

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK  
SISWA DI MTsS YPIPL GUNUNGTUA KECAMATAN PADANG  
BOLAK KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat.  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**WAHYU LESTARI HARAHAP  
NIM. 1920100018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP AKHLAK  
SISWA DI MTsS YPIPL GUNUNGTUA KECAMATAN PADANG  
BOLAK KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**WAHYU LESTARI HARAHAHAP**

**NIM. 1920100018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK  
SISWA DI MTsS YPIPL GUNUNGTUA KECAMATAN PADANG  
BOLAK KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

*Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**WAHYU LESTARI HARAHAP**

**NIM. 1920100018**

**PEMBIMBING I**

Dr. Zulhammi, M.Ag. M.Pd.  
NIP. 197207021998032003

**PEMBIMBING II**

Nur Fauziah Siregar, M. Pd.  
NIP. 198408112015032004



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n. Wahyu Lestari Harahap  
Lampiran :

Padangsidimpuan, (1) Januari 2024  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidimpuan  
di-  
Padangsidimpuan

Assalamu`alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Wahyu Lestari Harahap yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa MTsS Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu`alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



**Dr. Zulhammi, M.Ag. M.Pd.**  
**NIP.197207021998032003**

PEMBIMBING II



**Nur Fauziah Siregar, M. Pd.**  
**NIP.198408112015032004**

# SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Lestari Harahap  
NIM : 19 201 00018  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa MTsS  
Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang  
Lawas Utara

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, \ \ Januari 2024

Saya yang menyatakan,



Wahyu Lestari Harahap

NIM. 19 201 00018

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Lestari Harahap  
NIM : 19 201 00018  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa MTsS Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaltif Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 11 Januari 2024

Yang menyatakan



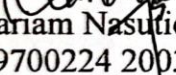
Wahyu Lestari Harahap  
NIM. 19 201 00018



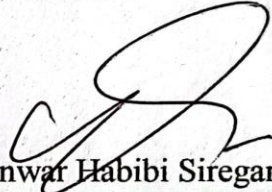
**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Wahyu Lestari Harahap  
NIM : 19 201 00018  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa MTsS  
YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang  
Lawas Utara


Ketua

  
Dr. Mariam Nasution, M. Pd  
NIP 19700224 200312 2 001

Sekretaris

  
Anwar Habibi Siregar, M. A. Hk  
NIP 19880114 202012 1 005

Anggota

  
Rayendriani Fahmei Lubis, M. Ag  
NIP 19710510 200003 2 001

  
Liah Rosdiani Nasution, M. A  
NIP 19890730 201903 2 010

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI  
Tanggal : 22 Januari 2024  
Pukul : 09:00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : 77,75 / B  
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.56  
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**PENGESAHAN**

**Judul Skripsi** : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa MTsS  
Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang  
Lawas Utara  
**Nama** : Wahyu Lestari Harahap  
**NIM** : 19 201 00018  
**Fakultas/Jurusan** : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan  
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, Januari 2024



**Dr. Lelya Hilda, M.Si**  
NIP 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Wahyu Lestari Harahap  
**NIM** : 1920100018  
**Judul** : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktifitas manusia menjadi lebih mudah. Penggunaan gadget sering digunakan untuk sebagai alat komunikasi juga bisa digunakan untuk menonton video, bermain game dan masih banyak kegunaan lainnya, Jadi Akhlak siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget, kurang baiknya akhlak siswa disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Sebaliknya apabila penggunaan gadget digunakan sesuai dengan kebutuhan maka akan menyebabkan akhlak yang baik. Merujuk dari latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Metode *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 61 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu populasi sampling. Penulis mengambil keseluruhan populasi untuk dijadikan sampel yaitu sebanyak 61 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan penyebaran angket dengan jumlah 42 butir pernyataan, 21 butir pernyataan untuk penggunaan gadget dan 21 butir pernyataan untuk akhlak siswa, pernyataan yang dibuat dalam bentuk skala likert. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap akhlak siswa dengan uji T dan Uji F . Jadi dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

**Kata Kunci** : Pengaruh, Penggunaan, Gadget, Akhlak, Siswa

## ABSTRACT

**Name** : Wahyu Lestari Harahap  
**Student ID** : 1920100018  
**Title** : **The Effect of Using Gadgets on the Morals of MTsS YPIPL  
Gunungtua Students, Padang Bolak District, North Padang  
Lawas Regency**

*This research is motivated by the influence of gadget usage on students' morality. Gadgets are part of technological advancement that constantly brings forth the latest technology to facilitate human activities. Gadget usage is often employed for communication purposes, as well as for watching videos, playing games, and many other uses. Therefore, students' morality can be influenced by gadget usage, with poor morality often attributed to excessive gadget use. Conversely, if gadget usage is in line with needs, it can lead to good morality. Based on this background, the author was interested in exploring the influence of gadget usage on the morality of MTsS YPIPL Gunungtua students in Padang Bolak, North Padang Lawas. The objective of this research is to determine whether there is a significant influence of gadget usage on the morality of MTsS YPIPL Gunungtua students in Padang Bolak, North Padang Lawas. The research employed a quantitative approach with an ex post facto method. The ex post facto method aims to identify causes that may lead to changes in behavior, symptoms, or phenomena caused by events, behaviors, or factors that have already occurred. The population in this research consisted of 61 students. The sampling technique used was population sampling, where the entire population of 61 students was taken as the sample. Data collection was carried out by distributing questionnaires consisting of 42 statements, 21 related to gadget usage and 21 related to student morality, presented in Likert scale format. The results of this research indicate that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, suggesting a significant influence of gadget usage on student morality as evidenced by the T-test and F-test. Therefore, it can be concluded that there is an influence of gadget usage on the morality of MTsS YPIPL Gunungtua students in Padang Bolak, North Padang Lawas.*

**Keywords:** *Influence, Usage, Gadget, Morality, Students*

## ملخص البحث

الاسم : واهيو ليستاري هارهاب  
رقم التسجيل : ١٩٢٠١٠٠٠١٨  
عنوان البحث : تأثير استخدام الأدوات على أخلاق طلاب المدرسة السنوية يياسان بينديديكان يسلام  
بادانعلواس ، مقاطعة بادانج بولاك، شمال بادانج لاواس ريجنسي

الدافع وراء هذا البحث هو تأثير استخدام الأجهزة على أخلاق الطلاب. تعد الأدوات جزءًا من التطور التكنولوجي الذي يقدم دائمًا أحدث التقنيات التي يمكن أن تساعد في تسهيل الأنشطة البشرية. غالبًا ما يستخدم استخدام الأجهزة كأداة للتواصل ويمكن استخدامها أيضًا لمشاهدة مقاطع الفيديو وممارسة الألعاب والعديد من الاستخدامات الأخرى، لذلك يمكن أن تتأثر أخلاق الطلاب باستخدام الأدوات، فسوء أخلاق الطلاب سببه الاستخدام المفرط للأدوات. ومن ناحية أخرى، إذا كنت تستخدم الأجهزة وفقا لاحتياجاتك، فسوف يؤدي ذلك إلى الأخلاق الحميدة. بالإشارة إلى خلفية هذه المشكلة، يهتم المؤلف بدراسة أعمق لتأثير استخدام الأجهزة على أخلاق طلاب المدرسة السنوية يياسان بينديديكان يسلام بادانعلواس ، منطقة بادانج بولاك، شمال بادانج لاواس ريجنسي. الهدف من هذا البحث هو معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير لاستخدام الأجهزة على أخلاق طلاب المدرسة السنوية يياسان بينديديكان يسلام بادانعلواس ، منطقة بادانج، شمال بادانج لاواس ريجنسي. نوع البحث المستخدم في البحث هو بحث كمي وبأثر رجعي. أسلوب الأثر الرجعي هو بحث يهدف إلى إيجاد الأسباب التي تسمح بتغييرات في السلوك أو الأعراض أو الظواهر الناجمة عن حدث أو سلوك أو أشياء تسبب تغييرات في المتغيرات المستقلة التي حدثت بالفعل ككل. وكان عدد السكان في هذه الدراسة ٦١ طالباً. تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذا البحث هي أخذ العينات السكانية. وقد أخذ المؤلف مجتمع الدراسة كعينة، أي ٦١ طالباً. استخدمت تقنية جمع البيانات استنباطاً بمجموع ٤٢ عبارة، ٢١ عبارة لاستخدام الأجهزة و ٢١ عبارة عن أخلاق الطلاب، وهي عبارة تم تقديمها على شكل مقياس ليكرت. أظهرت نتائج هذه الدراسة أنه مقبول، أي أن هناك تأثير كبير لاستخدام الأدوات على أخلاق الطلاب باستخدام اختبارات واختبار ف. لذلك يمكن أن نستنتج أن هناك تأثيراً لاستخدام الأجهزة على أخلاق طلاب المدرسة السنوية يياسان بينديديكان يسلام بادانعلواس ، منطقة بادانج بولاك، شمال بادانج لاواس ريجنسي.

الكلمات المفتاحية: التأثير، الاستخدام، الأدوات، الأخلاق، الطلاب

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamini, segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa Di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”. Shalawat beriring salam kepada baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia kejalan yang lebih baik dengan risalah hidup akan amal dengan iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan strata satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Penulis menyadari penuh bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Tanpa bantuan serta dorongan dari berbagai pihak yang secara moral dan materi, skripsi ini tidak akan selesai sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zulhammi, M.Ag. M.Pd. sebagai pembimbing I dan Nur Fauziah Siregar, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan, Bapak wakil rektor bidang Akademik dan pengembangan lembaga, Bapak wakil rektor bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak wakil rektor bidang Kemahasiswaan dan kerjasama.

3. Seluruh dosen UIN SYAHADA Padangsidempuan dan teman-teman mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepala sekolah dan guru-guru di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara yang telah membantu penulis mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
5. Yang istimewa Orangtua saya tercinta, yaitu Ayahanda Mara Naek Harahap dan Ibunda Salma Dalimunteh, yang telah membesarkan, mendidik, memberikan motivasi dan doa. Semangat dan telah bersusah payah mengasuh dan membiayai penulisan dalam menyelesaikan pendidikan.
6. Terima kasih kepada kakak dan abang saya, Ida Heriana Harahap, Jonni Adek Saputa Harahap, Muhammad Indra Harahap dan kakak ipar saya Almh Juleha Siregar, Muliani yang telah memberikan semangat dan dorongan pada penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga besar yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu yang telah memberikan dorongan, motivasi dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Tak lupa terimakasih kepada sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini khususnya Novita Sari Harahap, Saidah Siregar, Fanni Mahlinda, Lasmi Hasibuan, Diana Tanjung, Nur atika, Amni Hasibuan, Lila Siregar, Linda Siregar, Hendry Muda Siregar, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta yang selalu ada disaat suka dan duka sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Begitu panjang perjalanan penulis dalam menyelesaikan S1 ini, Perjuangan, pengorbanan, hambatan-hambatan yang penulis lalui, semoga segala hal yang dilalui mendapatkan kebaikan serta keberkahan dari Allah SWT dan kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak khususnya penulis.

Padangsidempuan, Oktober 2023

WAHYU LESTARI HARAHAHAP  
NIM. 1920100018

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Defenisi Operasional .....	6
E. Rumusan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian .....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Penggunaan <i>Gadget</i> .....	11
1. Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i> .....	11
2. Sejarah <i>Gadget</i> .....	13
3. Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i> .....	15
4. Fungsi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	16
5. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	18
6. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	19
7. Faktor-Faktor Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> .....	23
8. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i> .....	24
B. Akhlak.....	26
1. Pengertian Akhlak .....	26
2. Sumber Akhlak.....	27
3. Ruang Lingkup Akhlak .....	30
4. Karakteristik Akhlak .....	32
5. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Akhlak .....	33
6. Macam-macam Akhlak.....	34
7. Manfaat Akhlak.....	36
8. Indikator Akhlak.....	37
C. Penelitian Yang Relevan .....	42

D. Kerangka Berfikir .....	47
E. Hipotesis .....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	49
B. Jenis Dan Metode Penelitian .....	49
C. Populasi dan Sampel.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Uji Instrumen .....	55
F. Teknik Analisis Data.....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum	
1. Gambaran Umum Mtss Ypipl Gunungtua Kec Padang Bolak Kab Padang Lawas Utara .....	67
2. Visi Misi Mtss Ypipl Gunungtua Kec Padang Bolak Kab Padang Lawas Utara.....	68
B. Deskripsi Data.....	69
1. Deskripsi data penggunaan <i>gadget</i> .....	69
2. Deskripsi data akhlak siswa .....	85
C. Pengujian Persyaratan Analisis .....	100
1. Uji Normalitas.....	100
2. Uji Homogenitas .....	101
D. Pengujian Hipotesis.....	101
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	106
F. Keterbatasan Penelitian.....	109
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, teknologi semakin maju dan semakin canggih, banyak teknologi yang diciptakan manusia sehingga menimbulkan perubahan di berbagai bidang, seperti bidang perekonomian, pendidikan, dan bidang-bidang lainnya. Teknologi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu teknologi pendidikan, arsitektur, industri, komunikasi dan informasi. Contoh teknologi informasi dan komunikasi yaitu *gadget*. *Gadget* adalah sebuah elektronik yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi. Istilah *gadget* yaitu *smartphone*, komputer, dan laptop canggih<sup>1</sup>. Teknologi yang semakin canggih, membuat semua pekerjaan masyarakat mudah diselesaikan menggunakan alat teknologi. Seperti halnya *gadget* yang berperan penting bagi kehidupan masyarakat.

*Gadget* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan saja, melainkan sebagai media untuk belajar bagi kalangan anak-anak, remaja bahkan sampai yang dewasa begitupun dengan orang tua tidak lepas dengan yang namanya *gadget*. Dengan *gadget* mereka bisa membuka apa saja yang mereka inginkan di internet dan sebagai media belajar mereka bisa membuka juga di *youtobe* dan media sosial. Selain untuk media belajar, *gadget* juga sebagai media perkantoran yang bisa dimanfaatkan bagi orang kantor. Dengan adanya *gadget*, maka mereka

---

<sup>1</sup> Nur Hapipah Siregar, Rahmi Wiza, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja," *Jurnal An-Nuha*, Volume. 1, No. 2, Mei 2021, hlm. 152-158.

mudah dalam mengakses berbagai hal yang ada di dunia maya, seperti mengirim data melalui *E-mail* dan yang lainnya.<sup>2</sup> *Gadget* memberikan dampak baik dan buruk dalam penggunaannya, bagi para penggunanya terutama bagi siswa ataupun remaja dampak buruk dengan adanya *gadget* dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan dan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi–aplikasi yang canggih di dalam *gadget* dan membuat para siswa semakin kreatif karena sering melihat video kreatif melalui aplikasi yang ada di dalam *gadget*, seperti; *whatsapp*, *instagram*, jejaring sosial, *game* dan lain-lainya.

Namun semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan *gadget* terdapat dampak buruk juga dalam penggunaan *gadget* yaitu dampaknya menyebabkan penggunaannya lebih bersikap individualis.

Munculnya penggunaan *gadget* yang terus menerus ditandai dengan anak sulit diajak berkomunikasi, penggunaan *gadget* dengan durasi yang lama dan terus-menerus, tidak ingin lepas dari *gadget*.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Rizki Tri Wibowo, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja Islam Di Desa Sumber Agung Kecamatan Seragi Kabupaten Lampung Selatan, *Skripsi*, (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2021), hlm. 3-4.

<sup>3</sup> Putu Janiasih, “Dampak Pemberian Gadget Pada Anak Balita Di Desa Patemon Kecamatan Seririt,” *Jurnal Kesehatan Medika Udayana*, Volume. 5, No. 2, 2020, hlm. 55-64.

Dampak lainnya juga bagi siswa anak menjadi sulit dalam berintegrasi sosial serta cenderung menyendiri dan melupakan aktifitas-aktifitas lainnya, hal tersebut terjadi akibat kurangnya control diri yang baik.<sup>4</sup>

Dari timbulnya dampak baik dan buruk dari *gadget*, dampak tersebut akan mempengaruhi akhlak bagi siswa di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas.

Akhlaq menurut istilah adalah sifat yang menyatu dalam diri seseorang, dari sifat tersebut munculah berbagai sikap dan tingkah laku. Akhlaq adalah sesuatu keadaan jiwa seseorang yang menimbulkan terjadinya perbuatan-perbuatan seseorang dengan mudah. Dengan demikian, bilamana perbuatan, sikap dan pemikiran seseorang itu baik, niscaya jiwanya baik.

Akhlaq mempunyai pengaruh besar terhadap individu manusia dan terhadap suatu bangsa khususnya dikalangan siswa. Ajaran-ajaran akhlaq sebagaimana yang dicontohkan oleh Rasulullah Saw dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang terdapat di beberapa ayat al-Qur'an yang menjelaskan tentang akhlaq mulia Rasulullah. Sebagaimana yang terdapat dalam Q.S. Al-Ahzab ayat 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ

وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

---

<sup>4</sup> Chairulhaq, "Pendamping Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget," *Jurnal Pendidikan*, Volume. 5, No. 1, 2021, hlm. 66–74.

Artinya: Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.

Dari ayat tersebut mengindikasikan perlu adanya akhlak mulia, baik dikehidupan agama maupun kehidupan beragama. Menurut hasil pra survei peneliti pada bulan April tahun 2023 di sekolah MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, penelitian ini jumlah siswa ada 61 orang, di kelas VII ada 14 siswa, di kelas VIII ada 14 siswa, dan di kelas IX ada 33 siswa. Guru di sekolah MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara kurang memerhatikan siswanya yang membawa *gadget* ke sekolah yang mengakibatkan siswa tidak takut bermain *gadget* di lingkungan sekolah. Dalam menggunakan *gadget* yang mengakibatkan siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Sehingga berdampak negatif terhadap akhlaknya yang mana pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak segan-segan menggunakan *gadget*-nya di kelas, menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan juga siswa sering terlambat dan jarang mengerjakan tugas, sering tidur di dalam kelas dikarenakan menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* terhadap siswa di sekolah MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara ini

yaitu lebih mudah mengakses materi pelajaran dan memberikan suatu video kreatif untuk dipertontonkan terhadap siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa Di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan berbagai faktor yang ikut berpengaruh atau memberikan kontribusi terhadap akhlak siswa maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Faktor guru yaitu: kurangnya perhatian guru dalam melihat siswa yang menggunakan *gadget* ke sekolah.
2. Faktor siswa: akhlak siswa dapat berubah menjadi akhlak yang baik maupun buruk karena penggunaan *gadget*.
3. Faktor keluarga: kurangnya memerhatikan dan memberi kebebasan kepada anak dalam penggunaan *gadget* di rumah.
4. Faktor media: penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan kebutuhan akan menimbulkan akhlak yang tidak baik, dan sebaliknya penggunaan *gadget* yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan akan menimbulkan akhlak yang baik.
5. Faktor lingkungan: terhambatnya sosialisasi sesama siswa, guru, dan orangtua karena fokus terhadap penggunaan *gadget*.

### C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan penulis dari segi waktu, tenaga, materi dan kekurangan akademik, maka penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Penggunaan *gadget* di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.
2. Akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara
3. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

### D. Defenisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini ada terdapat dua variabel yaitu variabel X( Penggunaan *gadget*) dan variabel Y (akhlak siswa)

1. Variabel X ( Penggunaan *gadget*)

Variabel X yang mempengaruhi. Adapun variabel X dalam penelitian ini adalah *gadget*. "Gadget ialah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Tetapi orang sering dan senang menggunakan *smartphone*, karena bentuknya yang simple dan dapat dibawa kemana-mana dan dapat membantu komunikasi dengan jarak yang jauh"<sup>5</sup>. *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan manusia. Pada zaman serba canggih ini banyak diluaran sana

---

<sup>5</sup> Ai Farida, dkk "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak," *Jurnal Inovasi Penelitian*, Volume 1, No. 8, Januari 2021, hlm. 1-108.

berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi yang diharap memudahkan dalam bekerja maupun belajar. Penggunaan *gadget* pada siswa maka akan timbul permasalahan pada akhlaknya dan proses belajarnya. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini berfokus pada *handphone*.

Dari Penggunaan *gadget* ada beberapa indikator yaitu:

- a. Penggunaan *gadget* memiliki indikator yaitu pemanfaatan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya.
  - b. Waktu penggunaan *gadget* memiliki indikator yaitu waktu menggunakan *gadget*.
  - c. Aplikasi dalam *gadget* Aplikasi dalam *gadget* memiliki indikator yaitu aplikasi yang sering di akses di dalam *gadget*
  - d. Dampak Penggunaan *gadget* memiliki beberapa indikator yaitu:
    1. Kebiasaan positif yang digunakan di dalam *gadget*
    2. Kebiasaan negatif yang digunakan di dalam *gadget*
2. Variabel Y (akhlak siswa)

Variabel Y (akhlak siswa) dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel X. “Akhlak secara kebahasaan berarti budi pekerti, adat kebiasaan, perangai, *murū’ah* atau segala sesuatu yang sudah menjadi tabiat. Secara terminology akhlak adalah sebuah sistem yang lengkap yang terdiri dari karakteristik-karakteristik atau tingkah laku yang membuat seseorang

menjadi istimewa.<sup>6</sup>Akhlak juga diartikan sebagai perilaku yang timbul dari dalam diri seseorang, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar dan perbuatan dilakukan atas dasar kemauan, pilihan dan keputusan diri sendiri, oleh karena itu jika perilaku tersebut dilakukan karena paksaan, tekanan, maupun ancaman dari luar, maka perilaku itu tidak termasuk kedalam akhlak dari orang yang melakukannya. Penelitian ini membahas baik dan buruknya akhlak pada siswa.

Akhlak yang dimaksud dalam indikator yaitu:

- a. Akhlak terhadap orang tua memiliki beberapa indikator yaitu:
  1. Berperilaku sopan terhadap orangtua
  2. Melaksanakan apa yang diperintahkan orangtua
  3. Berperilaku jujur terhadap orangtua
- b. Akhlak terhadap Allah SWT memiliki beberapa indikator yaitu:
  1. Melaksanakan perintah Allah SWT
  2. Menjauhi larangan Allah SWT
- c. Akhlak terhadap guru memiliki beberapa indikator yaitu:
  1. Melaksanakan perintah guru
  2. Menghormati guru
3. Akhlak terhadap teman sebaya memiliki beberapa indikator yaitu:
  1. Saling tolong menolong
  2. Saling mengingatkan dalam hal kebaikan
  3. Saling menggibah dan mengolok-olok sesama teman

---

<sup>6</sup> Nasharuddin, "*Akhlak (Ciri Manusia Paripurna)*". (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 206-207

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara?

### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian terkait judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

### **G. Manfaat Penelitian**

#### 1. Secara teoritik

Diharapkan penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

#### 2. Secara Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran bagi siswa terhadap pengaruh positif dan negatif penggunaan *gadget*.

a. Bagi peneliti, untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1).

- b. Bagi orang tua, agar dijadikan pertimbangan dalam memberikan *gadget* dan mengontrol anak perihal menggunakan *gadget*.
- c. Bagi guru, agar dijadikan pertimbangan dalam mengawasi siswa yang menggunakan *gadget* disekolah.
- d. Membantu para siswa agar dapat menggunakan *gadget* dalam hal positif.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab ke I Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Defenisi operasional variabel, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Kegunaan penelitian, Sistematika pembahasan.

Bab ke II Landasan Teori yang meliputi, Kerangka teori, Penelitian yang relevan, Kerangka berpikir, Hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian yang terdiri dari, Lokasi dan waktu penelitian, Jenis dan metode penelitian, Populasi dan sampel, Instrument penelitian, Pengembangan instrument, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data.

Bab ke IV hasil penelitian yang membahas tentang hasil penelitian, pembahasan penelitian, dan keterbatasan penelitian

Bab ke V penutup yang terdiri dri kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penggunaan *Gadget*

##### 1. Pengertian Penggunaan *Gadget*

*Gadget* adalah istilah asing (bahasa Inggris) yang berarti sebuah perangkat dengan ukuran kecil yang dilengkapi fitur dengan fungsi khusus<sup>7</sup>. *Gadget* adalah salah satu bukti majunya perkembangan di dunia teknologi. Dengan adanya *gadget* tidak bisa dipungkiri keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi. Hal ini bisa membantu seseorang dalam kehidupan yaitu memudahkan komunikasi antar individu. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang berpengaruh buruk bagi akhlak siswa. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi manusia. Salah satu dampak besar *gadget* adalah mempengaruhi perkembangan sosial seseorang. Adapun dampak *gadget* yaitu tidak adanya saling komunikasi antar sesama individu cenderung lebih asyik dengan *gadget*-nya. Sehingga hubungan sosial antar sesama menjadi menurun<sup>8</sup>.

Secara umum, *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.

---

<sup>7</sup> Juliami dan Wulandari, "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8", *Jurnal keperawatan BSI*, Volume. 10, 2022, hlm. 30-40

<sup>8</sup> Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), hlm. 13.

Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. *Gadget* yang sedang marak pada era sekarang ini adalah ponsel atau *handphone* atau bisa juga disebut *smartphone*. Misalnya penggunaan *Handphone* terhadap mahasiswa mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positifnya mahasiswa mudah dengan cepat mengakses pengetahuan, sedangkan dampak negatifnya mahasiswa jika tidak menggunakan *gadget* maka akan merubah akhlak siswa dengan tidak mau belajar di sekolah. Penggunaan *handphone* secara terus menerus dapat meningkatkan bahkan menurunkan Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa di prodi PAI di IAIN Takengon.<sup>9</sup> Jadi penggunaan *gadget* ini sangat berpengaruh terhadap sistem belajar siswa maupun mahasiswa.

*Smartphone* awalnya diciptakan untuk membantu berkomunikasi jarak jauh tanpa kabel yang bisa dengan mudah dibawa kemana saja. Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya kebutuhan setiap individu maka terciptalah ponsel yang memiliki fungsi lebih dari sekedar perangkat komunikasi, belakang ponsel jenis ini diberinama *smartphone*. *Smartphone* memiliki kegunaan yang lebih bervariasi, selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi juga bisa digunakan

---

<sup>9</sup> Rosdiani Nasution, Evanirosa, "Pengaruh Budaya Penggunaan Handphone Terhadap IPK Mahasiswa PAI di IAIN Takengon," *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, Volume. 1, No. 2, November 2021, hlm. 31.

untuk membaca artikel di *website*, membuka dokumen, bermain *game*, menonton video, dan masih banyak kegunaan lainnya yang bisa dilakukan oleh perangkat *smartphone*.

*Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktifitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>10</sup>

## 2. Sejarah *Gadget*

Saat ini sudah sangat banyak sekali *gadget* ataupun *smartphone* yang keren dan modern dengan kualitas fitur yang sangat sempurna. Karena *gadget* dan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan dasar manusia modern saat ini yakni saat dimana pertukaran informasi sangat cepat sehingga manusia membutuhkan alat yang bisa menjawab kebutuhannya tersebut. Penemu *gadget* pertama di dunia, dia adalah seorang pria jenius namanya adalah Nathan Stubblefield. Jika dilihat dari segi desain dan ukuran, ponsel pertama di dunia ini jauh berbeda sama ponsel

---

<sup>10</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Bandung: Serayu Publishing, 2019), hlm. 20.

masa kini, yang cukup kecil untuk menyelip di saku dan dapat menghubungi hampir kemana saja di dunia ini. Tapi dari sinilah telepon nirkabel bermula.

Sang pencipta sendiri, Nathan Stubblefield akhirnya diakhiri sebagai bapak teknologi telepon seluler tepat 100 tahun setelah ia mempatenkan desain tersebut untuk sebuah “Telepon nirkabel”. Nathan Stubblefield sebenarnya hanyalah petani melon biasa yang sangat menyukai IPTEK bahkan dia telah menemukan radio sebelum Nikola Tesla atau Guglielmo Marconi tetapi radio yang dia temukan menggunakan frekuensi audio induksi, dikarenakan radio induksi menyebabkan gangguan pada wilayah sekitarnya sehingga kalah populer dengan radio transmisi yang ditemukan oleh Nikola Tesla atau Guglielmo Marconi.

Pada tahun 1902 petani melon ini datang dengan penemuannya, setelah mengorbankan setiap jam, menit dan detik demi untuk membuat jaringan telekomunikasi di kampung halamannya Murray, Kentucky. Note: Nathan Stubblefield menunjukkan penemuannya. Dia membangun 120 kaki tiang di kebun, yang dapat mentransfer percakapan dari satu telepon ke telepon yang lain dengan menggunakan medan magnet. Dia mendemostrasikan temuannya di alun-alun kota pada hari tahun baru 1902 .

Pada tahun 1908 dia mematenkan telepon nirkabel versi baru untuk berkomunikasi dengan kendaraan bergerak. Sayangnya telepon nirkabel tidak sukses dalam masa hidupnya, dia meninggal dengan keadaan miskin pada tahun 1928. Tapi sekarang dia telah diakui sebagai “*Father of The Modern Mobile*

*Phone*”, bahkan Virgin Mobile Membuat *page* khusus untuk menandai ulang tahun temuan. Nathan Stubblefied di *website* resminya.<sup>11</sup>

### 3. Tujuan Penggunaan *Gadget*

Pada awalnya *gadget* difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini diperanggih dengan beraneka fitur-fitur yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berkomunikasi lewat suara (telepon), berkirim pesan, *email*, foto *selfie* dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu, *gadget* dapat mempengaruhi pertumbuhan emosi dan perkembangan moral terlebih lagi pada anak. Apabila anak memanfaatkan *gadget* dengan baik, *gadget* bisa membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila anak menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat merangsang melatih upaya berpikir serta merangsang anak berpikir kreatif malah menjadikan anak malas belajar, malas keluar rumah, malas melaksanakan ibadah dan masih banyak lagi.<sup>12</sup>

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 memudahkan dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang mendukung

---

<sup>11</sup> Rita Rena Pudyastuti dan Karidayadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), hlm. 2-3.

<sup>12</sup> Ayu Lestari, “Pengaruh Penggunaan Terhadap Akhlak Seorang Anak,” *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, Volume. 1, No. 4, Agustus 2023.

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 tampilannya menarik dan menyenangkan, ditambah banyaknya video-video yang dapat ditonton bebas oleh anak-anak hanya bermodalkan internet saja.

Selain penggunaan *gadget* 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. *Gadget* juga dimanfaatkan anak untuk menjalin komunikasi dengan teman-temannya, dengan guru disekolahnya.

#### 4. Fungsi Penggunaan *Gadget*

Pada dasarnya *gadget* berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Berdasarkan jenis-jenis *gadget*, adapun beberapa fungsi *gadget* adalah sebagai berikut:

- a. Media Komunikasi, fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *laptop*, *smartwatch*, dan lainnya.
- b. Akses Informasi, selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

- c. Media Hiburan, beberapa jenis *gadget* dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *iPod* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.
- d. Gaya Hidup, *gadget* sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Jadi, boleh dikatakan bahwa *gadget* akan memengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.
- e. Menambah Wawasan, dari beberapa fungsi *gadget* yang disebutkan diatas maka hal tersebut akan membuat para pengguna *gadget* akan semakin bertambah wawasannya. Meskipun *gadget* dapat mendorong produktivitas para penggunanya. Namun tentu saja ada dampak negatif yang bisa terjadi. Misalnya penggunaan *gadget* oleh anak-anak untuk menonton atau bermain *game* tanpa control dari orang tuanya sehingga mengakibatkan mereka kecanduan.<sup>13</sup>

Dalam islam sebenarnya penggunaan *gadget* tidak dijelaskan di dalam Al-quran, karena belum ada saat Al-quran diturunkan oleh Allah SWT sehingga belum ada sumber yang jelas. Peran islam dalam perkembangan *gadget* sangatlah penting, bahwa syariat islam harus dijadikan sebagai standar pemanfaatan penggunaan *gadget* itu sendiri. Berdasarkan dari pernyataan diatas dengan berbagai informasi maka akan mempermudah guru dan murid

---

<sup>13</sup> Rita Rena Pudyastuti dan Karidayadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, hlm. 5.

mencari pengetahuan yang lebih luas. Dalam Firman Allah SWT dalam QS.

Al-Kahfi ayat 7:

إِنَّا جَعَلْنَا مَا عَلَى الْأَرْضِ زِينَةً لِّهَا لِنَبْلُوَهُمْ أَيُّهُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا

Artinya : sesungguhnya kami telah menjadikan apa yang ada di bumi sebagai perhiasan baginya, untuk kami menguji mereka, siapakah diantaranya yang terbaik perbuatannya.

#### 5. Dampak Positif Penggunaan *gadget*

Menurut Elis Sandra Wita *gadget* memiliki dampak positif bagi remaja, yaitu:

##### a. Mudah mendapatkan dan memilih informasi

Dengan menggunakan *gadget*, remaja lebih mudah mendapatkan berbagai macam informasi, baik itu informasi yang bersifat informal dan nonformal. Hal ini akan meningkatkan kemampuan dalam memilih informasi yang penting maupun yang tidak penting.

##### b. Berfikir kreatif

Dengan menggunakan *gadget* siswa lebih berfikir secara kreatif dan mudah mengembangkan ide ataupun gagasan.

##### c. Mempermudah dalam berkomunikasi

Manusia lebih mudah dalam melakukan aktivitas komunikasi dengan siapa saja sesuai dengan kebutuhan komunikasi sendiri. Melalui aplikasi yang ada di dalam *gadget* komunikasi dapat dilakukan secara langsung

antar suara ataupun dengan melalui *video call*, sehingga memungkinkan dapat bertatap muka.<sup>14</sup>

#### 6. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Saat ini anak-anak generasi milenial banyak yang terpapar dengan *gadget*. Sering kita lihat, anak-anak usia balita dengan sangat asyik memainkan *game* di *tablet* sementara orang tuanya sedang melakukan aktivitas lain. Hal ini tidak hanya menimpa dari kalangan atas, namun berbagai kalangan termasuk di pedesaan dan juga persekolah.

Keberadaan *gadget* saat ini sangat membantu pekerjaan manusia termasuk bagi anak-anak. Namun, dibalik kecanggihan yang ditawarkan, juga menyimpan candu yang akan bisa menyebabkan kerusakan secara permanen baik pola sikap dan perilaku pada anak. Sebelum kerusakan itu terjadi perlu ada upaya yang serius dan sungguh sungguh untuk mencegah dan mengatasinya. Baik dari faktor orang tua, dalam hal ini bagaimana pola pengasuhan yang diberikan kepada anak begitu juga faktor dari pemerintah yang justru sangat efektif mengatasi dan mencegah berbagai kerusakan akibat penggunaan *gadget*.<sup>15</sup> Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* berlebihan pada anak, perlu peran dari orangtua yaitu menampingi anak, membuat kesepakatan waktu untuk akses *gadget*, membuat kesepakatan fitur-fitur yang boleh dibuka dan tidak boleh,

---

<sup>14</sup> Elis Sandrawita, *Dampak Negative Penggunaan Gadget Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia Smp Di Rt 01 Kelurahan Pelabuhan Baru* (Curup: IAIN Curup, 2019), hlm. 11.

<sup>15</sup> S. Nadaa Azkia, *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (Jawa Timur: Detak Pustaka, 2022), hlm. 7-8.

modeling yang baik dari orang tua kepada anak, dan mengajak anak untuk belajar belajar bersama orang tua<sup>16</sup>

Dengan penggunaan *gadget* yang terus menerus sehingga mengalami kecanduan dalam penggunaannya akan mengakibatkan dampak buruk antara lain:

a. Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau introvert. Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisai dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

b. Kesehatan otak terganggu

Otak bagian depan seorang akan sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan

---

<sup>16</sup> Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, dan Sekar Ardianti, "Peran Orang tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume. 5, No. 3, 2021, hlm. 363–72.

otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan *hormone dopamin* yakni *hormon* yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Data *Global Wax* menyebutkan kecanduan *gadget* mempengaruhi perkembangan otak anak disebabkan karena *hormone dopamine* yang berlebihan hal tersebut mengganggu kematangan fungsi *prefrontal korteks*<sup>17</sup>. Perkembangan otak akan menyimpan *memory*, *memory* adalah kemampuan jiwa individu untuk memasukkan/*learning*, menyimpang/*retention* dan menimbulkan kembali/memberi hal-hal masa lalu. Istilah lain yang sering juga dipakai adalah memasukkan/*encoding*.<sup>18</sup>

Jadi dibayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi *pornografi* atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya

---

<sup>17</sup> Abidah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, 2023, hlm. 134-135.

<sup>18</sup> Zulhammi, "Teori Belajar Behavioristik dan Humanistik Dalam Perspektif Pendidikan Islam", *Jurnal Darul Ilmi*, Volume. 03, No. 01, 2019, hlm. 105-110

*hormon dopamine* yang dihasilkan ketika melihat informasi *pornografi* atau kekerasan membuatnya nyaman.

c. Kesehatan Mata Terganggu

Seketika kita membaca informasi melalui *gadget* maka mata lebih dekat dengan layar *gadget* sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja keras. Kerja mata saat menggunakan *gadget* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun *tablet* hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

d. Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya *video game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapean dibagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sindrom vibrasi*”. Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

e. Gangguan tidur

Bagi anak yang penggunaan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

f. Suka menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget* maka akan merasa itu adalah segalanya dan apapun yang terjadi di sekitarnya dia tidak akan peduli akan hal itu. Di sekolah dia akan sulit berinteraksi dengan teman-teman sebayanya maupun berkomunikasi kurang, karena konsentrasinya hanyalah kepada *gadget* yang menyajikan fantasi yang lebih menarik dari pada harus bergaul dengan teman sebayanya.

g. Perilaku kekerasan

Beberapa orang tua tidak mengetahui bahwa *game* yang diberikan pada anaknya mengandung unsur kekerasan. Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat kebiasaan tersebut akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

h. Kurangnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, ketika guru memberikan tugas ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu.

## 7. Faktor-Faktor Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Pemakaian *gadget* pada siswa didorong adanya ketertarikan anak pada aplikasi maupun fitur-fitur yang ada dalam *gadget*. Selain karena 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-lain<sup>19</sup>

#### 8. Indikator Penggunaan *Gadget*

a. Penggunaan *gadget* memiliki indikator yaitu pemanfaatan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak merasa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya dan menganggap apa yang diperolehnya dari internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final<sup>20</sup>. Penggunaan *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebaya. Hal ini tidak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Di zaman revolusi 4.0 ini, anak di bawah umur sudah banyak sekali yang diberikan *gadget* oleh orang tuanya atau bahkan anak tersebut meminta *gadget* agar terlihat kekinian. Apakah kalian tahu dampak apa saja yang akan terjadi ketika anak di bawah umur sudah memiliki *gadget*? Anak di bawah umur itu akan dikhawatirkan menjadi anak yang individualis serta memicu

---

<sup>19</sup> Ria Novianti dan Meyke Garzia, “Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Melenial Abstrak”, *Jurnal Obsesi*, Volume. 4, No. 2, 2020, hlm 100-110

<sup>20</sup> Subarkah dan Milana Abdillah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak”, *Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, Volume. 15, No. 1, 2019, hlm 125-139.

anak untuk menjadi pribadi yang "egosentris" atau tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.<sup>21</sup>

Menurut peneliti penggunaan *gadget* secara berlebihan akan mengalami kecanduan yang seorang anak akan menghabiskan waktunya hanya untuk *gadget*. Dari penggunaan *gadget* mengakibatkan seorang anak mengalami perilaku yang tidak baik, akan lupa dengan waktu untuk belajar, berkumpul bersama keluarga dan teman sebaya, hanya mengurung dirumah dengan bermain *gadget*.

- b. Waktu penggunaan *gadget* memiliki indikator yaitu waktu menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dengan durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara berkelanjutan dapat mempengaruhi anak menjadi pribadi yang anti sosial.<sup>22</sup> Di dalam penggunaan *gadget* sangat diperlukan untuk membatasi dalam menggunakan *gadget* supaya seorang siswa tidak masuk dalam kecanduan yang sangat fatal yang akan merusak akhlaknya.
- c. Aplikasi dalam gadget memiliki indikator yaitu aplikasi yang sering di akses di dalam *gadget*
- d. Dampak Penggunaan *gadget* memiliki beberapa indikator yaitu:
  1. Kebiasaan positif yang digunakan di dalam *gadget*
  2. Kebiasaan negatif yang digunakan di dalam *gadget*

---

<sup>21</sup> Makhammad Nurin Fajarudin, *Media Sosial Identitas Transformasi Dan Tantangan* (Malang: Universita Muhammadiyah Malang, 2020), hlm. 57-60.

<sup>22</sup> Vivi Yumami, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini", *Jurnal Literasiologi*, Volume. 8, No.2, 2022, hlm 107-119.

Seorang siswa yang sudah kecanduan *gadget* akan mengalami perubahan pada akhlaknya baik itu dampak buruk dan baik.

Aplikasi dalam *gadget* banyak sekali yaitu, *youtobe, facebook, tiktok, instagram*, dll.

## B. AKHLAK

### 1. Pengertian 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*.<sup>23</sup> Zaqzouq mendefinisikan akhlak sebagai ilmu yang menjelaskan kehidupan yang berhubungan dengan perilaku (al-akhlaqiyah), membantu untuk mengetahui tujuan akhir dari hidup, menjelaskan standar hukum perilaku dalam perbuatan.<sup>24</sup> Akhlak ini adalah merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehingga ukuran iman seseorang dapat dilihat dengan akhlaknya.

Adapun definisi akhlak dalam pandangan penulis yaitu suatu sifat yang terdapat pada diri setiap manusia yang dengan sendirinya mengeluarkan perbuatan-perbuatan maupun tingkah laku, dimana perbuatan maupun tingkah laku itu keluar dengan sendirinya tanpa dipikirkan terlebih dahulu. Pada saat

---

<sup>23</sup> Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak* (Jakarta: Amzah, 2022), hlm 56.

<sup>24</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Akhlak* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 24.

yang dikeluarkan itu adalah perbuatan yang buruk maka dikatakan dengan sifat yang buruk dalam pandangan islam dan disebut dengan sifat tercela dan sebaliknya juga, jika yang keluar dari manusia itu perbuatan yang baik maka dikatakan dengan sifat yang baik dan biasa disebut dengan sifat terpuji.

## 2. Sumber Akhlak Dalam Islam

Sumber akhlak terbagi menjadi dua yaitu :

### a. Al-quran

Alquran adalah kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. Yang disampaikan melalui perantaraan malaikat Jibril, tertulis dalam mushaf dan disampaikan kepada manusia secara mutawatir, bernilai ibadah bagi yang membawanya, diawali dengan surat Al-Fatihah dan ditutup dengan surat An-Nas.

Al-quran pada umumnya merupakan kitab pendidikan kemasyarakatan, akhlak, dan spiritual. Al-quran berfungsi sebagai dasar pendidikan yang utama, karena dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Quran pada surah Al-Ahzab ayat 21:

قَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya :

Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.

Sumber untuk menentukan akhlak dalam islam, apakah termasuk akhlak yang baik atau akhlak yang tercela, sumber keseluruhan ajaran islam adalah Al-Qur'an dan sunnah Nabi Muhammad SAW. Baik dan buruk dalam akhlak islam ukurannya adalah baik dan buruk menurut kedua sumber itu. Bukan baik dan buruk menurut ukuran manusia. Sebab jika ukurannya adalah manusia, maka baik dan buruk itu bisa berbeda-beda. Seseorang mengatakan bahwa sesuatu itu baik, tetapi orang lain belum tentu menganggapnya baik. Begitu juga sebaliknya, seseorang menyebut sesuatu itu buruk, padahal yang lain bisa saja menyebutnya baik.

b. Hadist

Sebagai pedoman kedua sesudah Al-Quran adalah Assunah yang meliputi perkataan dan tingkah laku beliau. Hadist Nabi Muhammad Saw. Juga dipandang sebagai lampiran penjelasan Al-quran terutama dalam masalah-masalah yang dalam Al-quran tersurat pokok-pokonya saja.

Pengertian Assunah menurut para ahli, hadis adalah segala sesuatu yang diidentikkan kepada Nabi Muhammad Saw. Berupa perkataan, perbuatan, taqrir-nya, ataupun selain dari itu. Termasuk sifat-sifat, keadaan, dan cita-cita Nabi Muhammad Saw yang belum kesampaian.

Menurut hadist Al-Bukhari yang dikutip dari Umar Bukhari, berkenaan dengan akhlak mulia sebagai tujuan pendidikan.

Hadis diatas menunjukkan dengan tegas bahwa misi utama Rasulullah adalah memperbaiki akhlak manusia. Beliau melaksanakan misi tersebut dengan cara menghiasi dirinya dengan berbagai akhlak yang mulia dan menganjurkan agar umatnya senantiasa menerapkan akhlak tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan secara tegas, beliau menyatakan bahwa kualitas iman seseorang itu dapat diukur dengan akhlak yang ditampilkannya itu berarti bahwa semakin bagus kualitas iman seseorang akan semakin baik pula akhlaknya. Dengan kata lain, akhlak seseorang yang buruk merupakan pertanda bahwa imannya juga buruk.<sup>25</sup>

Melalui sumber Al-Qur'an dan hadis inilah kita dapat memahami bahwa sifat-sifat sabar, tawakkal, syukur, pemaaf dan pemurah termasuk sifat-sifat yang terpuji dan mulia. Sebaliknya, kita juga memahami bahwa sifat-sifat syirik, kufur, nifaq, ujub, takabur merupakan sifat-sifat tercela. Jika kedua sumber itu tidak menegaskan mengenai nilai dari sifat-sifat tersebut, akal manusia mungkin akan memberikan pemahaman nilai yang berbeda-beda, tujuan Al-Qur'an diturunkan agar menjadi panduan kehidupan. Dengan lebih tegas Allah pun memberikan penjelasan secara transparan bahwa akhlak Rasulullah sangat layak untuk dijadikan standar moral bagi umatnya, sehingga layak untuk dijadikan idola yang diteladani sebagai uswah hasanah, melalui firman-Nya: "Sungguh bagi kamu pada diri

---

<sup>25</sup> Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadis*, (Jakarta: Amzah, 2015), hlm 37-38.

Rasulullah itu terdapat suri tauladan yang baik.<sup>26</sup> Akhlak berdiri di atas pondasi akidah yang memotivasi jiwa untuk melakukan suatu tindakan, baik berupa pikiran, perasaan maupun perbuatan, dengan dorongan tersebut timbul spontanitas tanpa terlebih dahulu dipikirkan karena sudah menjadi kepribadian. Akidah dan akhlak yang terinternalisasi menjadi kepribadian seseorang.

### 3. Ruang Lingkup Akhlak

Dilihat dari ruang lingkungannya, akhlak islam dibagi menjadi dua bagian, yaitu akhlak terhadap *Khaliq* (Allah SWT) dan akhlak terhadap makhluk (ciptaan Allah).<sup>27</sup>

#### a. Akhlak kepada diri sendiri

Akhlak pada diri sendiri berkaitan dengan hal pengendalian hawa nafsu manusia. Pengendalian hawa nafsu disini adalah tidak hanya mengendalikan hawa nafsu kita terhadap orang lain namun mengendalikan hawa nafsu diri sendiri ketika orang lain tidak ada, seseorang harus bisa mengendalikan hawa nafsunya sendiri agar tidak terjerumus ke akhlak tercela yaitu akhlak yang dilarang oleh agama.

#### b. Akhlak bernegara

---

<sup>26</sup> Saproni, *Panduan Praktis Akhlak Seorang Muslim* (Bogor: CV. Bina Karya Utama, 2015), hlm. 19.

<sup>27</sup> M. Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Depok: Rajawali Pers, 2018), hlm. 352.

Berhubungan dengan pemimpin, rakyat dan hubungan natara luar negeri. Akhlak bernegara harus ditanamkan dalam jiwa. Hendaknya dalam satu negara saling memberikan keamanan, kenyamanan dan saling menjaga perdamaian dunia ini.

c. Akhlak terhadap lingkungan

Akhlak terhadap lingkungan termasuk didalamnya tumbuhan, hewan dan makhluk lainnya. Manusia sebaiknya mengayomi dan memelihara semua makhluk yang ada di bumi. Dengan memelihara semua makhluk yang ada dilingkungan dengan akhlak yang baik maka lingkungan akan memberikan yang baik pula.

d. Akhlak beragama

Akhlak beragama adalah suatu sikap atau perbuatan yang dilakukan manusia terhadap Allah SWT. Akhlak beragama adalah melakukan semua yang diperintahkan oleh Allah SWT. serta menjauhi semua larangan Allah SWT.

e. Akhlak bermasyarakat

Akhlak bermasyarakat yaitu pergaulan yang baik terhadap masyarakat, seperti tidak berlaku sombong terhadap masyarakat, saling membantu dalam keadaan kesusahan, tidak menjatuhkan antara satu dengan yang lainnya.

f. Akhlak kepada keluarga

Akhlak terhadap keluarga sangat penting, karena keluarga merupakan tempat bersosialisasi manusia yang lebih banyak menghabiskan waktu

dibanding dengan orang lain. Sebab keluarga tempat mencurahkan segalanya. Oleh karena itu akhlak yang baik terhadap keluarga sangat penting di terapkan.<sup>28</sup>

#### 4. Karakteristik Akhlak

- a. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang tertanam kuat dalam jiwa seseorang. Sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran.
- c. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar, bahkan main-main atau karena sandiwara.
- d. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan ikhlas karena allah, bukan karena ingin dipuji orang.<sup>29</sup>

Kedudukan akhlak dalam kehidupan manusia memegang peranan penting dalam kehidupan individu, masyarakat, bangsa maupun negara. Sebab jatuhnya suatu bangsa tergantung pada akhlaknya, apabila akhlak dari masyarakatnya baik maka negaranya akan baik, akan tetapi jika akhlak rakyatnya jelek maka negaranya akan hancur, karena akhlak merupakan cerminan dari suatu bangsa. Maka dalam hal ini akhlak merupakan pondasi dalam kehidupan seperti dalam hadis disebutkan

---

<sup>28</sup> Muhammad Syafiqurrohmah, “Implementasi Pendidikan Akhlak Integratif-Inklusif,” *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* Vol. 12, No. 1 (2020): hlm. 43-44.

<sup>29</sup> Muh Hikamudin Sayuti, *buku ajar mata kuliah ilmu akhlak tasawuf* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), hlm. 3.

bahwasanya Nabi Muhammad SAW diturunkan ke bumi hanya untuk memperbaiki akhlak, ini merupakan bentuk perhatian dari Allah SWT untuk kehidupan di muka bumi.<sup>30</sup>

## 5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Akhlak

### a. Aliran nativisme

Aliran nativisme merupakan aliran yang menjelaskan bahwa faktor yang paling mempengaruhi pada diri anak adalah faktor pembawaan. Maksud dari aliran ini adalah faktor bawaan manusia dari lahir yang mempengaruhi pembentukan akhlak anak.

Aliran ini tampaknya kurang menghargai atau kurang memperhitungkan peranan pembinaan dan pendidikan. Contohnya dalam aliran nativisme yaitu naluri (*insting*) dan motivasi didalam diri seseorang.<sup>31</sup>

### b. Aliran empirisme

Menurut aliran empirisme faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak anak adalah melalui faktor dari luar seperti lingkungan sosial seseorang termasuk didalamnya pendidikan atau pembinaan yang diberikan kepada anak. Jika pembinaan atau pendidikan yang diberikan kepada anak baik, maka akhlak yang ditimbulkan anak akan baik, begitu juga dengan sebaliknya jika pembinaan atau pendidikan yang diberikan kepada anak buruk, maka buruk pulalah akhlak anak tersebut.

---

<sup>30</sup> Taufikurrahman, *Akhlaq Tasawuf* (Jawa Tengah: wawasan Ilmu, 2023), hlm. 5.

<sup>31</sup> Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm.55.

c. Aliran konvergensi

Aliran ini berpendapat bahwa yang mempengaruhi pembentukan akhlak anak dilihat dari faktor eksternal dan faktor internal. Gabungan dari kedua faktor eksternal dan internal ini mempengaruhi pembentukan akhlak pada diri anak. Faktor dari pembawaan dan faktor dari pembinaan atau pendidikan anak dari luar yang mempengaruhi pembentukan akhlak anak. Apabila kedua faktor ini baik maka baik pulalah akhlak anak tetapi sebaliknya apabila kedua faktor ini buruk maka buruk pulalah akhlak anak.<sup>32</sup>

6. Macam – macam Akhlak

Ada dua jenis akhlak dalam islam yaitu al-akhlak al karimah atau sering juga disebut al- ahlak mahmudah (akhlak terpuji) yaitu akhlak yang baik yang benar menurut ajaran islam, dan yang kedua adalah al-akhlak mazmumah (akhlak tercela) yaitu akhlak yang tidak baik dan tidak benar menurut ajaran islam.

a. Akhlak Mahmudah (Terpuji)

Akhlak mahmudah dilahirkan berdasarkan sifat –sifat yang terpuji, contoh: malu berbuat jahat adalah salah satu dari akhlak yang baik. Imam Al-ghazali menjelaskan adanya empat pokok keutamaan akhlak yang baik, yaitu:

1. Mencari hikmah (hikmah adalah keutamaan yang lebih baik)
2. Bersikap berani
3. Bersuci diri

---

<sup>32</sup> Fitria, *Konsep Kecerdasan Spiritual dan Emosional dalam Membentuk Budi Pekerti (Akhlak)* (Pekanbaru: Guepedia, 2020), hlm. 54-55.

#### 4. Berlaku adil

Zaharuddin dan Hasanuddin sinaga dalam bukunya yang berjudul pengantar studi akhlak menjelaskan bahwa akhlak terpuji atau akhlak mahmudah dibagi menjadi dua bagian yaitu: Taat lahir, dan taat bathin.<sup>33</sup>

Taat lahir berarti melakukan seluruh amal ibadah yang diwajibkan Allah, termasuk berbuat baik kepada sesama manusia dan lingkungan dan dikerjai oleh anggota lahir, meliputi:

1. Taubat
2. Amar makhruf dan nahi munkar
3. Syukur
4. Ikhtiar
5. Taawwun

Sedangkan taat bathin adalah segala sifat baik atau sifat terpuji yang dilahirkan oleh anggota bathin (hati) yang meliputi perbuatan:

1. Tawakkal
2. Sabar
3. Qanaah
4. Husnuzan
5. Ridha

#### b. Akhlak Mazmumah (Tercela)

Akhlak tercela atau akhlak mazmumah adalah segala tingkah laku manusia yang dapat membawa kepada kebinasaan dan kehancuran diri, yang

---

<sup>33</sup> Muh. Asroruddin Al Jumhuri, *Belajar Aqidah Akhlak* (Yongyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 37.

bertentangan dengan fitrahnya yang menuju kebaikan. Hal yang membuat manusia untuk berbuat tercela (maksiat) adalah dunia dan isinya, manusia, setan (iblis) dan nafsu.<sup>34</sup>

Dalam buku yang sama Zaharuddin dan Hasanuddin Sinaga juga membagi akhlak Mazmumah menjadi dua bagian yaitu:

a. Maksiat lahir,

1. Maksiat lisan, seperti berkata kotor, mencaci, dsb
2. Maksiat telinga
3. Maksiat mata
4. Maksiat tangan

b. Maksiat Bathin

1. Marah (ghadab
2. Dongkol
3. Dengki (hasad)
4. Sombong (takabbur)

7. Manfaat Akhlak

Perbaikan akhlak bertujuan untuk membersihkan hati dari kotoran hawa nafsu dan amarah yang menyelimuti hati sehingga hati akan menjadi bersih dan suci sebagaimana cermin yang dapat menerima cahaya dari tuhan. Dari uraian tersebut maka manfaat dari mempelajari ilmu akhlak adalah.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Muh. Asroruddin Al Jumhuri, hlm. 38-39.

<sup>35</sup> Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2018), hlm 11-12

- a. Memberikan bimbingan kepada manusia agar mampu membedakan baik atau buruknya suatu perbuatan. Ilmu akhlak dapat menentukan ciri-ciri dari perbuatan baik dan buruk sebagai suatu perbuatan yang dilakukan secara lahiriyah maupun bathiniah. Akhlak yang baik seperti, pemaaf, sabar, dermawan dan kasih sayang. Sedangkan akhlak buruk seperti, menyekutukan Allah, melakukan bid'ah yang dilarang Allah, sombong, dengki, adu domba dan pelit. Dengan demikian, maka akan tercipta seorang individu yang mulia dan dapat membawa kemaslahatan kepada lingkungan sekitarnya.
- b. Mendorong manusia untuk melakukan perbuatan yang baik dan meninggalkan perbuatan yang buruk. Pembentukan pribadi yang baik yang berakhlak mulia meliputi semua aspek dari dalam diri manusia baik lahir maupun batin.
- c. Bermainfaat untuk menyucikan diri manusia dari perilaku yang maksiat dan dosa.
- d. Mengarahkan berbagai aktivitas manusia dalam segala bidang kehidupan<sup>36</sup>

## 8. Indikator Akhlak

- a. Akhlak terhadap Allah SWT memiliki beberapa indikator yaitu:
  1. Melaksanakan perintah Allah SWT
  2. Menjauhi larangan Allah SWT

Titik tolak akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada tuhan melainkan Allah. Dia memiliki sifat-sifat terpuji. Bertasbilah kepada-

---

<sup>36</sup> Ahmad Hawasyi, *Kajian Akhlak dalam Bingkai Aswaja*, (Jakarta;PT. Naraya Elaborium Optima,2020), hlm. 6-7

Nya. Memuji kepada-Nya. Bertawakkal kepada Allah. Bersabarlah atas segala ujian dan cobaan yang diberikan Allah.

Peneliti menyimpulkan bahwa setiap manusia harus taat kepada Allah SWT. Menyembah Allah karena Allah yang menciptakan manusia, akhlak kepada Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk, kepada tuhan sebagai khalik. Berakhlak dengan Allah diantara dengan tidak menyekutukan Allah, takwa kepad-nya, mencintai-nya, ridho dan ikhlas terhadap segala ketentuan-nya dan bertaubat, mensyukuri nikmat-nya, selalu berdoa kepada-nya, beribadah. Adapun ayat Al-Quran yang menjelaskan tentang perintah untuk menyembah allah dan menjauhi larangannya yaitu dalam QS. Al-Isra ayat 22 – 23 yang berbunyi:

لَا تَجْعَلْ مَعَ اللَّهِ إِلَهًا آخَرَ فَتَقْعُدَ مَذْمُومًا مَّخْذُومًا ۗ ﴿٢٢﴾ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Artinya: Janganlah kamu adakan Tuhan yang lain di samping Allah, agar kamu tidak menjadi tercela dan tidak ditinggalkan (Allah). Dan Tuhanmu Telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia

b. Akhlak terhadap orang tua memiliki beberapa indikator yaitu:

Akhlik merupakan suatu kesusilaan atau sopan santun yang menggambarkan sifat batin manusia, gambaran bentuk lahiriah manusia yang terpancar pada raut wajah, dan gerak anggota tubuh, atau juga seluruh tubuh.<sup>37</sup>

Jika kita memang seorang muslim yang baik hendaknya kita selalu berbakti kepada orang tua, melakukan apa yang telah diperintahkan oleh orang tua. Namun di zaman sekarang ini banyak dari kita seperti lupa terhadap kewajiban kita terhadap orang tua sebagai muslim yang baik, yaitu adalah kita harus memiliki akhlak yang sempurna terhadap orang tua kita.<sup>38</sup> Orang tua sebagai sosok yang paling dekat dalam kehidupan siswa, cara komunikasi orang tua dan kemampuan mengolah emosi bisa menentukan sikap, akhlak, perilaku, dan pola pikir siswa.<sup>39</sup> Insaniah atau manusia harus selalu menghormati dan memiliki sopan santun terhadap siapapun. Karena itu sebagai anak harus memiliki sikap sebagai berikut:

1. Anak harus patuh kepada orang tua dalam segala hal yang mereka perintahkan dan yang mereka larang, selama hal tersebut sesuai dengan petunjuk Allah dan tidak bertentangan dengan syariat islam.
2. Anak harus menghormati keduanya dan memuliakan mereka dalam berbagai kesempatan, baik dalam ucapan maupun tindakannya.

---

<sup>37</sup> Syafnan, "Penerapan Pendidikan Akhlak Ibu Rumah Tangga Di Desa Perbatasan," *Jurnal Darul Ilmi*, Volume.07, No. 02, Desember 2019, hlm. 457.

<sup>38</sup> Drono, *Bunga Rampai Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam* (Deepublish, 2016), hlm. 25.

<sup>39</sup> Darwis Dasopang, "Pengaruh Pola Komunikasi Dan Kecerdasan Emosional Orang Tua Terhadap Akhlak Remaja," *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, Vol. 01, No. 2 (2018): hlm. 10.

3. Anak harus melakukan tugas yang terbaik bagi mereka, dan memberi orang tua semua kebaikan, seperti: memberi makanan, pakaian, perawatan, perlindungan akan rasa aman dan pengorbanan kepentingan diri sendiri.
4. Anak harus melakukan hal yang terbaik, yakni dengan menjaga hubungan baik orang tua dengan sanak family mereka, anak harus pula mendoakan, memohonkan ampunan, memenuhi janji-janji mereka dan menghormati sahabat karibnya.

Adapun ayat yang menjelaskan berbuat baik kepada orang tua yang terdapat dalam QS. Al-Luqman ayat 14 yang berbunyi :

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي سَامِيٍّ أَنِ اشْكُرْ لِي  
وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu- bapanya; ibunya Telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah- tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. bersyukurlah kepadaku dan kepada dua orang ibu bapakmu, Hanya kepada-Kulah kembalimu.

Adapun makna yang dapat diungkapkan dalam ayat 14 adalah bahwa pendidikan Luqman tidak terbatas pada pendidikan yang dilakukan orang tua kepada anaknya dalam keluarga, karena ayat yang berisi pesan berbuat baik kepada kedua orang tua ini diletakkan di tengah-tengah konteks pembicaraan peristiwa luqman. Dengan demikian, wasiat Luqman kepada anaknya menjadi dasar bagi pendidikan pada umumnya baik dalam keluarga maupun yang lainnya, yaitu diantara lain upaya mendidik anak untuk berbuat baik kepada

kedua orang tuanya.<sup>40</sup> setiap anak harus berbuat baik terhadap orang tua dan harus menghormati orang tua. Orang tua adalah pendidikan pertama untuk anaknya sehingga orang tua harus mempunyai perilaku baik agar anak dapat menirukan perilaku orang tuanya.

c. Akhlak terhadap guru memiliki beberapa indikator yaitu:

Guru merupakan manusia yang senantiasa berniat dinamis dan progresif, yang dimana guru mempunyai kemampuan untuk dikembangkan.<sup>41</sup> Guru dalam islam adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik yang mana peserta didik harus berbuat baik kepada guru, menghormati guru dan memuliakan dengan ucapan dan perbuatan. Seorang siswa wajib berbuat baik kepada guru dalam arti menghormati, memuliakan dengan ucapan dan perbuatan, sebagai balas jasa atas kebaikan yang diberikannya. Siswa berbuat baik dan berakhlak mulia atau bertingkah laku kepada guru dengan dasar pemikiran sebagai berikut:

1. Memuliakan dan menghormati guru termasuk satu perintah agama.
2. Guru adalah orang yang sangat mulia

---

<sup>40</sup> Fahrezi Yusron Huda, "Nilai-nilai pendidikan akhlak terhadap orang tua dalam Q.S Luqman Ayat 14," *Jurnal Islamic Education* Vol. 1 No.1 (2021): hlm. 3.

<sup>41</sup> Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 115.

3. Guru adalah orang yang sangat besar jasanya dalam memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan mental kepada siswa bekal ini jika diamalkan jauh lebih berharga dari pada harta benda.

Banyak cara yang dapat dilakukan seorang siswa dalam rangka berakhlak terhadap guru diantaranya:<sup>42</sup>

- a) Menghormati dan memuliakan
- b) Berupa menyenangkan hatinya dengan cara yang baik
- c) Jangan berjalan di depannya
- d) Jangan mulai berbicara kecuali setelah mendapat izin darinya
- e) Jangan melawan guru
- d. Akhlak terhadap teman sebaya memiliki beberapa indikator yaitu:
  - 1. Saling tolong menolong
  - 2. Saling mengingatkan dalam hal kebaikan
  - 3. Saling tidak menggibah dan mengolok-olok sesama teman

Teman sebaya adalah teman yang sederajat dengan kita. Contohnya teman sebaya adalah teman sekelas disekolah, teman belajar atau teman bermain. Sesama teman sebaya harus saling tolong menolong, saling menghormati, dan saling peduli satu sama lainnya. Kalau kita bergaul baik dengan teman sebaya kita akan mempunyai banyak teman dimana saja kita berada.

---

<sup>42</sup> Drono, *Bunga Rampai Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam*, hlm. 15.

### C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian dari Rizaldi Alpan (2019), yang berjudul *Efek Smartphone Terhadap Akhlak Generasi Milineal Di Perumnas Bumi Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan*, menyatakan bahwa efek *smartphone* dapat menurunkan akhlak pada generasi milenial di Perumnas Bumi Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan, contohnya milebial lupa akan orang disekitarnya dan lupa akan waktu sholat disebabkan oleh pengguna *smartphone* yang berlebihan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah peneliti membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa dengan dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* ini terhadap akhlak siswa. sedangkan penelitian ini membahas efek *smartphone* terhadap akhlak generasi milineal dengan menggunakan jenis penelitian (*Field Research*) atau penelitian lapangan karena penelitian ini dilakukan dilapangan untuk menggumpulkan data yang berada dalam permasalahan di lingkungan dan penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui dan menanggulangi efek *smartphone* terhadap akhlak generasi milenial.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Rizaldi Alpan, "Efek Smartphone Terhadap Akhlak Generasi Milineal Di Perumnas Bumi Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan" (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

2. Hasil penelitian Yuni Angraini Siregar, yang berjudul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja”. Penelitian ini berbentuk skripsi dilaksanakan pada tahun 2019 di Kelurahan Kantin, Kota Padangsidempuan Utara, Rumusan Masalah dari peneliti ini adalah bagaimana media sosial oleh para remaja di kelurahan kantin kota Padangsidempuan Utara serta bagaimana perilaku remaja yang menggunakan media sosial. Adapun metodologi penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif, sampel dari peneliti berjumlah 36 remaja, dan menggunakan instrument penelitian berupa angket kesimpulan dari peneliti hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial di kantin kelurahan Padangsidempuan Utara berada pada kategori tinggi yaitu 67.22%. jadi dapat diketahui bahwa perilaku di kelurahan kantin dapat dipengaruhi secara koefisien oleh media sosial.<sup>44</sup>

3. Hasil penelitian Riska Ardia Nova (2020) yang berjudul” Dampak Penggunaa *Smartphone* terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue“, hasil penelitiannya bahwa penggunaan *smartphone* lebih banyak membawa dampak negatif terhadap akhlak remaja. Adapun dampak negatifnya yaitu mengahabiskan waktu, merosotnya moral dan akhlak kepada orang tua.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah peneliti sebelumnya lebih memfokuskan kepada dampak yang ditimbulkan oleh

---

<sup>44</sup> Yuni Angraini, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Kantin, Kota Padangsidempuan Utara”, *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2019).

*smartphone* terhadap akhlak remaja. Sedangkan dalam penelitian ini lebih memfokuskan kepada pengaruh yang signifikan terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.<sup>45</sup>

4. Hasil penelitian dari Denak Sintia Rahmawati (2018), yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus SDN 01 Kebonharjo, Klaten), hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak teknologi khususnya gadget terhadap akhlak anak antara lain akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan komunikasi anak, anak akan lebih tertutup, ketergantungan anak untuk terus bermain gadget dan dampak yang paling bahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral. Sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah membahas apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.<sup>46</sup>

5. Hasil penelitian dari Farah Dina Rahma Yanti (2018), yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul

---

<sup>45</sup> Riska Ardia Nova, “Dampak Penggunaa Smartphone terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue”, *Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Ar-Raniry, 2020).

<sup>46</sup> Denak Sintia Rahmawati, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus SDN 01 Kebonharjo)”, *Skripsi*, (Klaten, Universitas Islam Indonesia, 2018).

Ulum Kureksari Waru Sidoarjo” menyatakan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada siswa. Dampak positifnya yaitu memudahkan siswa mendapatkan informasi secara cepat dan memudahkan siswa berkomunikasi dengan temannya tentang tugas atau pun materi pembelajaran. Sedangkan dampak negatif *gadget* bagi siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo yaitu siswa mengalami disfungsi sosial dan minimnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah peneliti membahas pengaruh kecanduan *gadget* terhadap akhlak siswa sedangkan penelitian ini membahas pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa<sup>47</sup> kecanduan merupakan hal yang negatif para penggunaan gadget sedangkan penggunaan gadget belum tentu menghasilkan pengaruh negative bisa juga menghasilkan pengaruh positif.

---

<sup>47</sup> Farah Dina Rahma Yanti, “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo” (Sidoarjo, 2019).

### D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir bertujuan untuk menjelaskan atau menunjukkan keterlibatan antara variabel yang akan diteliti berdasarkan rumusan masalah. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1

Kerangka berpikir

## E. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atau prediksi sementara peneliti terhadap hasil penelitian sebelum dilakukan pengajuan dilapangan setelah menyusun kerangka berpikir. Menurut para ahli tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa hiopotesis merupakan suatu dugaan sementara yang masih memerlukan pembuktian secara empiris.<sup>48</sup>

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap

Akhlak siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak  
Kabupaten Padang Lawas Utara

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap akhlak

Akhlak siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak  
Kabupaten Padang Lawas Utara

---

<sup>48</sup> Wahyu Nurul Faroh, "Analisis Pengaruh Harga, Promosi Dan Pelayanan," *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen* Vol. 04 (April 2023): hlm. 17.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini dilakukan mulai bulan September 2023 sampai Oktober 2023.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam hal ini data yang diolah dituntut menggunakan angka mulai dari penafsiran terhadap data, penampilan dari hasil data, dan pengumpulan data. Kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.<sup>49</sup> Dan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*, yakni penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang telah terjadi dan diamati tentang faktor –faktor yang dapat menyebabkan timbulnya peristiwa tersebut.<sup>50</sup> *ex post facto* bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa secara keseluruhan sudah terjadi.

---

<sup>49</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi media, 2015), hlm.17.

<sup>50</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), hlm. 17.

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *ex post facto*, jadi, dalam penelitian *ex post facto*, peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap variabel yang akan diteliti. Penelitian *ex post facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui factor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut.<sup>51</sup> Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah satu atau lebih kondisi yang sudah terjadi mungkin menyebabkan perbedaan perilaku pada subjek.<sup>52</sup>

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan obyek yang akan diteliti, menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/Subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>53</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara secara keseluruhannya berjumlah 61 siswa dengan rincian kelas VII (tujuh)

---

<sup>51</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, hlm. 17.

<sup>52</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, hlm. 84.

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 117.

berjumlah 14 orang dan kelas VIII (delapan) berjumlah 14 orang dan kelas IX (sembilan) berjumlah 33.

**Tabel III.1**  
**Jumlah Siswa**

No	Kelas	Populasi
1	VII	14
2	VIII	14
3	IX	33
	Jumlah	61

## 2. Sampel Penelitian

Menurut Helaluddin dan Wijaya sampel merupakan bagian kecil dari jumlah populasi yang ditentukan untuk dimanfaatkan dalam proses pengambilan data dalam penelitian.<sup>54</sup> Menurut Arikunto, jika populasinya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semuanya untuk hasil penelitian yang lebih akurat. Dan jika populasinya lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-25% atau lebih. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penelitian yaitu populasi sampling.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik populasi sampling yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, atau peneliti yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.<sup>55</sup> Jadi dari penjelasan tersebut maka peneliti mengambil sampel seluruh populasi penelitian yaitu berjumlah 61 orang.

---

<sup>54</sup> Helaluddin dan wijaya, *Analisis Data Kualitatif* (Makassar: research Gate, 2019), hlm. 62.

<sup>55</sup> Sugiyono, *memahami penelitian kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 150.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penyebaran angket atau kuisisioner. Angket atau kuisisioner adalah suatu pernyataan yang logis yang diberikan kepada responden berhubungan dengan masalah penelitian yang mempunyai makna dalam menjawab permasalahan penelitian.

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan/pernyataan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Angket yang dibuat berdasarkan variabel penelitian dengan jumlah 42 butir pernyataan, 21 butir pernyataan untuk penggunaan *gadget*, dan 21 butir pernyataan untuk akhlak siswa. Pernyataan yang dibuat dalam bentuk skala likert.

Skala likert adalah suatu skala psikometri yang digunakan dalam kuesioner dan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam evaluasi suatu program atau kebijakan perencanaan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial.<sup>56</sup>

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan tingkat 5 alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

---

<sup>56</sup> Fadila, *Penerapan Metode Naïve Bayes Dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa* (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), hlm. 56.

**Tabel III.5**  
**Skor Alternatif Jawaban**

No	Jawaban	Skor	
		Favorable (+)	Unfavorable (-)
1.	Sangat setuju (SS)	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Kurang setuju (KS)	3	3
4.	Tidak setuju (TS)	2	4
5.	Sangat tidak setuju (STS)	1	5

**Table III.6**  
**Kisi-Kisi Instrument Penggunaan *Gadget* (X)**

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor item		Jumlah
			Positif	Negatif	
Penggunaan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i>	Pemanfaatan <i>gadget</i> sesuai dengan kebutuhannya	1, 2, 4, 5,8	7, 11	7
	Waktu penggunaan <i>gadget</i>	Waktu menggunakan <i>gadget</i>	3, 6,	18,19	4
	Aplikasi dalam <i>gadget</i>	Aplikasi yang sering diakses di dalam <i>gadget</i>	17	21	2
	Dampak menggunakan <i>gadget</i>	-kebiasaan positif yang digunakan di dalam <i>gadget</i>  -kebiasaan negatif yang digunakan di dalam <i>gadget</i>	13, 20	9, 10, 12, 14, 15, 16,	8

Tabel III.7

## Kisi-Kisi Instrument Akhlak Siswa (Y)

Variabel	Sub variable	Indikator	Nomor item		jumlah
			Positif	Negatif	
Akhlak siswa	Akhlak kepada orangtua	-berperilaku sopan terhadap orangtua -melaksanakan apa yang diperintahkan orangtua -berperilakujujur terhadap orangtua	1, 2, 3, 4	9	5
	Akhlak terhadap Allah SWT	-melaksanakan perintah Allah SWT -Menjauhi larangan Allah SWT	5, 6, 16 20	8	5
	Akhlak terhadap guru	-melaksanakan perintah guru -menghormati guru	19	10, 11, 13	4
	Akhlak terhadap teman sebaya	-saling tolong menolong -saling mengingatkan dalam hal kebaikan -saling menggibah dan mengolok-olok sesama teman	7, 17, 18,21	12, 14, 15,	7

## F. Uji Instrumen

Untuk mengetahui tes tersebut layak diujikan atau tidak, maka perlu dilakukan uji validitas angket dan uji reliabilitas angket.

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalitan atau kesahihan suatu instrument penelitian. Pengujian validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Instrument dikatakan valid jika instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.<sup>57</sup>

Untuk perhitungan uji validitas dari sebuah instrument dapat menggunakan rumus *korelasi product moment* atau dikenal juga dengan *korelasi pearson*. Adapun rumusannya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$	: koefisien korelasi <i>product moment</i>
N	: Jumlah Subyek Penelitian ( Responden)
$\sum x$	: Jumlah Variabel Bebas (X)
$\sum Y$	: Jumlah Variabel Terikat (Y)
$\sum X^2$	: Jumlah Kuadrat Skor Variabel Bebas (X)
$\sum Y^2$	: Jumlah Kuadrat Skor Variabel Terikat (Y)

---

<sup>57</sup> Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, teknik, Pendidikan dan Eksperimen* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 63.

Setelah itu dilanjutkan dengan membandingkan  $r$  hitung dengan tabel koefisien korelasi, jika nilai  $r$  ada di tingkat hubungan kuat dan sangat kuat maka valid. Seperti tabel dibawah ini:

**Table III.2**  
**Koefisien Korelasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

**Tabel III.3**  
**Uji Validitas Penggunaan *Gadget***

<b>No Item</b>	<b>R hitung</b>	<b>R table</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.440	0.252	Valid
2	0.362	0.252	Valid
3	0.313	0.252	Valid
4	0.436	0.252	Valid
5	0.422	0.252	Valid
6	0.422	0.252	Valid
7	0.526	0.252	Valid
8	0.516	0.252	Valid
9	0.593	0.252	Valid
10	0.487	0.252	Valid
11	0.434	0.252	Valid
12	0.522	0.252	Valid
13	0.475	0.252	Valid
14	0.581	0.252	Valid
15	0.665	0.252	Valid
16	0.509	0.252	Valid
17	0.497	0.252	Valid
18	0.611	0.252	Valid
19	0.677	0.252	Valid
20	0.591	0.252	Valid
21	0.648	0.252	Valid

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa dari 21 butir angket yang diajukan dan telah dibandingkan dengan rtabel ( $df = n-2$ ,  $df = 61-2=59$ ) dengan signifikan 5%, jadi rtabel = 0.252 dan semua item pernyataan tersebut dinyatakan valid.

**Tabel III.4**  
**Uji Validitas Akhlak Siswa**

No item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.514	0.252	Valid
2	0.411	0.252	Valid
3	0.316	0.252	Valid
4	0.402	0.252	Valid
5	0.487	0.252	valid
6	0.433	0.252	Valid
7	0.330	0.252	Valid
8	0.416	0.252	Valid
9	0.322	0.252	valid
10	0.477	0.252	valid
11	0.375	0.252	Valid
12	0.642	0.252	Valid
13	0.361	0.252	Valid
14	0.381	0.252	Valid
15	0.493	0.252	Valid
16	0.334	0.252	Valid
17	0.471	0.252	Valid
18	0.382	0.252	Valid
19	0.309	0.252	Valid
20	0.411	0.252	Valid
21	0.350	0.252	Valid

Butir angket yang diajukan dan telah dibandingkan dengan rtabel dengan signifikan 5%, diperoleh 21 butir angket akhlak siswa yang mempunyai koefisien korelasi  $>$  rtabel = 0,252 dengan demikian diperoleh 21 item pernyataan yang telah valid.

## 2. Reliabilitas

Reliabel adalah berarti dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan cara eksternal maupun internal, secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (Stability), equivalent, dan gabungan keduanya. Sedangkan secara internal reabilitas instrumen dapat di uji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.<sup>58</sup>

Reliabilitas adalah fungsi alami dari sifat yang diukur. Reliabilitas adalah kondisi wajib untuk validitas. Sehingga skor tidak mungkin valid apabila tidak reliable. Namun, pengukuran yang reliable belum tentu valid. Reliabilitas dapat diukur dengan mengulang pernyataan yang mirip pada nomor-nomor berikutnya, atau dengan jalan melihat konsistensinya (diukur dengan korelasi) dengan pernyataan lain.<sup>59</sup>

Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan

---

<sup>58</sup> Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), hlm.75.

<sup>59</sup> Asep Saepul Hamdi, *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hlm. 81-84.

reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan cara one shot atau pengukuran sekali saja.<sup>60</sup>

Untuk menghitung koefisien realibilitas dilakukan dengan pengujian rumus berikut ini.<sup>61</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana:  $\sigma_i^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$

Keterangan:

- $r_{11}$  : reliabilitas tes
- $k$  : banyaknya butir soal
- $\sum \sigma_b^2$  : jumlah varians butir
- $\sigma_i^2$  : varian total
- $N$  : jumlah responden

Variabel dinyatakan reliabel dengan Kriterion sebagai berikut :

- 1) Jika nilai  $r_{11} > 0,6$  maka reliable
- 2) Jika nilai  $r_{11} < 0.6$  maka tidak reliabel

Ditentukan nilai  $r_{11}$  untuk angket penggunaan *gadget* adalah artinya butir angket reliabel. Dan  $r_{11}$  untuk angket penggunaan *gadget* adalah  $0.857 > 0.6$

---

<sup>60</sup> Ahmad Rizal Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 158.

<sup>61</sup> Sumardi, *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 94.

artinya butir angket reliabel. Dan  $r_{11}$  untuk akhlak siswa adalah  $0.753 > 0.6$  artinya butir angket reliable.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.<sup>62</sup>

### 1. Data statistik Deskriptif

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data analisis secara bertahap sesuai dengan tujuan penelitian masing-masing. Data yang diolah untuk mengetahui mean (rata-rata), median, modus, standar deviasi, range, skor maximum, skor minimum, interval dan banyak kelas.

#### a. Mean (rata-rata)

Rumus yang digunakan untuk menentukan mean adalah

$$\bar{X} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Mean (rata-rata)

Fi = Frekuensi

Xi = tanda kelas

#### b. Median

Rumus yang digunakan untuk menentukan median adalah

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: CV. Alfabeta, 2015), hlm. 207.

$$M_e = b + p \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

$M_e$  = median

$b$  = batas bawah kelas median

$p$  = panjang kelas interval

$n$  = banyaknya data

$f$  = frekuensi kelas median

$F$  = Jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas median

### c. Modus

Rumus yang digunakan untuk menentukan modus adalah

$$M_o = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

$M_o$  = Modus

$b$  = batas bawah kelas modal yaitu kelas interval dengan frekuensi terbanyak

$p$  = panjang kelas

$b_1$  = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modal

$b_2$  = Frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modal

d. Standar deviasi

Rumus yang digunakan untuk menentukan standar deviasi adalah:

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

e. Distribusi frekuensi

i. Tentukan rentang, rumus : data terbesar dikurang data terkecil

ii. banyak kelas, rumus  $1 + (3,3) \log n$ .

iii. panjang kelas, rumus :  $p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

2. Statistik Inperensial

a. Tingkat pencapaian responden

Dalam suatu penelitian yang menggunakan kuesioner maka memerlukan suatu pengukuran yang dapat menggambarkan secara jelas bagaimana tanggapan para responden atas pernyataan-pernyataan dalam kuesioner tersebut dengan maksud untuk mendapatkan kesimpulan atas pemahaman para responden terhadap masalah yang sedang diamati. Adapun pengukuran yang dimaksud adalah untuk mendapatkan tingkat capaian responden (TCR) terhadap setiap instrument dalam kuesioner penelitian yang telah dikembalikan oleh para responden.

Untuk mendapatkan tingkat capaian responden, maka memerlukan rumus yaitu:

$$TCR = \sum_{i=1}^N (T_i x SL_i)$$

Keterangan:

TCR = Tingkat Capaian Responden

$T_i$  = Total skor likert jawaban responden

$SL_i$  = Skor likert sesuai jumlah pilihan jawaban responden

Sedangkan untuk melihat indeks TCR, maka memerlukan rumus

yaitu:

$$\text{Indeks TCR} = \frac{TCR}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y = Skor Tertinggi TCR ( skor tertinggi likert x n)

n = Jumlah responden

Untuk melihat kriteria pencapaian responden berdasarkan sifat tertentu, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel III.8**  
**Kriteria Pencapaian Responden**

No	Kriteria	Indeks TCR
1	Amat Baik	90 – 100
2	Baik	80 – 89
3	Cukup Baik	70 – 79
4	Kurang Baik	55 – 69
5	Sangat Kurang Baik	1 – 54

b. Korelasi Pearson Product Moment

Untuk mengetahui keterkaitan antara variabel, dibutuhkan metode perhitungan yang mencakup nilai koefisien korelasi. Mencari korelasi dalam variabel X dengan variabel Y menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$	: Koefisien Korelasi <i>Product Moment</i>
$N$	: Jumlah Subyek Penelitian (Responden)
$\sum X$	: Jumlah Variabel Bebas (X)
$\sum Y$	: Jumlah Variabel Terikat (Y)
$\sum X^2$	: Jumlah Kuadrat Skor Variabel Bebas (X)
$\sum Y^2$	: Jumlah Kuadrat Skor Variabel Terikat (Y)

Jika koefisien korelasi ( $r$ ) mendekati +1 atau -1, berarti terdapat hubungan yang kuat. Sebaliknya jika mendekati 0, berarti terdapat hubungan yang lemah atau tidak ada hubungan.

#### c. Koefisien Determinasi

Dalam rumus korelasi juga didefinisikan rumus koefisien determinasi, yaitu pangkat dua dari koefisien korelasi. Koefisien korelasi berguna untuk menyatakan seberapa besar derajat pengaruh hubungan kedua variabel. Koefisien determinasi ( $r^2$ ) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel X (Penggunaan *Gadget*) mempengaruhi variabel Y (Akhlak Siswa) di Mtss ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD : nilai koefisien determinan

r : nilai koefisien korelasi

d. Uji t

Uji t adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel. Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas yang menjelaskan tentang variasi variabel terikat. Pengujian yang dilakukan adalah uji parameter (uji korelasi) dengan menggunakan uji t-statistik. Hal ini membuktikan apakah terdapat pengaruh antara masing-masing variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Dengan rumus:  $t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Keterangan:

Thitung : nilai t, uji signifikan korelasi X dan Y

R : korelasi X dan Y

n : jumlah sampel

Harga  $t_{hitung}$  selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%. Setelah nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  diketahui maka dibuat uji signifikan koefisien korelasi dengan uji satu pihak  $dk = n-2$ . Bila harga  $t_{hitung} > harga t_{tabel}$  maka dapat dinyatakan bahwa korelasi tersebut signifikan.

Kriteria pengujiannya

$H_0$  = diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (tidak terpengaruh)

$H_a$  = diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (berpengaruh)

e. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah sebuah metode pendekatan untuk pendekatan hubungan antara satu variabel dependen dengan variabel independen. Dalam analisis regresi sederhana, hubungan antara variabel bersifat linear, dimana perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan pada variabel Y secara tetap.

Tujuan utama penggunaan regresi ini adalah untuk memprediksi atau memperkirakan nilai variabel dependen dalam hubungannya dengan variabel independen dengan demikian, keputusan dapat dibuat untuk memprediksi seberapa besar perubahan nilai variabel dependen bila nilai variabel dinaik turunkan.<sup>63</sup>

Bentuk persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$\hat{y} = a + bX$$

---

<sup>63</sup> Sofar Silaen dan Yaya Heriyanto, *Pengantar Statistik Sosial* (Jakarta: IN Media, 2013), hlm. 139.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum**

1. Gambaran Umum MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara
2. Yayasan Pendidikan Islam Padang Lawas (YPIPL) Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara berdiri pada tahun 1942 berada di jalan Portibi No. 134. Yayasan ini memiliki jenjang pendidikan dari Raudhatul Athfal, MTS, MAS, SMK dan Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Padang Lawas.<sup>64</sup> MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara mengawali perjalanannya pada tahun 2015. Saat ini MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara memakai panduan kurikulum merdeka dan di bawah naungan Kementerian Keagamaan. Dan MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara dipimpin oleh kepala Madrasah Adelina Agustina Siregar, S.Pd. MTsS YPIPL terakreditasi grade B dengan nilai 82 ( Akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) sekolah/madrasah.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Edi Marjan Nasution, “Analisis Potensi Pendirian Bank Wakaf Mikro Di YPIPL Gunungtua,” *Jurnal Ilmiah Edunomika* Vol. 06, No. 02 (2022): hlm. 7.

<sup>65</sup> Adelina Agustina Siregar, Kepala MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, 29 September 2023.

MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara berada di lingkungan penduduk yang ramai yaitu berada di jalan lintas Sibuhuan dan Pekan Baru dan juga dekat di keramaian pasar Gunungtua.

MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara berada pada kordinat garis lintas: 1.5479 dan garis bujur: 99.5996. Dan juga mempunyai batas-batas wilayah sebagai berikut:

1. Sebelah Timur berbatasan dengan Jln Gunungtua – Sibuhuan
2. Sebelah barat berbatasan dengan Pasar Gunungtua
3. Sebelah selatan berbatasan dengan Jln Gunungtua – Padangsidimpuan
4. Sebelah Utara berbatasan dengan Jln Gunungtua – Langga Payung

Jumlah tenaga pendidik yang ada di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara adalah sebanyak 19 orang. Sedangkan jumlah siswa ada 61 siswa.<sup>66</sup>

3. Visi dan Misi MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

Adapun visi MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara adalah terwujudnya lulusan yang beriman, berkarakter, kompetitif, mandiri, berintegritas, dan berwawasan lingkungan. Sedangkan misi MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara antara lain:

---

<sup>66</sup> Adelina Agustina Siregar.

- a. Melaksanakan pendidikan dan kegiatan agama sesuai dengan ajaran yang dianut.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan industri
- c. Mengoptimalkan pembimbingan kegiatan akademik dan non akademik
- d. Mewujudkan lingkungan belajar yang berkarakter dan berbudaya
- e. Mewujudkan lingkungan yang sehat, sejuk, rapi, dan nyaman.<sup>67</sup>

## **B. Deskripsi Data**

Deskripsi data merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengujian deskripsi data ini peneliti mencoba untuk mengetahui gambaran atau kondisi responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Data penelitian ini diperoleh setelah peneliti menyebarkan angket kepada responden yaitu siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara yang berjumlah 61 orang. Angket yang disebarkan peneliti kepada responden berjumlah 42 item, dengan rincian 21 item pernyataan pada variabel X dan 21 item pernyataan pada variabel Y.

### **1. Data Hasil Angket Penggunaan *Gadget***

Pada penelitian ini diperoleh 61 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pernyataan –pernyataan yang tertera dalam angket mengenai penggunaan gadget di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara dengan

---

<sup>67</sup> “Dokumentasi, Visi Misi MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara,”

menggunakan statistik. Sedangkan untuk memperoleh persentasenya dengan cara membagi hasil frekuensinya dengan jumlah responden dan dikali 100 ( $F/N \times 100$ ). Jadi maka diperoleh skor – skor variabel penggunaan gadget pada tabel – tabel berikut:

**Tabel IV.1**  
**Gadget memudahkan saya dalam mengerjakan tugas dan mengakses materi pelajaran**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	13	21,31%
2	Setuju	41	67,21%
3	Kurang setuju	7	11,47%
4	Tidak setuju	0	0
5	Sangat tidak setuju	0	0
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 21,31%, setuju 67,21%, kurang setuju 11,47%, tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan gadget dapat memudahkan dalam mengerjakan tugas dan mengakses materi pelajaran, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 67,21%.

**Table IV.2**  
**Saya menggunakan gadget sesuai kebutuhan tugas sekolah**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	29	47,54%
2	Setuju	29	47,54%
3	Kurang setuju	3	4,918%
4	Tidak setuju	0	0%

5	Sangat tidak setuju	0	0
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 47,54%, setuju 47,54%, kurang setuju 4,918%, tidak setuju 0% , sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan menggunakan gadget sesuai kebutuhan tugas sekolah, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 47,54%.

**Table IV.3**  
**Saya mengatur waktu dalam menggunakan gadget supaya saya tidak kecanduan**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	40	65,57%
2	Setuju	17	27,86%
3	Kurang setuju	3	4,918%
4	Tidak setuju	1	1,639%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 65,57%, setuju 27,86%, kurang setuju 4,918%, tidak setuju 1,639% , sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan mengatur waktu dalam menggunakan gadget supaya saya tidak kecanduan, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 65,57%.

**Table IV.4**  
**Gadget saya gunakan untuk mengakses berita yang berbasis islami**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	46	75,40%
2	Setuju	15	24,59%
3	Kurang setuju	0	0
4	Tidak setuju	0	0
5	Sangat tidak setuju	0	0
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 75,40%, setuju 24,59%, kurang setuju 0%, tidak setuju 0% , sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan gadget digunakan untuk mengakses berita yang berbasis islami , terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 75,40%.

**Table IV.5**  
**Gadget saya gunakan untuk mencari informasi dan menambah wawasan**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	46	75,40%
2	Setuju	24	39,34%
3	Kurang setuju	0	0%
4	Tidak setuju	0	0%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 75,40%, setuju 39,34%, kurang setuju 0%, tidak setuju 0% , sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang

Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan Gadget digunakan untuk mencari informasi dan menambah wawasan, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 75,40%.

**Table IV.6**  
**Pada saat malam hari saya menggunakan gadget hanya 1 jam setelah selesai belajar**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	36	59,01%
2	Setuju	17	27,86%
3	Kurang setuju	1	1,639%
4	Tidak setuju	6	9,836%
5	Sangat tidak setuju	1	1,639%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 59,01%, setuju 27,86%, kurang setuju 1,639%, tidak setuju 9,836% , sangat tidak setuju 1,639%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan Pada saat malam hari saya menggunakan gadget hanya 1 jam setelah selesai belajar, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 59,01 %.

**Table IV.7**  
**Saya menggunakan gadget secara berlebihan tidak sesuai kebutuhan sampai lupa untuk belajar dirumah**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	13	21,31%
2	Setuju	29	47,54%
3	Kurang setuju	6	9,836%
4	Tidak setuju	2	3,278%

5	Sangat tidak setuju	11	18,03%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 21,31%, setuju 47,54%, kurang setuju 9,836%, tidak setuju 3,278%, sangat tidak setuju 18,03%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan menggunakan gadget secara berlebihan tidak sesuai kebutuhan sampai lupa untuk belajar dirumah, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 47,54%.

**Tabel IV.8**  
**Pemikiran saya lebih berwawasan karena saya sering membaca artikel-artikel melalui gadget**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	19	31,14%
2	Setuju	31	50,81%
3	Kurang setuju	9	14,75%
4	Tidak setuju	1	1,639%
5	Sangat tidak setuju	1	1,639%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 31,14%, setuju 50,81%, kurang setuju 14,75%, tidak setuju 1,639%, sangat tidak setuju 1,369%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan Pemikirannya lebih berwawasan karena saya sering membaca artikel-

artikel melalui gadget, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 50,81%.

**Table IV.9**  
**Saya menonton video yang tidak sesuai dengan norma dan ajaran islam**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	0	0%
2	Setuju	7	11,47%
3	Kurang setuju	21	34,42%
4	Tidak setuju	18	29,50%
5	Sangat tidak setuju	15	24,59%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 0%, setuju 11,47%, kurang setuju 34,42%, tidak setuju 29,50%, sangat tidak setuju 24,59%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan kurang setuju menonton video yang tidak sesuai dengan norma dan ajaran islam, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan kurang setuju sebanyak 34,42%.

**Table IV.10**  
**Saya lebih suka bermain gadget dari pada memetui perintah orang tua**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	2	3,278%
2	Setuju	3	4,918%
3	Kurang setuju	14	22,95%
4	Tidak setuju	28	45,90%
5	Sangat tidak setuju	14	22,95%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 3,278%, setuju 4,918%, kurang setuju 22,95%, tidak setuju 45,90%, sangat tidak setuju 22,95%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan tidak setuju lebih suka bermain gadget dari pada memetuhi perintah orang tua, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 45,90%.

**Table IV.11**  
**Saya menggunakan gadget untuk menelpon dengan durasi lama sehingga telinga maupun kulit saya terasa panas**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	3	4,918%
2	Setuju	19	31,14%
3	Kurang setuju	22	36,06%
4	Tidak setuju	10	16,39%
5	Sangat tidak setuju	7	11,47%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 4,918%, setuju 31,14%, kurang setuju 36,06%, tidak setuju 16,39%, sangat tidak setuju 11,47%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan kurang setuju menggunakan gadget untuk menelpon dengan durasi lama sehingga telinga maupun kulit saya terasa panas terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan kurang setuju sebanyak 36,06%

**Table IV.12**  
**Saya kecanduan dalam bermain gadget sehingga menyebabkan saya malas pergi ke sekolah**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	19	31,14%
2	Setuju	23	37,70%
3	Kurang setuju	9	14,75%
4	Tidak setuju	5	8,196%
5	Sangat tidak setuju	5	8,196%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 31,14%, setuju 37,70%, kurang setuju 14,75%, tidak setuju 8,196%, sangat tidak setuju 8,196%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju kecanduan dalam bermain gadget sehingga menyebabkan saya malas pergi ke sekolah terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 37,70%.

**Table IV.13**  
**Tugas saya lebih kreatif karena saya menonton tutorial penyelesaian tugas sekolah melalui gadget**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	27	44,26%
2	Setuju	28	45,90%
3	Kurang setuju	2	3,278%
4	Tidak setuju	4	6,557%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44,26%, setuju 45,90%, kurang setuju 3,278%, tidak setuju 6,557%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju tugas lebih kreatif karena menonton tutorial penyelesaian tugas sekolah melalui gadget, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 45,90%.

**Table IV.14**  
**Saya merasa tidak sabar dan gelisah saat saya tidak memegang gadget**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	11	18,03%
2	Setuju	30	49,18%
3	Kurang setuju	9	14,75%
4	Tidak setuju	8	13,11%
5	Sangat tidak setuju	3	4,918%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 18,03%, setuju 49,18%, kurang setuju 14,75%, tidak setuju 13,11%, sangat tidak setuju 4,918%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan merasa tidak sabar dan gelisah saat saya tidak memegang gadget, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 49,18%

**Tabel IV.15**  
**Saya langsung main game di *gadget* setiap pulang sekolah**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	8	13,11%
2	Setuju	15	24,59%
3	Kurang setuju	25	40,98%
4	Tidak setuju	10	16,39%
5	Sangat tidak setuju	3	4,918%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 13,11%, setuju 24,59%, kurang setuju 40,98%, tidak setuju 16,39%, sangat tidak setuju 4,918%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan Setiap pulang sekolah saya langsung mencari gadget untuk memainkan game di gadget, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan kurang setuju sebanyak 40,98%

**Table IV.16**  
**Saya lebih suka bermain *game* dari pada bermain dengan teman dan saudara**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	0	0%
2	Setuju	12	19,67%
3	Kurang setuju	21	34,42%
4	Tidak setuju	22	36,06%
5	Sangat tidak setuju	6	9,836%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 0%, setuju 19,67%, kurang setuju

34,42%, tidak setuju 36,06%, sangat tidak setuju 9,836%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan lebih suka bermain gadget dari pada bermain dengan teman dan saudara , terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 36,06%

**Table IV.17**

**Saya mempunyai akun tiktok untuk melihat video yang menginspirasi**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	25	40,98%
2	Setuju	23	37,70%
3	Kurang setuju	11	18,03%
4	Tidak setuju	0	0%
5	Sangat tidak setuju	2	3,278%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 40,98%, setuju 37,70%, kurang setuju 18,03%, tidak setuju 0%, sangat tidak setuju 3,278%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan mempunyai akun tiktok untuk melihat video yang menginspirasi, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 40,98 %

**Table IV.18**  
**Saya menggunakan gadget sehari hanya 4 jam secara terus menerus tanpa berhenti**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	2	3,278%
2	Setuju	19	31,14%
3	Kurang setuju	23	37,70%
4	Tidak setuju	9	14,75%
5	Sangat tidak setuju	8	13,11%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 3,278%, setuju 31,14%, kurang setuju 37,70%, tidak setuju 14,75%, sangat tidak setuju 13,11%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan menggunakan gadget sehari hanya 4 jam secara terus menerus tanpa berhenti, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan kurang setuju sebanyak 37,70%

**Table IV.19**  
**Saya terbangun tengah malam dan saya membuka gadget sampai pagi**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	2	3,278%
2	Setuju	4	6,557%
3	Kurang setuju	19	31,14%
4	Tidak setuju	26	42,62%
5	Sangat tidak setuju	10	16,39%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 3,278%, setuju 6,557%, kurang setuju 31,14%, tidak setuju 42,62%, sangat tidak setuju 16,39%. Maka peneliti

menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan saat terbangun tengah malam langsung membuka gadget sampai pagi, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 42,62%

**Table IV.20**  
**Saya menghabiskan waktu dengan bermain game di gadget**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	4	6,557%
2	Setuju	19	31,14%
3	Kurang setuju	11	18,03%
4	Tidak setuju	16	26,22%
5	Sangat tidak setuju	11	18,03%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 6,557%, setuju 31,14%, kurang setuju 18,03%, tidak setuju 26,22%, sangat tidak setuju 18,03%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan menghabiskan waktu dengan bermain game di gadget , terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 31,14%

**Table IV.21**  
**Saya menonton video pornografi di youtube**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	8	13,11%
2	Setuju	12	19,67%
3	Kurang setuju	11	18,03%
4	Tidak setuju	18	29,50%

5	Sangat tidak setuju	12	19,67%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 13,11%, setuju 19,67%, kurang setuju 18,03%, tidak setuju 29,50%, sangat tidak setuju 19,67%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan menonton video pornografi di yootube , terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 29,50%

Setelah data terkumpul skor yang diperoleh dari jawaban responden untuk variable penggunaan gadget. Dan rekapitulasi deskripsi data penggunaan gadget, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel IV.22**  
**Rangkuman Deskripsi Data Penggunaan Gadget**

No	STATISTIK	DESKRIPTIF X
1	Skor tertinggi	92
2	Skor terendah	55
3	Rata –rata	74,60
4	Standar deviasi	10,46
5	Median	78
6	Modus	81
7	Range (rentang)	37
8	Banyak kelas	7
9	Panjang kelas	5

Berdasarkan hasil penelitian deskripsi statistik nilai angket Penggunaan *Gadget* pada tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai angket Penggunaan *Gadget* cenderung berpusat nilai rata-rata 74,60

termasuk dalam kategori penilain baik. Dan dapat dilihat nilai standar deviasi antara angket Penggunaan *gadget* sebesar 10,46. Hasil perhitungan menggunakan *Microsoft excel* terdapat pada lampiran ke

Deskriptif data hasil penggunaan gadget ini diperoleh dari angket di Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

**Tabel IV.23**  
**Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget**

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	55 – 60	7	11,47 %
2	61 – 65	9	14,75 %
3	66 – 71	8	13,11 %
4	72 – 77	6	9,836 %
5	78 – 83	18	29,50 %
6	84 – 89	10	16,39 %
7	90– 95	3	4,918%
Jumlah		61	100

Berdasarkan tabel, distribusi frekuensi skor penggunaan gadget diatas menunjukkan bahwa kelompok yang mempunyai frekuensi terbanyak pada interval 78 - 83 sedangkan frekuensi terendah terletak pada interval 90 - 95. Dan bahwa skor antara 55 - 60 sebanyak 7 responden (11,47%), skor antara 61 - 65 sebanyak 9 responden (14,75%), skor antara 66 – 71 sebanyak 8 responden (13,11%), skor antara 72 - 77 sebanyak 6 responden (9,836%), skor antara 84 - 89 sebanyak 10 responden (16,39%). Untuk mengetahui penggunaan gadget secara kumulatif adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat pencapaian} &= \frac{\Sigma \text{skor}}{\Sigma \text{Responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100 \\ &= \frac{4551}{61 \times 21 \times 5} = 71,05\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan skor variable penggunaan gadget maka dapat diterapkan kriteria penilaian penggunaan gadget mencapai 71,05% adalah cukup baik.

## 2. Data Hasil Angket Akhlak Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan yang tertera dalam angket mengenai akhlak siswa di Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, maka diperoleh skor-skor variable akhlak siswa yang ada pada tabel-tabel berikut:

**Tabel IV.24**  
**Saya selalu menghormati orang tua saya**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	19	31,14%
2	Setuju	13	21,31%
3	Kurang setuju	2	11,47%
4	Tidak setuju	18	3,27%
5	Sangat tidak setuju	9	14,75%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 31,14%, setuju 21,31%, kurang setuju 11,47%, tidak setuju 0%, sangat tidak setuju 3,273%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan

selalu menghormati orang tua, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 31,14%

**Tabel IV.25**  
**Saya selalu menolong orangtua saya**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	30	49,18%
2	Setuju	19	31,14%
3	Kurang setuju	5	8,196%
4	Tidak setuju	7	11,47%
5	Sangat tidak setuju	0	0
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 49,18%, setuju 31,14%, kurang setuju 8,196%, tidak setuju 11,47%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan selalu menolong orangtua, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 49,18%

**Tabel IV.26**  
**Ketika orang tua saya menyuru ikut keladang saya tidak pernah menolaknya**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	26	42,62%
2	Setuju	21	34,42%
3	Kurang setuju	9	14,75%
4	Tidak setuju	5	8,196%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 42,62%, setuju 34,42%, kurang setuju 14,75%, tidak setuju 8,196%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan Ketika orang tua saya menyuruh ikut keladang saya tidak pernah menolak, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan sangat setuju sebanyak 42,62%

**Tabel IV.27**

**Saya selalu curhat kepada orang tua saya jika mempunyai masalah**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	10	16,39%
2	Setuju	22	36,06%
3	Kurang setuju	9	14,75%
4	Tidak setuju	20	32,78%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 16,39%, setuju 36,06%, kurang setuju 14,75%, tidak setuju 32,78%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan selalu curhat kepada orang tua saya jika mempunyai masalah, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan setuju sebanyak 36,06%

**Tabel IV.28**  
**Saya selalu menyisihkan uang jajan untuk bersedekah**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	9	14,75%
2	Setuju	17	27,86%
3	Kurang setuju	16	26,22%
4	Tidak setuju	19	31,14%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 14,75%, setuju 27,86%, kurang setuju 26,22%, tidak setuju 31,14%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan selalu menyisihkan uang jajan untuk bersedekah, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 31,14%

**Tabel IV.29**  
**Saya selalu melaksanakan sholat lima waktu**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	23	37,70%
2	Setuju	9	14,75%
3	Kurang setuju	2	3,278%
4	Tidak setuju	27	44,26%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 37,70%, setuju 14,75%, kurang setuju 3,278%, tidak setuju 44,26%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua

Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan selalu melaksanakan sholat lima waktu, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 44,26%

**Tabel IV.30**  
**Saya selalu mempalak uang jajan teman saya**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	5	8,196%
2	Setuju	4	6,557%
3	Kurang setuju	12	19,67%
4	Tidak setuju	22	36,06%
5	Sangat tidak setuju	18	29,50%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 8,196%, setuju 6,557%, kurang setuju 19,67%, tidak setuju 36,06%, sangat tidak setuju 29,50%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan tidak setuju selalu mempalak uang jajan teman, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 36,06%

**Tabel IV.31**  
**Saya kadang meninggalkan sholat lima waktu dikarenakan menggunakan gadget**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	5	8,196%
2	Setuju	11	18,03%
3	Kurang setuju	15	24,59%
4	Tidak setuju	18	29,50%
5	Sangat tidak setuju	12	19,67%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 8,196%, setuju 18,03%, kurang setuju 24,59%, tidak setuju 29,50%, sangat tidak setuju 19,67%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan tidak setuju kadang meninggalkan sholat lima waktu dikarenakan menggunakan gadget, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 29,50%

**Tabel IV.32**

**Saya mencuri uang orangtua saya untuk membeli paket**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	5	8,196
2	Setuju	3	4,918%
3	Kurang setuju	15	24,59%
4	Tidak setuju	30	49,18%
5	Sangat tidak setuju	8	13,11%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 8,196%, setuju 4,918%, kurang setuju 24,59%, tidak setuju 49,18%, sangat tidak setuju 13,11%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan tidak setuju mencuri uang orangtua untuk membeli paket, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 49,18%

**Tabel IV.33****Saya selalu tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	9	14,75%
2	Setuju	10	16,39%
3	Kurang setuju	13	21,31%
4	Tidak setuju	23	37,70%
5	Sangat tidak setuju	6	9,836%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 14,75%, setuju 16,39%, kurang setuju 21,31%, tidak setuju 37,70%, sangat tidak setuju 9,836%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan tidak setuju selalu tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 37,70%

**Tabel IV.34****Saya menggunakan gadget saat pembelajaran di kelas berlangsung**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	14	22,95%
2	Setuju	10	16,39%
3	Kurang setuju	8	13,11%
4	Tidak setuju	16	26,22%
5	Sangat tidak setuju	13	21,31%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 22,95%, setuju 16,39%, kurang setuju 13,11%, tidak setuju 26,22%, sangat tidak setuju 21,31%. Maka peneliti

menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju menggunakan gadget saat pembelajaran di kelas berlangsung, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 26,22%

**Tabel IV.35**

**Saya sering mengatakan nama orangtua teman untuk mengolok-oloknya**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	11	18,03%
2	Setuju	6	9,836%
3	Kurang setuju	13	21,31%
4	Tidak setuju	27	44,26%
5	Sangat tidak setuju	4	6,557%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 18,03%, setuju 9,836%, kurang setuju 21,31%, tidak setuju 44,26%, sangat tidak setuju 6,557%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju sering mengatakan nama orangtua teman untuk mengolok-oloknya, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 44,26%

**Tabel IV.36**  
**Ketika guru menjelaskan di depan saya tidur dikelas**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	9	14,75%
2	Setuju	6	9,836%
3	Kurang setuju	19	31,14%
4	Tidak setuju	21	34,42%
5	Sangat tidak setuju	6	9,836%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 14,75%, setuju 9,836%, kurang setuju 31,14%, tidak setuju 34,42%, sangat tidak setuju 9,836%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan kurang setuju Ketika guru menjelaskan di depan saya tidur dikelas, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 34,42%

**Tabel IV.37**  
**Saya memilih-milih dalam berteman**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	12	19,67%
2	Setuju	8	13,11%
3	Kurang setuju	17	27,86%
4	Tidak setuju	19	31,14%
5	Sangat tidak setuju	5	8,196%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 19,67%, setuju 13,11%, kurang setuju 27,86%, tidak setuju 31,14%, sangat tidak setuju 8,196%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua

Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan kurang setuju memilih-milih dalam berteman, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 31,14%

**Tabel IV.38**  
**Saya mengganggu teman ketika teman sedang fokus mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	10	16,39%
2	Setuju	13	21,31%
3	Kurang setuju	13	21,31%
4	Tidak setuju	25	40,98%
5	Sangat tidak setuju	0	0%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 16,39%, setuju 21,31%, kurang setuju 21,31%, tidak setuju 40,98%, sangat tidak setuju 0%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju mengganggu teman ketika teman sedang fokus mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 40,98%

**Tabel IV.39**  
**Setelah sholat magrib saya membaca al quran**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	12	19,67%
2	Setuju	11	18,03%
3	Kurang setuju	9	14,75%
4	Tidak setuju	28	45,90%

5	Sangat tidak setuju	1	1,639%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 19,67%, setuju 18,03%, kurang setuju 14,75%, tidak setuju 45,90%, sangat tidak setuju 1,639%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan sangat setuju Setelah sholat magrib membaca al quran, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 45,90%

**Tabel IV.40**

**Saya selalu menyapa guru ketika berjumpa di jalan**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	12	19,67%
2	Setuju	12	19,67%
3	Kurang setuju	14	22,95%
4	Tidak setuju	20	32,78%
5	Sangat tidak setuju	3	4,918%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 19,67%, setuju 19,67%, kurang setuju 22,95%, tidak setuju 32,78%, sangat tidak setuju 4,918%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju selalu menyapa guru ketika berjumpa di jalan, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 32,78%.

**Tabel IV.41**  
**Saya selalu mengingatkan teman kelas ketika teman bermain gadget di kelas**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	5	8,196%
2	Setuju	6	9,836%
3	Kurang setuju	18	29,50%
4	Tidak setuju	28	45,90%
5	Sangat tidak setuju	4	6,557%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 8,196%, setuju 9,836%, kurang setuju 29,50%, tidak setuju 45,90%, sangat tidak setuju 6,557%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju Saya selalu mengingatkan teman kelas ketika teman bermain gadget di dalam kelas, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 45,90%

**Tabel IV.42**  
**Saya selalu menghormati guru saya**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	14	22,95%
2	Setuju	6	9,836%
3	Kurang setuju	7	11,47%
4	Tidak setuju	33	54,09%
5	Sangat tidak setuju	1	1,639%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 22,95%, setuju 9,836%, kurang setuju 11,47%, tidak setuju 54,09%, sangat tidak setuju 1,639%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju selalu menghormati guru saya, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 54,09%

**Tabel IV.43**  
**Saya selalu menutup aurat**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	5	8,196%
2	Setuju	5	8,196%
3	Kurang setuju	18	29,50%
4	Tidak setuju	26	42,62%
5	Sangat tidak setuju	7	11,47%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 8,196%, setuju 8,196%, kurang setuju 29,50%, tidak setuju 42,62%, sangat tidak setuju 11,47%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju selalu membangunkan teman jika tidur di dalam kelas, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 42,62%

**Tabel IV.44**  
**Saya selalu membantu teman saya jika mengalami kesulitan**

No	Alternatif Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat setuju	2	3,278%
2	Setuju	6	9,836%
3	Kurang setuju	6	9,836%
4	Tidak setuju	31	50,81%
5	Sangat tidak setuju	16	26,22%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 3,278%, setuju 9,836%, kurang setuju 9,836%, tidak 50,81%, sangat tidak setuju 26,22%. Maka peneliti menganalisis bahwa sebagian besar siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara menyatakan setuju selalu membantu teman saya jika mengalami kesulitan, terlihat dari hasil jawaban yang menyatakan tidak setuju sebanyak 50,81%

Setelah data terkumpul skor yang diperoleh dari jawaban responden untuk variable penggunaan gadget. Dan rekapitulasi deskripsi data akhlak siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel IV.45**  
**Rangkuman Deskripsi Data Akhlak Siswa**

NO	STATISTIK	DESKRIPTIF Y
1	Skor tertinggi	80
2	Skor terendah	47
3	Rata – rata	63,37
4	Standar deviasi	10,31
5	Median	63
6	Modus	55

7	Range (rentang)	33
8	Banyak kelas	7
9	Panjang kelas	5

Berdasarkan hasil penelitian deskripsi statistik nilai angket akhlak siswa pada tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai angket akhlak siswa cenderung berpusat nilai rata-rata 63,37 termasuk dalam kategori penilaian baik. Dan dapat dilihat nilai standar deviasi antara angket akhlak siswa sebesar 10,31 Hasil perhitungan menggunakan *Microsoft excel*. Deskriptif data hasil akhlak siswa ini diperoleh dari angket di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

**Tabel IV.46**  
**Distribusi Frekuensi Akhlak Siswa**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	46 - 51	8	13,11 %
2	52 - 56	15	24,59 %
3	57 - 61	7	11,47 %
4	62 - 66	7	11,47 %
5	67 - 71	5	8,196 %
6	72 - 76	10	16,39 %
7	77 - 81	9	14,75 %
Jumlah		61	100

Berdasarkan tabel , distribusi frekuensi skor penggunaan gadget diatas menunjukkan bahwa kelompok yang mempunyai frekuensi terbanyak pada interval 52 - 56 sedangkan frekuensi terendah terletak pada interval 67 - 71. Dan bahwa skor antara 46 - 51 sebanyak 8 responden (13,11%), skor antara 57 - 61 sebanyak 7 responden (11,47%), skor antara 62 - 66 sebanyak 7 responden (11,47%), skor antara 72 - 76 sebanyak 10

responden (16,39%), skor antara 77 - 81 sebanyak 9 responden (14,75%).

Untuk mengetahui akhlak siswa secara kumulatif adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat pencapaian} &= \frac{\Sigma \text{skor}}{\Sigma \text{Responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi}} \times 100 \\ &= \frac{3866}{61 \times 21 \times 5} = 60.35\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan skor variable akhlak siswa maka dapat diterapkan kriteria penilaian penggunaan gadget mencapai 60,35% adalah kurang baik.

### C. Pengujian Persyaratan Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terjaring dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode *Kolmogorov Smirov* (uji K-S). Dengan taraf signifikansi yang digunakan sebagai aturan menerima atau menolak pengujian atas normal atau tidaknya suatu distribusi data yaitu signifikan > 0,05. Untuk mempermudah perhitungan dalam menguji normalitas dari data variabel X dan Y pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan bantuan SPSS Versi 26. Namun tetap mengacu kepada standar pengujian *kolmogorav Smirnov*.

**Tabel IV.47**  
**Uji Normalitas Variabel X dan Y**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Gadget	0.102	61	0.182	0.940	61	0.005
Akhlak Siswa	0.096	61	0.200*	0.941	61	0.006

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,182 > 0,05$ .

Maka dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

**Tabel IV. 48**  
**Hasil Uji Homogenitas Variabel X Dan Y**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penggunaan gadget dan Akhlak siswa	Based on Mean	0.405	1	120	0.526
	Based on Median	0.254	1	120	0.615
	Based on Median and with adjusted df	0.254	1	117.581	0.615
	Based on trimmed mean	0.307	1	120	0.580

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikan  $0.526 > 0.05$ .

Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel homogenitas.

## D. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini, maka untuk memperoleh hubungan dari dua variabel dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 26 yang ada pada tabel berikut ini.

**Tabel IV.49**  
**Hasil Uji Korelasi Variabel X dan Y**

Correlations			
		Penggunaan Gadget	Akhlak Siswa
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-.393**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	61	61
Akhlak Siswa	Pearson Correlation	-.393**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	61	61

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel diatas menunjukkan angka koefisien korelasi pearson sebesar -0,393. Artinya besar korelasi antara variabel penggunaan gadget dengan akhlak siswa adalah sebesar -0,393, tanda 2 bintang (\*\*) artinya korelasi signifikan pada angka signifikan sebesar 0.05. didasarkan pada kriteria yang ada di atas hubungan kedua variabel signifikan karena angka signifikan sebesar  $0.002 < 0.05$ . karena arah angka koefisien korelasi hasilnya negatif, maka korelasi berbanding terbalik. Artinya, jika pengaruh penggunaan gadget meningkat maka akhlak siswa menurun, sebaliknya jika pengaruh penggunaan gadget menurun maka akhlak siswa meningkatkan.

1. Hasil Uji t

Adapun uji signifikansi dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji t sebagai berikut :

**Tabel IV. 49**  
**Hasil Uji t**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.274	8.887		10.383	<,001
	Penggunaan Gadget	-.387	.118	-.393	-3.283	.002

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Hasil Uji t pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa diperoleh t hitung sebesar  $-0.393 <$  dari t tabel 1.671 ( $Df = n-k$ ,  $Df = 61-2=59$ ) dan nilai signifikansi sebesar  $0,01 < 0.05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya penggunaan gadget berpengaruh negatif dan signifikan terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

**Tabel IV.50**  
**Hasil Uji F**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	985.727	1	985.727	10.777	0.002 <sup>b</sup>
	Residual	5396.601	59	91.468		
	Total	6382.328	60			

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Hasil uji f diperoleh nilai F hitung sebesar  $10.777 >$  dari F tabel 4.00 ( $df_1 = k-1$ ,  $df_2 = n-k$ ) jadi ( $df_1 = 2-1=1$ ,  $df_2 = 61-2=59$ ) dan nilai signifikansi sebesar 0.002. oleh karena itu  $0.002 <$  dari 0.05 maka dapat disimpulkan

bahwa koefisien regresi penggunaan gadget secara simultan atau bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

## 2. Hasil Koefisien Determinasi

**Tabel IV.50**  
**Hasil Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.393 <sup>a</sup>	.154	.140	9.564
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget				

Koefisien determinasi ( $r^2$ ) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel X (Penggunaan gadget) mempengaruhi variabel Y (Akhlak siswa) di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 15,4449 (15,4%) hal ini menunjukkan bahwa variabel X (penggunaan gadget) mempengaruhi variabel Y (akhlak siswa) sebanyak 15%. Sedangkan sisanya yaitu 85% lagi dipengaruhi oleh variabel lain yang diluar penelitian.

## 3. Hasil Regresi Linear Sederhana

Uji regresi sederhana digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa.

**Tabel IV.51**  
**Hasil Persamaan Regresi Linear Sederhana**

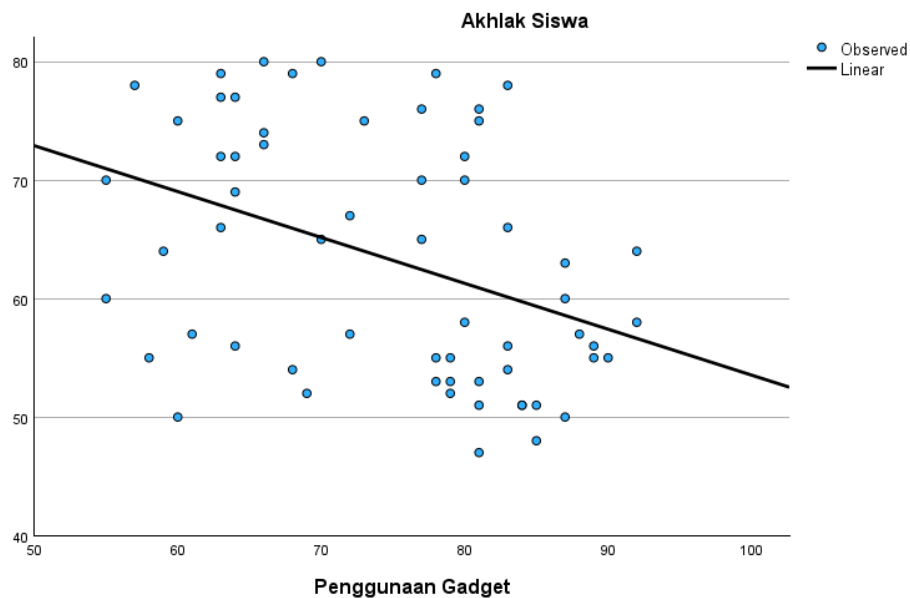
Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.274	8.887		10.383	<.001
	Penggunaan Gadget	-.387	.118	-.393	-3.283	.002

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Pada tabel output diatas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut:

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

Dan menghasilkan persamaan regresi  $\hat{y} = 92,274 - 0,387$



Persamaan diatas dapat diartikan:

1. Konstanta sebesar 92,274 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel akhlak siswa adalah 92,274.
2. Koefisien regresi penggunaan gadget sebesar -387 menyatakan setiap peningkatan variabel penggunaan gadget satu satuan nilai akan menurun akhlak siswa di MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara (pola hubungan negatif) sebesar -387.
3. Besarnya nilai R korelasi sebesar -393 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi sebesar (R square) sebesar 0,154 yang mengandung arti bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa adalah sebesar 15,4%.

#### E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Yang terdiri dari 3 kelas dan berjumlah 61 siswa, kelas VII berjumlah 14 siswa, kelas VIII berjumlah 14 siswa, kelas IX berjumlah 33 siswa. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa yang berjumlah 61 yang dijadikan sampel. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai deskripsi dan interpretasi data sebagai hasil penelitian.

Hasil analisis korelasi antara variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten

Padang Lawas Utara menunjukkan adanya pengaruh negatif. Artinya dengan penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap akhlak siswa MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Jika dilihat dari hasil analisis koefisien korelasi antara variabel penggunaan gadget dengan akhlak siswa adalah sebesar -0,393, tanda 2 bintang (\*\*) artinya korelasi signifikan pada angka signifikan sebesar 0.05. didasarkan pada kriteria yang ada di atas hubungan kedua variabel signifikan karena angka signifikan sebesar  $0.002 < 0.05$ . karena arah angka koefisien korelasi hasilnya negatif, maka korelasi berbanding terbalik. Artinya, jika pengaruh penggunaan gadget meningkat maka akhlak siswa menurun, sebaliknya jika pengaruh penggunaan gadget menurun maka akhlak siswa meningkatkan.

Setelah menghitung dan mengolah data, penelitian menemukan hasil berupa, penggunaan *gadget* yang didapat dari angket yang diberikan kepada siswa berupa pernyataan dengan nilai minimum adalah 55, dan nilai maximum adalah 92. Nilai range sebesar 37 dan nilai Sum yaitu sebesar 4551. Nilai mean sebesar 74,60 dengan standar deviasi sebesar 10,46. Akhlak siswa yang didapat dari angket yang diberikan kepada siswa dengan pernyataan dan didapat nilai minimum adalah 47 dan maximum 80. Nilai range sebesar 33 dan Sum yaitu sebesar 3866. Nilai mean sebesar 63,37 dengan standar deviasi sebesar 10,31.

Berdasarkan dari penyajian dan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara  $t_{hitung}$  dengan

$t_{\text{tabel}}$ . Hasil analisis data dengan uji t diperoleh  $\text{sig } 0.02 < 0.05$ . dan nilai  $t_{\text{hitung}} - 3.283$  berpengaruh negatif yang mana jika penggunaan *gadget* meningkat maka akhlak siswa menurun dan sebaliknya juga apabila penggunaan *gadget* menurun maka akhlak siswa meningkat. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa. Hasil analisis data dengan menggunakan uji F diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}} 10.777 > F_{\text{tabel}} 4.00$ , yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nurul Pangesty (2019) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *Handphone* terhadap akhlak siswa dalam berperilaku di SDN 060 Bengkulu Utara. Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan penelitiannya itu dibuktikan dengan analisis  $t_{\text{hitung}}$  sebesar  $-0.610 > t_{\text{tabel}} 0.468$ . berdasarkan dari hasil penelitian yang relevan ini hasilnya cenderung sama, sehingga dijadikan sebagai penelitian yang relevan oleh peneliti.<sup>68</sup>

Dalam penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh atau memberikan kontribusi sebesar 15,4% sedangkan sisanya 85% dipengaruhi oleh factor lain. Pada nilai koefisien regresi bernilai negatif  $-0.387$ , maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh negatif terhadap akhlak siswa. Pengaruh negatif ini bermakna

---

<sup>68</sup> Nurul Pangesty, "Pengaruh Handphone Terhadap Akhlak Siswa Dalam Berperilaku Di SDN 060 Bengkulu Utara."

semakin meningkatnya penggunaan gadget maka akan berpengaruh menurutnya akhlak siswa tersebut.

#### F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah yang terdapat dalam penelitian dengan penuh hati-hati dilakukan agar hasil yang diperoleh subjektif mungkin. Namun demikian untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit sebab dalam pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti
2. Waktu, tenaga, serta dana peneliti
3. Dalam menyebarkan angket peneliti tidak mengetahui kejujuran para responden dalam menjawab setiap pernyataan yang diberikan.
4. Keobjektifan jawaban yang diberikan kepada siswa ketika mengisi angket yang diajukan kurang ideal pada hal terkadang tidak sesuai dengan kepribadian atau kenyataan yang ada.

Meskipun menemui keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian. Alhasil, dengan segala usaha dan kerja keras serta bantuan pembimbing skripsi ini dapat diselesaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -3,283 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.671. nilai signifikansinya sebesar  $0.02 < 0.05$  yang berarti signifikan dengan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak siswa Mtss Ypipl Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Baik itu pengaruh positif ataupun pengaruh negatif.

#### B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dari berbagai pihak sebagai masukan yang bermanfaat bagi demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak – pihak tersebut antara lain:

1. Bagi siswa agar dapat menggunakan *gadget* kedalam hal yang positif dan tidak menggunakan gadget kedalam hal yang menyimpang yang mengakibatkan akhlak menjadi tidak baik.
2. Bagi orangtua agar mengontrol anaknya dalam penggunaan gadget terutama dalam mengatasi kecanduan menggunakan gadget
3. Bagi guru agar memerhatikan siswa yang menggunakan gadget di sekitaran sekolah supaya siswa fokus belajar.
4. Bagi peneliti
5. Bagi peneliti yang akan datang

6. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2023, September 29). *Kepala MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara* [Komunikasi pribadi].
- Asfiati. (2020). *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Industri 4.0*. Kencana.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Ali, M. D. (2018). *Pendidikan Agama Islam*. Rajawali Pers.
- Al Jumhuri, M. A. (2019). *Belajar Aqidah Akhlak*. Deepublish.
- Alpan, R. (2019). *Efek Smartphone Terhadap Akhlak Generasi Milineal Di Perumnas Bumi Way Urang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Azkie, S. N. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Detak Pustaka.
- Chairulhaq. (2021). *Pendamping Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget*. 5.
- Dokumentasi, Visi Misi MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara*. (t.t.).
- Drono. (2016). *Bunga Rampai Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam*. Deepublish.
- Farida, A. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian, Volume 1, No. 8*, hlm. 3.
- Fadila. (2020). *Penerapan Metode Naïve Bayes Dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa*. Kreatif Industri Nusantara.
- Fitria. (2020). *Konsep Kecerdasan Spiritual dan Emosional dalam Membentuk Budi Pekerti (Akhlak)*. Guepedia.
- Fajarudin, M. N. (2020). *Media Sosial Identitas Tranformasi Dan Tantangan*. Universita Muhammadiyah Malang.
- Faroh, W. N. (2023). Analisis Pengaruh Harga, Promosi Dan Pelayanan. *Jurnal lmiah Prodi Manajemen, Vol. 04*, hlm. 17
- Hamdi, A. S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*. Deepublish.
- Huda, F. Y. (2021). Nilai-nilai pendidikan akhlak terhadap orang tua dalam Q.S Luqman Ayat 14. *Jurnal Islamic Education, Vol. 1 No.1*, hlm. 3.

- Hidayatuladkia, S., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. (t.t.). *Peran Orang tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun*. Volume. 5(No. 3).
- Hilda, L. (2015). Internalisasi Nilai-nilai Tauhid pada Materi Pelajaran Sains di SDIT Bunayya Padangsidimpuan. *Jurnal Tazkir*, Vol. 01, No. 2, hlm. 18.
- Hatmawan, A. A., Riyanto, S. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. CV Budi Utama.
- Heriyanto, Y., Silaen, S. (2013). *Pengantar Statistik Sosial*. IN Media.
- Hyangsewu, P., dkk.(2021) Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 14, No. 2, Hlm 128
- Juliami dan Wulandari. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal keperawatan BSI*, Vol. 10.
- Karidayadi, Pudyastuti, R. R. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Lestari, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, Vol. 1, No. 4.
- Marjan, E. (2022). Analisis Potensi Pendirian Bank Wakaf Mikro Di YPIPL Gunungtua. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, Vol. 06, No. 02, hlm. 7.
- Marpaung, J. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, Volume 5, No. 2, hlm. 55-64.
- Muhlison. (2014). Guru Profesional (Sebuah Karakteristik Guru Ideal dalam Pendidikan Islam) (2014), hlm.56. *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 02, No. 02, hlm.56.
- Nizar, A. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Cita Pustaka Media.
- Nurhayati. (2022). Akhlak Dan Hubungannya Dengan Aqidah Dalam Islam. *Jurnal Mudarrisuna*, Volume 4, No. 2, hlm. 291-293.
- Nova, R. A. (2020). *Dampak Penggunaa Smartphone terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue*. UIN Ar-Raniry.
- Pangesty, N. (2019). *Pengaruh Handphone Terhadap Akhlak Siswa Dalam Berperilaku Di SDN 060 Bengkulu Utara*. IAIN Bengkulu.
- Puspita, S. (2020). *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Rizal, A. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Ciptapustaka Media.
- Rahmawati, D. S. (2018). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus SDN 01 Kebonharjo*. Universitas Islam Indonesia.

- Sandrawita, E. (2019). *Dampak Negative Penggunaan Gadget Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia Smp Di Rt 01 Kelurahan Pelabuhan Baru*. IAIN Curup.
- Sayuti, M. H. (2021). *Buku ajar mata kuliah ilmu akhlak tasawuf*. Lakeisha.
- Syafiqurrohman, M. (2020). "Implementasi Pendidikan Akhlak Integratif-Inklusif. *Jurnal Pendidikan, Social, Dan Agama, Vol. 12, No. 1*, hlm. 43-44.
- Sodik, A., Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi media.
- Saproni. (2015). *Panduan Praktis Akhlak Seorang Muslim*. CV. Bina Karya Utama.
- Sultoni, S. (2016). *Filsafat Pendidikan Akhlak*. Deepublish.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. CV Budi Utama.
- Rosdiani, L (2021). Islam Dan Kesehatan Mental: Apa yang kita tahu dan tidak tahu sejauh ini. *Jurnal Darul 'Ilmi, Vol. 09, No. 01*, hlm. 85.
- Taufikurrahman. (2023). *Akhlak Tasawuf*. wawasan Ilmu.
- Wijaya, Helaluddin. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. research Gate.
- Wiza, R., Hapipah, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *Jurnal An-Nuha, Volume 1, No. 2*, hlm. 152-158.
- Wibowo, R. T. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja Islam Di Desa Sumber Agung Kecamatan Seragi Kabupaten Lampung Selatan, Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Yanti, R., Dina, F. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo*.
- Faroh, W. N. (2023). Analisis Pengaruh Harga, Promosi Dan Pelayanan. *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen, Vol. 04*, hlm. 17.

**ANGKET**  
**( Penggunaan Gadget )**

A. Identitas

Nama :  
Kelas :  
Jenis kelamin :  
Hari /tgl pengisian :  
Sekolah : MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten  
Padang Lawas Utara

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan-pernyataan pada lembar berikut, kemudian jawablah pernyataan sesuai dengan alternative yang ada.
2. Jawablah pernyataan dengan jujur dan teliti
3. Semua jawaban ananda adalah benar, jika dijawab dengan jujur sesuai dengan kondisi ananda pada saat sekarang ini.
4. Pilihlah satu dari lima alternative jawaban yang telah disediakan , SS, S, KS, TS, dan STS sesuai dengan kondisi ananda dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada pilihan jawaban yang telah disediakan tersebut.
  - a. **SS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Sangat Setuju** dengan ananda alami, jawabannya diberi skor 5
  - b. **S** artinya, apabila pernyataan tersebut **Setuju** dengan ananda alami, jawabannya diberi skor 4
  - c. **KS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Kurang Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 3
  - d. **TS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Tidak Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 2
  - e. **STS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 1.
5. Periksa kembali semua pernyataan tersebut dan pastikanlah pernyataan telah terisi semua.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	Jumlah
1	Gadget memudahkan saya dalam mengerjakan tugas dan mengakses materi pelajaran						
2	Saya menggunakan gadget sesuai kebutuhan tugas sekolah						
3	Saya mengatur waktu dalam menggunakan gadget supaya saya tidak kecanduan						
4	Gadget saya gunakan untuk mengakses berita yang berbasis islami						
5	Gadget saya gunakan untuk mencari informasi dan menambah wawasan						
6	Pada saat malam hari saya menggunakan gadget hanya 1 jam setelah selesai belajar						
7	Saya menggunakan gadget secara berlebihan tidak sesuai kebutuhan sampai lupa untuk belajar dirumah						
8	Pemikiran saya lebih berwawasan karena saya sering membaca artikel-artikel melalui gadget						
9	Saya menonton video yang tidak sesuai dengan norma dan ajaran islam						
10	Saya lebih suka bermain gadget dari pada memetuhi perintah orang tua						
11	Saya menggunakan gadget untuk menelpon dengan durasi lama sehingga telinga maupun kulit saya terasa panas						
12	Saya kecanduan dalam bermain gadget sehingga menyebabkan saya malas pergi ke sekolah						
13	Tugas saya lebih kreatif karena saya menonton tutorial penyelesaian tugas sekolah melalui gadget						
14	Saya merasa tidak sabaran dan gelisa saat saya tidak memegang gadget						
15	Setiap pulang sekolah saya langsung mencari gadget untuk memainkan game di gadget						
16	Saya lebih suka bermain gadget dari pada bermain dengan teman dan saudara						

17	saya mempunyai akun tiktok untuk melihat video yang menginspirasi						
18	Saya menggunakan gadget sehari hanya 4 jam secara terus menerus tanpa berhenti						
19	saya terbangun tengah malam dan saya membuka gadget sampai pagi						
20	Saya menghabiskan waktu dengan bermain game di gadget						
21	Saya menonton video pornografi di yootube						

## ANGKET

( Akhlak Siswa )

### C. Identitas

Nama :  
Kelas :  
Jenis kelamin :  
Hari /tgl pengisian :  
Sekolah : MTsS YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten  
Padang Lawas Utara

### D. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan-pernyataan pada lembar berikut, kemudian jawablah pernyataan sesuai dengan alternative yang ada.
2. Jawablah pernyataan dengan jujur dan teliti
3. Semua jawaban ananda adalah benar, jika dijawab dengan jujur sesuai dengan kondisi ananda pada saat sekarang ini.
4. Pilihlah satu dari lima alternative jawaban yang telah disediakan , SS, S, KS, TS, dan STS sesuai dengan kondisi ananda dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada pilihan jawaban yang telah disediakan tersebut.
  - f. **SS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Sangat Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 5
  - g. **S** artinya, apabila pernyataan tersebut **Setuju** dengan ananda alami, jawabannya diberi skor 4
  - h. **KS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Kurang Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 3
  - i. **TS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Tidak Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 2
  - j. **STS** artinya, apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Setuju** dengan yang ananda alami, jawabannya diberi skor 1.
5. Periksa kembali semua pernyataan tersebut dan pastikanlah pernyataan telah terisi semua.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	Jumlah
1	Saya selalu menghormati orang tua saya						
2	Saya selalu menolong orang tua saya						
3	Ketika orangtua saya menyuru ikut keladang saya tidak pernah menolak						
4	Saya selalu curhat kepada orang tua saya jika mempunyai masalah						
5	Saya selalu menyisihkan uang jajan untuk bersedekah						
6	Saya selalu melaksanakan sholat lima waktu						
7	Saya selalu mempalak uang jajan teman saya						
8	Saya kadang meninggalkan sholat lima waktu dikarenakan menggunakan gadget						
9	Saya mencuri uang orangtua saya untuk membeli paket						
10	Saya selalu tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru						
11	Saya menggunakan gadget saat pembelajaran di kelas berlangsung						
12	Saya sering mengatakan nama orangtua teman untuk mengolok-oloknya						
13	Ketika guru menjelaskan di depan saya tidur dikelas						
14	Saya memilih-milih dalam berteman						
15	Saya mengganggu teman ketika teman sedang fokus mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas						
16	Setelah sholat magrib saya membaca al quran						
17	Saya selalu menyapa guru ketika berjumpa di jalan						
18	Saya selalu mengingatkan teman kelas ketika teman bermain gadget di dalam kelas						
19	Saya selalu menghormati guru saya						
20	Saya selalu menutup aurat						
21	Saya selalu membantu teman saya jika mengalami kesulitan						

Lampiran 2

Hasil Penyebaran Angket Penggunaan Gadget

No	Item Pernyataan																					skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	4	3	2	4	4	5	1	4	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	1	57
2	4	4	5	5	4	4	1	4	1	1	1	4	5	1	1	2	4	1	1	1	1	55
3	4	4	5	4	4	5	1	1	1	3	3	4	5	5	2	3	1	5	3	3	2	68
4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	3	1	1	4	4	1	1	1	56
5	4	3	2	4	4	5	1	4	1	1	2	3	2	1	3	2	3	3	2	1	1	52
6	4	3	5	5	5	3	1	3	1	1	1	4	4	2	4	4	4	3	1	1	1	60
7	4	4	5	4	4	5	1	4	1	1	1	5	5	2	2	2	5	2	2	2	2	63
8	4	3	2	4	4	5	1	4	1	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	1	1	57
9	4	5	5	4	4	4	1	4	1	1	1	4	5	1	1	1	4	1	1	1	1	54
10	5	4	4	5	4	3	4	3	3	1	4	1	5	4	4	3	5	3	3	4	1	73
11	4	3	4	5	4	5	3	4	1	2	3	5	5	3	3	2	5	2	2	1	2	68
12	5	5	3	4	5	5	5	2	4	5	2	5	4	4	2	4	4	4	2	1	2	77
13	4	3	2	4	4	5	1	4	1	1	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	1	55
14	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	3	4	3	3	3	1	5	3	1	1	1	59
15	4	5	4	5	4	4	3	5	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	80
16	4	4	4	4	4	4	1	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	81
17	4	4	4	4	4	4	1	4	2	2	2	4	4	2	2	2	4	4	1	2	4	64
18	4	4	3	4	4	3	2	4	2	1	2	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	66
19	4	4	4	4	4	4	1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	59
20	5	5	4	5	4	4	3	5	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	80
21	4	4	3	5	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	3	72
22	4	4	4	5	5	3	3	4	3	3	4	4	5	5	3	3	4	4	3	3	5	81
23	4	4	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	78
24	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	2	2	4	1	2	4	2	63
25	4	4	4	4	4	3	1	4	1	1	1	4	4	2	2	2	1	1	2	3	3	55
26	4	4	4	4	4	4	1	4	2	2	1	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	64
27	5	2	2	4	4	5	3	4	1	2	5	5	4	2	4	2	3	2	2	4	5	70

28	4	4	3	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	3	73
29	4	3	2	5	4	2	4	3	2	1	5	1	4	4	3	2	4	1	1	4	1	60
30	4	3	2	5	4	2	4	3	2	1	5	1	4	4	3	2	4	1	1	3	1	59
31	3	3	1	5	4	2	4	3	2	2	3	1	4	4	3	2	4	1	1	2	2	56
32	3	3	2	5	4	2	4	3	2	2	4	1	4	4	3	2	4	2	2	2	2	60
33	3	3	1	5	4	2	4	4	2	2	4	2	5	4	3	2	4	2	2	2	2	62
34	3	4	3	4	4	2	4	4	2	2	4	2	5	4	4	3	5	2	2	2	3	68
35	3	4	3	4	5	1	4	4	3	2	4	2	5	4	4	3	5	3	2	2	3	70
36	4	4	1	4	5	4	4	4	3	2	4	3	5	4	4	3	5	3	2	2	3	73
37	3	4	4	5	5	4	4	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	1	2	4	2	69
38	3	4	4	5	5	4	4	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	2	4	2	71
39	5	4	2	5	5	5	4	3	3	2	4	3	4	2	2	4	3	3	3	5	3	74
40	5	4	3	5	5	5	4	3	3	2	4	5	4	2	2	4	4	2	3	5	3	77
41	5	3	3	5	4	5	4	3	3	2	3	3	4	2	2	2	4	4	2	5	3	71
42	5	4	1	4	4	5	4	3	4	3	3	2	4	2	2	2	3	3	2	4	2	66
43	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	77
44	4	3	3	4	4	5	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	1	4	2	69
45	4	3	5	5	5	5	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	75
46	4	4	4	5	5	5	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	5	3	3	3	1	76
47	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	80
48	4	4	4	5	4	4	4	5	3	2	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	1	74
49	4	4	4	4	4	5	4	5	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	1	76
50	4	4	3	5	4	5	4	4	3	1	3	4	4	4	4	2	4	2	3	4	1	72
51	4	5	4	5	4	5	3	4	3	2	2	4	5	4	4	2	4	2	4	4	1	75
52	5	5	3	4	4	5	3	5	1	2	3	5	5	4	3	2	4	2	4	5	1	75
53	5	4	4	5	4	4	3	5	1	2	4	5	4	4	3	1	5	3	2	4	2	74
54	5	4	4	5	4	5	3	5	2	2	4	5	4	5	3	1	5	3	2	4	1	76
55	5	4	5	5	4	5	4	4	2	2	4	5	4	4	3	1	5	3	2	3	2	76
56	5	4	3	5	4	5	4	4	3	2	4	4	5	4	5	3	5	3	5	2	2	81
57	4	4	5	5	5	5	4	5	3	2	4	3	4	4	4	3	5	3	5	2	3	82
58	4	4	2	5	5	5	4	5	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	2	73
59	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	5	4	2	4	5	3	3	2	1	75

60	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	3	1	3	5	3	3	1	1	70
61	4	4	3	4	5	4	4	4	3	3	3	2	4	3	1	3	4	2	3	1	2	66

Hasil penyebaran angket Akhlak siswa

No	Item Pernyataan																					skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
1	5	5	4	4	5	5	2	1	2	2	2	1	1	1	2	5	4	4	5	4	5	69	
2	5	5	5	4	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	4	67
3	5	5	5	5	4	5	5	2	1	5	4	3	5	2	5	3	5	5	5	5	4	5	88
4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	57
5	5	5	4	4	5	5	2	2	2	1	2	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	4	70
6	5	5	4	5	4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	4	4	4	4	4	62
7	5	5	5	5	4	5	1	2	1	5	1	1	1	1	1	5	4	5	5	4	5	71	
8	5	5	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	77	
9	5	4	4	5	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	4	4	56	
10	5	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	4	3	4	65	
11	5	5	5	4	3	5	3	3	3	3	2	2	2	2	3	5	5	4	5	5	5	79	
12	5	5	4	3	3	5	4	5	4	4	2	4	1	1	4	5	4	4	4	4	3	5	79
13	5	5	4	4	5	5	2	2	2	1	2	1	1	1	2	5	2	4	5	3	4	65	
14	4	4	4	4	4	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	65	
15	5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	79
16	4	5	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	80	
17	4	5	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	69
18	4	4	4	4	4	4	2	2	1	2	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	66
19	4	4	3	4	3	3	2	4	2	4	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	65	
20	4	5	5	3	5	5	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	85	
21	4	4	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	3	4	64	
22	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	90	
23	5	5	4	4	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	75	
24	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	58
25	4	4	5	5	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	3	5	5	4	61	

26	5	5	5	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	71
27	5	5	5	4	5	1	2	1	3	3	2	2	2	1	2	4	5	4	5	4	5	70
28	4	4	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	3	4	64
29	4	4	4	2	2	4	1	2	1	3	3	4	3	4	2	4	3	2	4	2	4	62
30	4	4	4	2	2	4	1	2	1	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	4	61
31	4	4	4	2	2	4	1	2	1	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	60
32	4	4	4	2	2	4	1	2	1	2	4	3	3	3	2	4	3	2	4	2	4	60
33	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	2	4	2	3	5	3	4	63
34	4	5	3	3	3	5	2	2	2	4	4	3	3	2	2	4	3	3	5	4	4	70
35	5	5	4	3	3	5	2	2	1	4	4	2	3	2	3	4	4	3	5	4	5	73
36	5	5	5	3	4	5	2	2	2	4	4	2	3	2	3	5	4	2	5	4	5	76
37	5	5	5	4	4	5	3	3	1	4	3	4	2	3	3	5	4	2	5	4	5	79
38	5	5	3	4	4	5	3	3	2	5	3	4	2	3	3	4	3	3	5	2	5	76
39	5	4	3	3	5	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	5	4	3	3	4	5	77
40	4	5	4	4	3	4	3	3	2	5	4	3	3	1	4	5	5	3	3	3	4	75
41	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	1	1	4	5	3	2	3	3	4	66
42	4	5	4	4	3	4	3	1	2	2	5	2	3	3	4	5	4	4	4	3	4	73
43	4	5	4	4	4	4	2	1	3	3	5	2	3	3	3	5	5	4	4	3	4	75
44	4	5	4	4	5	4	2	1	3	2	5	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4	78
45	4	4	4	4	4	4	2	1	3	2	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	75
46	4	4	5	4	4	4	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	75
47	5	4	5	4	5	3	1	3	3	2	4	2	3	2	3	5	5	4	4	3	4	74
48	5	4	5	4	4	3	1	2	2	2	3	2	4	2	3	4	3	5	4	4	3	69
49	5	5	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	4	4	2	3	5	5	4	2	4	68
50	5	5	3	4	2	4	1	2	2	1	3	4	3	4	2	5	3	5	4	4	4	70
51	5	4	4	4	4	4	4	2	2	1	4	4	3	4	2	5	3	5	4	4	4	76
52	5	4	4	5	4	3	2	2	3	2	4	4	2	3	2	5	5	3	5	4	4	75
53	4	4	4	5	4	3	3	3	3	1	4	2	3	3	3	4	5	3	5	4	4	74
54	4	4	4	5	4	5	2	3	3	2	4	2	2	3	3	4	5	4	5	5	5	78
55	5	4	4	4	4	5	3	3	3	1	4	2	3	3	3	5	4	4	5	5	5	79
56	5	5	4	4	3	5	2	1	3	3	4	4	2	2	4	5	4	4	5	5	5	79
57	5	4	4	4	4	5	3	1	2	3	4	4	3	2	4	5	4	3	5	5	5	79

58	5	4	4	4	4	5	3	1	2	2	5	3	2	2	4	5	4	4	5	4	4	76
59	5	4	5	5	4	5	2	3	2	3	5	3	3	2	2	5	4	5	5	3	4	79
60	5	4	5	5	4	5	3	3	2	2	5	3	3	3	4	5	4	5	4	4	4	82
61	5	4	5	5	4	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	5	4	3	5	4	5	76





## Lampiran 4

Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget*

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	21

Hasil Uji Reliabilitas Akhlak siswa

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.753	21

Lampiran 5

Uji Hipotesis

Perhitungan Statistik Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Mtss Ypipl

Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

No	$\Sigma X$	$\Sigma Y$	$\Sigma XY$	$\Sigma X^2$	$\Sigma Y^2$
1	64	72	4608	4096	5184
2	55	60	3300	3025	3600
3	68	79	5372	4624	6241
4	63	72	4536	3969	5184
5	63	77	4851	3969	5929
6	64	77	4928	4096	5929
7	66	80	5280	4356	6400
8	63	66	4158	3969	4356
9	57	78	4446	3249	6084
10	77	76	5852	5929	5776
11	73	75	5475	5329	5625
12	80	72	5760	6400	5184
13	60	75	4500	3600	5625
14	63	79	4977	3969	6241
15	81	75	6075	6561	5625
16	83	78	6474	6889	6084
17	66	74	4884	4356	5476
18	70	80	5600	4900	6400
19	59	64	3776	3481	4096
20	81	76	6156	6561	5776
21	78	79	6162	6084	6241
22	83	66	5478	6889	4356
23	80	70	5600	6400	4900
24	66	73	4818	4356	5329
25	55	70	3850	3025	4900
26	64	69	4416	4096	4761
27	77	70	5390	5929	4900
28	77	65	5005	5929	4225
29	64	56	3584	4096	3136
30	61	57	3477	3721	3249
31	58	55	3190	3364	3025
32	60	50	3000	3600	2500
33	68	54	3672	4624	2916
34	69	52	3588	4761	2704
35	72	57	4104	5184	3249
36	78	53	4134	6084	2809
37	70	65	4550	4900	4225
38	72	67	4824	5184	4489
39	92	64	5888	8464	4096

40	92	58	5336	8464	3364
41	89	56	4984	7921	3136
42	78	55	4290	6084	3025
43	88	57	5016	7744	3249
44	80	58	4640	6400	3364
45	81	47	3807	6561	2209
46	81	53	4293	6561	2809
47	83	54	4482	6889	2916
48	81	51	4131	6561	2601
49	85	51	4335	7225	2601
50	84	51	4284	7056	2601
51	85	48	4080	7225	2304
52	87	60	5220	7569	3600
53	79	52	4108	6241	2704
54	79	53	4187	6241	2809
55	79	55	4345	6241	3025
56	84	51	4284	7056	2601
57	87	50	4350	7569	2500
58	83	56	4648	6889	3136
59	90	55	4950	8100	3025
60	89	55	4895	7921	3025
61	87	63	5481	7569	3969
$\Sigma$	4551	3866	285884	346105	251398

$$\begin{aligned}
 N &= 61 & (\Sigma X)^2 &= 20711601 \\
 \Sigma X &= 4551 & (\Sigma Y)^2 &= 14945956 \\
 \Sigma Y &= 3866 & \Sigma X \Sigma Y &= 17594166 \\
 \Sigma X^2 &= 346105 & \Sigma XY &= 285884 \\
 \Sigma Y^2 &= 251398
 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{61 \times 285884 - (4551)(3866)}{\sqrt{61 \times 346105 - (20711601)(61 \times 251398 - 14945956)}}$$

$$r_{xy} = \frac{17438924 - 17594166}{\sqrt{21112405 - 20711601 \times 15335278 - 14945956}}$$

$$r_{xy} = \frac{-155242}{\sqrt{400804 \times 389322}}$$

$$r_{xy} = \frac{-155242}{\sqrt{156041814888}}$$

$$r_{xy} = \frac{-155242}{39502128409492} = -0,393$$

Untuk mencari kontribusi (sumbangan) variabel X terhadap Y maka digunakan rumus koefisien determinasi yaitu :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,393^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,154449 \times 100\%$$

$$KD = 15,4449$$

$$KD = 15\%$$

Sedangkan untuk uji signifikan, maka dicari dengan rumus:

$$t_h = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_h = \frac{-0,393\sqrt{61-2}}{\sqrt{1-(-0,393)^2}}$$

$$t_h = \frac{-0,393\sqrt{59}}{\sqrt{1-0,154449}}$$

$$t_h = \frac{-0,393 \times 7,68}{\sqrt{0,845551}}$$

$$t_h = \frac{-3,018689985}{0,9195384711908}$$

$$t_h = -3,282831637365$$

$$t_h = -3,283$$

untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau perubahan nilai variabel Y akhlak siswa, bila nilai variabel X Penggunaan gadget dimanipulasi/ dirubah-ubah atau dinaik turunkan peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana sebagai berikut:

Menghitung Rumus B

$$b = \frac{n \cdot \Sigma xy - (\Sigma x) (\Sigma y)}{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{61 \times 285884 - (4551) (3866)}{61 \times 346105 - 20711601}$$

$$b = \frac{17438924 - 17594166}{21112405 - 20711601}$$

$$b = \frac{-155242}{400804}$$

$$b = -0,387326473787$$

$$b = 0,387$$

Menghitung Rumus a

$$a = \frac{(\Sigma y) (\Sigma x^2) - (\Sigma x) (\Sigma xy)}{n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}$$

$$a = \frac{(3866)(346105) - (4551)(3285884)}{61 \times 346105 - 20711601}$$

$$a = \frac{1338041930 - 1301058084}{21112405 - 20711601}$$

$$a = \frac{36983846}{400804}$$

$$a = 92,274$$

Persamaan Regresinya Adalah:

$$\begin{aligned} \hat{Y} &= a x + Bx \\ &= 92,274 - 0,387 \end{aligned}$$

Konstanta sebesar 92,274 menyatakan jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel penggunaan gadget, nilai akhlak siswa adalah 92,274.

Koefisien regresi sederhana sebesar -0,387 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor atau nilai penggunaan gadget akan memberikan peningkatan skor sebesar -0,387. Garis persamaan regresi sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata } X = \frac{\Sigma X}{n} = \frac{4551}{61} = 74,60$$

$$\text{Rata-rata } Y = \frac{\Sigma Y}{n} = \frac{3866}{61} = 63,37$$

Mencari jumlah kuadrat regresi ( $Jk_{\text{reg}}(\frac{b}{a})$ )

$$\begin{aligned} Jk_{\text{reg}}(\frac{b}{a}) &= b \cdot \left\{ \Sigma xy \frac{(\Sigma x)(\Sigma y)}{n} \right\} \\ &= -0,387 \cdot \left\{ 285884 \frac{(4551)(3866)}{61} \right\} \\ &= -0,387 \cdot \{ 285884 - 288428,95081967 \} \\ &= -0,387 \times -2544,95081967 \\ &= 984,89596721229 \end{aligned}$$

$$Jk_{\text{reg}}(a) = \frac{(\Sigma y)^2}{n} = \frac{(3866)^2}{61} = \frac{14945956}{61} = 245015,67213114$$

Mencari jumlah kuadrat residu ( $Jk_{\text{res}}$ )

$$\begin{aligned} Jk_{\text{res}} &= \Sigma y^2 - (Jk_{\text{reg}}(\frac{b}{a})) - Jk_{\text{reg}}(a) \\ &= 251398 - 984,89596721229 - 245015,67213114 \\ &= 250413,10403278 - 245015,6721 \\ &= 5397,43190164 \end{aligned}$$

Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi  $RJk_{\text{reg}} \frac{b}{a}$

$$RJk_{\text{reg}} \frac{b}{a} = 984,89596721229$$

Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi  $RJk_{\text{reg}}(a)$

$$RJk_{\text{reg}}(a) = 245015,67213114$$

Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu ( $RJk_{\text{res}}$ )

$$RJk_{\text{res}} = \frac{Jk_{\text{res}}}{n-2} = \frac{5397,43190164}{61-2} = \frac{5397,43190164}{59} = 91,481896637966$$

Menguji signifikan

$$F_{\text{hitung}} = \frac{R_{\text{Jkreg}} \frac{b}{a}}{R_{\text{Jkres}}} = \frac{984\,895\,967\,212\,29}{91\,481\,896\,637\,966} = 10,7660204$$

$$F_{\text{tabel}} = 4,00$$

Distribusi Frekuensi Akhlak Siswa							
N	61		KELAS	INTERVAL		INTERVAL KELAS	FREKUENSI
MAX	80		1	47	51	47-51	8
MIN	47		2	52	56	52-56	15
RANGE	33		3	57	61	57-61	7
K	6.930866	7	4	62	66	62-66	7
P	4.714286	5	5	67	71	67-71	5
STD	10.31369		6	72	76	72-76	10
RATA	63.37705		7	77	81	77-81	9
MEDIAN	63					JUMLAH	61
MODUS	55						

Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget							
N	61		KELAS	INTERVAL		INTERVAL KELAS	FREKUENSI
MAX	92		1	55	60	55-60	7
MIN	55		2	61	65	61-65	9
RATA	74.60656		3	66	71	66-71	8
STDV	10.46467		4	72	77	72-77	6
MEDIAN	78		5	78	83	78-83	18
MODUS	81		6	84	89	84-89	10
RANGE	37		7	90	95	90-95	3
K	6.891588	7				JUMLAH	61
P	5.285714	5					



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM PADANG LAWAS  
(YPIPL)  
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA (MTs S)  
JL. PORTIBI NO. 134 TELP. ( 0635 ) 510818 KEC. PADANG BOLAK  
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA

NPSN : 10264484

Kode Pos. 22753

NSM : 121212200005

**SURAT KETERANGAN**  
NO : 057/MTsS YPIPL/D.1/IX/2023

Sehubungan dengan surat keputusan Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN kh Ali Hasan Ahmad Adbary Padangsidempuan Nomor: B-45.13/Un.28/E.1/TI.00/09/2023 tanggal 5 ember 2023 tentang permohonan Izin melaksanakan Penelitian di MTsS YPIPL GUNUNGTUA Kec. ng Bolak Kab. Padang Lawas Utara, maka dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : **Wahyu Lestari Harahap**  
NIM : 1920100018  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Study : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Gunungtua Kec. Padang Bolak Kab. Padang Lawas Utara

Adalah benar telah mengadakan penelitian di MTsS YPIPL GUNUNGTUA dan telah diberikan masi dan data-data yang diperlukan. Penelitian tersebut sebagai bahan penyusunan skripsi dengan Judul garuh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa MTsS YPIPL GUNUNGTUA Kec. Padang Bolak Padang Lawas Utara .

Demikian surat keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Gunungtua, 29 September 2023



**ADELIANA AGUSTINA SIREGAR, S.Pd**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor: B - 4543 /Un.28/E.1/TL.00/09/2023

5 September 2023

Lamp :

Hal : **Izin Penelitian**  
**Penyelesaian Skripsi.**

**Yth. Kepala MTs S YPIPL Gunungtua**

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Wahyu Lestari Harahap

Nim : 1920100018

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

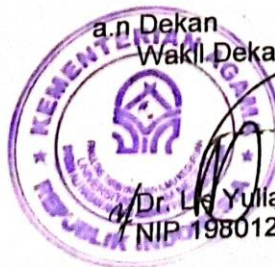
Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Alamat : Gunungtua, Padangbolak Kab. Padang Lawas Utara

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa MTs S YPIPL Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yullanti Syafrida Siregar, S.Psi.,MA  
NIP 19801224 200604 2 001

# KRIPSI WAHYU LESTARI HARAHAP

ORIGINALITY REPORT

**21%**

ORIGINALITY INDEX

**19%**

INTERNET SOURCES

**8%**

PUBLICATIONS

**11%**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

**etd.iain-padangsidempuan.ac.id** 5%  
Internet Source

**repository.uinsaizu.ac.id** 2%  
Internet Source

**repository.radenintan.ac.id** 1%  
Internet Source

**Submitted to Universitas Islam Lamongan** 1%  
Student Paper

**eprints.walisongo.ac.id** 1%  
Internet Source

**repository.uin-suska.ac.id** 1%  
Internet Source

**repository.iainbengkulu.ac.id** 1%  
Internet Source

**idr.uin-antasari.ac.id** 1%  
Internet Source

**Submitted to Universitas Negeri Surabaya** <1%  
**The State University of Surabaya**