

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi dengan makhluk sosial lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin canggih, manusia telah menciptakan sistem dan alat yang berguna untuk mempercepat dan mempermudah semua aktivitas manusia saat ini. Sejak komunikasi melalui telegraf pada tahun 1837, melalui telepon pada tahun 1876, dan telepon seluler pada tahun 1973. Perkembangan alat komunikasi saat ini yang semakin canggih semakin memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan dengan cepat mendapatkan berbagai informasi, serta hiburan seperti musik, video, permainan dan lainnya.<sup>1</sup>

Zaman semakin berkembang karena bersumber dari kecerdasan manusia sehingga teknologi semakin maju, hal itu bisa dicapai dengan pendidikan. Seseorang dapat dipandang sebagai orang yang terhormat, martabat dan kemampuan bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku melalui pendidikan. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terancang dengan cara yang terstruktur dimana orang dapat mengembangkan kemampuannya, kecerdasannya dan kreativitasnya agar berguna dalam lingkungan sosialnya.

Agama islam pun mengatakan bahwa jalannya pendidikan sudah berlangsung sejak manusia diturunkan di muka bumi, apapun cara penyampaianya atau pengetahuan teknis berbeda dengan apa yang anda lihat

---

<sup>1</sup> Antonius SM Simamora, “ Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung” (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016), 1.

di era global ini. Perintah untuk membimbing terkandung dalam Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 104:

وَأَتُكِّنْ مِنْكُمْ أُمَّةً يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “*Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyeru kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.*”<sup>2</sup> (QS. Ali Imran [3]:104)

Pada ayat sebelumnya dijelaskan bahwa Allah memerintahkan mereka untuk menyempurnakan keadaan manusia yang saling bermusuhan dan terpecah belah, dan sebab yang paling kuat yang menolong mereka untuk menegakkan agamanya adalah adanya sekelompok dari mereka yang bergerak bersama mereka dengan jumlah yang memadai, yang “*menyeru kepada kebajikan*”, yaitu berupa prinsip agama, cabang-cabang, dan syariat-syariatnya, “*menyeru kepada yang ma’ruf*”, yaitu sesuatu yang dilihat nilai kebajikannya, baik menurut syariat dan akal, “*dan mencegah dari yang munkar*”, yaitu sesuatu yang dilihat keburukan menurut syariat dan orang-orang yang menegakkannya yang mendapatkan segala yang diinginkan dan selamat dari semua hal yang membuat khawatir.<sup>3</sup>

Dalam keadaan ini, pendidik memegang peranan penting dalam pemberian nasihat, membimbing, dan mendidik siswa. Membuat siswa mempunyai pikiran karakter yang bagus. Sesuai dengan judul yang disiapkan oleh para peneliti, perangkat yang ada saat ini mempunyai dampak yang luar

<sup>2</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Bandung: Safa Jabal Raudah Al Jannah, 2010), 63.

<sup>3</sup> Akhmad Syahbana, Abdul Hafiz, dan Jumiati, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik SDN Murung Raya I Banjarmasin,” ePrints UNISKA Repository Universitas Islam Kalimantan (Maret, 2022): 2, <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/10138>

biasa, baik positif maupun yang negatif. Oleh sebab itu, pendidik berperan sebagai orang tua kedua harus memberi bimbingan kepada siswa agar menggunakan perangkat dengan bijak.<sup>4</sup>

Pada era saat ini, berbagai peristiwa telah merubah tatanan kehidupan dalam beberapa aspek. Dampak yang ditimbulkan akan mempengaruhi perilaku remaja yang mudah mengikuti perkembangan terkini yang terjadi di masyarakat. Mereka tidak memilih apa yang masuk dan apa yang akan berdampak baik atau buruk, oleh karena itu mereka mudah terpengaruh oleh hal-hal baru.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Ada banyak teknologi saat ini. Salah satunya *gadget* yang merupakan contoh yang sangat populer. Semuanya menggunakan teknologi terbaru termasuk televisi, ponsel, *laptop*, komputer, *tablet*, dan ponsel pintar. *Gadget* banyak digunakan baik orang dewasa dan anak-anak termasuk remaja. Remaja sekarang menjadi pengguna aktif *gadget* dengan banyak produk-produk elektronik yang menjadikan remaja sebagai target pasarnya. Karena teknologi memang bukan hanya sebatas mempermudah tapi juga menjadi hiburan.

Manusia mau tidak mau harus mengikuti perkembangan yang ada. Jika tidak, mereka juga akan kehilangan informasi dan bahkan mungkin kalah dan akan terisolasi dari keadaan sekitar. Kita tidak mampu menghindari kemajuan teknologi seperti *gadget* ini yang terus berkembang dan semakin canggih setiap hari, karena kemajuan teknologi berlangsung sesuai dengan ilmu pengetahuan.

---

<sup>4</sup>Ibid.

*Gadget* memberikan dampak positif bagi remaja, yaitu dapat menambah informasi, menjadikan media pembelajaran, mempermudah saat belajar, dan meningkatkan kreatifitas anak. Dengan menggunakan *gadget* para remaja dapat mencari bahan belajar dan menyelesaikan pekerjaan sekolah dengan mudah. *Gadget* yang berisikan berbagai aplikasi telah menjadi teman dekat bagi para remaja, bahwa jika mereka dibiarkan nyaman dengan *gadgetnya* maka akan menghabiskan waktu yang lumayan banyak. Selain mempunyai dampak positif *gadget* juga mempunyai dampak negatif. Para remaja yang kesehariannya memainkan *gadget* cenderung menjadi orang yang pemalas dan menjadi lupa waktu. Tidak hanya itu, *gadget* akan membuat remaja sulit untuk menyesuaikan dengan mata pelajaran, dan lebih mementingkan berkomunikasi dengan jejaring sosial dibandingkan dengan belajar.

Selama penggunaan teknologi tetap dalam batas normal dan wajar, maka tidak akan berdampak buruk atau mengganggu, justru akan sangat membantu manusia dalam hubungan satu sama lain bahkan dalam jarak yang jauh. Meskipun demikian, kita melihat saat ini generasi muda sekarang yang menyalahgunakan *gadget* untuk kesenangan dan hiburan sehari-hari tentu saja membahayakan perkembangan generasi muda.

Menghilangkan atau menghindarinya tentu tidak mungkin, yang bisa kita lakukan adalah mengurangi dampak negatifnya dan mendorongnya, jika memiliki dampak positif. Perkembangan teknologi seringkali melampaui pertumbuhan manusia. Percepatan tersebut akan mempengaruhi pengetahuan

sikap dan perilaku masyarakat. Bagi mereka yang belum siap, tentu akan terkejut dengan kehadiran teknologi ini.

Kejadian penyimpangan sosial banyak muncul diberbagai tempat media, baik itu cetak maupun elektronik yang mempengaruhi anak-anak di Indonesia yang memberikan gagasan kepada semua masyarakat bahwa telah terjadi dekadensi moral. Yang ditandai dengan meningkatnya pornografi, pelecehan seksual telah menjadi kebiasaan dan bahkan mencoba untuk mabuk-mabukan dengan berbagai cara yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa moral generasi penerus bangsa sudah berada pada akhir atau bisa dikatakan sudah mencapai permasalahan sosial.<sup>5</sup>

Berdasarkan hal tersebut teknologi *gadget* akan memberikan dampak terutama pada moralitas anak. Moralitas merupakan watak atau tabiat khusus seseorang untuk berbuat sopan dan menghargai pihak lain yang tercermin dalam perilaku dan kehidupannya. Sedangkan watak itu merupakan keseluruhan dorongan, sikap, keputusan, kebiasaan, dan nilai moral seseorang yang baik, yang dicakup dalam satu istilah sebagai kebajikan.<sup>6</sup> Moral adalah dasar, sebuah prinsip yang dapat menjadi pedoman, tolak ukur untuk menentukan apa yang menjadi baik buruknya atau betul salahnya perilaku manusia dalam satu lingkup masyarakat, sehingga penyesuaiannya ialah terhadap kebudayaan yang diterima oleh masyarakat yang mencakup kesatuan sosial atau lingkungan tertentu.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Akhmad Syahbana, Abdul Hafiz, dan Jumiati, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik SDN Murung Raya I Banjarmasin," ePrints UNISKA Repository Universitas Islam Kalimantan (Maret, 2022): 3, <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/10138>

<sup>6</sup> Muhammad Qorib dan Mohammad Zaini, *Integrasi Etika Dan Moral Spirit dan Kebudayaan Dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Bildung, 2020), 16.

<sup>7</sup> Ibid., 18

Seseorang dikatakan memiliki moral baik jika nilai rasa yang dimiliki seseorang yang berlaku di masyarakat dapat diterima serta menyenangkan di lingkungan masyarakatnya, begitupun sebaliknya. Jika seseorang tidak bisa berlaku baik di lingkungan masyarakat maka orang tersebut dinilai memiliki moral buruk. Contoh moral yang baik adalah tindakan menolong orang lain yang membutuhkan. Karena bermanfaat bagi orang lain dan lingkungan masyarakat. Dan contoh moral yang buruk adalah tindakan mencuri karena mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 05 April 2023 di MAN 2 Pamekasan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru BK dan beberapa siswa. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah hampir semua siswa di MAN 2 Pamekasan menggunakan *gadget*. Pada saat ada jam pelajaran yang kosong siswa sibuk dengan memainkan *gadgetnya* masing-masing seperti bermain *game online*, membuka sosial media, melihat video, dan ada yang memutar musik dengan volume yang keras. Hal ini akan mengganggu proses pembelajaran siswa yang lain. Hal serupa juga dilihat pada saat jam istirahat, siswa asik dengan *gadgetnya* sendiri tanpa memperhatikan orang lain, seperti ada guru yang duduk atau berpapasan dengan siswa tidak memberikan sikap yang sopan.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru BK dan beberapa siswa. Pertama peneliti melakukan wawancara dengan guru BK yaitu dengan ibu Siti Wahyuni Sahara, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang memiliki moral kurang baik, contohnya siswa yang dalam jam pelajaran di kelas sibuk bermain *gadget* sendiri tanpa memperhatikan guru yang

menjelaskan didalam kelas. Para siswa di MAN 2 Pamekasan memang diperbolehkan untuk membawa *gadget*. Tetapi dengan catatan saat KBM berlangsung siswa dilarang untuk memainkan *gadget* kecuali diminta oleh guru yang sedang mengajar. Selain tidak memperhatikan guru dikelas banyak siswa yang asik sendiri dengan *gadget* sehingga tidak memperhatikan teman disekitarnya.<sup>8</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada empat siswa yang berinisial PR, BA, NA dan BA. Hasil dari wawancara tersebut adalah mereka mengatakan bahwa mereka tidak bisa lepas dari *gadget*. Dalam sehari mereka bisa mengabdikan waktu 7 sampai 8 jam untuk bermain *gadget*. Mereka merasa senang saat bermain *gedget*, jika tidak bermain *gadget* mereka bingung untuk melakukan apa. *Gadget* membuat mereka malas untuk melalukan segala hal seperti malas belajar dan melakukan pekerjaan rumah. *Gadget* juga membuat mereka lalai dalam beribadah, meraka jadi lupa waktu. Pengaruh *gadget* yang mereka alami juga terjadi pada pola hidup mereka yang dulunya sering bermain dengan teman sekarang lebih individualis dan lebih fokus kepada teman sosial medianya. Tidak hanya itu, pengaruh *gadget* mereka sering menggunakan kata-kata kotor.

Berdasarkan uraian diatas yang terjadi di MAN 2 Pamekasan tentang penggunaan *gadget* pada siswa maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Moralitas Siswa di MAN 2 Pamekasan”

---

<sup>8</sup> Siti Wahyuni Sahara, Guru Bimbingan dan Konseling MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (05 April 2023)

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka dapat dikemukakan fokus penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena penggunaan *gadget* pada siswa di MAN 2 Pamekasan?
2. Apa saja dampak dari penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa di MAN 2 Pamekasan?
3. Apa saja upaya guru BK untuk menurunkan penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa di MAN 2 Pamekasan?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana fenomena penggunaan *gadget* pada siswa di MAN 2 Pamekasan
2. Untuk mengetahui apa saja dampak dari penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa di MAN 2 Pamekasan
3. Untuk mengetahui apa saja upaya guru BK untuk menurunkan penggunaan *gadget* terhadap moralitan siswa di MAN 2 Pamekasan

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber pemikiran dalam menambah wawasan mengenai analisis penggunaan



*gadget* terhadap moralitas siswa, mencegah terjadinya masalah, dan memberika solusi bagi permasalahan siswa.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman yang mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

### b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk mengetahui salah satu cara mengatasi penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa.

### c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam mengatasi penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa.

## E. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang harus didefinisikan secara operasional agar pembaca memiliki pemahaman yang lebih dalam dan sejalan agar dapat menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* adalah perilaku yang datang dari seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan *gadget* sesuai kebutuhan untuk melengkapi dan menunjang aktivitas sehari-hari agar lebih mudah, cepat , dan berkualitas. *Gadget* sendiri adalah alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus dan praktis serta mudah dibawa kemana-mana.

2. Moralitas adalah adat atau kebiasaan dalam perbuatan manusia yang menunjukkan bahwa perbuatan itu benar atau salah, baik atau buruk. Moralitas mencakup pengertian tentang baik, buruknya manusia.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan telaah pustaka yang berasal dari penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan. Tujuannya adalah sebagai bahan masukan bagi peneliti dan untuk membandingkan antara peneliti yang satu dengan yang lain. Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan penelitian ini antara lain:

1. Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh oleh Riska Ardia Nova dengan judul “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue” dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* telah memberikan dampak positif dan negatif terhadap akhlak remaja di Desa Latitik.

Dampak positif yang terlihat antara lain peningkatan pemahaman dan memudahkan untuk mencari informasi dari luar, mempermudah komunikasi, dan dapat meningkatkan nilai-nilai agama remaja agar dapat diterapkan dalam kehidupannya dan dapat memberikan manfaat untuk kehidupan yang lebih baik.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap akhlak remaja di Desa Latitik di antaranya: menghabiskan waktu, menurunnya moral dan akhlak remaja, remaja menjadi malas, rasa

bersosialisasi menurun, keagamaan remaja menurun, menjadi pembangkang dan akhlak kepada orang tua berkurang dan dapat membahayakan kesehatan.<sup>9</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh Riska Ardia Nova lebih spesifik terhadap *smartphone*. Penelitian disini juga menggunakan metode penelian kualitatif.

Disamping itu, perbedaannya terletak pada tujuan masing-masing peneliti dalam meneliti tentang penggunaan *gadget*. Penelitian yang ditulis oleh Riska Ardia Nova bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif dalam menggunakan *smartphone* terhadap akhlak remaja. Sedangkan penelitian disini ingin mengetahui penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa. Disisi lain, perbedaan juga terletak pada tempat dilakukannya penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Ardia Nova berada di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue. Sedangkan penelitian disini dilakukan di MAN 2 pamekasan.

2. Mahasiswa IAIN Ternate oleh Adiyana Adam, Ismawati Hamid, Putri Widyasari, dan Famela Diva dengan judul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate” dari hasil penelitian tersebut bahwa ada banyak sekali siswa yang terpengaruh dari game dan juga tiktok. Seperti apa yang mereka lihat di dalam *game* dan tiktok mereka ikuti baik itu di dalam kelas, lingkungan sekolah

---

<sup>9</sup> Riska Ardia Nova, “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah kabupaten Simeulue” (Skripsi, UIN Ar-Rabiry , Aceh, 2019), 103-104

maupun di lingkungan masyarakat. Contohnya, siswa yang aktif bermain *game* (PUBG) cenderung berperilaku kurang baik yang mana mereka sering berkelahi dengan teman sebangkunya. Begitu juga dengan siswa yang aktif membuka tiktok, mereka cenderung mengikuti gerakan tiktok sambil bernyanyi, sampai-sampai suara musik yang berada di luar sekolah yang terdengar hingga ke dalam sekolah membuat mereka berjoget mengikuti musik tersebut.<sup>10</sup>

Persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti ialah sama-sama meneliti tentang *gadget* terhadap moral siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Adiyana Adam dkk ini juga tidak hanya meneliti terhadap moral saja tetapi pada akhlak juga. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

Disamping itu, perbedaannya terletak pada tujuan masing-masing peneliti dalam meneliti tentang *gadget*. Penelitian yang ditulis oleh Adiyana Adam dkk bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap akhlak dan moral siswa. Sedangkan penelitian disini ingin menganalisis penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa. Disisi lain, perbedaan juga terletak pada tempat dilakukannya penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Adiyana Adam dkk berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 46 Kota Ternate Jl Lumba-lumba Kota Ternate Utara. Sedangkan penelitian disini dilakukan di MAN 2 pamekasan.

3. Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang oleh Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M.

---

<sup>10</sup> Adiyana Adam, Ismawati Hamid, Putri Widyasari, dan Famela Diva, "Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota ternate," *JUANGAN: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (Juni, 2022): 43, <https://doi.org/10.59115/juangan.v8i1.52>

Mansur Ibrahim dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang” hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir seluruh siswa di SMA Negeri 9 Malang mempunyai dan memakai *gadget*, terutama *smartphone*. Masih banyak siswa yang menggunakan *gadgetnya* saat belajar mengajar berlangsung, baik digunakan dalam *game* dan bermain jejaring sosial. Rata-rata waktu siswa memakai *gadget* dari 3 sampai hingga lebih dari 7 jam. Siswa sering memakai *gadgetnya* untuk membuka jejaring sosial. Seperti *Line*, *WhatsApp*, *Instagram*, *BBM*, dst.

Perilaku siswa yang memakai *gadget (smartphone)* biasanya lebih diam seperti individualis, tertutup, kurang menghiraukan sekitarnya dan rasa sosial berkurang. Sikap siswa yang aktif memakai *gadget (smartphone)* mengalami penurunan dan mengalami penurunan terhadap nilai-nilai karakternya. Anak-anak mempunyai kebiasaan kurang disiplin, kegiatan keagamaan siswa terganggu dan lebih malas, pola pemikirannya sering salah, mencari mudahnya saja dan kurang memiliki rasa empati atau tingkat peduli sosialnya rendah.<sup>11</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama meneliti tentang *gadget*. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Disamping itu, perbedaannya terletak pada tujuan masing-masing peneliti dalam meneliti

---

<sup>11</sup> Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang,” *Jurnal Civic Hukum* 3, no. 1 (Mei, 2018): 41, <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum/article/view/7726/6309>

tentang *gadget*. Penelitian yang ditulis oleh Fahdian Rahmandani dkk bertujuan untuk menganalisis dampak pengaruh *gadget (smartphone)* terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik. Sedangkan penelitian disini ingin menganalisis penggunaan *gadget* terhadap moralitas siswa. Disisi lain, perbedaan juga terletak pada tempat dilakukannya penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Fahdian Rahmandani dkk berlokasi di SMA Negeri 9 Malang. Sedangkan penelitian disini dilakukan di MAN 2 pamekasan.