Google Books* (Penerbit P4I, 2023), 11.

disiplin, anak menjadi malas, meninggalkan kewajiban beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat *gadget*⁷⁶. Penelitian lain menyatakan bahwa efek dari penggunaan *gadget* mempengaruhi emosional anak adalah dengan emosional yang bergejolak sehingga memunculkan tindakan agresif, sensitif, dan mudah tersinggung⁷⁷.

Meski pengaruh penggunaan *gadget* banyak memberikan dampak buruk, penggunaan *gadget* dengan bijak dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak yaitu berkembangnya imajinasi anak, menambah pengetahuan dan kreatifitas, jaringan persahabatan dan komunikasi⁷⁸.

C. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa pada dasarnya sudah banyak diteliti. Akan tetapi masing-masing peneliti memiliki fokus penelitian yang berbeda-beda sesuai lingkup kajian masing-masing. Agar tidak terjadi duplikasi dalam penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitiannya tentang Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi bahan rujukan, referensi sekaligus sebagai perbandingan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian (Skripsi) yang dilakukan oleh Rahma Jayanti (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan

⁷⁶Syifa, Setianingsih, and Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, No 4 Vol 3 (2019), hlm 538

⁷⁷Juandra Prisma Mahendra, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2023): 1–23.

⁷⁸Sofiana Nur Afidah, Fina Fakhriyah, and Ika Oktavianti, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Handayani* 13, no. 2 (2022): 104–114.

Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo kabupaten Seluma” dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik statistik inferensial kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis sampel tetapi juga berlaku untuk populasi, penelitian ini terdiri dari populasi berjumlah 30 anak sekolah dasar kelas tinggi kemudian diambil 20 siswa sebagai sampel, hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar.⁷⁹

Kedua, penelitian (skripsi) yang diteliti serta ditulis oleh Febia Kontesa (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” fokus penelitiannya adalah korelasional antara pemakaian gadget terhadap perkembangan anak usia dini dari aspek sosial-emosionalnya dengan setting penelitian Kelurahan Pematang Gubernur RT 22/RW 2 Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis korelasional *product moment* bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,381 kemudian melihat r_{tabel} nilai koefisien “ r ” *product moment* dari 28 adalah 0,374 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu $0,381 \geq 0,374$. Dengan demikian berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.⁸⁰

Ketiga penelitian (Artikel Ilmiah) yang dilakukan oleh Adam et.al (Institut Agama Islam Negeri Ternate, 2022) dengan judul “Pengaruh Gadget terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar

⁷⁹Rahma Jayanti, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma,” *Skripsi 1*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005.

⁸⁰Febia Kontesa, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Skripsi 1*, no. 1 (2022): 63.

Negeri 47 Kota Ternate” yang menganalisis secara deskriptif pengaruh dari *gadget* terhadap moral dan akhlak siswa SDN 47 Ternate. Setelah dilakukan wawancara dengan guru, orang tua yang bersangkutan dan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi akhlak dan moral siswa yaitu antara lain siswa menjadi kurang patuh, malas belajar, dan suka menunda mengerjakan suatu hal, dan dampak terburuknya adalah siswa meniru hal yang dilihatnya melalui aplikasi sosial media di *gadget* mereka⁸¹.

Keempat Penelitian (Skripsi) yang dilakukan oleh Denak Sintia Rahmawati (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta) dengan judul “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo Klaten Yogyakarta), 2018)” penelitian ini dilakukan dengan menganalisis pengaruh yang timbul dari penggunaan gadget baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif, hasil penelitian dari 5 subyek yang telah diteliti, peneliti menemukan adanya pengaruh positif dan pengaruh negatif, munculnya pengaruh negatif ditimbulkan oleh lemahnya kontrol dan pengawasan orang tua terhadap akses gadget yang diberikan anak, kemudian pengaruh positif muncul ketika orang tua mengontrol serta mengawasi akses gadget anak dan ikut andil dalam penggunaan gadget bersama anak. Dalam penelitian ini ditemukan dua pengaruh yaitu negatif dan positif tergantung dari bagaimana orang tua dalam mengontrol serta mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.⁸²

Kelima Penelitian (Artikel Ilmiah) yang dilakukan oleh Suhana (Universitas Pendidikan Indonesia) dengan judul *Influence of*

⁸¹Adiyana Adam et al., “Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate,” *Journa Agama dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (2022): 29–47.

⁸²Denak Sintia Rahmawati, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo Klaten),” *Bitkom Research* 63, no. 2 (2018): 1–3,
http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf%0Ahttps://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607-Bitkom.

Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development sebuah kajian literatur yang menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak, diperoleh hasil anak menjadi tertutup, tidak sabar dan menjauh dari lingkungan sekitar artikel ini memaparkan kajian literatur banyak orang tua yang bangga mampu membelikan anak-anak mereka *gadget* yang canggih dan mahal. Sehingga dengan fasilitas tersebut anak menjadi lebih senang bermain dengan *gadget* dari pada dengan teman sebaya dan lingkungannya⁸³

Keenam Penelitian (Artikel Ilmiah) yang dilakukan oleh Hasanah, et.al. (Universitas Islam Indonesia, 2022) dengan judul *The Effect of Using Gadgets on The Level of Learning and Spirituality of Students During the Covid-19 Pandemic*, penelitian tersebut mengkaji mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat belajar dan spiritualitas siswa pada masa pandemi Covid-19, hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan baik pada tingkat belajar dalam hal ini hasil belajar siswa, kemauan dan motivasi belajar siswa dan spiritualitas siswa termasuk akhlak siswa dan ibadah sehari-hari siswa, hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang enggan menyelesaikan tugas serta hasil belajar yang tidak sesuai, kemudian spiritualisme siswa tergolong rendah dibuktikan dengan banyak siswa yang berbicara kasar terhadap gurunya, hilang rasa ta'dzim dan meninggalkan ibadah wajib maupun sunnah⁸⁴

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian diatas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mencari pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa sekolah dasar, sedangkan

⁸³Mildayani Suhana, "Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development," *Atlantis press* 169, no. Icece 2017 (2018): 224–227.

⁸⁴Nur Zaytun Hasanah, Istiqomah Istiqomah, and Kurniawan Dwi Saputra, "The Effect of Using Gadgets on The Level of Learning and Spirituality of Students During The Covid-19 Pandemic," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 66–77.

perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti, perbedaan lokasi penelitian maka berbeda karakteristik sampel atau sasaran riset sehingga hasil penelitian yang diperoleh juga akan berbeda.

Tabel 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

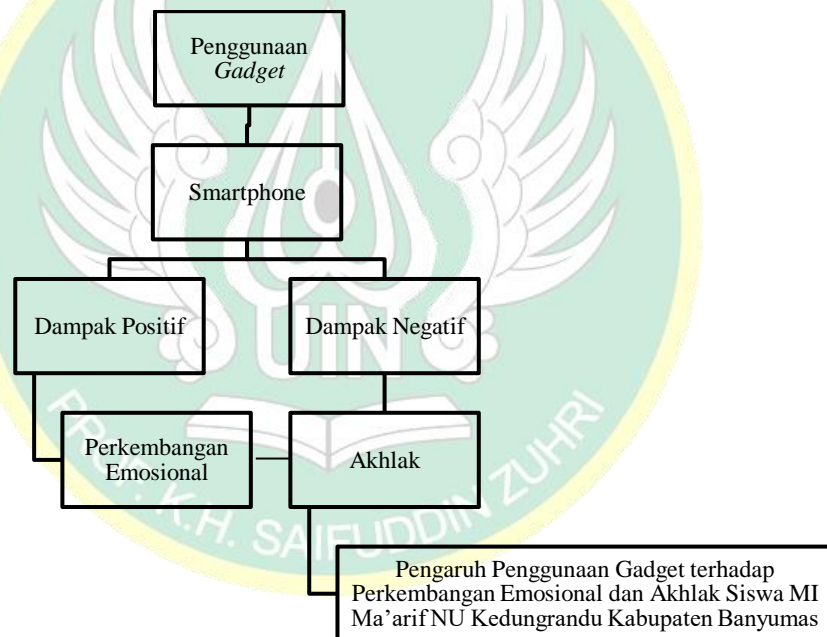
| No | Nama/Judul | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|---|--|
| 1. | Rahma Jayanti Judul: Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo kabupaten Seluma | Sama-sama meneliti topik mengenai dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional siswa dan sampel penelitian yang diambil adalah siswa sekolah dasar kelas tinggi (4 dan 5) | Perbedaanya adalah penelitian ini menggunakan setting lokasi yang berbeda serta pokok bahasan yang diteliti yakni akhlak siswa |
| 2. | Febia Kontesa Judul: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini | Sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan emosional anak | Penelitian ini meneliti perkembangan emosional anak usia dini sedangkan penelitian saya meneliti perkembangan emosional tingkat sekolah dasar kelas tinggi (kelas 4 dan 5) |
| 3. | Adam et.,al Judul: Pengaruh <i>gadget</i> terhadap akhlak dan moral siswa di | Sama-sama meneliti pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap akhlak siswa | Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif sedangkan saya |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | sekolah dasar negeri 47 Kota Ternate | | menggunakan pendekatan kuantitatif |
| | Denak Sintia Rahmawati Judul: Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo Klaten Yogyakarta), (2018) | Sama-sama meneliti mengenai penggunaan gadget serta pengaruhnya terhadap akhlak siswa sekolah dasar | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif. |
| 5. | Suhana Judul: <i>Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development</i> | Sama-sama meneliti pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan emosional | Penelitian ini menggunakan metode literatur yaitu mengkaji permasalahan dengan literatur yang sudah ada sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dan membahas psikologi sisi emosional dan akhlak. |
| 6. | Hasanah, et.al Judul: <i>The Effect of Using Gadgets on The Level of Learning and Spirituality of Students During the Covid-19 Pandemic</i> | Sama sama meneliti pengaruh dari penggunaan gadget terhadap spiritualitas anak atau akhlak anak | Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif deskriptif mengkaji tingkat belajar atau motivasi belajar sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif dan |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | meneliti pengaruhnya terhadap emosional siswa. |
|--|--|--|--|

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini akan menjelaskan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menggali lebih dalam terkait pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas.



Bagan 1 Kerangka Berpikir

Sesuai dengan bagan yang terdapat di kerangka berpikir dapat diuraikan bahwa penggunaan *gadget smartphone* ini akan memunculkan dua dampak yaitu adanya dampak positif dan dampak negatif bagi siswa maupun lingkungan, intensitas penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan menimbulkan kecanduan *gadget* hal tersebut mengakibatkan perubahan pada perilaku emosional dan akhlak siswa

tersebut. seperti kurang patuh terhadap orang tua dan guru, timbul rasa malas belajar dan beribadah, berkata-kata kasar dan mudah marah.

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, hipotesis dinyatakan sementara karena jawaban baru didasarkan pada teori relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data⁸⁵ yang perlu diuji kebenarannya melalui uji statistik. Hipotesis adalah suatu pernyataan keilmuan yang dilandasi oleh kerangka konseptual penelitian dengan penalaran deduksi yang merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dihadapi, yang memerlukan uji kebenaran dengan fakta empiris⁸⁶.

Hipotesis merupakan dugaan sementara peneliti yang belum terbukti kebenarannya dan harus dibuktikan melalui uji statistik. Perumusan hipotesis berdasarkan pada kerangka berpikir yang telah disusun peneliti sebelumnya dan nantinya akan diuji kebenarannya, apakah hipotesis akan diterima atau ditolak.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = tidak ada pengaruh Penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas

H_a = ada pengaruh Penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas.

⁸⁵Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung:Alfabeta, 2020). Hlm 99-100

⁸⁶Agung Widhi Kurniawan and Sarah Puspitaningtyas, "Metode Penelitian Kuantitatif," in *E-Book*, Cetakan I. (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), 224.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif korelasional, metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.⁸⁷ Penelitian kuantitatif korelasional adalah hubungan ketergantungan antara dua pihak atau variabel yang saling mempengaruhi dengan kata lain penelitian korelasional adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain⁸⁸. Tujuan dari penelitian korelasional adalah untuk mengidentifikasi hubungan prediktif dengan menggunakan teknik korelasi. keterbatasan dari penelitian korelasional adalah masalah penafsiran pada hubungan kausal.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu kabupaten Banyumas. Pemilihan setting lokasi tersebut karena lokasi tersebut sesuai dengan karakteristik responden yang dibutuhkan peneliti.

C. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dari tahap pengujian angket untuk kemudian dilakukan uji validitas angket menggunakan aplikasi statistik SPSS, uji coba angket dilakukan pada 28 Maret – 4 April 2023. Pengujian angket dilakukan pada 30 responden diluar sasaran riset. Kemudian dilanjutkan pada tanggal 24 Mei 2023.

⁸⁷Kontesa, Febia “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.”*Skripsi*. (2022) hlm 37.

⁸⁸Muhammad Darwin, marianne Reynelda Mamondol, and salman Alparis et.al Sormin, “Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif,” in *E-Book*, ed. Toman sony Tambunan (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 192.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi yaitu kelas IV dan V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas

E. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan unit yang diteliti yang merupakan kumpulan individu dengan kualitas ciri yang telah ditetapkan. populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁹ Adapun dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu kelas tinggi yang memiliki akses *gadget* berjumlah 37 terdiri dari 11 siswa kelas IV dan 26 siswa kelas V.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian atau sebagian kecil dari subjek/objek yang terdapat dalam populasi penelitian. sampel merupakan bagian yang mewakili populasi yang ditetapkan dengan benar dan valid. Sehingga sampel juga dapat diartikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁹⁰ Apabila jumlah populasi cukup besar yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk diambil menjadi sampel penelitian karena keterbatasan peneliti seperti keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka peneliti

⁸⁹Kurniawan and Puspitaningtyas, "Metode Penelitian Kuantitatif." Cet 1. (Yogyakarta: Pandiva Publisher, 2016). Hlm 66.

⁹⁰Darwin, Mamondol, and Sormin, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif." Ed. T. Tambunan. (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021). Hlm 106

dapat mengambil sebagian sampel dari seluruh populasi yang ada dengan syarat sampel yang diambil harus bisa digeneralisasikan sebagai hasil populasi.⁹¹

Teknik pengambilan sampel atau teknik *sampling* pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *sensus* atau sampel total, Menurut Sugiyono teknik sampel sensus yaitu metode pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel secara keseluruhan. Penelitian dengan populasi kurang dari 100 maka sebaiknya menggunakan sampel sensus, sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sebagai sampel semua. Maka dalam penelitian ini sampel berjumlah 37 siswa⁹². Maka dapat di buat persamaan sebagai berikut:

$$(N = n)$$

dengan N sebagai jumlah populasi dan n sebagai jumlah sampel

F. Variabel Dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau aktifitas yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Variabel independen atau dalam bahasa Indonesia adalah variabel bebas merupakan variabel yang memberikan pengaruh atau yang menjadi sebab perubahan atau munculnya variabel dependen atau variabel terikat, dari definisi tersebut variabel bebas pada penelitian ini adalah “Penggunaan Gadget (X)”.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau disebut sebagai variabel terikat adalah variabel yang terpengaruhi atau yang menjadi output oleh adanya

⁹¹Kurniawan and Puspitaningtyas, “Metode Penelitian Kuantitatif.”Cetakan I. (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016) hlm 67.

⁹² Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D,” in *E-Book* (Bandung: Alfabeta, 2013), 346.

variabel bebas . Berdasarkan definisi tersebut variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Perkembangan Emosional (Y1) dan Akhlak siswa (Y2)”.

Tabel 2 Variabel dan Indikator

| No | Variabel | Indikator |
|----|--------------------------|--|
| 1 | Penggunaan <i>Gadget</i> | Mengetahui Fungsi dan jenis aplikasi <i>gadget</i> . |
| | | Mampu mengoperasikan <i>gadget</i> |
| | | Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> |
| | | Durasi pemakaian <i>gadget</i> |
| 2 | Perkembangan Emosional | Adanya rasa amarah |
| | | Adanya rasa takut atau gelisah |
| | | Adanya rasa sedih |
| | | Adanya rasa malu |
| | | Adanya rasa cemburu |
| | | Adanya rasa kecewa. |
| | | Rasa Peduli atau empati |
| 3 | Akhlak | Melaksanakan Ibadah sesuai syariat agama |
| | | Berperilaku sopan dan santun |
| | | Memiliki rasa toleransi terhadap teman |
| | | Bertutur kata yang baik |

G. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh, sumber data yang diperoleh akan berbeda tergantung pada teknik pengumpulan datanya. Apabila teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi maka sumber datanya dapat berupa

benda, atau proses sesuatu. Apabila teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara atau kuisioner maka sumber datanya berupa responden, yaitu orang yang merespons atau menjawab pertanyaan peneliti baik lisan maupun tulis. Kemudian jika teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi maka sumber data berupa dokumen, catatan maupun foto-foto yang relevan dengan penelitian.

Klasifikasi sumber data menurut Arikunto (2010), dimana data tersebut diperoleh disingkat menjadi 3P, yaitu:

- a. *Person*, jika sumber datanya berupa orang, yaitu sumber data yang memberikan jawaban dari pertanyaan peneliti baik berupa lisan maupun tulisan.
- b. *Place*, jika sumber datanya berupa tempat, yaitu sumber data yang menyajikan tampilan data diam dan bergerak. Keadaan diam contohnya ruangan, warna, kelengkapan alat dan lain sebagainya . Keadaan bergerak contohnya aktifitas kinerja, laju kendaraan proses pembelajaran, perilaku dan lain sebagainya.
- c. *Paper*, jika sumber datanya berupa simbol, paper merupakan sumber data yang menyajikan tulisan, huruf, simbol, gambar dan angka. Definisi paper tidak terbatas kertas namun juga berupa batu, kayu, tulang, daun lontar dan sebagainya yang cocok dengan teknik dokumentasi⁹³.

Berdasarkan pada uraian diatas dan disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, maka sumber data dalam penelitian ini adalah berupa responden (*person*), benda-benda atau keadaan (*place*) dan catatan-catatan terkait penelitian (*paper*).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari adanya penelitian adalah mengumpulkan data. Untuk memperoleh data yang alami dan obyektif

⁹³NN, "Menentukan Sumber Data," *UNY* (2014): 3.

dilokasi penelitian, peneliti hendaknya menggunakan metode pengumpulan data yang bervariasi guna mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi memiliki kekhasan dibanding dengan teknik pengumpulan data yang lain, yaitu wawancara dan kuisisioner. Jika wawancara dan kuisisioner selalu berkomunikasi dengan orang, akan tetapi observasi tidak terbatas dari orang saja juga dengan obyek-obyek lain. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek penelitian yang langsung diamati oleh peneliti guna memperoleh informasi sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti, dalam proses pengamatan peneliti hendaknya menggunakan pancaindera (penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba).

Dalam teknik observasi dibedakan menjadi dua yaitu observasi berpartisipansi (*participant observation*) dan observasi non-partisipansi. Observasi berpartisipansi yaitu pengamatan peneliti secara langsung ikut terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau sumber data. Sedangkan observasi non-partisipansi adalah peneliti tidak ikut atau tidak terlibat dengan aktivitas orang yang diamati atau sumber data melainkan sebagai pengamat independen.⁹⁴ Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode observasi non-partisipansi, Metode tersebut digunakan peneliti untuk memperoleh data terkait perkembangan emosional dan akhlak siswa madrasah ibtidaiyah dalam penggunaan *gadget*.

⁹⁴Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." (Yogyakarta:Alfabeta) 2020.

b. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuisisioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberi pertanyaan atau pertanyaan tertulis untuk memperoleh jawaban dari responden. penggunaan kuisisioner sebagai alat pengumpul data bertujuan untuk memperoleh data penelitian secara efisien. Hasil perolehan data yang efisien diperoleh jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diteliti dan tahu apa yang dapat diharapkan dari responden. Angket atau kuisisioner berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab atau direspon oleh responden sesuai dengan persepsinya. Metode kuisisioner terbagi menjadi dua yaitu kuisisioner terbuka, kuisisioner tertutup.

Metode kuisisioner terbuka menurut Darwin, et.al, merupakan metode kuisisioner dengan pertanyaan terbuka, sehingga responden bebas dalam menyatakan jawabannya berada sarkan pada pemikiran dan pendapatnya sesuai dengan keadaan yang dirasakan. Selanjutnya metode kuisisioner tertutup yaitu metode kuisisioner dengan pertanyaan serta jawaban yang telah disiapkan sehingga responden tidak bebas dalam memberikan jawabannya, responden diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan keadaan yang dirasakanya maupun atas kehendak dirinya sendiri⁹⁵.

Alternatif jawaban pada kuisisioner dapat juga ditransformasikan kedalam bentuk simbol kuantitatif tujuanya agar hasil data berbentuk interval. Caranya adalah dengan memberikan skor atau poin pada setiap jawaban berdasarkan dengan kriteria tertentu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran yang digunakan, dengan sifat pertanyaan tertutup, yaitu jawaban untuk setiap pertanyaan sudah disediakan. Dengan skor penilaian adalah sebagai berikut:

⁹⁵ Darwin, Mamondol, and Sormin, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif."(Bandung:Media Sains Indonesia, 2021)

- 1) Alternatif jawaban Sangat setuju, dengan skor 4
- 2) Alternatif jawaban Setuju, dengan skor 3
- 3) Alternatif jawaban Kurang setuju, dengan skor 2
- 4) Alternatif jawaban Tidak setuju, dengan skor 1⁹⁶

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan dokumen sebagai sumber informasi. Dalam penelitian ini menyelidiki benda-benda tertulis seperti profil tempat penelitian, daftar nama siswa, dan foto-foto dokumentasi yang mendukung penelitian ini.

H. Analisis Data Penelitian.

Teknik analisis data penelitian dalam penelitian ini adalah dilakukan setelah proses pengumpulan data dan data telah terkumpul langkah selanjutnya adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan guna menguji hipotesis yang telah diajukan. Selanjutnya data dianalisis menggunakan uji statistik sebagai berikut:

1. Uji normalitas data

Uji normalitas merupakan syarat atau uji asumsi klasik pada penelitian kuantitatif. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kolmogorov smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

⁹⁶Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," in *Book*, ed. Sutopo, (Bandung: Alfabeta, 2020), 444. (Bandung:Alfabeta, 2020) hlm 147.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan teknik pengujian *Levene test* yang digunakan untuk menguji variansi lebih dari dua kelompok data dan merupakan alternatif dari uji *Barlett*. Kriteria pengujian uji homogenitas *Levene test* yaitu:

- Jika nilai sig. (*Based on Mean*) $> 0,05$, maka berkesimpulan varians data homogen, artinya data asumsi uji homogenitas terpenuhi
- Jika nilai sig. (*Based on Mean*) $< 0,05$, maka berkesimpulan varians data tidak homogen, artinya data asumsi uji homogenitas tidak terpenuhi

3. Uji hipotesis

Penelitian ini merupakan suatu studi korelasional yang bertujuan menetapkan besarnya hubungan antar variabel. Setelah proses pengumpulan data selesai dan data telah terkumpul langkah berikutnya adalah menganalisis data yang masuk tersebut, menganalisis data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian dimana analisis data ini merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang peneliti ajukan sebelumnya. Teknik analisis data yang akan peneliti gunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas adalah dengan menggunakan uji regresi linier sederhana yang terdiri dari uji F (simultan), uji r (koefisien korelasi) menggunakan SPSS

4. Hipotesis statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

H_0 : $r_{hitung} < r_{tabel}$

H_a : $r_{hitung} > r_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas

Sekitar tahun 1969 pasca terjadinya peristiwa G30S/PKI di Indonesia, termasuk diantaranya di wilayah Banyumas, PKI adalah organisasi politik yang tidak mengenal adanya Tuhan, PKI mengajarkan pada bangsa Indonesia agar tidak mempercayai Tuhan Yang Maha Esa. Setelah PKI berhasil ditumpas, tepatnya di Kabupaten Banyumas muncul banyak madrasah di Desa Kedungrandu, Kecamatan Patikraja.

Masyarakat Desa Kedungrandu yang mayoritas berpaham Ahlusunnah wa Jama'ah sangat menginginkan berdirinya sekolah formal seperti Sekolah Dasar (SD) namun bernuansa agama. Dengan adanya dorongan dari masyarakat, kegiatan belajar mengajar pada mulanya adalah dengan belajar di rumah warga terhitung sejak tahun 1969 dan berlangsung selam satu tahun.

Kemudian atas usulan Pengurus Ranting NU Desa Kedungrandu Bapak K.H. Ahmad Sulchi dan Bapak. H. Kartim, beserta pengurus GP Ansor Bapak Rakiswo. Maka didirikanlah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu diatas tanah wakaf Bapak H. M. Affandi. Selama proses pembangunan MI Ma'arif NU Kedungrandu dibantu oleh pemuda Ansor serta beberapa masyarakat sekitar Madrasah. Setelah berdirinya satu gedung MI Ma'arif NU Kedungrandu terdiri atas tiga ruang kelas, maka proses belajar mengajar beralih di gedung baru.

Seiring berjalanya waktu siswa bertambah semakin banyak dan animo masyarakat yang menginginkan putra putrinya bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah serta mendapatkan bantuan berupa blockgrant dan bantuan lainnya, sehingga sampai sekarang MI Ma'arif NU Kedungrandu memiliki enam lokal kelas, satu ruang Kepala Madrasah, satu ruang guru, satu ruang UKS, gudang, kamar mandi, dan satu ruang perpustakaan.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu terletak di Desa Kedungrandu, Patikraja, Banyumas. Berdiri diatas tanah wakaf seluas 840 m², dengan luas bangunan seluruhnya 496 m² dan luas halaman 344 m². Letak geografis MI Ma'arif NU Kedungrandu sangat strategis karena lokasinya tidak jauh dengan jalan raya lintas provinsi, tepatnya 300m masuk ke arah barat di jalan Masjid No. 12 Rt 04/ Rw 02 Desa Kedungrandu.

Saat ini jumlah guru di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu Kedungrandu 8 Guru terdiri dari 1 Kepala Madrasah yaitu Bapak S. Baqir., S.Ag. 6 Guru Kelas, 1 Guru PJOK. Jumlah siswa secara keseluruhan pada tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 113 siswa, 22 siswa kelas I, 23 siswa kelas II, 11 siswa kelas III, 11 siswa kelas IV, 26 siswa kelas V dan 19 siswa kelas VI.

B. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau kuisisioner yang memenuhi persyaratan valid dan reliabel dapat dikatakan sebagai kuisisioner yang baik. Untuk mengetahui validitas serta reliabilitas sebuah instrumen kuisisioner perlu dilakukan pengujian kuisisioner dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah (valid) atau tidaknya kuisisioner. Skala pengukuran yang dikatakan valid adalah apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. pengujian validitas kuisisioner tiap butir item dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir item dengan skor total yang merupakan skor jumlah tiap skor butir. Dalam hal ini peneliti melakukan uji validitas angket terhadap 30 responden diluar sasaran riset, agar diperoleh distribusi nilai yang mendekati normal (Sugiyono, 2014).

Pada analisis item Masrun (1979) dalam Sugiyono menyatakan bahwa teknik korelasi untuk menentukan validitas item sampai saat ini

merupakan teknik yang paling banyak digunakan, kemudian dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrun mengungkapkan kriteria pengujian yang digunakan suatu instrumen dinyatakan valid jika item memiliki korelasi positif dengan kriteria skor total atau nilai $r \geq 0,30$ (jika sampel yang diujikan berjumlah 30) dengan signifikansi sebesar 5%. Dasar pengambilan keputusan untuk menentukan validitas item kuisioner yaitu:

- Jika korelasi antara butir dan skor sama atau lebih besar dari 0,30 maka butir atau variabel dinyatakan valid
- Jika korelasi antara butir dan skor kurang dari 0,30 maka butir atau variabel dinyatakan tidak valid⁹⁷.

Jika jumlah N (sampel yang diujikan) tidak berjumlah 30, maka untuk nilai interpretasi dapat dilihat pada tabel nilai *r product moment* sesuai dengan jumlah N yang diujikan.

a. Angket Penggunaan *Gadget*

Pengujian validitas angket menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan melihat nilai *Correlation Pearson* pada masing-masing item yang diujikan. Uji validitas angket pada variabel penggunaan *gadget* (X) adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Validitas Penggunaan Gadget

| Nomor Butir | Koefisien Korelasi | Keterangan |
|-------------|--------------------|--------------------|
| 1 | 0,553 | Valid |
| 2 | 0,259 | Tidak valid |
| 3 | 0,648 | Valid |
| 4 | 0,540 | Valid |
| 5 | -0,003 | Tidak valid |
| 6 | 0,364 | Valid |
| 7 | 0,402 | Valid |
| 8 | 0,721 | Valid |
| 9 | 0,553 | Valid |
| 10 | 0,331 | Valid |
| 11 | 0,520 | Valid |
| 12 | 0,397 | Valid |
| 13 | 0,151 | Tidak valid |

⁹⁷Ibid.

| | | |
|----|-------|--------------------|
| 14 | 0,507 | Valid |
| 15 | 0,600 | Valid |
| 16 | 0,584 | Valid |
| 17 | 0,152 | Tidak valid |
| 18 | 0,314 | Valid |
| 19 | 0,221 | Tidak valid |
| 20 | 0,374 | Valid |

Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 20 item kuisisioner terdapat 15 item kuisisioner yang dinyatakan valid menurut hasil analisis statistik SPSS yaitu diantaranya no 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, dan 20. Sedangkan item yang tidak valid berjumlah 6 diantaranya yaitu no 2, 5, 13, 17, dan 19. Dari beberapa item yang valid diatas 15 item siap digunakan untuk alat penyimpulan data, sedangkan 6 item yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan sebagai alat penyimpul data.

b. Angket Perkembangan Emosional (Y1) dan Akhlak (Y2)

Pengujian validitas angket menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan melihat nilai *Correlation Pearson* pada masing-masing item yang diujikan Uji validitas angket pada variabel perkembangan emosional dan akhlak adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Validitas Perkembangan Emosional dan Akhlak

| Nomor Butir | Koefisien Korelasi | Keterangan |
|-------------|--------------------|--------------------|
| 1 | 0,258 | Tidak Valid |
| 2 | 0,426 | Valid |
| 3 | 0,522 | Valid |
| 4 | 0,238 | Tidak Valid |
| 5 | 0,268 | Tidak valid |
| 6 | 0,504 | Valid |
| 7 | 0,484 | Valid |
| 8 | 0,680 | Valid |
| 9 | 0,611 | Valid |
| 10 | 0,467 | Valid |
| 11 | 0,415 | Valid |
| 12 | 0,566 | Valid |
| 13 | 0,359 | Valid |
| 14 | 0,338 | Valid |

| | | |
|----|-------|--------------------|
| 15 | 0,107 | Tidak valid |
| 16 | 0,533 | Valid |
| 17 | 0,357 | Valid |
| 18 | 0,501 | Valid |
| 19 | 0,437 | Valid |
| 20 | 0,374 | Valid |
| 21 | 0,602 | Valid |
| 22 | 0,680 | Valid |
| 23 | 0,753 | Valid |
| 24 | 0,505 | Valid |
| 25 | 0,450 | Valid |

Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 25 item kuisisioner terdapat 21 item kuisisioner yang dinyatakan valid menurut hasil analisis statistik SPSS yaitu diantaranya no 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17,18, 19, 20, dan 21. Sedangkan item yang tidak valid berjumlah 4 diantaranya yaitu no 1, 4, 5, dan 15. Dari beberapa item yang valid diatas 21 item siap digunakan untuk alat penyimpulan data, sedangkan 4 item yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan sebagai alat penyimpul data.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuisisioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban yang diberikan seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. Untuk mencari nilai reliabilitas suatu kuisisioner menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, menggunakan analisis statistik SPSS. Kuisisioner yang dianalisis adalah item kuisisioner yang dinyatakan valid pada pengujian validitas sebelumnya.

a. Angket Penggunaan *Gadget*

Dalam menghitung reliabilitas instrumen peneliti terlebih dahulu membuat tabulasi skor

Tabel 5 Tabulasi Data Penggunaan Gadget

| NO RESP | TOTAL | NO RESP | TOTAL |
|----------------|--------------|----------------|--------------|
| 1 | 47 | 16 | 47 |
| 2 | 43 | 17 | 43 |
| 3 | 43 | 18 | 41 |
| 4 | 37 | 19 | 38 |
| 5 | 32 | 20 | 26 |
| 6 | 29 | 21 | 34 |
| 7 | 39 | 22 | 35 |
| 8 | 48 | 23 | 42 |
| 9 | 37 | 24 | 46 |
| 10 | 34 | 25 | 41 |
| 11 | 25 | 26 | 40 |
| 12 | 29 | 27 | 37 |
| 13 | 35 | 28 | 47 |
| 14 | 42 | 29 | 40 |
| 15 | 30 | 30 | 40 |

Selanjutnya untuk menguji reliabilitas kuisisioner, peneliti menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Kriteria nilai *Cronbach's Alpha* untuk mengukur reliabilitas kuisisioner adalah sebagai berikut:

Table 6 Tingkat Reliabilitas

| Interval Koefisien | Tingkat Reliabilitas |
|---------------------------|-----------------------------|
| >0,90 | Very highly reliable |
| 0,80-0,90 | Highly reliable |
| 0,70-0,79 | Reliable |
| 0,60-0,69 | Marginally/minimal reliable |
| <0,60 | Unacceptably low reliable |

Setelah didapatkan tabulasi kuisisioner penggunaan *gadget* semua item yang dinyatakan valid selanjutnya melakukan uji reliabilitas item kuisisioner melalui aplikasi SPSS dan diperoleh output sebagai berikut:

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,779 | 15 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|-----|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| P1 | 36,17 | 33,868 | ,540 | ,753 |
| P3 | 36,27 | 33,857 | ,554 | ,752 |
| P4 | 35,63 | 34,930 | ,468 | ,760 |
| P6 | 35,13 | 36,809 | ,244 | ,780 |
| P7 | 36,17 | 36,764 | ,273 | ,776 |
| P8 | 35,17 | 33,799 | ,655 | ,746 |
| P9 | 34,70 | 37,183 | ,477 | ,765 |
| P10 | 35,23 | 37,771 | ,160 | ,787 |
| P11 | 35,17 | 35,730 | ,431 | ,764 |
| P12 | 35,00 | 36,621 | ,339 | ,771 |
| P14 | 36,10 | 35,128 | ,395 | ,766 |
| P15 | 35,10 | 33,679 | ,428 | ,764 |
| P16 | 36,57 | 33,978 | ,517 | ,755 |
| P18 | 35,90 | 37,541 | ,164 | ,787 |
| P20 | 36,97 | 38,447 | ,259 | ,776 |

Dari hasil uji reliabilitas diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* dan masing-masing item kuisioner sebesar $>0,70$. Jadi nilai koefisien *Cronbach's Alpha* adalah 0,779 lebih besar dari 0,70 yang berarti keseluruhan item pertanyaan angket adalah Reliable.

b. Angket Perkembangan Emosional dan Akhlak

Dalam menghitung reliabilitas instrumen kuisioner langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah terlebih dahulu membuat tabulasi skor angket perkembangan emosional dan akhlak pada item yang telah valid, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7 Tabulasi Angket Perkembangan Emosional

| NO RESP | TOTAL | NO RESP | TOTAL |
|----------------|--------------|----------------|--------------|
| 1 | 45 | 16 | 72 |
| 2 | 64 | 17 | 71 |
| 3 | 72 | 18 | 65 |
| 4 | 74 | 19 | 73 |
| 5 | 72 | 20 | 62 |
| 6 | 79 | 21 | 82 |
| 7 | 70 | 22 | 75 |
| 8 | 75 | 23 | 63 |
| 9 | 78 | 24 | 71 |
| 10 | 72 | 25 | 73 |
| 11 | 61 | 26 | 59 |
| 12 | 71 | 27 | 64 |
| 13 | 78 | 28 | 74 |
| 14 | 72 | 29 | 66 |
| 15 | 67 | 30 | 66 |

Selanjutnya untuk menguji reliabilitas kuisisioner, peneliti menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Kriteria nilai *Cronbach's Alpha* untuk mengukur reliabilitas kuisisioner adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Tingkat Reliabilitas

| Interval Koefisien | Tingkat Reliabilitas |
|---------------------------|-----------------------------|
| >0,90 | Very highly reliable |
| 0,80-0,90 | Highly reliable |
| 0,70-0,79 | Reliable |
| 0,60-0,69 | Marginally/minimal reliable |
| <0,60 | Unacceptably low reliable |

Setelah didapatkan tabulasi kuisisioner perkembangan emosional dan akhlak semua item yang dinyatakan valid selanjutnya melakukan uji

reliabilitas item kuisisioner melalui aplikasi SPSS dan diperoleh output sebagai berikut:

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,826 | 21 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|-----|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| P2 | 66,37 | 46,585 | ,477 | ,814 |
| P3 | 66,80 | 48,510 | ,339 | ,822 |
| P6 | 66,07 | 46,961 | ,545 | ,811 |
| P7 | 66,33 | 50,437 | ,335 | ,821 |
| P8 | 66,13 | 45,499 | ,700 | ,803 |
| P9 | 65,90 | 49,817 | ,477 | ,817 |
| P10 | 66,50 | 50,879 | ,122 | ,835 |
| P11 | 66,13 | 49,982 | ,384 | ,819 |
| P12 | 66,37 | 47,137 | ,553 | ,811 |
| P13 | 66,13 | 52,533 | ,049 | ,832 |
| P14 | 66,47 | 49,292 | ,339 | ,821 |
| P16 | 66,13 | 47,844 | ,431 | ,817 |
| P17 | 65,77 | 54,530 | -,178 | ,839 |
| P18 | 66,17 | 49,247 | ,391 | ,819 |
| P19 | 65,73 | 52,892 | ,051 | ,829 |
| P20 | 66,00 | 47,724 | ,603 | ,810 |
| P21 | 66,50 | 45,086 | ,661 | ,804 |
| P22 | 66,33 | 44,782 | ,624 | ,805 |
| P23 | 66,20 | 45,545 | ,623 | ,806 |
| P24 | 66,80 | 47,752 | ,361 | ,821 |
| P25 | 65,83 | 52,213 | ,138 | ,827 |

Dari hasil uji reliabilitas diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* dari masing-masing item kuisioner sebesar $>0,80$, nilai koefisien Cronbach Alpha adalah 0,826 lebih besar dari 0,80 yang berarti keseluruhan item pertanyaan angket adalah Highly reliabel.

C. Analisis Deskriptif Data Penelitian

1. Data Hasil Angket Penggunaan *Gadget*

Setelah dilakukan pengambilan data melalui angket berikut adalah data hasil angket penggunaan *gadget* yang diberikan kepada 37 siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas kelas IV dan V, hasil skor angket yang telah didapatkan adalah sebagai berikut

Tabel 9 Skor Angket Penggunaan *gadget*

| No | Nama | Jml | No | Nama | Jml |
|----|--------------------|-----|----|-------------------|-----|
| 1 | Ahmad Zaki (10) | 27 | 20 | Meyzha (11) | 25 |
| 2 | Kinanti (10) | 36 | 21 | Najwan N (10) | 40 |
| 3 | M. A. Raihan (10) | 29 | 22 | Agastya (11) | 29 |
| 4 | Ramadi H(10) | 39 | 23 | M.Rayyan(11) | 24 |
| 5 | Bening M(10) | 32 | 24 | Aqib Hamdani | 23 |
| 6 | Shelena M (10) | 22 | 25 | Ivander R (11) | 36 |
| 7 | Kirania A(10) | 33 | 26 | Maulidya K (11) | 28 |
| 8 | Silvika A(10) | 25 | 27 | Afina Nur F(11) | 30 |
| 9 | Septino Akbar (10) | 22 | 28 | Rizal M (11) | 38 |
| 10 | Almasyah N (10) | 27 | 29 | Tunik F(11) | 27 |
| 11 | Yocelyn R(10) | 35 | 30 | Nesha Dhia (11) | 32 |
| 12 | Munir (10) | 38 | 31 | Yusuf A(11) | 31 |
| 13 | Isatya M(10) | 33 | 32 | Zuhrul A (11) | 23 |
| 14 | Trinofianto (10) | 24 | 33 | Adil (11) | 39 |
| 15 | Muhammad L (10) | 27 | 34 | Gilang Bima (11) | 20 |
| 16 | Rafa R(10) | 30 | 35 | Faris Maulana (9) | 22 |
| 17 | Fahri K (10) | 33 | 36 | Aisyah Naila (9) | 29 |
| 18 | Rasya (10) | 36 | 37 | Hanifah N.F (11) | 23 |
| 19 | Humaira (11) | 25 | | | |

Kemudian nilai skor angket diatas dimasukkan dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari mean atau rata-rata. Hasil tabulasi perhitunganya sebagai berikut:

Tabel 10 Frekuensi Data Penggunaan Gadget

| X | Xn | Fn | Xn*Fn |
|-------|------|----|--------|
| 20-23 | 21,5 | 7 | 150,5 |
| 24-27 | 25,5 | 9 | 229,5 |
| 28-31 | 29,5 | 7 | 206,5 |
| 32-35 | 33,5 | 6 | 201 |
| 36-39 | 37,5 | 7 | 262,5 |
| 40-43 | 41,5 | 1 | 41,5 |
| Total | | 37 | 1091,5 |

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fn \cdot Xn}{\sum Fn} = \frac{1091,5}{37} = 29,5$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor angket penggunaan gadget dengan perhitungan sebagai berikut:

Tentukan nilai $\sum Fn(Xn - \bar{\alpha})^2$, dalam angket tersebut nilai $\sum Fn(Xn - \bar{\alpha})^2$ adalah 1280, selanjutnya mencari standar deviasi dengan rumus

$$S = \sqrt{\frac{\sum Fn(Xn - \bar{\alpha})^2}{n}} = \sqrt{\frac{1280}{37}} = \sqrt{34,6} = 5,88 \sim 5,9$$

Langkah berikutnya adalah menentukan kelompok atas, tengah dan bawah skor angket penggunaan gadget, dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

—————> Atas/tinggi

$$M + 1.SD = 29,5 + 5,9 = 35,4$$

—————> Tengah /sedang

$$M - 1.SD = 29,5 - 5,9 = 23,6$$

—————> Bawah/rendah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket penggunaan gadget:

Tabel 11 Persentase Angket Penggunaan Gadget

| No | Nilai Angket | Kriteria | Frekuensi | Persentase |
|-------|----------------|---------------|-----------|------------|
| 1 | 35,4 – ke atas | Atas/tinggi | 8 | 21,64% |
| 2 | 23,6- 35,4 | Tengah/sedang | 22 | 59,45% |
| 3 | 23,6- ke bawah | Bawah/rendah | 7 | 18,91% |
| Total | | | 37 | 100% |

Berdasarkan analisis pada skor angket diatas dapat disimpulkan bahwa nilai skor pada angket penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabek persentase diatas bahwa sebanyak 22 sampel (59,45%) berada pada kategori tengah/sedang.

2. Data Hasil Angket Perkembangan Emosional

Setelah dilakukan pengambilan data melalui angket berikut adalah data hasil angket perkembangan emosional yang diberikan kepada 37 siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas kelas IV dan V , hasil skor angket yang telah didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 12 Skor Angket Perkembangan Emosi

| No Resp | Nama | Jumlah | No Resp | Nama | Jumlah |
|---------|---------------|--------|---------|-----------------|--------|
| 1 | Ahmad Z (10) | 29 | 20 | Meyzha (11) | 37 |
| 2 | Kinanti (10) | 31 | 21 | Najwan N (10) | 41 |
| 3 | M. Aisi (10) | 33 | 22 | Agastya N(11) | 37 |
| 4 | Ramadi H(10) | 32 | 23 | Muhammad (11) | 41 |
| 5 | Bening M(10) | 39 | 24 | Aqib Hamdani | 35 |
| 6 | Shelena M | 34 | 25 | Ivander R(11) | 42 |
| 7 | Kirania A(10) | 27 | 26 | Maulidya (11) | 32 |
| 8 | Silvika A(10) | 33 | 27 | Afina Nur F(11) | 38 |
| 9 | Septino (10) | 26 | 28 | Rizal M(11) | 36 |
| 10 | Almasyah(10) | 35 | 29 | Tunik F(11) | 37 |
| 11 | Yocelyn R(10) | 42 | 30 | Nesha Dhia(11) | 40 |

| | | | | | |
|----|-----------------|----|----|------------------|----|
| 12 | Munir (10) | 43 | 31 | Yusuf A (11) | 42 |
| 13 | Isatya M(10) | 35 | 32 | Zuhrul A(11) | 26 |
| 14 | Trinofianto(10) | 35 | 33 | Adil (11) | 33 |
| 15 | M Lutfi (10) | 39 | 34 | Gilang B(11) | 32 |
| 16 | Rafa R (10) | 34 | 35 | Faris (9) | 25 |
| 17 | Fahri K(10) | 34 | 36 | Aisyah Naila (9) | 27 |
| 18 | Rasya(10) | 26 | 37 | Hanifah N.F (11) | 31 |
| 19 | Humaira Z (11) | 38 | | | |

Kemudian nilai skor angket diatas dimasukkan dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari mean atau rata-rata. Hasil tabulasi perhitunganya sebagai berikut:

Tabel 13 Frekuensi Perkembangan Emosional

| X | Xn | Fn | Xn*Fn |
|-------|------|----|--------|
| 25-27 | 26 | 6 | 156 |
| 28-30 | 29 | 1 | 29 |
| 31-33 | 32 | 8 | 256 |
| 34-36 | 35 | 8 | 280 |
| 37-39 | 38 | 7 | 266 |
| 40-43 | 41,5 | 7 | 290,5 |
| Total | | 37 | 1277,5 |

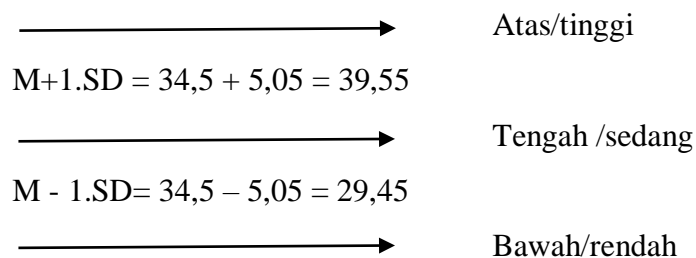
$$\text{Mean} = \frac{\sum Fn \cdot Xn}{\sum Fn} = \frac{1277,5}{37} = 34,52 = 34,5$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor angket perkembangan emosional dengan perhitungan sebagai berikut:

Tentukan nilai $\sum Fn(Xn-\bar{\alpha})^2$, dalam angket tersebut nilai $\sum Fn(Xn-\bar{\alpha})^2$ adalah 944,5, selanjutnya mencari standar deviasi dengan rumus

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Fn(Xn-\alpha)^2}{n}} = \sqrt{\frac{944,5}{37}} = \sqrt{25,52} = 5,05$$

Langkah berikutnya adalah menentukan kelompok atas, tengah dan bawah skor angket perkembangan emosional, dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:



Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket perkembangan emosi:

Tabel 14 Persentase Perkembangan Emosi

| No | Nilai Angket | Kriteria | Frekuensi | Persentase |
|-------|-----------------|---------------|-----------|------------|
| 1 | 39,55 – ke atas | Atas/tinggi | 7 | 18,91% |
| 2 | 29,45 – 39,55 | Tengah/sedang | 23 | 62,18% |
| 3 | 29,45- ke bawah | Bawah/rendah | 7 | 18,91% |
| Total | | | 37 | 100% |

Berdasarkan analisis pada skor angket diatas dapat disimpulkan bahwa nilai skor pada angket perkembangan emosional termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel persentase diatas bahwa sebanyak 23 sampel (62,18%) berada pada kategori tengah/sedang.

3. Angket Akhlak

Berikutnya setelah pengambilan data melalui angket berikut adalah data hasil angket Akhlak yang diberikan kepada 37 siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas kelas IV dan V , hasil skor angket yang telah didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 15 Skor Angket Akhlak

| No Resp | Nama | Jml | No Resp | Nama | Jml |
|---------|--------------|-----|---------|----------------|-----|
| 1 | Ahmad Z (10) | 28 | 20 | Meyzha (11) | 37 |
| 2 | Kinanti (10) | 32 | 21 | Najwan N (10) | 35 |
| 3 | M. Aisi (10) | 24 | 22 | Agastya N(11) | 34 |
| 4 | Ramadi H(10) | 38 | 23 | Muhammad R(11) | 32 |

| | | | | | |
|----|-----------------|----|----|---------------------|----|
| 5 | Bening M(10) | 36 | 24 | Aqib Hamdani | 27 |
| 6 | Shelena M | 34 | 25 | Ivander R(11) | 39 |
| 7 | Kirania A(10) | 32 | 26 | Maulidya (11) | 27 |
| 8 | Silvika A(10) | 30 | 27 | Afina Nur F(11) | 33 |
| 9 | Septino (10) | 26 | 28 | Rizal Maesar (11) | 40 |
| 10 | Almasyah(10) | 39 | 29 | Tunik Ferianti (11) | 35 |
| 11 | Yocelyn R(10) | 37 | 30 | Nesha Dhia R (11) | 36 |
| 12 | Munir (10) | 40 | 31 | Yusuf Ahmad (11) | 36 |
| 13 | Isatya M(10) | 34 | 32 | Zuhrul Abdul (11) | 31 |
| 14 | Trinofianto(10) | 30 | 33 | Adil (11) | 31 |
| 15 | M Lutfi (10) | 34 | 34 | Gilang Bima (11) | 28 |
| 16 | Rafa R (10) | 30 | 35 | Faris (9) | 27 |
| 17 | Fahri K(10) | 36 | 36 | Aisyah Naila (9) | 26 |
| 18 | Rasya(10) | 30 | 37 | Hanifah N.F (11) | 31 |
| 19 | Humaira Z (11) | 39 | | | |

Kemudian nilai skor angket diatas dimasukkan dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari mean atau rata-rata. Hasil tabulasi perhitunganya sebagai berikut:

Tabel 16 Frekuensi Angket Akhlak

| X | Xn | Fn | Xn*Fn |
|-------|----|----|-------|
| 24-26 | 25 | 3 | 75 |
| 27-29 | 28 | 5 | 140 |
| 30-32 | 31 | 10 | 310 |
| 33-35 | 34 | 7 | 238 |
| 36-38 | 37 | 7 | 259 |
| 39-41 | 40 | 5 | 200 |
| Total | | 37 | 1222 |

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fn \cdot Xn}{\sum Fn} = \frac{1222}{37} = 33,02 = 33$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor angket akhlak dengan perhitungan sebagai berikut:

Tentukan nilai $\sum Fn(Xn - \bar{\alpha})^2$, dalam angket tersebut nilai $\sum Fn(Xn - \bar{\alpha})^2$ adalah 721, selanjutnya mencari standar deviasi dengan rumus

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_n - \alpha)^2}{n}} = \sqrt{\frac{721}{37}} = 4,41$$

Langkah berikutnya adalah menentukan kelompok atas, tengah dan bawah skor angket akhlak, dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/tinggi

$$M + 1.SD = 33 + 4,41 = 37,41$$

—————→ Tengah /sedang

$$M - 1.SD = 33 - 4,41 = 28,59$$

—————→ Bawah/rendah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket akhlak:

Tabel 17 Persentase Data Angket Akhlak

| No | Nilai Angket | Kriteria | Frekuensi | Persentase |
|-------|-----------------|---------------|-----------|------------|
| 1 | 37,41 – ke atas | Atas/tinggi | 6 | 16,21% |
| 2 | 28,59 – 37,41 | Tengah/sedang | 23 | 62,16% |
| 3 | 28,59- ke bawah | Bawah/rendah | 8 | 21,63% |
| Total | | | 37 | 100% |

Berdasarkan analisis pada skor angket diatas dapat disimpulkan bahwa nilai skor pada angket akhlak termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel persentase diatas bahwa sebanyak 23 sampel (62.16%) berada pada kategori tengah/sedang.

D. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas merupakan syarat atau uji asumsi klasik pada penelitian kuantitatif. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji

kolmogorov smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Berikut hasil uji Kolmogorov-Smirnov:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | gunaan_gadget | kembangan_emosi | Akhlak |
|--------------------------|----------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| | | 37 | 37 | 37 |
| Normal | Mean | 44,38 | 34,51 | 32,81 |
| | Std. Deviation | 7,451 | 5,119 | 4,402 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,115 | ,091 | ,093 |
| | Positive | ,115 | ,091 | ,079 |
| | Negative | -,066 | -,068 | -,093 |
| Test Statistic | | ,115 | ,091 | ,093 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} | ,200 ^{c,d} | ,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.

Berdasarkan hasil uji kolmogorov-smirnov diperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,200 untuk variabel X, Y1, dan Y2 (penggunaan *gadget*, Perkembangan emosi, dan Akhlak). Nilai sig (2-tailed) pada uji K-S/Kolmogorov sebesar $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui varians suatu data itu sama atau tidak. Pengujian homogenitas varians menggunakan pengujian *Levene test* berdasarkan nilai signifikansi *based on mean*, menggunakan aplikasi statistik SPSS, diperoleh hasil pengujian sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

| | | F-Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------|---|-------------|-----|---------|-------------|
| Skor_total | Based on Mean | 1,553 | 2 | 108 | ,216 |
| | Based on Median | 1,383 | 2 | 108 | ,255 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1,383 | 2 | 102,304 | ,255 |
| | Based on trimmed mean | 1,531 | 2 | 108 | ,221 |

Berdasarkan pada hasil *Levene Test* diatas diperoleh nilai sig *based on mean* **0,216**, jika dibandingkan dengan kriteria pengujian *levене test* $0,216 > 0,05$ yang artinya varian data homogen artinya asumsi uji homogenitas terpenuhi.

2. Uji Hipotesis Data

a. Uji f (Simultan)

Uji f dilakukan bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel dependen. Uji f dilakukan untuk melihat adanya pengaruh dari seluruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya. Dasar pengambilan keputusan dilihat dari pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel Anova, tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05 adapun ketentuannya sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan $F < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel independent memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.
- Jika nilai signifikan $F > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel independen tidak memiliki pengaruh terhadap seara signifikan terhadap variabel dependen⁹⁸.

⁹⁸Meiryani, "Memahami Uji F (Uji Simultan) Dalam Regresi Linier," 12 Agustus, last modified 2021, accessed June 8, 2023, <https://accounting.binus.ac.id>.

ANOVA^a

| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------------|
| Regression | 76,808 | 1 | 76,808 | 3,103 | ,087^b |
| Residual | 866,436 | 35 | 24,755 | | |
| Total | 943,243 | 36 | | | |

a. Dependent Variable: Perkembangan_emosi

b. Predictors: (Constant), Penggunaan_gadget

-

Dalam tabel tersebut diperoleh nilai signifikan sebesar 0,184 dimana $0,087 > 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh secara simultan variabel independen Penggunaan *gadget* terhadap variabel dependen Perkembangan emosi.

Berikutnya hasil uji f variabel penggunaan *gadget* dengan variabel akhlak

ANOVA^a

| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------------|
| Regression | 187,791 | 1 | 187,791 | 12,891 | ,001^b |
| Residual | 509,885 | 35 | 14,568 | | |
| Total | 697,676 | 36 | | | |

a. Dependent Variable: Akhlak

b. Predictors: (Constant), Penggunaa_gadget

Dalam tabel tersebut diperoleh nilai signifikan sebesar 0,001 dimana $0,001 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh secara simultan variabel independen Penggunaan *gadget* terhadap variabel dependen Akhlak.

b. Uji Korelasi (Uji “r”)

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_0 = tidak terdapat pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas

H_a = terdapat pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas.

Adapun hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas, perhitungannya dianalisis menggunakan teknik korelasional *product moment* (uji "r") tabel merupakan tabel untuk mempermudah perhitungan uji r. Dimana variabel X adalah nilai angket penggunaan *gadget* sedangkan variabel Y1 merupakan variabel perkembangan emosional dan Y2 variabel akhlak.

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| | .285 ^a | .081 | .055 | 4,975 |

a. Predictors: (Constant), Penggunaa_gadget

Dari hasil output diatas uji r pada variabel X dan Y1, maka dapat diketahui bahwa hasil output SPSS sebesar 0,285. Kemudian selanjutnya melihat nilai rtabel yaitu pada nilai koefisien "r" product moment dari 37 sampel dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,325 maka artinya nilai rxy lebih kecil dari pada nilai rtabel yaitu $0,285 < 0,325$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja atau H_a dalam penelitian ini ditolak, maka tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Sedangkan hipotesis nihil atau H_0 diterima.

Selanjutnya Uji r pada variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel akhlak. Diperoleh hasil SPSS sebagai berikut:

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| | .519 ^a | .269 | .248 | 3,817 |

a. Predictors: (Constant), Penggunaa_gadget

Dari hasil output diatas pada uji variabel X dan Y2, maka dapat diketahui bahwa hasil output SPSS sebesar 0,519. Kemudian selanjutnya melihat nilai rtabel yaitu pada nilai koefisien “r” product moment dari 37 sampel dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,325 maka artinya nilai rxy lebih besar dari pada nilai rtabel yaitu $0,519 > 0,325$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja atau H_a dalam penelitian ini diterima , maka terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Sedangkan hipotesis nihil atau H_0 ditolak.

c. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Linier sederhana digunakan untuk memprediksi pengaruh atau hubungan antar variabel. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka menggunakan analisis regresi linier sederhana.yaitu dengan rumus:

$$\hat{Y}_{pred} = a + bX$$

Ket : Y_{pred} = variabel kriterium

X = variabel prediktor

a = variabel konstan

b = koefisien arah regresi linier

Pada penelitian ini dalam analisis regresi linier variabel X dan Variabel Y1 melalui SPSS diperoleh nilai koefisien sebagai berikut:

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 25,814 | 5,006 | | 5,156 | ,000 |
| Penggunaan_gadget | ,196 | ,111 | ,285 | 1,761 | ,087 |

a. Dependent Variable: Perkembangan_emosi

$a = 25,814$ dan koefisien $b = 0,196$. Kemudian masukkan koefisien pada persamaan rumus:

$$Y = 25,814 + 0,196X$$

Angka tersebut masing-masing akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Harga konstan (a) sebesar 25,814, artinya ketika variabel X (penggunaan *gadget*) = 0 (harga konstan), variabel Y1 (perkembangan emosional) sebesar 0,196
- 2) Koefisien regresi (b) sebesar 0,196, artinya setiap seringnya penggunaan *gadget* dalam perkembangan emosional siswa, maka akan meningkatkan perkembangan emosional siswa sebesar 25,814
- 3) Tanda positif (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh variabel X terhadap Variabel Y1 serta jika X (penggunaan *gadget*) terlalu sering digunakan maka akan meningkat perkembangan emosional pada siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka dilakukan uji koefisien, yang dapat dilihat pada hasil *R square* tabel diatas diperoleh hasil 0,081, kemudian dikalikan dengan 100%.

$$0,081 \times 100\% = 8,1 \%$$

Berdasarkan pada perhitungan diatas dapat diketahui persentase 8,1%, Nilai ini memiliki arti bahwa variabel penggunaan

gadget (X) mempengaruhi variabel perkembangan emosional (Y1) siswa sebesar 8,1%.

Kemudian analisis regresi linier variabel X dan Variabel Y2 melalui SPSS diperoleh nilai koefisien sebagai berikut:

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 19,208 | 3,840 | | 5,002 | ,000 |
| Penggunaan_ <i>gadget</i> | ,307 | ,085 | ,519 | 3,590 | ,001 |

a. Dependent Variable: Akhlak

$a = 19,208$ dan koefisien $b = 0,307$. Kemudian masukkan koefisien pada persamaan rumus:

$$Y = 19,208 + 0,307X$$

Angka tersebut masing-masing akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Harga konstan (a) sebesar 19,208, artinya ketika variabel X (penggunaan *gadget*) = 0 (harga konstan), variabel Y2 (Akhlak) sebesar 0,307
- 2) Koefisien regresi (b) sebesar 0,307, artinya setiap seringnya penggunaan *gadget* dalam akhlak siswa, maka akan meningkatkan akhlak siswa sebesar 19,208
- 3) Tanda positif (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh variabel X terhadap Variabel Y2 serta jika X (penggunaan *gadget*) terlalu sering digunakan maka akan meningkat akhlak pada siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka dilakukan uji koefisien, yang dapat dilihat pada hasil *R square* tabel diatas diperoleh hasil 0,269, kemudian dikalikan dengan 100%.

$$(0,269 \times 100\% = 26,9\%)$$

Berdasarkan pada perhitungan diatas dapat diketahui persentase sebesar 26,9%, Nilai ini memiliki arti bahwa variabel penggunaan *gadget* (X) mempengaruhi variabel akhlak (Y2) siswa sebesar 26,9%.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan penelitian akan dibahas dari setiap hipotesis yang telah diuji dan akan dijabarkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hipotesis tersebut yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap perkembangan emosional (Y1)

Berdasarkan pada data penelitian yang telah dianalisis dapat diketahui hasil analisis data menggunakan persamaan regresi linier sederhana pada siswa kelas IV dan V pada variabel Y1 diperoleh persamaan berikut $Y = 25,814 + 0,196X$ persamaan tersebut terlihat bahwa nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,196 menunjukkan setiap seringnya penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sebesar 25,814. Pada hasil uji r diperoleh r hitung pada variabel X terhadap Y1 sebesar 0,285.

Kemudian melihat nilai rtabel yaitu pada nilai koefisien “r” *product moment* dari 37 sampel dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,325 maka artinya nilai rxy pada variabel Y1 lebih kecil daripada nilai rtabel yaitu $0,285 < 0,325$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja atau H_a dalam penelitian ini ditolak, maka tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Sedangkan hipotesis nihil atau H_0 diterima.

Dalam penjelasan hasil penelitian terdapat satu variabel yang tidak berpengaruh, penyebab tidak berpengaruhnya variabel bebas terhadap variabel terikat dalam hal ini yaitu penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional adalah karena sampel tidak dapat membuktikan hipotesis pada penelitian ini. Perkembangan emosional

dipengaruhi oleh banyak faktor selain variabel yang dibahas dalam penelitian ini. Karakteristik pada sampel ini merupakan siswa kelas IV dan V berdasarkan pada skrining awal sebagian besar siswa masih menggunakan *gadget* milik orang tuanya, sebagian menggunakan *gadget* milik pribadi, sehingga durasi dan frekuensi pemakaian dapat berbeda antara satu siswa dengan yang lainnya.

Berikut merupakan faktor-faktor lain yang kemungkinan mempengaruhi lemahnya penggunaan *gadget* (X) terhadap perkembangan emosional siswa (Y1):

a. Butir kuisisioner tidak tepat mengukur variabel

Kuisisioner adalah alat pengumpul data yang berbentuk pertanyaan yang akan dijawab oleh responden, dalam kuisisioner terdapat skala yang digunakan untuk memperoleh gambaran kuantitatif pada butir kuisisioner. Syarat kuisisioner dianggap tepat apabila butir kuisisioner menggunakan bahasa sederhana, jelas, tidak menyebabkan tafsiran ganda, singkat dan komunikatif.

Edwards (1957), dalam Mujiono terdapat beberapa kriteria dalam penulisan pernyataan yaitu tidak menulis pernyataan yang dapat menimbulkan banyak penafsiran, jangan menulis pernyataan yang kemungkinan besar akan disetujui semua orang atau tidak disetujui semua orang, usahakan menggunakan kalimat sederhana, ringkas, jelas dan langsung, setiap pernyataan harus satu gagasan atau ide, pernyataan dengan unsur tidak pernah, semuanya, selalu. Tak seorang pun dan semacamnya sering menimbulkan penafsiran yang berbeda jadi sebaiknya dihindari⁹⁹.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut item kuisisioner yang tidak tepat mengukur variabel dapat disebabkan oleh butir kuisisioner yang masih menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda, maupun pada item pernyataan yang belum singkat, jelas, dan

⁹⁹ Mujiono, P. Penyusunan dan Pengembangan Instrumen Penelitian. *Lokakarya Peningkatan suasana akademik Jurusan Ekonomi*. (2019)

sederhana. Maka untuk keakuratan pada item kuisisioner perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut agar item kuisisioner lebih mampu mengukur variabel.

b. Siswa salah menafsirkan butir kuisisioner

Butir kuisisioner yang tidak jelas menimbulkan adanya penafsiran yang berbeda-beda sehingga menyebabkan kemungkinan adanya kesalahan tafsir dari responden dalam hal ini siswa dalam menjawab pernyataan. Seperti halnya telah di jabarkan diatas selain kuisisioner harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, butir kuisisioner harus dibuat dengan hati-hati. Dalam penelitian ini beberapa butir kuisisioner saat pengisian terdapat item soal yang tidak dijawab.

c. Siswa tidak jujur dalam menjawab kuisisioner

Kuisisioner yang berisi pernyataan yang berkaitan dengan diri responden seringkali menyebabkan ketidakjujuran responden dalam memberi jawaban, sehingga hal tersebut mempengaruhi kualitas data yang diambil, Arthur & Glaze (2011), dalam Winfred mengatakan pernyataan yang tidak sesuai keadaan diri merupakan upaya sadar dan sengaja responden memanipulasi respon untuk menciptakan kesan terlalu positif yang menyimpang dari posisi sebenarnya, sifat atau karakteristik minat¹⁰⁰.

Dorongan untuk menciptakan kesan positif menimbulkan responden memanipulasi jawaban, hasil jawaban yang tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya mempengaruhi hasil data pada penelitian sehingga pada penelitian ini ada kemungkinan responden menjawab butir kuisisioner dengan tidak hati-hati dan tidak jujur.

d. Perbedaan lokasi penelitian

Perbedaan lokasi juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil penelitian, seperti halnya pemakaian *gadget*

¹⁰⁰ Jr, Winfred Arthur, dkk. The Lazy or Dishonest Respondent: Detection and Prevention. *Annual Reviews*. (2021),

di desa dan di kota juga berbeda, sehingga pengaruh yang terjadi juga berbeda, pada survey terbaru oleh APJII menyebutkan tahun 2023 pengguna internet di kota mencapai 87,55% dan di desa sebesar 79,79%¹⁰¹. Perbedaan tersebut dapat menjadi alasan variabel penggunaan *gadget* memiliki pengaruh lemah terhadap perkembangan emosional siswa.

2. Pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap Akhlak siswa (Y2)

Pada variabel Y2 diperoleh persamaan berikut $Y = 19,208 + 0,307X$ persamaan tersebut terlihat bahwa nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,307 menunjukkan setiap seringnya penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sebesar 19,208. Pada uji hipotesis yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak siswa pada uji “r” diperoleh hasil perhitungan rxy sebesar 0,519.

Selanjutnya perbandingan nilai rxy pada variabel Y2 lebih besar daripada nilai rtabel yaitu $0,519 > 0,325$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja atau H_a dalam penelitian ini diterima, maka terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Sedangkan hipotesis nihil atau H_0 ditolak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adam, et.al mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan memberikan dampak pada akhlak dan moral siswa seperti kurang patuh, malas belajar, dan munculnya perilaku tidak baik yang merusak akhlak dan moral siswa¹⁰². Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Setiawan, et.al mengungkapkan penggunaan gadget khususnya media sosial memiliki pengaruh positif dan negatif, Pengaruh negatif yang

¹⁰¹ Lavinda, APJII: Pengguna Internet Indonesia 215 Juta Jiwa pada 2023, Naik 1,17%. *.katadata.co.id*. (2023) Diakses pada 14 Juli 2023

¹⁰² Adam et al., “Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate.”

muncul adalah anak menjadi malas, beberapa menjadi antisosial dan lebih mudah marah dan minder, yang terparah adalah ketergantungan *gadget*.

Penelitian selanjutnya oleh Azizah (2022) hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa¹⁰³. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Linawati (2019) hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kepada guru, orang tua dan siswa¹⁰⁴. Maka penelitian tersebut menjadi penguat dari hasil penelitian ini.



¹⁰³ Retno Sari Nur Azizah, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA MTs SUNAN KALIJOGO MOJO KEDIRI," *Skripsi* (2022).

¹⁰⁴ Desi Linawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Di SMK Negeri 1 Kras Kediri," *An-Nuha* 1, no. 2 (2019): 101–107.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, bahwa hasil dari penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU kedungrandu Kabupaten Banyumas. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji korelasional, uji t, dan uji F bahwa hasil r_{xy} pada uji hipotesis variabel X dan Variabel Y1 sebesar 0,285 kemudian membandingkan dengan melihat rtabel nilai koefisien "r" *product moment* dari 37 adalah 0,325, maka dengan demikian artinya Hipotesis kerja atau H_a dalam penelitian ini ditolak dan Hipotesis nihil atau H_0 diterima. Hasil output spss pada uji F menunjukkan signifikan sebesar 0,087, dimana $0,087 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil analisis data menggunakan persamaan regresi linier sederhana pada siswa kelas IV dan V yaitu $Y = 25,814 + 0,196X$ persamaan tersebut terlihat bahwa nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,196 menunjukkan setiap seringnya pernggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sebesar 25,814. Persentase pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional siswa sebesar 8,1% dengan nilai koefisien $r = 0,081$.

Selanjutnya hasil uji korelasional, dan uji F bahwa hasil r_{xy} pada uji hipotesis variabel X dan variabel Y2 sebesar 0,519 kemudian membandingkan dengan melihat rtabel nilai koefisien "r" *product moment* dari 37 adalah 0,325, maka dengan demikian artinya Hipotesis kerja atau H_a dalam penelitian ini diterima dan Hipotesis nihil atau H_0 ditolak. Hasil output spss pada uji F menunjukkan signifikan sebesar 0,001, dimana $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil analisis data menggunakan persamaan regresi linier sederhana pada siswa kelas IV dan V. Kemudian masukkan koefisien $Y = 19,208 +$

0,307X persamaan tersebut terlihat bahwa nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,307 menunjukkan setiap seringnya penggunaan *gadget* terhadap Akhlak anak sebesar 19,208. Persentase pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional siswa sebesar 26,9% dengan nilai koefisien $r = 0,269$.

B. Saran-Saran

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan di MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru Kelas

Untuk para guru kelas diharapkan untuk menghimbau kepada siswa agar memberikan batasan pemakaian *gadget* agar perkembangan emosional dan perilaku akhlaknya berkembang secara maksimal. Serta mengedukasi siswa terkait bahaya kecanduan *gadget* dan dampak buruk dari penggunaan *gadget*.

2. Siswa

Siswa diharapkan untuk dapat mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* dan waktu belajar dengan baik dan menggunakan *gadget* untuk keperluan yang positif.

C. Penutup

Hasil dari penelitian ini yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. Maka untuk melanjutkan penelitian dan memberikan kebaruan pada penelitian tersebut peneliti memberikan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan topik permasalahan yang sama, yaitu:

1. Lemahnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y2 dalam penelitian ini yaitu sebesar 26,9%, sehingga dapat menjadi saran penelitian berikutnya untuk menggunakan variabel lain sebesar 73,1%.

2. Variabel X tidak memberikan pengaruh pada Variabel Y1 (perkembangan emosional) yang artinya perkembangan emosional lebih kuat dipengaruhi oleh variabel lain, sehingga dapat memilih variabel lain yang berpotensi mempengaruhi perkembangan emosional.
3. Adanya kemungkinan faktor-faktor penyebab lemahnya pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi untuk penelitian berikutnya diharapkan memperhatikan keandalan butir kuisisioner yang akan digunakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M yatimin. *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Quran*. Edisi I Ce. Jakarta: Amzah, 2007.
- Abidah. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2023): 1349–1358.
- Adam, Adiyana, Ismawati Hamid, Putri Widyasari Abdullah, and Famela Diva. “Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate.” *Journa Agama dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (2022): 29–47.
- Adi. P. Rahmad. “Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.” *BMC Public Health* 5, no. 1 (2017): 1–8. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>.
- Afidah, Sofiana Nur, Fina Fakhriyah, and Ika Oktavianti. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Handayani* 13, no. 2 (2022): 104–114.
- Amin, Samsul Munir. *Ilmu Akhlak*. Edited by Dhia Ulmilla. Jakarta: Amzah, 2022.
- Anggriani, Yula. “Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga.” *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga* 10, no. 2 (2020): 138–147.
- Arlinda, Sari Wahyuni, Et.al. “The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students.” *PubMed Central* 7, no. 1 (2019): 148–151.
- Azmy HB, Asmail. “Akhlak Tasawuf.” In *E-Book*, edited by Surawan, 136. I. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- B. Hurlock, Elizabeth. “Psikologi Perkembangan.” In *E-Book*, 452. V. Jakarta: Erlangga, 1980.
- Basit, Abdul, and Septi Gumindari. “Perkembangan Emosi Peserta Didik.” *Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>.
- Chairulhaq, Alfath Iqbal, Alvina Mutia Hendarti, Reza Milenia Fendi, and Achmad Room Fitrianto. “Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget.” *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 63–74. <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/download/2023/619>.
- Christian Wickert. “Teori Dua Jalur (Moffit).” <https://soztheo.de>. Last modified 2022. Accessed July 12, 2023. <https://soztheo.de/theories-of-crime/biological-theories-of-crime/two-path-theory-moffitt/?lang=en>.
- Darmiah. “Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI.” *Jurnal ar-raniry* 13, no. 1 (1959): 104–116.

- Darwin, Muhammad, marianne Reynelda Mamondol, and salman Alparis et.al Sormin. "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif." In *E-Book*, edited by Toman sony Tambunan, 192. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Desi Linawati. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Di SMK Negeri 1 Kras Kediri." *An-Nuha* 1, no. 2 (2019): 101–107.
- Dewi, Mera Putri, Neviyarni, and Irdamurni. "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar* 7, no. 1 (2020): 11.
- Farida, Ai, unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani, and Yulia Saputri. "Optimasi Gadget Dan Implikasiya Terhadap Pola Asuh Anak." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 10 (2021): 1–208.
- H.S. Nasrul. *Akhlak Tasawuf*. Cetakan I. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.
- Handayani, Verury Verona. "Si Kecil Kecanduan Gadget, Ini Dampaknya Pada Kesehatan." *Www.Halodoc.Com*. Last modified 2021. Accessed January 13, 2021. <https://www.halodoc.com/artikel/si-kecil-kecanduan-gadget-ini-dampaknya>.
- Hanif, Mumtaz. "Su'ul Khuluqi Yu'di Arti Dan Penjelasanya." *Www.Pontren.Com*. Last modified 2021. Accessed May 18, 2023. <https://pontren.com/2021/05/30/suul-khuluqi-yudi/>.
- Hanika, Ita Musfirowati. "Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)." *Jurnal Interaksi* 4, no. 1 (2015): 42–51. <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>.
- Haruna, Sri Rahmah, Herti Haerani, Safira Senggo Palayukan, and et.al. *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Hasanah, Nur Zaytun, Istiqomah Istiqomah, and Kurniawan Dwi Saputra. "The Effect of Using Gadgets on The Level of Learning and Spirituality of Students During The Covid-19 Pandemic." *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 66–77.
- Hidayah, Rifa. *Psikologi Pengasuhan Anak*. Edited by Endah Kurniawati. Cetakan I. Malang: UIN-Malang Press, 2009.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunudin, and Sekar Dwi Ardianti. "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun." *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–372.
- Imamul, Muttakhidah, RR. "Pergeseran Perspektif 'Human Mind' John Locke Dalam Paradigma Pendidikan Matematika." *AdMathEdu* 6, no. 1 (2016): 101–108.
- Istiqomah, Wahyu. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang." *Skripsi* (2019): 1–146.
- Iswidharmanjaya, Derry. "Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget." In *Google Books*, 139. Volume 1. Yogyakarta: Bisakimia, 2014. https://books.google.co.id/books?id=_t_uBQAAQBAJ&dq=pengertian+g

- adget+menurut+para+ahli&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.
- . “Bila Si Kecil Bermain Gadget.” In *Google Books*, 14. Vol 1 Pare. Yogyakarta: Beranda Agency, 2014.
- Jahja, Y. *Psikologi Perkembangan*. Cetakan 1. Jakarta: Kencana, 2011. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5KRPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=buku+psikologi+perkembangan&ots=DYDxVtJFYS&sig=Wt4DmwsNAGjhUbPNw5vTO4xbr4&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+psikologi+perkembangan&f=false.
- Jahja, Yudrik. “Psikologi Perkembangan.” In *E-Book*, 494. Cetakan I. Jakarta: Prenamedia Group, 2011.
- Janiasih, Putu, Ketut Eka larasati Wardana, Suarmini, and Kadek Ayu. “Dampak Pemberian Gadget Pada Anak Balita Di Desa Patemon Kecamatan Seririt.” *Jurnal kesehatan Medika Udayana* 5, no. 3 (2020): 248–253.
- Jayanti, Rahma. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.” *Skripsi* 1, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005.
- Juliami, Intan Risma, and Imanuel Sri Mei Wulandari. “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8.” *Jurnal Keperawatan BSI* 10, no. 1 (2022): 30–40.
- Keke, Millennie, Habibi, Muazar, Rachmayani, Ika. “Dampak Penggunaan Gadget Di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional.” *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023).
- Kemendikbudristek. “Dasar, Fungsi, Dan Tujuan Pendidikan Nasional.” *Sisdiknas.Kemendikbud.Go.Id*. Last modified 2022. <https://sisdiknas.kemdikbud.go.id/dasar-fungsi-dan-tujuan-pendidikan-nasional/>.
- Kontesa, Febia. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Skripsi* 1, no. 1 (2022): 63.
- Kurniawan, Agung Widhi, and Sarah Puspitaningtyas. “Metode Penelitian Kuantitatif.” In *E-Book*, 224. Cetakan I. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Mahendra, Juandra Prisma. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2023): 1–23.
- Marpaung, Junierissa. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64.
- Masganti, Sit. *Perkembangan Peserta Didik*. I. Medan: Perdana Publishing, 2012.
- Mashar, Riana. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Cetakan ke. Jakarta: Kencana, 2015. https://books.google.co.id/books?id=nT6-DwAAQBAJ&dq=buku+emosi+anak+dan+strategi+pengembangannya&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s.
- Maulina, Elsa. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pengelolaan Waktu

- Belajar Remaja Di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.” *skripsi* 12, no. 1 (2021): 13–36. [http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab 2.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab%202.pdf).
- Meiryani. “Memahami Uji F (Uji Simultan) Dalam Regresi Linier.” *12 Agustus*. Last modified 2021. Accessed June 8, 2023. <https://accounting.binus.ac.id>.
- Muhammad, Hasbi. “Akhlak Tasawuf.” In *E-Book*, edited by Najmah St, 289. Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2020.
- Muthahhari, Murtadha. *Falsafah Akhlak*. Abbaz Tv, 1995.
- Nanda, Meutia, and Siti Raudhah Sembiring. “Buku Saku Proses Pembelajaran Daring.” In *Modul*, 1–19. Sumatera Utara, 2020.
- NN. “Menentukan Sumber Data.” *UNY* (2014): 3.
- Novianti, Ria, and Meyke Garzia. “Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak.” *Jurnal Obsesi* 4, no. 2 (2020): 1000–1010.
- Nurmelly, Nelly. “Mengetahui Tingkat Emosi Seseorang.” *Diklat*, no. 1 (2005).
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. Pengaruh Game Online (2021): 1473–1481.
- Pudyastuti, Rita Rena, and Kariyadi. “Penggunaan Gadget Bagi Anak.” In *Google Books*, 11. Penerbit P4I, 2023.
- Purnama, Sigit, Maulidya Ulfah, Imam Machali, Agus Wibowo, and Bagus Shandy Narmaditya. “Does Digital Literacy Influence Students’ Online Risk? Evidence from Covid-19.” *Heliyon* 7, no. 6 (2021): 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>.
- Puspitasari, Inaha Rahma. “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo KabupatenMagetan.” *skripsi* 6, no. 1 (2019): 94.
- Rachmawati, Nabila Sya’bania. “Jumlah Pengguna Internet Di Kalangan Anak-Anak Semakin Melonjak ! Mahasiswa Undip Berikan Psikoedukasi Kepada Para Orangtua Mengenai ‘Parenting Di Era Digital.’” *Kkn.Undip.Ac.Id*. Last modified 2022. Accessed July 30, 2022. <http://kkn.undip.ac.id/?p=305497>.
- Rahmawati, Denak Sintia. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo Klaten).” *Bitkom Research* 63, no. 2 (2018): 1–3. [http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf%0Ahttps://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607 -Bitkom](http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf%0Ahttps://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607-Bitkom).
- Retno Sari Nur Azizah. “PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA MTs SUNAN KALIJOGO MOJO KEDIRI.” *Skripsi* (2022).
- Rizki, Hasanul. *Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa. Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu*

- Ekonomi*. Vol. 2, 2019. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_
- Safitri, Rizka. "Hubungan Antara Group Cohesion Dengan Social Loafing Pada Remaja Siswa SMK Negeri 8 Surabaya." *Progress in Retinal and Eye Research* 561, no. 3 (2019): S2–S3.
- Saputri, Nanda. "Psikolog: Gadget Bisa Bikin Anak Tantrum, Ini Alasannya." *Kumparan.Com*. Last modified 2018. Accessed December 3, 2018. <https://kumparan.com/kumparanmom/psikolog-gadget-bisa-bikin-anak-tantrum-ini-alasannya-1543815817356330401/full>.
- Sari, Dwi Yunita, Siti Sutarmi Fadhilah, and Agus Tri Susilo. "Perilaku Antisosial: Faktor Penyebab Dan Alternatif Pengentasannya." *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling* 3, no. 1 (2022): 1.
- Sintiesa, Gandis Aulia. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al-Huda Kota Kediri." *Skripsi* 21, no. 1 (2020). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.
- Siswanti, Dian Novita, Muh. Daud, and Novita Maulidya Jalal. "Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Usia Dini Di TK Y Makassar." *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI*, no. September (2019): 20–21.
- Subarkah, Milana Abdillah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–139.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." In *Book*, edited by Sutopo, 444. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2020.
- . "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." In *E-Book*, 346. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhana, Mildayani. "Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development." *Atlantis press* 169, no. Icece 2017 (2018): 224–227.
- Suherman. "Penguatan Pendidikan Nasional Guna Menjaga Kemajemukan Bangsa Indonesia Dalam Rangka Keutuhan NKRI." In *Google Books*, edited by Hadion Wijoyo, 142. Cetakan ke. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Suryadarma, Yoke, and Ahmad Hifdzil Haq. "Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali." *At-Ta'dib* 10, no. 2 (2015): 362–381. <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/view/460>.
- Susanti, Rini. "Perkembangan Emosi Manusia." *Jurnal Teknodik* (2018): 170–181.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 538.
- UU No 20 Tahun. "Undang Undang RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (2003).

- Wibowo, Arief. “Berbagai Hal Yang Dapat Mempengaruhi Akhlak.” *Suhuf*, 2016. <http://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/view/3319/2158>.
- Yumarni, Vivi. “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini.” *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 107–119.



LAMPIRAN



Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Ba natul Khomsah
2. NIM : 1917405121
3. Tempat/Tgl Lahir : Banyumas, 18 Mei 2001
4. Alamat Rumah : Jl Mbulu Kedungrandu Rt 4/ Rw 3 Kecamatan Patikraja
5. Nama Ayah : Sunardi
6. Nama Ibu : Saminem
7. Nama Suami : Hamdan Rozik Fathur Rokhman
8. Nama Anak : -

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SD/ MI, tahun lulus : MI Ma'arif NU Patikraja, 2012
2. SMP/MTs, tahun lulus : MTs Ma'arif NU 1 Patikraja, 2015
3. SMA/MA, tahun lulus : SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto, 2018
4. S1, tahun masuk : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2019

C. Karya Ilmiah

1. Artikel PTK “**Improving Mathematics Learning Outcomes Through Cooperative Learning Model Assisted by Media Dakota FPB and KPK**” JSD

D. Pengalaman Organisasi

1. HMJ PGMI tahun 2021

Purwokerto, 09 Juni 2023

Banatul Khomsah

Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN/PRODI: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Banatul Khomsah
2. NIM : 1917405121
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Program Studi : (PGMI)
4. Semester : 7/tujuh
5. Penasihat Akademik : Prof. Dr.H.Moh.Roqib, M.Ag.
6. IPK (sementara) : 3,77

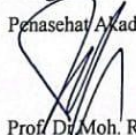
Dengan ini mengajukan judul proposal skripsi :

"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu."

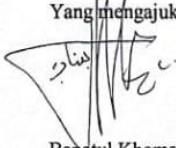
Calon Dosen Pembimbing yang diajukan :

1. Irma Dwi Tantri.,M.Pd.
2. Abu Dharin, S.Ag, M.Pd

Mengetahui:
Penasihat Akademik


Prof. Dr. Moh. Roqib, M.Ag.
NIP. 19680816 199403 1 004

Purwokerto, 19 Oktober 2022
Yang mengajukan,


Banatul Khomsah
NIM. 1917405121

Lampiran 3 Blangko Bimbingan Proposal dan Skripsi

Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 PROFESOR KHAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinszu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Banatun Khomsah
 No. Induk : 1919405121
 Fakultas/Jurusan : FTIK / PEM
 Pembimbing : Dr. Nurfaadi M.Pd.I
 Nama Judul : Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan Akhlak siswa MI Maarif NU Kedugrandu

| No | Hari / Tanggal | Materi Bimbingan | Tanda Tangan | |
|----|----------------|---|--------------|-----------|
| | | | Pembimbing | Mahasiswa |
| 1 | 28/12 2022 | Halaman Cover, Sistematika pembahasan dan rancangan isi skripsi | | |
| 2 | 19/01 2023 | Rancangan isi skripsi, & Mefren (sesperkuat dgn teori) | | |
| 3 | 12/01 - 2023 | ACC proposal | | |

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal: 12 Januari 2023
 Dosen Pembimbing

 Dr. Nurfaadi, M.Pd.I
 NIP. 1971021 200604 1002



Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Banatul Khomsah
No. Induk : 1917405121
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
Pembimbing : Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
Nama Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak

| No | Hari / Tanggal | Materi Bimbingan | Tanda Tangan | |
|----|----------------------|--|--------------|-----------|
| | | | Pembimbing | Mahasiswa |
| 1 | Senin, 17 April 2023 | Revisi Motto, Kata Pengantar, Bab I, Validitas Instrumen, Hipotesis dan Kerangka pikir | | |
| 2 | Kamis, 25 Mei 2023 | Konsultasi BAB IV analisis data dan Pembahasan | | |
| 3 | Jum'at, 26 Mei 2023 | Melanjutkan Analisis data dan Bab V | | |
| 4 | Senin, 29 Mei 2023 | Revisi Abstrak, Cover dan Latar Belakang | | |
| 5 | Kamis, 08 Juni 2023 | Cek Turnitin Jurnal, Toeri, Daftar Isi, submit Jurnal | | |
| 6 | Jum'at, 09 Juni 2023 | Melengkapi lampiran-lampiran dan format penulisan | | |
| 7 | Senin, 12 Juni 2023 | Tata penulisan diperbaiki, saran disesuaikan dengan temuan, dokumentasi lampiran diperjelas. | | |
| 8 | Selasa, 13 Juni 2023 | ACC | | |

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 12 Juni 2023
Dosen Pembimbing

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP.19711021 200604 1 002

Lampiran 4 Surat Rekomendasi Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Banatul Khomsah
NIM : 1917405121
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan/Prodi : PGMI
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif Nu Kedungrandu Kabupaten Banyumas

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 12 Januari 2023

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI

Dr. H. Siswadi, M.Ag.

NIP. 19701010 200003 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I

NIP. 19711021 200604 1 002

Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Lulus Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

No.B.e- 338^A/Un.19/FTIK.J.PGMI/PP.05.3/02/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PGMI, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAPA PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN AKHLAK SISWA MI MA'ARIF NU KEDUNGRANDU KABUPATEN BANYUMAS

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : BANATUL KHOMSAH
NIM : 1917405121
Semester : VIII
Program Studi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 14/02/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 14/02/2023

Koordinator Program Studi



Dr. H. Siswadi, M.Ag.

Lampiran 6 Surat Penelitian Pendahuluan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.fbk.uinszu.ac.id

Nomor : B.m.017/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2023
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan

02 Januari 2023

Kepada
Yth. Kepala MI Ma'arif Nu Kedungrandu
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Banatul Khomsah
2. NIM : 1917405121
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik : 2022/2023

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Obyek : Guru dan siswa
2. Tempat / Lokasi : MI Ma'arif NU Kedungrandu
3. Tanggal Observasi : 03-01-2023 s.d 17-01-2023

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Mundi

Lampiran 8 Surat uji coba angket



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.931/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

27 Maret 2023

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Sokawera
Kec. Padamara
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Banatul Khomsah |
| 2. NIM | : 1917405121 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Jl Mbulu desa Kedungrandu Kecamatan Patikraja |
| 6. Judul | : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--------------------------------------|
| 1. Objek | : Uji Validitas Instrumen Penelitian |
| 2. Tempat / Lokasi | : MI Ma'arif Nu Sokawera |
| 3. Tanggal Riset | : 28-03-2023 s/d 28-05-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhandi

Lampiran 9 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-2162/Un.19/K.Pus/PP.08.1/6/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : BANATUL KHOMSAH
NIM : 1917405121
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menipitkan uang sebesar :

Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.



Purwokerto, 13 Juni 2023

Kepala,

Aris Nurohman

**Lampiran 10 Lembar Validitas Angket UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto**

LEMBAR VALIDASI ANGKET

A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Banatul Khomsah
 NIM : 1917405121
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap
 Perkembangan emosional dan Akhlak Siswa Madrasah Ibtidaiyah
 Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Maria Ulpah, S.Si., M.Si.
 Jabatan Fungsional : Ketua Jurusan Tadris Matematika

C. PENGANTAR

Hasil penilaian Ini sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

D. PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

E. PENILAIAN

| Aspek | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Komentar |
|-----------|---------------------------|----------------|---|---|---|---|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Kejelasan | 1. Kejelasan Lembar Judul | | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|------------------|--|--|--|---|---|--|
| | angket | | | | | |
| | 2. Kejelasan butir pernyataan | | | | ✓ | |
| | 3. Kejelasan petunjuk pengisian angket | | | | ✓ | |
| Ketepatan Isi | 4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan | | | ✓ | | |
| Relevansi | 5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian | | | | ✓ | |
| | 6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai | | | | ✓ | |
| Kevalidan isi | 7. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar | | | | ✓ | |
| Tidak ada bias | 8. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap | | | | ✓ | |
| Ketepatan Bahasa | 9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| | 10. Bahasa yang digunakan efektif | | | | ✓ | |
| | 11. Penulisan sesuai EYD | | | | ✓ | |

F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN PERBAIKAN

1. *Pilih jawaban sebanyak 5 item, setiap angket 4, 10*
2. *Berapanya 25 siswa yg akan kelas IV SD*

G. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, instrumen angket penelitian inidinyatakan:

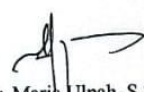
- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak untuk uji coba

Mohon beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Purwokerto, 23 Mei

2023

Validator


Dr. Maria Ulpah, S.Si., M.Si.
NIP: 19801115200501 2004

Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Penggunaan Gadget

Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Penggunaan Gadget

| Nomor Butir | Koefisien Korelasi | Keterangan |
|-------------|--------------------|--------------------|
| 1 | 0,553 | Valid |
| 2 | 0,259 | Tidak valid |
| 3 | 0,648 | Valid |
| 4 | 0,540 | Valid |
| 5 | -0,003 | Tidak valid |
| 6 | 0,364 | Valid |
| 7 | 0,402 | Valid |
| 8 | 0,721 | Valid |
| 9 | 0,553 | Valid |
| 10 | 0,331 | Valid |
| 11 | 0,520 | Valid |
| 12 | 0,397 | Valid |
| 13 | 0,151 | Tidak valid |
| 14 | 0,507 | Valid |
| 15 | 0,600 | Valid |
| 16 | 0,584 | Valid |
| 17 | 0,152 | Tidak valid |
| 18 | 0,314 | Valid |
| 19 | 0,221 | Tidak valid |
| 20 | 0,374 | Valid |

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,779 | 15 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|----|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| P1 | 36,17 | 33,868 | ,540 | ,753 |
| P3 | 36,27 | 33,857 | ,554 | ,752 |
| P4 | 35,63 | 34,930 | ,468 | ,760 |
| P6 | 35,13 | 36,809 | ,244 | ,780 |

| | | | | |
|-----|-------|--------|------|-------------|
| P7 | 36,17 | 36,764 | ,273 | ,776 |
| P8 | 35,17 | 33,799 | ,655 | ,746 |
| P9 | 34,70 | 37,183 | ,477 | ,765 |
| P10 | 35,23 | 37,771 | ,160 | ,787 |
| P11 | 35,17 | 35,730 | ,431 | ,764 |
| P12 | 35,00 | 36,621 | ,339 | ,771 |
| P14 | 36,10 | 35,128 | ,395 | ,766 |
| P15 | 35,10 | 33,679 | ,428 | ,764 |
| P16 | 36,57 | 33,978 | ,517 | ,755 |
| P18 | 35,90 | 37,541 | ,164 | ,787 |
| P20 | 36,97 | 38,447 | ,259 | ,776 |

Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Perkembangan Emosional (Y1) dan Akhlak (Y2)

Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Perkembangan Emosional dan Akhlak

| Nomor Butir | Koefisien Korelasi | Keterangan |
|-------------|--------------------|--------------------|
| 1 | 0,258 | Tidak Valid |
| 2 | 0,426 | Valid |
| 3 | 0,522 | Valid |
| 4 | 0,238 | Tidak Valid |
| 5 | 0,268 | Tidak valid |
| 6 | 0,504 | Valid |
| 7 | 0,484 | Valid |
| 8 | 0,680 | Valid |
| 9 | 0,611 | Valid |
| 10 | 0,467 | Valid |
| 11 | 0,415 | Valid |
| 12 | 0,566 | Valid |
| 13 | 0,359 | Valid |
| 14 | 0,338 | Valid |
| 15 | 0,107 | Tidak valid |
| 16 | 0,533 | Valid |
| 17 | 0,357 | Valid |
| 18 | 0,501 | Valid |
| 19 | 0,437 | Valid |
| 20 | 0,374 | Valid |
| 21 | 0,602 | Valid |
| 22 | 0,680 | Valid |
| 23 | 0,753 | Valid |
| 24 | 0,505 | Valid |
| 25 | 0,450 | Valid |

Hasil Uji Reliabilitas

| | |
|---------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,826 | 21 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|-----|-------------------------------------|--------------------------------------|--|--|
| P2 | 66,37 | 46,585 | ,477 | ,814 |
| P3 | 66,80 | 48,510 | ,339 | ,822 |
| P6 | 66,07 | 46,961 | ,545 | ,811 |
| P7 | 66,33 | 50,437 | ,335 | ,821 |
| P8 | 66,13 | 45,499 | ,700 | ,803 |
| P9 | 65,90 | 49,817 | ,477 | ,817 |
| P10 | 66,50 | 50,879 | ,122 | ,835 |
| P11 | 66,13 | 49,982 | ,384 | ,819 |
| P12 | 66,37 | 47,137 | ,553 | ,811 |
| P13 | 66,13 | 52,533 | ,049 | ,832 |
| P14 | 66,47 | 49,292 | ,339 | ,821 |
| P16 | 66,13 | 47,844 | ,431 | ,817 |
| P17 | 65,77 | 54,530 | -,178 | ,839 |
| P18 | 66,17 | 49,247 | ,391 | ,819 |
| P19 | 65,73 | 52,892 | ,051 | ,829 |
| P20 | 66,00 | 47,724 | ,603 | ,810 |
| P21 | 66,50 | 45,086 | ,661 | ,804 |
| P22 | 66,33 | 44,782 | ,624 | ,805 |
| P23 | 66,20 | 45,545 | ,623 | ,806 |
| P24 | 66,80 | 47,752 | ,361 | ,821 |
| P25 | 65,83 | 52,213 | ,138 | ,827 |

Lampiran 13 Kisi-Kisi dan Lembar Kuisiner Sebelum Uji Validaitas

KISI-KISI INSTRUMEN

| No | Variabel | Indikator | Angket | |
|--|-------------------------|--|-------------|------------------------------------|
| | | | Jml | No item |
| 1 | Penggunaan Gadget (X) | Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi gadget | 6 | 1-6 |
| | | Mampu mengoperasikan gadget | 6 | 7-12 |
| | | Durasi pemakaian gadget | 4 | 13-16 |
| | | Frekuensi Penggunaan gadget | 4 | 17-20 |
| 2 | Perkembangan Emosi (Y1) | Mengenal dan merasakan Emosi sendiri | 2 | 1-2 |
| | | Dapat mengungkapkan amarah dengan tepat | 3 | 3-5 |
| | | Dapat mengurangi perasaan cemas, takut, canggung dalam pergaulan | 2 | 6-7 |
| | | Mampu mengendalikan diri sendiri | 2 | 8-9 |
| | | Memiliki kepekaan dan empati dengan orang lain | 2 | 10-11 |
| | | Dapat dengan mudah bergaul dan bersahabat dengan sesama | 2 | 12-13 |
| | | Dapat hidup selaras dalam kelompok | 2 | 14-15 |
| | | 3 | Akhlak (Y2) | Melaksanakan Ibadah sesuai syariat |
| Berperilaku Sopan dan santun kepada guru dan orang tua | 2 | | | 20-21 |
| Dapat menunjukkan sikap toleransi antar teman | 2 | | | 22-23 |
| Bertutur kata baik dan ramah. | 2 | | | 24-25 |

**ANGKET
PENGUNAAN GADGET (X)**

I. IDENTITAS

Nama Lengkap :.....
Umur :.....

II. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan
- b. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatmu
- c. Jawablah dengan benar dan jujur
- d. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu

III. SOAL

1. Saya menggunakan gadget jenis handphone lebih banyak dari pada belajar dalam sehari
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
2. Saya memiliki gadget saya sendiri bukan milik orang tua
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
3. Saya menggunakan gadget untuk bermain game
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
4. Saya menggunakan gadget untuk menonton video youtube
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
5. Saya menggunakan gadget untuk menelpon seseorang
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
6. Saya memiliki aplikasi sosial media seperti facebook, instagram, tiktok, whatsapp
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
7. Saya merasa gelisah ketika tidak bermain handphone
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
8. Saya menggunakan handphone untuk hiburan agar tidak bosan
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
9. Menggunakan gadget membantu saya dalam menemukan informasi dengan mudah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju

10. Saya menggunakan gadget untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
11. Saya mampu memasang aplikasi di gadget saya sendiri
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
12. Saya memanfaatkan kamera handphone untuk mengambil video dan gambar
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
13. Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari
- 1) Sangat setuju
 - 2) Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
14. Saya menggunakan gadget lebih dari 1 kali dalam 1 jam
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
15. Menggunakan gadget terlalu lama membuat mata saya terasa sakit
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
16. Saya sering menunda pekerjaan (Pekerjaan rumah, belajar atau membantu orang tua) ketika saya bermain *gadget*
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
17. Saya merasa lebih senang bermain gadget dari pada bermain dengan teman
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
18. saya sering lupa waktu ketika bermain gadget.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
19. Menggunakan gadget terlalu lama membuat saya merasa kesulitan tidur
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
20. Saya menggunakan gadget lebih dari 4 jam sehari
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju

**ANGKET
PERKEMBANGAN EMOSIONAL (Y1)**

I. IDENTITAS

Nama Lengkap :.....

Umur :.....

II. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan
- b. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatmu
- c. Jawablah dengan benar dan jujur
- d. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu

III. SOAL

1. Saya mengetahui apa yang membuat saya marah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
2. Saya tahu munculnya rasa cemas ketika tidak belajar saat ulangan/ujian
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
3. Saya merasa cemas ketika menghadapi ulangan atau ujian
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
4. Saya tahu cara mengekspresikan rasa marah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
5. Saya memilih diam ketika marah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
6. Saya senang mengikuti kegiatan di sekolah dan bermain dengan teman
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
7. Saya mampu bangkit setelah saya gagal
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
8. Saya menyadari kekurangan saya dan berusaha untuk mengimbangi dengan rajin belajar
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
9. Saya berusaha mendapatkan nilai terbaik dikelas saya
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
10. Saya merasa iba melihat bencana alam yang terjadi di lingkungan
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju

11. Saya senang membantu teman ketika Sedang kesulitan
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
12. Saya menyapa teman saya ketika bertemu disekolah maupun di luar sekolah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
13. Saya menyapa bapak dan ibu guru ketika disekolah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
14. Saya dapat menerima perbedaan pendapat dengan teman yang lain ketika berdiskusi
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
15. saya dapat menerima teguran yang diberikan kepada saya
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju

ANGKET AKHLAK

I. IDENTITAS

Nama Lengkap :

Umur :

II. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan
- b. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatmu
- c. Jawablah dengan benar dan jujur
- d. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu

III. SOAL

1. Saya melaksanakan ibadahsholat wajib 5 kali dalam sehari
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
2. Saya melaksanakan puasa ramadhan selama sebulan penuh
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
3. Saya membaca Al-qur'an/Juz Amma dalam sehari
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
4. Saya melaksanakan wudhu setiap akan melaksanakan ibadah (sholat atau membaca Al-Quran)
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
5. Saya menunduk ketika lewat di depan guru atau orang yang lebih tua

- | | |
|--|------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Kurang Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |
| 6. Saya menggunakan nada yang pelan ketika berbicara dengan orang tua dan guru | |
| a. Sangat Setuju | c. Kurang Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |
| 7. Saya tidak suka mengejek teman yang berbeda suku dengan saya | |
| a. Sangat Setuju | c. Kurang Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |
| 8. Saya tidak memilih-milih untuk berteman dengan siapapun | |
| a. Sangat Setuju | c. Kurang Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |
| 9. Saya tidak pernah berkata kasar kepada orang lain | |
| a. Sangat Setuju | c. Kurang Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |
| 10. Saya mengucapkan terima kasih kepada orang yang memberikan hadiah atau bantuan kepada saya | |
| a. Sangat Setuju | c. Kurang Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju |



Lampiran 15 Kisi-Kisi dan Lembar Kuisisioner Sesudah Uji Validitas

KISI-KISI INSTRUMEN

| No | Variabel | Indikator | Angket | |
|----|-------------------------|--|--------|---------|
| | | | Jml | No item |
| 1 | Penggunaan Gadget (X) | Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi gadget | 2 | 1-2 |
| | | Mampu mengoperasikan gadget | 3 | 3-5 |
| | | Durasi pemakaian gadget | 3 | 6-8 |
| | | Frekuensi Penggunaan gadget | 2 | 9-10 |
| 2 | Perkembangan Emosi (Y1) | Mengenal dan merasakan Emosi sendiri | 2 | 1-2 |
| | | Dapat mengungkapkan amarah dengan tepat | 2 | 3-4 |
| | | Dapat mengurangi perasaan cemas, takut, canggung dalam pergaulan | 2 | 5-6 |
| | | Memiliki kepekaan dan empati dengan orang lain | 2 | 7-8 |
| | | Dapat dengan mudah bergaul dan bersahabat dengan sesama | 2 | 9-10 |
| | | Dapat hidup selaras dalam kelompok | 1 | 11 |
| 3 | Akhlak (Y2) | Melaksanakan Ibadah sesuai syariat | 4 | 1-4 |
| | | Berperilaku Sopan dan santun kepada guru dan orang tua | 2 | 5-6 |
| | | Dapat menunjukkan sikap toleransi antar teman | 2 | 7-8 |
| | | Bertutur kata baik dan ramah. | 2 | 9-10 |

**ANGKET
PENGUNAAN GADGET (X)**

I. IDENTITAS

Nama Lengkap :.....
Umur :.....

II. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan
- b. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatmu
- c. Jawablah dengan benar dan jujur
- d. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu

III. SOAL

1. Saya menggunakan HP untuk bermain game
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
2. Saya merasa khawatir ketika tidak bermain HP
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
3. Saya menggunakan HP untuk hiburan agar tidak bosan
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
4. Menggunakan HP membantu saya dalam menemukan informasi dengan mudah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
5. Saya memanfaatkan kamera handphone untuk mengambil video dan gambar
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
6. Saya menggunakan HP lebih dari 4 jam
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
7. Menggunakan HP terlalu lama membuat mata saya terasa sakit
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
8. Saya sering menunda pekerjaan (Pekerjaan rumah, belajar atau membantu orang tua) ketika saya bermain HP
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
9. saya sering lupa waktu ketika bermain HP.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
10. Saya menggunakan gadget lebih dari 1 kali dalam 1 jam sehari

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju

- c. Kurang Setuju
- d. Tidak setuju

**ANGKET
PERKEMBANGAN EMOSIONAL**

I. IDENTITAS

Nama Lengkap :.....
Umur :.....

II. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan
- b. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatmu
- c. Jawablah dengan benar dan jujur
- d. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu

III. SOAL

- 1. Saya tahu munculnya rasa cemas ketika tidak belajar saat ujian
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 2. Saya merasa cemas ketika menghadapi ujian
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 3. Saya senang mengikuti kegiatan di sekolah bersama teman
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 4. Saya mampu bangkit setelah saya gagal
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 5. Saya menyadari kekurangan saya dan berusaha untuk mengimbangi dengan rajin belajar
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 6. Saya berusaha mendapatkan nilai terbaik dikelas saya
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 7. Saya merasa kasihan melihat korban bencana alam yang terjadi
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 8. Saya senang membantu teman ketika sedang kesulitan
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
- 9. Saya menyapa teman saya ketika bertemu disekolah dan di luar sekolah
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju

- b. Setuju
- d. Tidak setuju
- 10. Saya menyapa bapak dan ibu guru ketika disekolah
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 11. Saya dapat menerima perbedaan pendapat dengan teman yang lain ketika berdiskusi
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju

ANGKET AKHLAK

I. IDENTITAS

Nama Lengkap :.....
 Umur :.....

II. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan
- b. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan pendapatmu
- c. Jawablah dengan benar dan jujur
- d. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu

III. SOAL

- 1. Saya melaksanakan ibadah sholat wajib 5 kali dalam sehari
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 2. Saya melaksanakan puasa ramadhan selama sebulan penuh
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 3. Saya membaca Al-qur'an/Juz Amma dalam sehari
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 4. Saya melaksanakan wudhu setiap akan melaksanakan ibadah (sholat atau membaca Al-Quran)
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 5. Saya menunduk ketika lewat di depan guru dan orang yang lebih tua
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 6. Saya menggunakan nada yang pelan ketika berbicara dengan orang tua dan guru
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju
- 7. Saya tidak suka mengejek teman saya
 - a. Sangat Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - b. Setuju
 - d. Tidak setuju

8. Saya tidak memilih-milih untuk berteman dengan siapapun
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
9. Saya tidak pernah berkata kasar kepada orang lain
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju
10. Saya mengucapkan terima kasih kepada orang yang memberikan hadiah atau bantuan kepada saya
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak setuju



Lampiran 15 Lembar Tabulasi Data

| No | Nama | No item Variabel (X) | | | | | | | | | | Jml |
|----|-----------------------|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| | | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | |
| 1 | Ahmad Zaki (10) | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 27 |
| 2 | Kinanti (10) | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 36 |
| 3 | M. Aisi Raihan (10) | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 29 |
| 4 | Ramadi Hidayat (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39 |
| 5 | Bening Maulani F (10) | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 32 |
| 6 | Shelena Maulidia | 2 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 22 |
| 7 | Kirania Aurora T (10) | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 33 |
| 8 | Silvika Aerlin P (10) | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 25 |
| 9 | Septino Akbar (10) | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 22 |
| 10 | Almasyah N (10) | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 27 |
| 11 | Yocelyn Rifania P(10) | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 35 |
| 12 | Munir (10) | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 |
| 13 | Isatya Megantara (10) | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 33 |
| 14 | Trinofianto (10) | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| 15 | Muhammad Lutfi (10) | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 2 | 1 | 27 |
| 16 | Rafa Ramadani Y (10) | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 30 |
| 17 | Fahri Kurniawan (10) | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 33 |
| 18 | Rasya Am (10) | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 36 |
| 19 | Humaira Zalfa N (11) | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 25 |
| 20 | Meyzha (11) | 3 | 1 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 25 |
| 21 | Najwan N (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 |
| 22 | Agastya Naufal B (11) | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 29 |
| 23 | Muhammad R(11) | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 24 |
| 24 | Aqib Hamdani | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 23 |
| 25 | Ivander Rayden I(11) | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 36 |
| 26 | Maulidya Kasih (11) | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 28 |
| 27 | Afina Nur Faiza (11) | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 30 |
| 28 | Rizal Maesar S(11) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 38 |
| 29 | Tunik Ferianti (11) | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 27 |
| 30 | Nesha Dhia R (11) | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 32 |
| 31 | Yusuf Ahmad A (11) | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 31 |
| 32 | Zuhrul Abdul M.N (11) | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 23 |
| 33 | Adil (11) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 39 |
| 34 | Gilang Bima D(11) | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 1 | 20 |
| 35 | Faris Maulana | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 22 |
| 36 | Aisyah Naila | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 29 |
| 37 | Hanifah N.F | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 23 |


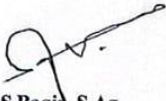
Tabulasi Data Angket Perkembangan Emosional (Y1)

| No | Nama | No Item | | | | | | | | | | | Jml |
|----|-----------------------|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| | | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | |
| 1 | Ahmad Zaki (10) | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 4 | 3 | 29 |
| 2 | Kinanti (10) | 1 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 31 |
| 3 | M. Aisi Raihan (10) | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 33 |
| 4 | Ramadi Hidayat (10) | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 32 |
| 5 | Bening Maulani F(10) | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 39 |
| 6 | Shelena Maulidia | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 34 |
| 7 | Kirania Aurora T (10) | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 27 |
| 8 | Silvika Aerlin P (10) | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 33 |
| 9 | Septino Akbar (10) | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 | 26 |
| 10 | Almasyah N(10) | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 35 |
| 11 | Yocelyn Rifania (10) | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 42 |
| 12 | Munir (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 43 |
| 13 | Isatya Megantara (10) | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 35 |
| 14 | Trinofianto (10) | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 35 |
| 15 | Muhammad Lutfi (10) | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 39 |
| 16 | Rafa Ramadani Y (10) | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 34 |
| 17 | Fahri Kurniawan (10) | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 34 |
| 18 | Rasya Am (10) | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 26 |
| 19 | Humaira Zalfa N (11) | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 |
| 20 | Meyzha (11) | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 37 |
| 21 | Najwan N (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 41 |
| 22 | Agastya Naufal B (11) | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 37 |
| 23 | Muhammad R(11) | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 41 |
| 24 | Aqib Hamdani | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 35 |
| 25 | Ivander Rayden (11) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 42 |
| 26 | Maulidya Kasih (11) | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 32 |
| 27 | Afina Nur Faiza (11) | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 38 |
| 28 | Rizal Maesar (11) | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36 |
| 29 | Tunik Ferianti (11) | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 37 |
| 30 | Nesha Dhia R (11) | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 40 |
| 31 | Yusuf Ahmad A (11) | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 42 |
| 32 | Zuhrul Abdul M.N (11) | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 26 |
| 33 | Adil (11) | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 33 |
| 34 | Gilang Bima(11) | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 32 |
| 35 | Faris Maulana | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 25 |
| 36 | Aisyah Naila | 1 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 27 |
| 37 | Hanifah N.F | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 31 |

Tabulasi Angket Akhlak (Y2)

| No | Nama | Pernyataan | | | | | | | | | | Jml |
|----|--------------------------------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| | | P1 | p2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | |
| 1 | Ahmad Zaki (10) | 4 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 28 |
| 2 | Kinanti (10) | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 32 |
| 3 | M. Aisi Raihan (10) | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 24 |
| 4 | Ramadi Hidayat (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 |
| 5 | Bening Maulani Firdaus (10) | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 36 |
| 6 | Shelena Maulidia | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 34 |
| 7 | Kirania Aurora T (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 32 |
| 8 | Silvika Aerlin Princessya (10) | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 9 | Septino Akbar (10) | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 26 |
| 10 | Almasyah Nurfaidah (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 39 |
| 11 | Yocelyn Rifania Putri (10) | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 37 |
| 12 | Munir (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 |
| 13 | Isatya Megantara (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 34 |
| 14 | Trinofianto (10) | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 30 |
| 15 | Muhammad Lutfi Zitni (10) | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 34 |
| 16 | Rafa Ramadani Y (10) | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 17 | Fahri Kurniawan (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 36 |
| 18 | Rasya Am (10) | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 30 |
| 19 | Humaira Zalfa N (11) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39 |
| 20 | Meyzha (11) | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 37 |
| 21 | Najwan N (10) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 35 |
| 22 | Agastya Naufal B (11) | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 34 |
| 23 | Muhammad Rayyan R (11) | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 32 |
| 24 | Aqib Hamdani | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 27 |
| 25 | Ivander Rayden Ibrahim (11) | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 |
| 26 | Maulidya Kasih (11) | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 27 |
| 27 | Afina Nur Faiza (11) | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 33 |
| 28 | Rizal Maesar Saputra (11) | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 |
| 29 | Tunik Ferianti (11) | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 35 |
| 30 | Nesha Dhia R (11) | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 36 |
| 31 | Yusuf Ahmad A (11) | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36 |
| 32 | Zuhrul Abdul M.N (11) | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 31 |
| 33 | Adil (11) | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 31 |
| 34 | Gilang Bima Desandra (11) | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 28 |
| 35 | Faris Maulana | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 27 |
| 36 | Aisyah Naila | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 26 |
| 37 | Hanifah N.F | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 31 |

Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian

| | |
|---|--|
|  | LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KAB. BANYUMAS MI MA'ARIF NU KEDUNGRANDU Alamat: Jl. Masjid No.12 Rt 4 Rw 2 Kedungrandu Kec. Patikraja Kab. Banyumas. 53171 |
| <hr/> SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN | |
| Nomor 239/10000/2023 <i>4PM/33.8/MT-88/6/VI/2023</i> | |
| Yang bertanda tangan dibawah ini: | |
| Nama | : S. Baqir, S.Ag |
| NIP | : - |
| Jabatan | : Kepala MI Ma'arif NU Kedungrandu |
| Menerangkan bahwa : | |
| Nama | : Banatul Khomsah |
| NIM | : 1917405121 |
| Perguruan Tinggi | : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto |
| <p>Nama yang tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas”</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya</p> | |
| <p>Kedungrandu, 10 Juni 2023 Kepala MI Ma'arif Nu Kedungrandu</p> <p> <u>S. Baqir, S. Ag.</u> NIP. ---</p> | |

Lampiran 17 Surat Rekomendasi Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : BANATUL KHOMSAH
NIM : 1917405121
Semester : VIII (DELAPAN)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Angkatan Tahun : 2019
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas

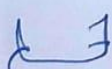
Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan. Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagai mana mestinya.

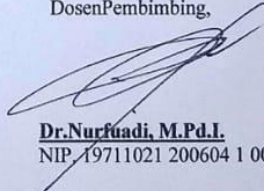
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : 14 Juni 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,


Dr. H. Siswadi, M. Ag.
NIP. 197010102000003 1 004


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 19711021 200604 1 002

Lampiran 18 Dokumentasi

1. Observasi Pendahuluan Aktivitas Siswa



2. Observasi Kelas



3. Pembagian Kuisisioner saat uji coba angket



4. Penjelasan Cara Mengisi Angket



5. Pengisian Angket Saat Uji Coba Angket



6. Proses Pengisian Angket di kelas IV oleh Siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu



7. Pengisian Angket kelas V oleh Siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu



8. Susunan Organisasi MI Ma'arif NU Kedungrandu



Lampiran 19 Sertifikat PKL


KEMENTERIAN AGAMA
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LABORATORIUM FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281) 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

Sertifikat

Nomor : B. 017 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ III/ 2023
Diberikan Kepada :
BANATUL KHOMSAH
1917405121

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2022/2023 pada tanggal 23 Januari sampai dengan 4 Maret 2023 dengan Nilai **A**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof./Dr. H. Suwito, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002


D. Nurfuadi, M.Pd.I.
Kepala,
Laboratorium FTIK
Purwokerto, 28 Maret 2023
NIP. 19711024200604 1 002

Lampiran 20 Sertifikat KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 1133/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

| | |
|------------------|---|
| Nama Mahasiswa : | BANATUL KHOMSAH |
| NIM : | 1917405121 |
| Fakultas : | Tarbiyah & Ilmu Keguruan |
| Program Studi : | Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (92)**.



Certificate Validation

Lampiran 21 Sertifikat PBAK

Dipindai dengan CamScanner



SERTIFIKAT

No: 024/ A-1/ Pan-PBAK-I/ DEMA-1/ VIII/ 2019

DIBERIKAN KEPADA

BANATU KHOMSAH

Sebagai

PESERTA

DALAM ACARA PENGENALAN BUDAYA AKADEMIK DAN KEMAHASISWAAN (PBAK) IAIN PURWOKERTO
YANG DISELENGGARAKAN OLEH DEWAN EKSEKUTIF MAHASISWA (DEMA) IAIN PURWOKERTO
PADA 13-14 AGUSTUS 2019 DI IAIN PURWOKERTO

| TUGAS | KEDISIPLINAN | KEAKTIFAN | SIKAP | RATA-RATA |
|-------|--------------|-----------|-------|-----------|
| 92 | 96 | 98 | 98 | 96 |

Mengetahui,

WAREK III IAIN Purwokerto
Ketua DEMA IAIN Purwokerto

Dr. H. Sulikan Chakim, S.Ag., M.M.
NIP. 9680508 200003 1 002

Iain Muarif
NIM. 1522201092

Ketua Panitia
Fahrul Kozik
NIM. 1617102059



Lampiran 22 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab



IAIN PURWOKERTO
وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة
عنوان: شارع جنرال احمد باهي رقم: ٤٠، بوروكرتو ٥٣١٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٦٢٢ www.iainpurwokerto.ac.id

الشهادة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ١٦٣٧٧ / ٢٠٢٠

| | | |
|----------|--------------------------|---------------|
| منحت الى | الاسم | : بنته الخمسة |
| المولودة | : بيانوماس، ١٨ مايو ٢٠٠١ | الذي حصل على |
| | فهم المسموع | : ٥٠ |
| | فهم العبارات والتراكيب | : ٣٧ |
| | فهم المقروء | : ٥٠ |
| | النتيجة | : ٤٥٦ |



في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٥ يوليو ٢٠١٩



بوروكرتو، ١١ نوفمبر
رئيس الوحدة لتنمية اللغة،
الحاج أحمد سعيد، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١٢١٠٠١



ValidationCode

SIUB v.1.0 UPT BAHASA IAIN PURWOKERTO - page1/1

CS Dipindai dengan CamScanner

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 23 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

EPTIP CERTIFICATE

(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)
Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/16377/2020

This is to certify that

Name : BANATUL KHOMSAH
Date of Birth : BANYUMAS, May 18th, 2001

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on July 15th, 2019, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension : 49
2. Structure and Written Expression : 42
3. Reading Comprehension : 52

Obtained Score : 476



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode



Purwokerto, November 11th, 2020
Head of Language Development Unit,

H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
NIP: 19700617 200112 1 001

Lampiran 24 Sertifikat BTA PPI


IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-835624, 628250 | www.ainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT
Nomor: In.17/UPT.MAJ/14736/06/2020

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : BANATUL KHOMSAH
NIM : 1917405121

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

| | | |
|-----------------|---|----|
| # Tes Tulis | : | 73 |
| # Tartil | : | 85 |
| # Imla' | : | 78 |
| # Praktek | : | 75 |
| # Nilai Tahfidz | : | 80 |




ValidationCode


Purwokerto, 06 Jan 2020
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,
Nasrudin, M.Ag
NIP: 197002051 99803 1 001

SIMA v.1.0 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN PURWOKERTO - page1/1

CS Dipindai dengan CamScanner


CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 25 Sertifikat Aplikom

SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/8825/VI/2023

SKALA PENILAIAN

| SKOR | HURUF |
|--------|-------|
| 96-100 | A |
| 91-95 | A- |
| 86-90 | B+ |
| 81-85 | B- |
| 75-80 | C |

MATERI PENILAIAN

| MATERI | NILAI |
|-----------------------|--------|
| Microsoft Word | 80 / C |
| Microsoft Excel | 85 / B |
| Microsoft Power Point | 85 / B |


Diberikan Kepada:

BANATUL KHOMSAH
 NIM: 1917405121

Tempat / Tgl. Lahir: Banyumas, 18 Mei 2001

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office®* yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.





Purwokerto, 12 Juni 2023
 Kepala UPT TIPD



Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
 NIP.19801215 200501 1 003

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 26 Cek Plagiarisme

BANATUL-KHOMSAH_SKRIPSI.pdf

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| 6% | 6% | 3% | 2% |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | | |
|---|-------------------------------|--|----|
| 1 | repository.iainbengkulu.ac.id | | 6% |
| | Internet Source | | |

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

