

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA  
SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-BAYAN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**Oleh:**

**AYU NOVIYANTI**  
**NIM.2021116122**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2021**

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA  
SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-BAYAN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**AYU NOVIYANTI**  
**NIM.2021116122**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2021**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AYU NOVIYANTI

NIM : 2021116122

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-BAYAN PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Dengan demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, maka penulis bersedia mendapatkan sanksi akademik sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 21 Juli 2021

Yang Menyatakan



Ayu Noviyanti

NIM.2021116122

**Muchamad Fauyan, M.Pd**

Medono

Pekalongan

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp. : 5 (lima) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Ayu Noviyanti

Kepada

Yth. Dekan FTIK IAIN Pekalongan

c/q. Ketua Jurusan PAI

di

PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Ayu Noviyanti

NIM : 2021116122

Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Judul : STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DALAM MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF  
PENGUNAAN *GADGET* PADA SISWA KELAS VII  
SMP ISLAM AL-BAYAN PEKALONGAN

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudari tersebut segera dimunaqosahkan.

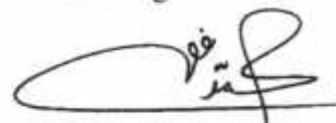
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 26 Juli 2021

Pembimbing



**Muchamad Fauyan, M.Pd**

NIP. 198412072015031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan 51161  
Website : <http://fijk.iain-pekalongan.ac.id>, Email : [tarbiyah@iain-pekalongan.ac.id](mailto:tarbiyah@iain-pekalongan.ac.id)

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan  
mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : AYU NOVIYANTI

NIM : 2021116122

Judul : **STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN  
GADGET PADA SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-BAYAN  
PEKALONGA**

Telah diujikan pada hari Jumat, tanggal 27 Agustus 2021 dan  
dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Penguji I

**Dr. Hj. Sopiah, M.Ag.**  
NIP. 197107072000032001

Penguji II

**Mohammad Syaifuddin, M. Pd**  
NIP. 198703062019031004

Pekalongan, 27 Agustus 2021

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah tuhan semesta alam yang telah melimpahkan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang insyaAllah di selesaikan dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Wahyono dan Ibu Satitik yang dengan segala keterbatasan yang ada selalu mendukung saya di setiap langkah yang saya tempuh. Doa, dukungan dan kasih sayang yang dengan setulus hati beliau berikan kepada saya dengan harapan agar kebaikan keberkahan dan kemudahan selalu menyertai anak-anaknya.
2. Almamater IAIN Pekalongan tercinta.

## MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

Artinya: “Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sebesar zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.”

(QS. Az-Zalzalah ayat 7)

## ABSTRAK

**Ayu Novianti**, 2021. *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas VII SMP Islam Al – Bayyan Pekalongan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Institusi Agama Islam Negeri Pekalongan. Muchamad Fauyan, M.Pd.

---

**Kata kunci** : Strategi Guru, Dampak Negatif, *Gadget*.

Latar belakang dilakukannya penelitian ini karena semakin maraknya penggunaan *gadget* dikalangan masyarakat khususnya anak pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Anak-anak usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terutama pada hal-hal yang menurut mereka menarik seperti *gadget* ini. Namun dalam penggunaan *gadget* apabila tidak di gunakan dengan bijak akan berbagai dampak yang buruk bagi penggunanya, terutama anak-anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam penelitian ini, ditemukan adanya indikasi masalah yaitu meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* pada anak sehingga muncul dampak negatif dikarenakan mudahnya mengakses informasi tanpa bimbingan orang dewasa. Maka perlu adanya peran guru, khususnya guru Agama Islam dalam dunia pendidikan.

Untuk menganalisis masalah tersebut, dirumuskan dua masalah yaitu bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayan Pekalongan dan bagaimanakah strategi guru pendidikan Agama Islam dalam menghadapi dampak negatifnya. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayan dan strategi guru PAI dalam mengatasi dampak negatifnya. Sedangkan kegunaan penelitian yaitu dapat dijadikan bahan pembelajaran mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak jenjang SMP.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan. Yaitu dengan meneliti secara langsung melalui metode deskriptif kualitatif dengan sumber data yang diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayan, yaitu sebagai media sosialisasi, komunikasi, pendidikan, hiburan, memperoleh informasi dan wawasan. Serta dampak negatifnya, yaitu kecanduan game, kurangnya fokus belajar, emosi labil, dan mengganggu sosialisasi siswa. Oleh karena itu terdapat strategi guru PAI dalam mengatasinya antara lain strategi sebelum pandemi (peraturan, kebijakan, dan hukuman terkait penggunaan *gadget*) dan strategi setelah pandemi (analisa, pengawasan, dan kerjasama dengan berbagai pihak terkait penggunaan *gadget* di masa pandemi).



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGHADAPI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA KELAS VII SMP ISLAM AL-BAYAN PEKALONGAN”**. Tak lupa sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rosulullah SAW. beserta keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor IAIN Pekalongan yang telah memberikan izin penulis menyelesaikan studi S1 Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehudin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Pekalongan.
3. Bapak Dr. Salafudin, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Pekalongan.
4. Bapak Muchamad Fauyan, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan sehingga skripsi selesai dengan baik.
5. Bapak Nanang Hasan Susanto M.Pd.I., selaku dosen wali studi yang telah memberikan dukungan dan motifasi positif kepada peneliti.
6. Bapak Ibu dosen dan staf jurusan PAI yang telah membantu dalam administrasi dan mempermudah dalam penyelesaian skripsi.
7. Kepala dan staf perpustakaan IAIN Pekalongan yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam mencari referensi dan literature selama pembuatan skripsi.

8. Untuk kakaku tersayang, Hendra Edi Turjoyo yang dengan keusilannya tetap mengharapkan yang terbaik untuk adik-adiknya.
9. Untuk adik-adikku, Riani, Jayadi, dan si bontot yang usil Raditya Arif Nurohman yang saya sayangi.
10. Untuk calon suamiku Muhammad Farid Hawaariy yang selalu memberikan dukungan, dorongan dan semangat agar saya lekas menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
11. Untuk sahabatku Intania Devi, yang telah sudi saya repotkan selama proses saya mengerjakan skripsi. Dari mulai pengajuan judul hingga penelitian.
12. Seluruh keluarga besar IAIN Pekalongan angkatan 2016 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. dan mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan makna dan manfaat kepada para pembaca.

Pekalongan, 21 Juli 2021

Penulis,



**Ayu Novivanti**  
NIM. 2021116122

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan.....	39
Tabel 3.1	Ruang Kelas.....	46
Tabel 3.2	Laboratorium.....	46
Tabel 3.3	Perpustakaan.....	47
Tabel 3.4	Sanitasi.....	47
Table 3.5	Prasarana.....	47
Tabel 3.6	DataPeserta Didik.....	47
Tabel 3.7	Data Guru.....	48
Tabel 3.8	Data Identitas Guru.....	49

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1	Kerangka Berfikir.....	41
----------	------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Kisi-kisi Penelitian
- Lampiran 2. Instrumen Penelitian
- Lampiran 3. Lembar Observasi
- Lampiran 4. Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 6. Surat Bukti Melakukan Penelitian

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* dapat meningkatkan angka kecanduan *gadget* yang dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi *prefrontal korteks*. Yaitu gangguan dalam mengatur emosi, control diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Pada anak usia dini dapat menimbulkan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.<sup>1</sup> Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa remaja ini, mereka sedang mencari jati diri dan pola hidup yang sesuai dengan dirinya, dengan banyak melakukan percobaan pada hal-hal yang menurutnya baru dan menarik bagi para remaja. Dengan banyaknya melakukan coba-coba pada hal-hal baru ini, para remaja rentan melakukan kesalahan yang sering disebut kenakalan remaja.

Kenakalan remaja merupakan suatu tindakan dan perilaku yang dilakukan oleh remaja yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dimasyarakat sekitar tempat dia tinggal. Dimana perilaku tersebut dapat merugikan dirinya sendiri, keluarga maupun lingkungannya. Perilaku kenakalan yang dilakukan oleh remaja dalam rangka mencari jati dirinya seringkali menyebabkan terganggunya ketentraman lingkungan sekitar tempat

---

<sup>1</sup> Setianingsih dkk, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif", (Klaten: STIKes Muhammadiyah Klaten, 2018), vol. XVI, hlm. 191.

tinggalnya. Seperti sering keluar atau pulang malam, minum-minuman keras, berkelahi dengan dipicu oleh hal-hal sepele, mengikuti balap motor liar, seks bebas, dan lain-lain. Menurut statistik dari UNICEF pada tahun 2016, kekerasan Indonesia terhadap anak muda diperkirakan mencapai 50%. Sementara itu, menurut laporan data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2017, 3,8% (tiga per delapan) siswa menyatakan bahwa mereka menyalahgunakan narkoba dan obat-obatan berbahaya.<sup>2</sup>

Dari sekian banyaknya kenakalan remaja banyak sekali hal-hal yang menjadi pemicu anak-anak melakukan kenakalan diantaranya ialah dengan banyaknya informasi yang dapat dijangkau oleh anak-anak secara mudah dan murah serta dapat dilakukan dimana saja yaitu dengan menggunakan *gadget* dengan mengakses internet. Dimana di era-modern seperti sekarang ini penggunaan *gadget* dan jaringan internet yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Dengan adanya internet memberikan kemudahan bagi siapapun untuk mengakses informasi-informasi yang sebelumnya cukup sulit untuk dijangkau.

Dengan adanya kemudahan tersebut, anak remaja yang masih dalam tahap mencari jati diri dan tingkat keingintahuan yang tinggi akan menjadi rawan apabila dalam mengakses informasi tanpa adanya pendampingan.

Maka diperlukan orang tua untuk mendampingi dan mengarahkan anak usia remaja ini dalam melakukan kegiatannya. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak

---

<sup>2</sup> Iro FK "Kekerasan Remaja Indonesia Mencapai 50 Persen". <https://fk.ugm.ac.id/kekerasan-remaja-indonesia-mencapai-50-persen/>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020)

memiliki berbagai dampak diantaranya ada yang berupa dampak positif namun juga dapat berdampak negatif.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* diantaranya: Adanya permainan edukatif untuk anak agar merangsang otaknya dan pola permainan dapat disesuaikan dengan usia anak, belajar menanggapi teknologi. Dengan zaman sekarang yang sudah canggih, kita tidak dapat membatasi keingintahuan anak tentang gadget, tapi kita sebagai orang tua harus terus mengawasi dan mendampingi anak saat bermain *gadget*, orang tua bisa memberikan informasi kepada anak cara menggunakan gadget dan hal apa saja yang dapat merusak *gadget*, bisa menambah pengetahuan anak dengan media sosial yang dapat memberikan informasi dan juga materi untuk dapat memuaskan pengetahuan seperti anak akan belajar bermain piano<sup>3</sup>.

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif bagi anak. Psikolog anak RS Awal Bros Batam, Maryana, M psi, Psi menyatakan, “pola pikir beginilah yang salah *gadget* memang bermanfaat untuk perkembangan anak, tapi tidak boleh berlebihan, harus ada aturan,” menurut Maryana anak jangan sampai menjadi *screen addict*. *Screen addict* yang dimaksud lebih seperti menatap layar, apakah itu ponsel, tablet, atau TV. Dia menjelaskan bahwa format layar apa pun tidak statis. Paparan pertunjukan dan permainan juga dapat memicu kurangnya simpati dan empati anak terhadap lingkungan sosialnya.

---

<sup>3</sup> Babyologist. “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Si Kecil”<https://kumparan.com/babyologist/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-si-kecil-1rLpEDjwQ6e/full>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020).



Bahaya gadget bagi anak dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan perilaku, hingga depresi diantaranya: anak menjadi agresif dan mudah tersinggung jika orang tua tidak memberi mereka akses menggunakan ponsel atau tablet, iritabilitas juga akan mempengaruhi keterampilan lainnya, khususnya dalam hal menahan diri, berpikir, dan mengendalikan emosi. Padahal, keterampilan ini membentuk dasar untuk kesuksesan dimasa depan. Anak-anak dapat mengembangkan berbagai masalah mental, seperti kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, depresi, dan perubahan suasana hati. Paparan terhadap gadget juga dapat meningkatkan risiko ADHD dan autisme pada anak-anak.<sup>4</sup>

Anak yang dapat mengakses alat elektronik secara pribadi dapat meningkatkan resiko obesitas. 30% anak yang mengalami obesitas beresiko tinggi terkena stroke dini atau serangan jantung, dan usia harapan hidup rendah. *Gadget* juga membatasi gerak fisik anak, yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi lambat. Paparan teknologi sejak dini juga mempengaruhi kemampuan literasi dan presentasi akademik anak secara negatif.<sup>5</sup>

Dalam dunia pendidikan formal, pendidikan agama Islam sangat dibutuhkan untuk membimbing anak-anak ke jalan yang baik sesuai dengan ajaran Islam yang bersumber dari Al-qur'an dan Hadist. Lebih utama di era-

---

<sup>4</sup> RS Awal Bros. "Pengaruh Gadget Bagi Tumbuh Kembang Anak". <http://awalbros.com/anak/pengaruh-gadget-bagi-tumbuh-kembang-anak/#:~:text=Bahaya%20gadget%20bagi%20anak%20dapat,akses%20menggunakan%20ponsel%20atau%20tablet>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020).

<sup>5</sup>The Asian Parent. "Penelitian: ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di bawah 12 tahun". <https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020)

modern seperti sekarang yang serba dipermudah dengan adanya jaringan internet yang berada dalam genggam tangan berupa *gadget*. Di satu sisi, perkembangan internet telah memberikan berbagai manfaat dan kemudahan, namun dampak negatif selanjutnya tidak dapat diabaikan begitu saja.

Dari beberapa penelitian terdahulu didapati hasil penelitian M. Hafiz al-Ayoubi yang menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini antara umur 3-5 tahun bukan hanya sebagai media komunikasi. *Gadget* digunakan sebagai media bermain game, menonton animasi atau film di youtube dengan durasi penggunaan *gadget* yang relatif lebih tinggi dari orang dewasa. Skripsi dari Denak Sintia Rahmawati diketahui bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap akhlak anak antara lain menjadikan anak pemalas, *introvert*, ketergantungan untuk terus bermain *gadget*, dan anak-anak dapat dengan mudah mengakses situs-situs yang berisikan konten dewasa serta situs lain yang dapat merusak moralitas anak. Serta skripsi dari Elis Sandrawati dari hasil penelitian yang dilakukan penulis diketahui bahwa penggunaan *gadget* oleh anak usia SMP di kelurahan Pelabuhan Baru terbatas pada media hiburan anak dan anak jarang menggunakan *gadget* untuk belajar. Kesadaran mengelola waktu belajar di rumah anak-anak usia SMP di Pelabuhan Baru masih sangat kurang dan mereka belum memiliki kesadaran akan manfaat berupa informasi yang bisa diperoleh dengan menggunakan *gadget* serta belum dapat menggunakan *gadget* sebagai media untuk mengelola waktu belajar.

Meski memiliki topik permasalahan yang hampir sama, tetapi penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, karena penelitian ini berfokus pada strategi guru pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget* yang mana penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan. Penulis tertarik mengkaji tentang strategi guru pendidikan agama Islam dalam menghadapi berbagai dampak negatif yang di timbulkan dari penggunaan *gadget* khususnya di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan karena selain dari semakin maraknya penggunaan *gadget* dikalangan remaja yang sebetulnya selain memiliki dampak positif juga terdapat dampak negatif yang dapat ditimbulkan jika tidak digunakan dengan bijak. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana peran pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget* ini sangat tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Islam Al-Bayan.

Menurut guru pendidikan agama Islam di SMP Islam Al-Bayan tingkat penggunaan *gadget* siswa beragam, anak-anak yang lebih sering menggunakan *gadget* adalah anak laki-laki yang sering kali *gadget* digunakan untuk bermain game online. Di sekolah sendiri, terdapat peraturan mengenai penggunaan *gadget* yaitu siswa diperbolehkan untuk membawa *gadget* namun tidak diperbolehkan untuk menoperasikannya kecuali pada mata pelajaran tertentu yang memperbolehkan penggunaan *gadget* dalam pembelajarannya.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Ali Mashudi, Guru Pendidikan Agama Islam, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 23 Maret 2021.

Untuk menghadapi dampak negatif tentunya dibutuhkan guru yang mampu dan profesional dalam menjalankan tugasnya, mampu melakukan berbagai strategi atau cara untuk meminimalisasi atau mengurangi dampak-dampak negatif penggunaan *gadget*. Menurut Pullias & Young dalam Suyono mengutarakan berbagai peran guru yang menjadi ciri-ciri guru profesional, yakni guru sebagai teladan, pemegang otoritas, penasihat, pemandu, penutur cerita, aktor pembaru, pelaksana tugas rutin, insan visioner, pencipta, peneliti, dan penilai.<sup>7</sup>

Secara ringkas, penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk dampak negatif penggunaan *gadget* dan strategi untuk meminimalisasinya dalam judul penelitian *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas VII Smp Islam Al-Bayan Pekalongan*.

---

<sup>7</sup> M. Alfin Nur Hidayat, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Dampak Negatif Internet bagi Peserta didik di SMP Plus Latansa Demak Tahun 2019/2020*, (Semarang: Universitas Islam Sultan Agung, 2020) hlm. 482.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka untuk lebih memperjelas pokok permasalahan dalam penelitian ini didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah dampak penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayyan Pekalongan?
2. Bagaimanakah strategi guru pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negative penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Bayan Pekalongan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayyan Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan strategi guru pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negative penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Bayan Pekalongan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Sehubungan dengan problem di atas yang sudah dirumuskan, maka hasil akhir penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

### 1. Teoritis

- a. Diharapkan mampu berkontribusi dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget*.
- b. Bagi pembaca pada umumnya diharapkan akan lebih mudah dalam mengetahui berbagai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak usia SMP.
- c. Dapat menambah wawasan bagi peneliti khususnya dan pelajar atau mahasiswa pada umumnya yang membutuhkan literasi yang memuat tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak.

### 2. Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak khususnya usia SMP dan dapat menjadi ilmu pengetahuan tambahan bagi para pembaca.

## E. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah strategi yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data yang dibutuhkan guna menjawab persoalan-persoalan yang di hadapi.

### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

#### a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan model pendekatan penelitian kualitatif. *Qualitative research* adalah suatu penelitian yang

di tujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.<sup>8</sup>

Metode penelitian merupakan suatu cara bertindak menurut sistem aturan atau tatanan yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan kata lain penelitian menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan fakta, keadaan, variabel, dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung.<sup>9</sup>

#### b. Jenis Penelitian

Sesuai permasalahan dalam judul yang penulis teliti, maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan yang pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realistis tentang apa yang terjadi pada suatu tempat terjadinya gejala yang diselidiki.<sup>10</sup> Dengan metode pengumpulan wawancara, dokumentasi, dan observasi.

---

<sup>8</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 60.

<sup>9</sup> Subana dan Sudrajat, “*Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*”, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm. 87.

<sup>10</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 24.

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMP Islam Albayan, Wiradesa, Pekalongan.

Waktu penelitian pada bulan Januari tahun 2021.

## 3. Sumber Data

### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti, artinya sumber tersebut berkaitan langsung dengan objek yang diteliti.<sup>11</sup> Sumber data primer yang diperoleh peneliti secara langsung dari guru pendidikan agama Islam kelas VII, guru bimbingan konseling (BK) dan peserta didik melalui prosedur dan teknik pengambilan data baik interview maupun observasi.

### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data tambahan yang menurut peneliti perlu untuk menunjang data pokok.<sup>12</sup> Adapun sumber data penunjang dalam penelitian ini yaitu buku-buku, dokumen, arsip, jurnal, dan data-data dari internet atau website yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti.

---

<sup>11</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2014), hlm.137.

<sup>12</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011), hlm. 31.



#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk itu di dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu wawancara, dokumentasi, serta observasi.

##### a. Metode Wawancara atau *Interview*

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan pendidikan.<sup>13</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data langsung dari pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mengetahui peran pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget*, tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas VII di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan, aturan penggunaan *gadget* di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada narasumber dimana sebelumnya telah dibuat kerangka pertanyaan secara sistematis. Selanjutnya pertanyaan yang diajukan kepada narasumber dikembangkan sesuai jawaban.

##### b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen resmi seperti catatan serta buku peraturan yang ada. Dokumen sebagai media pengumpulan data

---

<sup>13</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015), hlm. 264.

adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa.<sup>14</sup> Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan SMP Islam Al-Bayan Pekalongan, bentuk dan upaya guru dalam menyikapi dampak penggunaan *gadget*, aturan penggunaan *gadget*, dan data lain terkait dengan pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negatif modernisasi penggunaan *gadget* siswa kelas VII di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan yang bersifat dokumentasi.

c. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan sesuai sistematisa sesuai dengan gejala yang terlihat pada objek penelitian.<sup>15</sup> Metode ini digunakan untuk melakukan sinkronisasi data dari wawancara dengan mengamati secara langsung gambaran penggunaan *gadget* siswa kelas VII di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan rangkaian penelaah, pengelompokan, penafsiran, verifikasi dan menyimpulkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar mudah dipahami.<sup>16</sup> Proses menganalisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat dan

---

<sup>14</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 92.

<sup>15</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, ..... , hlm. 84.

<sup>16</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, ..... , hlm. 69.

ketika selesai mengumpulkan data. Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>17</sup>

Dari data-data yang telah diperoleh peneliti menganalisis dataanya dengan cara mendeskripsikan bagaimana upaya atau strategi guru PAI dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan. Langkah-langkah dari teknik analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Data *reduction* (reduksi data)

Mereduksi berarti meringkas, memilih dan memfokuskan hal pokok, mencari tema dan pola serta membuang yang tidak dibutuhkan. Sehingga data yang telah dilakukan pereduksian akan menghasilkan dengan jelas gambarannya sehingga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data dan mencari data kembali jika dibutuhkan.<sup>18</sup> Dalam tahap ini, peneliti akan memfilter data hasil dari interview, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan, sehingga hanya data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang dimasukkan pada penulisan.

Data yang direduksi adalah data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah di peroleh untuk kemudian dipilih hal-hal pokok yang berkaitan dengan strategi guru PAI dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget*. Reduksi data ini

---

<sup>17</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"* Cet. Ke-21, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 337.

<sup>18</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 338.

bertujuan untuk memperoleh data yang lebih terfokuskan dan tajam, karena data yang terlalu banyak belum data memberikan gambaran yang jelas.

b. Data *display* (penyajian data)

Menyajikan data dilakukan setelah proses reduksi data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data dapat digambarkan dengan bagan, uraian singkat, flowchart, hubungan antar kategori dan sebagainya. Penyajian data akan memberikan kemudahan dalam memahami sesuatu yang terjadi saat itu, membuat perencanaan kerja berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.<sup>19</sup>

Pada tahap ini peneliti akan menguraikan poin - poin data yang telah difilter dari beberapa sumber sebelumnya menjadi rangkaian kalimat paragraph singkat yang disusun berdasarkan penulisan yang sistematis.

c. *Conclusion/verification* (kesimpulan/verifikasi)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*...., hlm. 341.

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*...., hlm. 345.

Pada tahap ini peneliti akan menarik kesimpulan tentang pembahasan teori yang telah dituliskan sebelumnya sehingga dapat dengan mudah dipahami isi dari penelitian ini.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mendapatkan suatu pembahasan yang sistematis dan konsisten, maka penulis perlu mengemukakan sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan teori, berisi tentang deskripsi teori, kajian pustaka dan kerangka berfikir. Deskripsi teori berisi tentang guru Pendidikan Agama Islam, penggunaan *gadget* dan strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi dampak negatif penggunaan *gadget*.

BAB III Hasil penelitian, bab ini berisi mengenai berisi tentang: gambaran umum sekolah SMP Islam Al-Bayan Pekalongan. *Kedua*, membahas tentang dampak penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayyan Pekalongan. *Ketiga*, membahas tentang strategi guru pendidikan agama Islam dalam menghadapi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Bayan Pekalongan.

BAB IV Analisis hasil penelitian, berisi analisis tentang analisis dampak penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP Islam Al Bayyan Pekalongan dan analisis strategi guru pendidikan agama Islam dalam

menghadapi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa kelas VII SMP  
Islam Al-Bayan Pekalongan

BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan keseluruhan uraian yang terdapat dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pasa Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan adalah sebagai berikut:

1. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Bayan Pekalongan yaitu:
  - a. Kecanduan bermain *game*.
  - b. Siswa menjadi tidak fokus dengan pembelajaran.
  - c. Emosi menjadi terganggu dan tidak stabil
  - d. Mengganggu sosialisasi atau kedekatan siswa dengan orangtua, lingkungan sosial dan teman sebaya.
2. Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Bayan Pekalongan, maka dilakukan beberapa strategi oleh guru PAI, antara lain :
  - a. Strategi Guru PAI sebelum pandemi
    - 1) Membuat peraturan tertulis pada buku point, dibantu oleh guru Bimbingan Konseling mengenai penggunaan Gadget di dalam sekolah.

- 2) Membuat kebijakan di dalam kelas mengenai peraturan membawa dan menggunakan gadget di dalam kelas dengan bantuan Waka Kurikulum.
- 3) Menjelaskan dampak negatif dari penggunaan gadget untuk anak sekolah.
- 4) Memberi peringatan atau hukuman untuk pelanggaran mengenai penggunaan gadget
- 5) Menerapkan kebiasaan-kebiasaan baik dengan mendekatkan diri kepada Allah, dengan cara membuat jadwal sholat duha berjamaah, tadarus bersama, dan istighotsah.

b. Strategi Guru PAI setelah pandemic

- 1) Guru menganalisa kemampuan siswa dalam menggunakan *gadget*.
- 2) Guru menjelaskan fungsi utama *gadget* dalam pembelajaran.
- 3) Guru bekerja sama dengan orangtua untuk memantau belajar siswa di rumah.
- 4) Guru bekerja sama dengan guru Bimbingan Konseling untuk menetapkan peraturan mengenai penggunaan gadget dan memberi arahan kepada siswa mengenai penggunaan dan dampak negatifnya bagi siswa.
- 5) Guru bermusyawarah bersama untuk membuat jadwal *One Day One Ayat* yang akan diterapkan untuk lain waktu.



- 6) Guru membuat jadwal khusus untuk siswa di rumah, yaitu:  
Sholat dhuha setiap hari di rumah masing-masing sebelum jam pelajaran online dimulai, Dianjurkan untuk berpuasa Senin Kamis, dan terus memperbanyak membaca Al-qur'an pada waktu longgar.

## **B. Saran**

Dalam penelitian yang dijabarkan oleh penulis dalam skripsi berjudul "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Bayan Pekalongan" ini, diharapkan pembaca untuk lebih mengkaji lagi isi dari skripsi ini. Dikarenakan penulis masih membutuhkan bimbingan serta saran dari pembaca sekalian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. Hafiz. 2017. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Alim, Muhammad. 2006. Pendidikan Agama Islam, Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, M. 2003. Kapita Selekta Pendidikan (Umum dan Agama). Jakarta:Toha Putra.
- Aryati, Tri. 2017. “Kontrol Sosial Orang Tua Kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukisari Imogiri Bantul”. Jurnal Pendidikan Sosiologi.
- Babyologist. “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Si Kecil”<https://kumparan.com/babyologist/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-si-kecil-1rLpEDjwQ6e/full>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020). “
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan bahasa, 2011).
- Chotimah, Chusnul. 2015. Komunikasi Pendidikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. “Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”. Vol.17, No. II.
- Dalillah. 2019. “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat”. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah.
- Gunawan, Meta Anindya Ayanti. 2017. “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik”. Semarang: Skripsi Fakultas Kedokteran.
- Hadi, Sutrisno. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Handayani, Lina, Chayanita Sekar Wijaya Dan Maya Kusuma Dewi. 2020. “Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget”, dalam Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBB. Vol. 7, No. I.

- Harfiyanto, Doni, dkk. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna gadget di SMA Negeri 1 Semarang, Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Hidayat, M. Alfin Nur. 2020. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Dampak Negatif Internet bagi Peserta didik di SMP Plus Latansa Demak Tahun 2019/2020. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Iro FK. "Kekerasan Remaja Indonesia Mencapai 50 Persen". <https://fk.ugm.ac.id/kekerasan-remaja-indonesia-mencapai-50-persen/>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020)
- Iswidharmanjaya, Derry & Beranda Agency. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Bisakimia.
- Jeshikamandiangan. 2021. "Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah", diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/> , tanggal 31 Mei 2021, pukul 20.15 WIB
- Lestari, Putri Winda Dan Steffy Janifer Millenia. 2020. "Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih". Jurnal Masyarakat Mandiri, Vol. 4, No. II.
- Majid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardalis. 1999. Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mashudi, Ali. 2021. Guru PAI VII SMP Islam Al Bayan Pekalongan. Wawancara Pribadi. (Pemalang, 08 Juni 2021).
- Morisson. 2008. Manajemen Public Relations : Strategi Menjadi Humas Profesional. Jakarta: Kencana.
- Nawawi, Hadari. 2011. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Noegroho, Agoeng. 2010. Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novitasari, Wahyu. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5 – 6 tahun". Vol. 05. No. III.
- Novri Hasrianto Dkk. 2020. "Penggunaan Smartphone Pada Siswa SDN 014 Sungai Putih Kecamatan Tapung Kabupaten Kempar". Jurnal Kesehatan Komunitas. Vol. 6, No. II.

Pujianto, Novi Sri. 2017. Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes.

Putra, Chandra Anugrah. Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran. Vol.2, No.2.

Rahmawati, Denak Sintia. 2018. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo Klaten. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Rawan, Jaka. 2013. "Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja". Vol. 08 NO. II.

RS Awal Bros. "Pengaruh Gadget Bagi Tumbuh Kembang Anak". [http://awalbros.com/anak/pengaruh-gadget-bagi-tumbuh-kembang-anak/#:~:text=Bahaya%20gadget%20bagi%20anak%20dapat,akses%20menggunakan%20ponsel%20atau%20tablet.\(Diakses tanggal 20 Agustus 2020\).](http://awalbros.com/anak/pengaruh-gadget-bagi-tumbuh-kembang-anak/#:~:text=Bahaya%20gadget%20bagi%20anak%20dapat,akses%20menggunakan%20ponsel%20atau%20tablet.(Diakses%20tanggal%2020%20Agustus%202020).)

Sandrawita, Elis. 2019. Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru. Curup: IAIN Curup.

Setianingsih dkk. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif". Klaten: STIKes Muhammadiyah Klaten.

Subana dan Sudrajat. 2001. "Dasar-dasar Penelitian Ilmiah". Bandung: Pustaka Setia.

Sugiono. 2014. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" Cet. Ke-21. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryati, Nanik. 2020. "Optimalisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Penggunaan Gawai Bagi Anak". Jurnal Bimbingan Konseling Islam, Vol. 1, No. 1.

Susanti, Atik Dwi. 2018. "Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas XI Iis Sma Negeri 1 Seputih Mataram". Lampung: Skripsi Fkip Universitas Lampung Bandar Lampung.

Syarif, Erni. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget dalam Lingkungan Sekolah" diakses dari <https://www.kompasiana.com/ernisarif/5d9ac8c3b13fde56f248e293/dampak-penggunaan-gedget-dalam-lingkungan-sekolah?page=all> , tanggal 31 Mei 2021, Pukul 19.45 WIB.

Syifa, Layyinatus, Eka Sari Setianingsih Dan Joko Sulianto. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol. 3, No. IV.

Tanzeh, Ahmad. 2009. Pengantar Metode Penelitian. Yogyakarta: Teras.

The Asian Parent. "Penelitian: ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di bawah 12 tahun".<https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>. (Diakses tanggal 20 Agustus 2020).

Wijanarko, Jarot dan Ester Setiawati. 2019. Parenting Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Zubaedi. 2012. Desain Pendidikan Karakter. Jakarta: Kencana, 2012.