

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 TELAGA BIRU KABUPATEN GORONTALO

¹Nuralin Saleh, ²Lukman Arsyad, ³Bayu Saputra Dullah

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

E-mail : ¹ nuralinsaleh661@gmail.com ² lukman.arsyad@iaingorontalo.ac.id

³ bayu@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap kemandirian belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional melalui uji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 1 Telaga Biru, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, analisis regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan persamaan regresi $\hat{Y} = 105,176 + 0,526X$. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,253 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 25,3% terhadap kemandirian belajar peserta didik, sedangkan 74,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dengan demikian, penggunaan gadget yang terarah dan terkontrol dapat menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: Gadget, Pembelajaran PAI, Kemandirian Belajar, Peserta Didik.

Abstract

This study aims to determine the effect of gadget use in Islamic Religious Education (PAI) learning on students' learning independence at SMP Negeri 1 Telaga Biru, Gorontalo Regency. This research employed a quantitative approach with a correlational research design through hypothesis testing. The population of this study consisted of all students of SMP Negeri 1 Telaga Biru, while the sampling technique used was non-probability sampling. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation. The data were analyzed using normality tests, simple linear regression analysis, and coefficient of determination tests. The results of the study indicate that gadget use has a positive and significant effect on students' learning independence in PAI learning. This is evidenced by a significance value of $0.000 < 0.05$ and the regression equation $\hat{Y} = 105.176 + 0.526X$. The coefficient of determination (R Square) value of 0.253 indicates that gadget use contributes 25.3% to students' learning independence, while the remaining 74.7% is influenced by other factors not examined in this study. Therefore, directed and controlled use of gadgets can serve as a supportive tool in enhancing students' learning independence in Islamic Religious Education.

Keywords: Gadget, Islamic Religious Education Learning, Learning Independence, Students.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi telah memengaruhi gaya hidup warga milenial serta hubungan antara teknologi dengan budaya. Dalam konteks ini, menurut Asep Mulyana bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat yang mempermudah kehidupan, tetapi juga telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, terlebih dalam hal mengakses berita dan informasi. Perkembangan ini merambah hampir semua aspek kehidupan, mulai dari komunikasi, pendidikan, hingga sosial. Penggunaan teknologi, seperti internet dan perangkat digital, telah mempermudah proses penyebaran informasi, yang sebelumnya terbatas oleh ruang dan waktu. Melalui kemajuan ini, individu dapat memperoleh berita dan informasi secara lebih cepat, dan bahkan real-time.¹

¹ Indri Febrianti, Jihan Tuffahati, Ahmad Rifai, Rizky Hasan Affandi, Syakila Pradita, Rizki Akmalia, Amiruddin Siahaan, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan", *Academy of Education Journal*, Vol. 14 No 2 Tahun 2023

Pada era milenial, perkembangan teknologi memang telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia. Kehidupan yang dulunya mungkin terkesan lambat dan terbatas kini menjadi serba cepat, praktis, dan efisien berkat hadirnya berbagai inovasi digital. Oleh karena itu dunia digital yang serba canggih, teknologi muncul sebuah elektronik untuk memudahkan semua aktivitas manusia. Manusia menjadi tergantung akan teknologi yang ada. Kemajuan teknologi inilah yang perlu dilihat, dari sisi positif dan negatifnya. Tidak jarang sisi negatif lebih mendominasi karena ketidakmampuan kita untuk mengelola penggunaan teknologi yang ada, salah satunya adalah gadget.²

Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang memengaruhi kehidupan manusia saat ini. Penggunaan gadget dapat membawa dampak positif, seperti memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari komunikasi hingga akses informasi. Namun, di sisi lain, gadget juga dapat memberikan dampak negatif, terutama jika penggunaannya tidak bijak. Dampak negatif ini dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang, terutama pada kalangan remaja. Oleh karena itu, kita perlu lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi, terutama gadget.³

Seiring dengan kemajuan teknologi, gadget yang semakin berkembang memainkan peran besar dalam meningkatkan persentase penggunaan gadget oleh anak-anak. Salah satu faktor yang mendasari hal ini adalah kemajuan sistem layar sentuh (touch screen) yang sangat intuitif dan mudah digunakan. Teknologi ini memungkinkan anak-anak, bahkan yang belum bisa membaca, untuk mengoperasikan gadget seperti smartphone dengan mudah. Sistem touch screen memungkinkan interaksi langsung dengan tampilan visual di layar tanpa memerlukan banyak keterampilan teknis, sehingga membuat gadget semakin aksesibel bagi berbagai usia, termasuk anak-anak.⁴

Pada dasarnya, gadget juga bermanfaat bagi siswa jika digunakan untuk kepentingan belajar. Gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menunjang pengetahuannya di sekolah. Dengan maraknya pengguna gadget ini pun berdampak pada masalah di sekolah. Tak sedikit siswa yang menyalahgunakan kecanggihan gadget, yang seharusnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mempermudah informasi yang mereka butuhkan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan.⁵

Penggunaan gadget di kalangan remaja, terutama siswa SMP, semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Gadget, seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop, telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari mereka. Teknologi ini memberikan akses yang lebih mudah ke informasi, media sosial, dan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk belajar. Namun, seiring dengan manfaatnya, penggunaan gadget juga memunculkan berbagai permasalahan, terutama dalam konteks pendidikan. Satu aspek yang menjadi perhatian adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar merupakan kemampuan siswa untuk mengelola dan mengatur proses belajarnya sendiri, tanpa bergantung pada orang lain. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kemandirian belajar sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, penggunaan gadget yang berlebihan sering kali dapat mengganggu fokus belajar siswa. Akses mudah ke media sosial, permainan daring, atau hiburan lainnya bisa membuat siswa lebih cenderung untuk mengalihkan perhatian dari kegiatan belajar. Hal ini berpotensi mengurangi kualitas kemandirian belajar mereka, sehingga tujuan pendidikan tidak tercapai dengan optimal. Di sisi lain, jika digunakan dengan bijak, gadget juga dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Misalnya, siswa dapat mengakses materi ajar, video pembelajaran, atau aplikasi yang mendukung pemahaman agama.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa SMP Negeri 1 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran

² Ria Novianti, Meyke Garzia, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Issue 2 (2020) Pages 1000-1010

³ Iriene Kusuma Wardhani, Ignata Yuliati, "Efektifitas Pendidikan Kesehatan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki Surabaya", *Jurnal Penelitian Kesehatan*, Jilid 11, Nomor 2, Desember 2021, hlm 15-19

⁴ Aprianto Abdurahman, Srie Mulyani, Kanda Ruskandi, "Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar", *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 9 Agustus 2021

⁵ Luluk Aviva, Devy Habibi Muhammad, Heri Rifhan Halili, "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022

tentang bagaimana gadget memengaruhi kemandirian belajar, serta memberikan rekomendasi yang dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah untuk memaksimalkan penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Dengan melihat fenomena ini, penting untuk mengkaji sejauh mana gadget dapat berperan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penggunaannya dalam konteks pembelajaran agama Islam. Untuk itu penulis tertarik untuk lebih lanjut melakukan penelitian mengenai “ Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Di SMP 1 Negeri Telaga Biru Kabupaten Gorontalo” .

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan melakukan uji hipotesis. Adapun tujuan dari desain penelitian ini untuk mengetahui pengaruh suatu variable terhadap variable lainnya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Populasi adalah sekumpulan objek yang ditentukan dengan melalui suatu kriteria tertentu yang akan dikategorikan ke dalam objek yang akan diteliti. menurut Sugiyono populasi merupakan jumlah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶ Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik non probability sampling. Non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono).

Arikunto menjelaskan bahwa kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam artian laporan pribadinya, atau hal yang diketahui oleh responden. Kuesioner sendiri merupakan istilah lain dari angket.⁷ Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti atau data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indra (Bungi). Dokumentasi adalah alat pengumpulan data tertulis atau bercetak tentang fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik dan hasil penelitian dan hasil penelitian dokumentasi itu akan menjadi sangat kuat kedudukannya.

Menurut Arikunto uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Menurut Arikunto reliabilitas merupakan instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.⁸ Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Ada beberapa metode dan teknik untuk melakukan analisis tergantung pada industril dan tujuan analisis. Semua metodel analisis data ini sebagian besar didasarkan pada dua jenis teknik analisis data yaitu, teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian.

⁶ Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta

⁷ Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010

⁸ Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010

C. Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Telaga Biru

SMP Negeri 1 Telaga Biru merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Gorontalo yang berdiri pada tanggal 7 November 1983 yang berlokasi di jalan Ahmad Wahab, Kabupaten Gorontalo. Kelurahan pentadio barat, Kec. Telaga Biru, Kab. Gorontalo, Provinsi Gorontalo. SMP Negeri 1 Telaga Biri memiliki 26 orang pendidik dan tenaga pendidik dan memiliki jumlah siswa pada Tahun 2025 sebanyak 228 yang terdiri juga dari 9 rombongan belajar, yakni kelas 7-1,7-2,7-3,8-1,8-2,8-3,9-1,9-2,9-3. Selain ruang kelas juga terdapat ruang guru, kamar mandi untuk siswa dan guru, laboratorium, kantin, musholah, ruang serbaguna, ruang perpustakaan, multimedia, dan prodak daur ulang, TU dan juga UKS. Dan sekolah menengah pertama ini juga telag teragreditas A.

2. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Variabel Penggunaan Gadget (X)

Variabel penggunaan gadget diukur melalui angket yang mencakup beberapa indikator, antara lain: media komunikasi, akses informasi, dan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran.

Secara umum, hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menggunakan gadget sebagai sarana pendukung pembelajaran PAI, baik untuk mencari materi tambahan, berdiskusi dengan teman, maupun mengakses informasi keagamaan. Penggunaan gadget tidak hanya dimanfaatkan untuk hiburan, tetapi juga telah digunakan sebagai media belajar, meskipun masih terdapat peserta didik yang memanfaatkan gadget secara kurang terkontrol.

b. Deskripsi Data Variabel Kemandirian Belajar (Y)

Variabel kemandirian belajar diukur melalui indikator: inisiatif belajar, pengelolaan belajar, pemanfaatan sumber belajar, penetapan tujuan, dan evaluasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemandirian belajar peserta didik berada pada kategori cukup hingga baik, yang ditandai dengan adanya kemampuan peserta didik dalam mengatur waktu belajar, mencari sumber belajar secara mandiri, dan menyelesaikan tugas tanpa ketergantungan penuh pada guru. Peserta didik memiliki akses dan kemampuan menggunakan gadget secara positif cenderung menunjukkan kemandirian belajar yang lebih baik.

c. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi.

d. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kemandirian belajar peserta didik.

Tabel 1

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Konstanta	105,176	5,566	–	18,897	0,000
Penggunaan Gadget	0,526	0,077	0,503	6,838	0,000

Sumber: Olahan Data SPSS 2025

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 105,176 + 0,526X$$

Penjelasan :

- Nilai konstanta sebesar 105,176 menunjukkan bahwa apabila penggunaan gadget bernilai nol, maka nilai kemandirian belajar sebesar 105,176.
- Koefisien regresi sebesar 0,526 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget sebesar 1 satuan akan meningkatkan kemandirian belajar sebesar 0,526 satuan.

Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap kemandirian belajar peserta didik.

e. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 2
Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
0,503	0,253	0,248	3,976

Sumber: Olahan Data SPSS 2025

Nilai R Square sebesar 0,253 (25,3%) menunjukkan bahwa kemandirian belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan gadget sebesar 25,3%, sedangkan 74,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, motivasi internal, dan metode pembelajaran guru.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, penggunaan gadget terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap proses belajar, melainkan dapat menjadi sarana pendukung yang efektif apabila dimanfaatkan secara tepat dan terarah.

Pengaruh positif tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengambil inisiatif belajar, seperti mencari materi PAI secara mandiri melalui internet, mengulang kembali materi pelajaran menggunakan video pembelajaran, serta memanfaatkan aplikasi atau sumber digital lain yang relevan dengan pembelajaran PAI. Kondisi ini sejalan dengan konsep kemandirian belajar yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mengatur dan mengelola proses belajarnya sendiri tanpa ketergantungan penuh pada guru.

Selain itu, penggunaan gadget juga berkontribusi dalam meningkatkan pemanfaatan sumber belajar. Peserta didik tidak hanya bergantung pada buku paket atau penjelasan guru di kelas, tetapi mampu mengakses berbagai referensi tambahan seperti artikel keislaman, tafsir Al-Qur'an digital, dan konten edukatif lainnya. Hal ini memperluas wawasan peserta didik serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran PAI.

Namun demikian, hasil koefisien determinasi yang menunjukkan nilai 25,3% mengindikasikan bahwa penggunaan gadget bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi kemandirian belajar peserta didik. Masih terdapat faktor lain yang memiliki pengaruh lebih besar, seperti motivasi belajar intrinsik, dukungan orang tua, lingkungan belajar di rumah, serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dengan demikian, peningkatan kemandirian belajar peserta didik perlu dilakukan secara komprehensif dan tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi semata.

Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan gadget juga perlu diarahkan agar tidak bertentangan dengan nilai-nilai keislaman. Guru memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan mengenai etika penggunaan gadget, seperti menghindari konten negatif, membatasi penggunaan gadget untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, serta menanamkan sikap tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi. Dengan pendampingan yang tepat, gadget dapat menjadi media

pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter religius dan kemandirian belajar peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI memiliki peran penting dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, namun tetap memerlukan pengawasan dan pengelolaan yang baik agar manfaat yang diperoleh dapat maksimal dan berdampak positif secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Pengaruh penggunaan gadget memiliki hubungan positif sebesar sebesar 0,526 atau 52,6 % menunjukkan setiap perubahan variabel penggunaan gadget sebesar 1% maka akan mempengaruhi kemandirian belajar peserta didik SMP Negeri 1 Telaga Biru sebesar 0,526 satuan. Hasil penelitian ini bermakna bahwa setiap kenaikan satu satuan pada factor penggunaan gadget diikuti oleh kenaikan kemandirian belajar sebesar 0,526 atau 52,6 %, selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka *R square* adalah 0,253 atau sebesar 25,3%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 25,3% variabel kemandirian belajar (Y) dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan gadget (X), sedangkan sisanya sebesar 74,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto Abdurahman, Srie Mulyani, Kanda Ruskandi, “ Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar” , *Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 9 Agustus 2021*
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010
- Indri Febrianti, Jihan Tuffahati, Ahmad Rifai, Rizky Hasan Affandi, Syakila Pradita, Rizki Akmalia, Amiruddin Siahaan, “Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan” , *Academy of Education Journal, Vol. 14 No 2 Tahun 2023*
- Iriene Kusuma Wardhani, Ignata Yuliati, “Efektifitas Pendidikan Kesehatan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki Surabaya” , *Jurnal Penelitian Kesehatan*, Jilid 11, Nomor 2, Desember 2021, hlm 15-19
- Luluk Aviva, Devy Habibi Muhammad, Heri Rifhan Halili, “ Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022
- Ria Novianti , Meyke Garzia, “ Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Issue 2 (2020) Pages 1000-1010
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta