

Gambaran Perilaku Siswa yang Kecanduan Gadget

M. Harwansyah Putra Sinaga¹, Silvia Hafida Husna Nst², Nurul Husna³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
mharwansyahputra@uinsu.ac.id

Abstract

This study aims to describe the behavior of students at MTs Negeri 2 Medan. The type of research used in this research is qualitative. Qualitative research is research that is intended to reveal symptoms as a whole and in accordance with the context or what they are through collecting data with a natural background as a direct source with the key research instruments themselves. Data collection tools used are observation, interviews and documentation. The results of the study show that gadget addiction is not only to substances, but also to certain activities that are carried out repeatedly and have a negative impact as well as addiction to gadgets. This will hinder the process of socializing children and will lead to dependence on these gadgets.

Keywords: Student Behavior. Gadgets addiction

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku siswa MTs Negeri 2 Medan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks atau apa adanya melalui pengumpulan data dengan latar alami sebagai sumber langsung dengan instrumen kunci penelitian itu sendiri. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan gadget tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif begitupun dengan kecanduan terhadap gadget. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada gadget tersebut.

Kata Kunci: Perilaku Siswa. Kecanduan gadget

Copyright (c) 2023 M. Harwansyah Putra Sinaga, Silvia Hafida Husna Nst, Nurul Husna

Corresponding author: M. Harwansyah Putra Sinaga

Email Address: mharwansyahputra@uinsu.ac.id (Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara)

Received 3 March 2023, Accepted 8 March 2023, Published 16 March 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman, mulai dari teknologi sederhana sampai dengan teknologi yang modern seperti zaman sekarang. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru hari demi hari. Kebutuhan dengan teknologi merupakan satu hal yang sangat penting.

Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah dipeloreh karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan ekonomi penganan. (Muhlisin, 2006).

Kemajuan zaman yang semakin canggih mengenai gadget semakin memasyarakat terutama di kalangan siswa. Hal ini sering menjadi suatu kebanggaan bagi orang tua, karena mempunyai anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya gadget bagi anaknya dengan berbagai alasan, apalagi kegiatan belajar dengan sistem Daring seperti saat ini. Namun orang tua kurang menyadari bahwa di samping itu gadget juga mempunyai dampak negatif, karakteristiknya

berubah cukup signifikan dari waktu ke waktu. Sebagai akibatnya, hal-hal yang pada suatu saat disebut “masa kini” pada akhirnya dianggap sebagai hal yang lama atau ketinggalan. Pada intinya masyarakat modern dianggap sebagai masyarakat yang telah memisahkan diri dari kebodohan dan tradisi. (John, 2012)

Gadget merupakan salah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lain karena fungsi dan sifatnya yang berbeda dan canggih. Saat ini banyak gadget yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia termasuk Indonesia. Perkembangannya sangat luas karena bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dan informasi yang di hasilkan lebih cepat. (Handdrianto, 2015)

Gadget adalah perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, bahkan gaya hidup manusia. Menurut (Nadhila, 2013) “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunaanya walaupun mungkin sehingga dinilai memudahkan.

Menurut pakar teknologi informasi dari Institute Teknologi Bandung , Dimitri Mahayana: sekitar 5-10 persen pengguna atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu yang efektif manusia pakai untuk beraktivitas 16 jam atau 960 menit perhari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Seorang pencandu gadget akan sangat sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau tidak focus memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada gadget, bahkan sampai berhalusisasi.

Kecanduan gadget merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh semua orang tua, pengguna gadget terbesar sendiri yaitu dari usia anak-anak hingga remaja. Dengan begitu orang tua mengalami berbagai masalah akibat dari kecanduan gadget, selain mempermudah untuk mengakses berbagai informasi adapula dampak negatifnya. Masalah masalah lain dalam kecanduan gadget yaitu kurangnya aktifitas yang dilakukan, malas untuk belajar, kurangnya komunikasi sehingga mengakibatkan menurunnya prestasi akademik akibat dari kecanduan gadget. Banyaknya masalah yang dihadapi orang tua harus segera di tangani secara cepat dan tepat agar generasi penerus bangsa bisa menggunakan gadget dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 21 Maret 2022 yang bertempat di MTs Negeri 2 Medan diperoleh informasi bahwa anak-anak sekolah MTs Negeri 2 Medan sering melakukan perilaku menyimpang seperti merokok di lingkungan sekolah, bolos sekolah, bermain handphone pada saat belajar, bersosial media pada saat jam belajar, chattingan pada saat jam belajar dan lain sebagainya. Informasi ini penulis dapat dari lingkungan dimana banyak anak-anak yang bersekolah di MTs Negeri 2 Medan tersebut.

Hasil observasi kedua yang bertempat di MTs Negeri 2 Medan diperoleh informasi bahwa benar di sekolah tersebut pernah terjadi penyimpangan perilaku sosial seperti merokok di lingkungan sekolah, pada saat jam pelajaran tidak ada guru siswa sibuk dengan gadget nya masing-masing, bersosial media, berselfi, chattingan dan bahkan pada saat guru menerangkan ada pula yang masih menggunakan gadgetnya. Dan tidak jarang pula guru-guru disekolah tersebut merazia handphone yang dibawa oleh para siswa. Informasi ini diperoleh dari siswa/i sekolah tersebut. Guru di sekolah tersebut pun membenarkan informasi tersebut bahwa siswa dibolehkan membawa gadget ke sekolah dengan alasan untuk anak-anak berkomunikasi dengan orangtuanya di rumah, tetapi siswa/i menyalahgunakannya dengan bermain gadget pada saat yang tidak tepat. Salah satu guru menyebutkan bahwa setiap satu bulan sekali di adakan razia handphone untuk memeriksa apakah terdapat konten-konten yang tidak pantas di handphone tersebut. Berdasarkan pada hasil data yang didapat penulis mengambil judul ” Gambaran Perilaku Siswa Yang Kecanduan Gadget (Di Sekolah Mts Negeri 2 Medan)”

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2014) “metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada konsisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci” dengan pendekatan penelitian berupa deskripsi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi berupa katakata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara langsung dan menggambarkan secara naratif dengan berdasarkan data-data dari hasil penelitian secara objektif dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan deskriptif kualitatif suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah pada manusia, pendekatan ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks meneliti kata-kata laporan terinci dari pandangan responden. Berdasarkan uraian dan pendapat diatas peneliti memilih metode penelitian kualitatif untuk meneliti dampak teknologi gadget terhadap perilaku belajar siswa. Lokasi penelitian dilakukan di MTs Negeri 2 Medan. Sedangkan Objek penelitian ini adalah siswa MTs Negeri 2 Medan. Untuk mendapatkan gambaran konkrit tentang kecanduan gadget tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif begitupun dengan kecanduan terhadap gadget. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada gadget tersebut. sebagai instrument kunci” dengan pendekatan penelitian berupa deskripsi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi berupa katakata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara langsung dan menggambarkan secara naratif dengan berdasarkan data-data dari hasil penelitian secara objektif dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan deskriptif kualitatif suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah pada manusia, pendekatan ini peneliti membuat

suatu gambaran kompleks meneliti kata-kata laporan terinci dari pandangan responden. Berdasarkan uraian dan pendapat diatas peneliti memilih metode penelitian kualitatif untuk meneliti dampak teknologi gadget terhadap perilaku belajar siswa. Lokasi penelitian dilakukan di MTs Negeri 2 Medan. Sedangkan Objek penelitian ini adalah siswa MTs Negeri 2 Medan. Untuk mendapatkan gambaran konkrit tentang kecanduan gadget tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif begitupun dengan kecanduan terhadap gadget. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada gadget tersebut.

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti adalah :

1. Pedoman Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mengadakan komunikasi langsung dengan sumber informasi tentang kondisi penelitian di MTs Negeri 2 Medan.

2. Pedoman Wawancara

Wawancara yaitu peneliti mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab atau percakapan dengan informan untuk memperoleh data yang diperlukan, baik dengan menggunakan daftar pertanyaan atau percakapan bebas yang berhubungan dengan permasalahan yang dirumuskan sebelumnya

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yaitu peninggalan tertulis dalam berbagai kegiatan atau kejadian yang dari segi waktu relatif, belum terlalu lama. Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan hal-hal atau yang berupa catatan, transkripsi, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya. Melalui teknik ini dokumentasi ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan yang ada di tempat atau lokasi peneliti.

HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik Di Mts Negeri 2 Medan

| Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|------------|---------------|-----------|--------|
| | Laki - Laki | Perempuan | |
| VII Inti-1 | 16 | 24 | 40 |
| VII Inti-2 | 16 | 24 | 40 |
| VII-1 | 19 | 23 | 42 |
| VII-2 | 18 | 24 | 42 |
| VII-3 | 21 | 21 | 42 |
| VII-4 | 20 | 22 | 42 |
| VII-5 | 22 | 20 | 42 |
| VII-6 | 20 | 22 | 42 |
| VII-7 | 18 | 23 | 41 |

| Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|-------------|---------------|-----------|--------|
| | Laki - Laki | Perempuan | |
| VII-8 | 18 | 23 | 41 |
| Jumlah | 188 | 226 | 414 |
| | | | |
| VIII Plus-1 | 11 | 13 | 24 |
| VIII Plus-2 | 10 | 14 | 24 |
| VII-1 | 14 | 30 | 44 |
| VIII-2 | 20 | 24 | 44 |
| VIII-3 | 18 | 26 | 44 |
| VIII-4 | 19 | 25 | 44 |
| VIII-5 | 22 | 22 | 44 |
| VIII-6 | 14 | 28 | 42 |
| VIII-7 | 16 | 23 | 39 |
| VIII-8 | 24 | 20 | 44 |
| Jumlah | 168 | 225 | 393 |
| | | | |
| IX Plus-1 | 9 | 15 | 24 |
| IX Plus-2 | 8 | 16 | 24 |
| IX-1 | 15 | 25 | 40 |
| IX-2 | 17 | 22 | 39 |
| IX-3 | 19 | 20 | 39 |
| IX-4 | 16 | 25 | 41 |
| IX-5 | 26 | 14 | 40 |
| IX-6 | 28 | 13 | 41 |
| IX-7 | 17 | 23 | 40 |
| IX-8 | 20 | 18 | 38 |
| Jumlah | 175 | 191 | 366 |

Penggunaan gadget bukan hal baru di kalangan siswa di Indonesia. Gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, streaming dan mendengar musik/radio. Namun tidak jarang penggunaan gadget berdampak negatif, seperti menyimpan foto/video pornografi, menghabiskan waktu belajar dengan bermain handphone, bahkan menukar jawaban ujian. Berdasarkan hasil wawancara dalam penggunaan gadget di MTs Negeri 2 Medan terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan tugas sekolah, hampir seluruh siswa memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Tidak jarang mereka menggunakan gadget saat jam pelajaran. Penggunaan gadget untuk menghitung, internet, bahkan untuk sms, game dan membuka jejaring seperti facebook ataupun twitter bahkan ketika proses belajar sedang berlangsung kebanyakan siswa menggunakan gadgetnya untuk bermain game online secara sembunyi-sembunyi.

Berdasarkan hasil wawancara tentang bagaimana penggunaan gadget di kalangan siswa MTs Negeri 2 Medan oleh ibu Naibah, S.Pd.I selaku guru Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Medan menyatakan bahwa: Penggunaan gadget di kalangan siswa MTs Negeri 2 Medan memiliki batas disekolah saat menggunakan gadget tersebut, siswa dapat menggunakan gadget pada saat istirahat

saja akan tetapi ada juga siswa ketika di dalam kelas pada saat pelajaran berlangsung masih ada yang menggunakan gadget secara sembunyi-sembunyi. Penggunaan gadget di kalangan siswa MTs Negeri 2 Medan memiliki aturan batasan dalam penggunaannya di sekolah akan tetapi adapun siswa kurang memahami aturan yang di tetapkan di dalam sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang di kemukakan oleh Ibu Dra. Nita Ariani, M.S selaku guru bahasa Inggris di MTs Negeri 2 Medan yang mengatakan bahwa: untuk di MTs Negeri 2 Medan penggunaan gadget itu sebenarnya di batasi atau dilarang untuk di gunakan di dalam kelas tapi kembali lagi pada gurunya ada beberapa koneksi internet yang dicari di internet biasanya di izinkan tetapi secara umum itu di larang untuk di kelas. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget di sekolah tersebut memiliki aturan dalam penggunaannya tetapi adapun guru yang memberi izin kepada siswanya untuk hal yang tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dikemukakan oleh ibu Hj. Erlina Sari, S.Ag selaku guru BK di MTs Negeri 2 Medan yang menyatakan bahwa: untuk penggunaan gadget di lingkungan sekolah seharusnya tidak di perbolehkan menggunakan gadget. Akan tetapi pada saat jam istirahat mereka menggunakan gadget tersebut dan ketika di dalam kelas, adapula guru dapat memperbolehkan siswa untuk menggunakan gadget. Kecenderungan siswa terhadap gadget sangat besar karena ketika di larang pun biasa siswanya menggunakannya secara sembunyi-sembunyi. Penggunaan gadget di kalangan siswa MTs Negeri 2 Medan yaitu penggunaan yang seharusnya di batasi di lingkungan sekolah, akan tetapi kebanyakan siswa kurang memperhatikan aturan yang di tetapkan di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dikemukakan oleh Dra. Pesta Berampu, MA selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 2 Medan yang menyatakan bahwa: Luar biasa, seiring dengan berkembangnya dunia teknologi modern atau biasa di sebut dengan generasi 4.0 Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa MTs Negeri 2 Medan yaitu seiring berkembangnya teknologi, siswa di sekolah biasanya di sebut dengan generasi emas dengan adanya teknologi modern untuk mencapai pendidikan yang berkualitas.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah. Namun, penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat gadget pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Sesuai hasil wawancara bagaimana dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa MTs Negeri 2 Medan oleh Dra. Pesta Berampu, MA selaku kepala sekolah

MTs Negeri 2 Medan Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif gadget di sekolah hanya mempermudah komunikasi jarak jauh dan hanya menambah ilmu pengetahuan akan tetapi siswa kadang menyalahgunakan gadget tersebut di kelas menyatakan bahwa: Dampak positif gadget ditinjau dari segi belajar itu baik karena dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dampak negatif dari segi sikap itu terjadi pengikisan karakter terhadap proses belajar mengajar. Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan gadget di sekolah dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran sedangkan dampak negatif gadget ialah siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung dan lebih mementingkan bermain gadget.

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Ibu Dra. Nita Ariani, M.S selaku guru Bahasa Inggris menyatakan bahwa: Secara langsung siswa di sekolah ini lebih banyak negatif dibanding positifnya, yang pertama: fokus terhadap belajar itu tidak ada, perhatiannya selalu kembali kepada gadget karena terlalu mudah mendapatkan informasi, dan informasi yang mudah di dapatkan mudah juga hilang. Apalagi sistem sekarang, fikiran siswa selalu mengatakan bahwa google dapat memberikan jawaban. Jadi, menurunkan motivasi untuk mencari tahu pengetahuan, dan dampak positifnya dalam mata pelajaran bahasa inggris untuk aplikasi kamusnya agar mempermudah penemuan kosakata.

Tetapi pada saat kalimat paragraf menjadi negatif karena ketika di internet, tidak melihat konteks bahasanya sedangkan untuk penggunaannya siswa sangat bergantung dengan yang namanya google translate yang tidak sesuai dengan konteks kalimat yang digunakan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak positif ialah siswa mampu mengetahui informasi dan mencari pengetahuan dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa ialah siswa kurang fokus dalam belajarnya dan selalu memperhatikan gadgetnya ketika proses belajar berlangsung, siswa kurang memperhatikan aturan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dikemukakan oleh ibu Hj. Erlina Sari, S.Ag selaku guru BK di MTs Negeri 2 Medan yang menyatakan bahwa: Cukup berpengaruh karena di sisi lain bermanfaat akan tetapi dalam pembelajaran berlangsung dapat mengganggu. menurut saya, mungkin pengontrolannya yang kurang bagus dan lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positif gadget ketika digunakan dalam belajar di sekolah Dari hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa dampak negatif gadget lebih banyak dibandingkan dampak positifnya ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dikemukakan oleh ibu Naibah, S.Pd.I selaku guru Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Medan yang menyatakan bahwa: Dampak positif gadget mempermudah komunikasi, menambah ilmu pengetahuan tetapi biasanya siswa juga menyalahgunakan gadget dengan bermain game online saja dan tidak memperhatikan pembelajaran di kelas. Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif gadget di sekolah hanya mempermudah komunikasi jarak jauh dan hanya menambah ilmu pengetahuan akan tetapi siswa kadang menyalahgunakan gadget tersebut di kelas.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget dikalangan siswa MTs Negeri 2 Medan bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan tugas sekolah hampir seluruh siswa memiliki gadget, Siswa yang memiliki gadget selalu membawa barang tersebut ke sekolah.

Saran yang bisa diusulkan dari penelitian ini adalah Bagi orang tua dan pendidik diharapkan agar selalu memberikan arahan dan bimbingan untuk mengontrol penggunaan gadget kepada anak remajanya agar mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget. sehingga perilaku yang diajarkan sejak kecil menjadi bagian dari pribadinya, yang akhirnya secara bertahap remaja akan mengontrol perilakunya. Bagi siswa, diharapkan berupaya untuk mengurangi kebiasaan bermain gadget pada lingkungan sekolah karena dapat memberikan dampak negatif baik secara fisik, kognitif dan sosial. Para siswa di harapkan dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal positif yang bermanfaat.

REFERENSI

- Agusli, K. d. (2008). Perpaduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di telepon & Komputer. Jakarta.
- Alo, L. (2011). Komunikasi Serba Ada Serba Makna. Jakarta: Prenada Medua Grub.
- Handdrianto, P. (2015). Dampak smartpohe online. http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20smart%20phone.html.
- Isna , N. (2013). Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern. Jakarta: Penamadani.
- Isna, N. (2013). Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern. Jakarta: Penamadani.
- John, S. (2012). Teori sosial. Masalah masalah pokok dalam sosiologi. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Mansyur, d. (n.d.). Metodologi Pendidikan Agama. Jakarta: Forum.19.
- Muhlisin. (2006). Postmodernisme dan kritik ideologi ilmu pengetahuan modern. Jurnal OKARA II, VOL 1 NO 1.
- Nadhila, I. (2013). Mempermudah hidup manusia dengan teknolgi modern. jakarta: Penamadani.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuddin Dinn, d. (2002). Pengantar Pendidikan. Jakarta: Universitas Terbuka: Cet. V.
- Zahro, W. d. (2015). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Berdisiplinan Menghafal Alquran Di Pondok Pesantren AL Mumtaha Cebongan Salatiga. Cirebon.