

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MORAL PESERTA DIDIK SDN MURUNG RAYA I BANJARMASIN

Akhmad Syahbana, H. Abdul Hafiz, M.Pd.I, Jumiati, M.Pd.I

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, 17520001

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan penggunaan gadget dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap perilaku moral peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis dengan subjek Guru wali kelas dan Orang Tua Siswa. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk memperoleh keabsahan data. Berdasarkan hasil yang diperoleh pengaruh buruk penggunaan gadget terhadap moral anak oleh siswa Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin yaitu siswa menjadi malas belajar, malas melakukan aktivitas karena terfokus bermain game di gadget, terlalu larut malam tidur jika sudah bermain gadget, tidak ada inisiatif untuk membantu orang tua dan harus dipanggil dulu baru mau membantu itupun juga malas-malasan dan banyak alasan karena terlalu asik main game. Dan menurunnya moral siswa Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin adalah siswa kecanduan bermain game, kurangnya orang tua dalam mendampingi anak saat bermain gadget. penggunaan gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (*introvert*), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs di internet yang dapat merusak moral anak. faktor penyebab perubahan moral anak dipengaruhi oleh kebiasaan siswa sekolah dalam menggunakan gadget untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar online. Oleh sebab itulah pentingnya pengawasan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget yang berlebihan.

Kata Kunci : Gadget, Perilaku siswa, Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the use of gadgets and to find out the factors that influence the moral behavior of students at the Murung Raya I Elementary School Banjarmasin. This study uses a qualitative approach with the subject of homeroom teachers and parents of students. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is data reduction, display, and conclusion drawing. Researchers use source triangulation to obtain data validity. Based on the results obtained, changes in children's moral behavior towards the use of gadgets by students of the Murung Raya I State Elementary School Banjarmasin, namely students become lazy to study, lazy to do activities because they focus on playing games on gadgets, sleeping too late at night when playing gadgets, there is no initiative to help parents and must be called first before they want to help and even then they are lazy and have many reasons because they are too busy playing games. And the influence students' moral behavior from using gadgets at the Murung Raya I Elementary School Banjarmasin are addiction to playing games, lack of parents in accompanying children when playing gadgets. the use of gadgets on the formation of children's personality or character, among others, children will become more lazy, lack of self-confidence in children, reduced children's communication skills, children will be more introverted, children's dependence on playing gadgets, and the most dangerous negative impact is children can freely access sites on the internet that can damage children's morals. Factors causing changes in children's morale are influenced by the habits of school students in using gadgets to play online games compared to online learning. That is why the importance of parental supervision in limiting excessive use of gadgets.

Keywords: gadgets, student behavior, elementary school of Murung Raya I Banjarmasin.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin canggih dimana semua manusia dimanjakan akan teknologi yang selalu melahirkan sesuatu yang baru. Teknologi adalah sebuah karya dari hasil pemikiran manusia untuk mempermudah atau mempercepat pekerjaan manusia agar lebih efektif dan efisien. Dengan teknologi informasi dari berbagai wilayah dapat diketahui. Teknologi juga merupakan alat bantu komunikasi yang berkembang dengan sangat pesat. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya anak-anak.

Pada dasarnya, teknologi diciptakan untuk memudahkan orang berbisnis dan memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Perkembangan zaman yang semakin modern telah menghasilkan jenis teknologi yang semakin canggih, yang tidak membebaskan sebagian besar bidang kehidupan manusia dari penggunaannya, terutama teknologi komunikasi yang kini dapat mengubah kehidupan masyarakat.

Produk teknologi yang ditawarkan dunia saat ini adalah *gadget*, dimana produk teknologi dengan bentuk yang kecil ini berisi fitur-fitur lengkap yang memudahkan semua pekerjaan manusia. Teknologi memiliki dampak baik dan buruk terhadap perilaku Anak. Karena itu kita harus menjaga kualitas intelektual dan perilaku yang mencerminkan ideologi bangsa dan agama. Selain itu dengan lingkungan baru yang disebut sebagai era 4.0 ini kita juga perlu membentengi diri dan anak dari pengaruh zaman dengan cara mampu bersosial dengan baik.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Zaman semakin berkembang karena kemajuan teknologi yang bersumber dari kepintaran manusia, yang mana hal itu hanya akan didapat melalui pendidikan. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat dan memiliki martabat, serta dapat bertindak sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana secara sistematis dimana manusia dapat mengembangkan potensi diri, kecerdasan, pengendalian diri dan kreatifitas untuk membuat dirinya bermanfaat di lingkungan sosial.

Melalui sebuah pendidikan, perilaku dapat terbentuk. Dalam pasal 31 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003. Terdapat tiga jalur pendidikan yang dapat diterapkan, yaitu pendidikan formal, informal, dan non-formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang bertingkat dan sistematis dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Perguruan Tinggi. Sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan yang bersumber dari pengalaman yang berlangsung sepanjang usia sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pendidikan nonformal sendiri merupakan pendidikan diluar pendidikan formal yang teroganisasi, sistematis, dan berjenjang. Jadi pendidikan dapat membentuk perilaku moral anak menjadi baik.

Pendidikan adalah usaha yang menggunakan tubuh pengetahuan untuk mendidik, membimbing, mengolah, mempengaruhi dan membimbing. Tempat pendidikan adalah lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Islam juga menyampaikan bahwa proses pendidikan telah berlangsung sejak manusia ditempatkan di muka bumi, meskipun cara penyampaian atau teknis ilmunya berbeda dengan yang terlihat di zaman global ini. Perintah membimbing terdapat dalam Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 104:

الْمُفْلِحُونَ ۚ هُمْ وَأَوْلِيَاكَ ۚ ۖ الْمُنْكَرِ ۚ عَنِ ۚ وَيَنْهَوْنَ ۚ بِالْمَعْرُوفِ ۚ وَيَأْمُرُونَ ۚ الْحَيْرِ ۚ إِلَى ۚ يَدْعُونَ ۚ أُمَّةً ۚ مِنْكُمْ ۚ وَلَتَكُنَّ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang *ma'ruf* dan mencegah dari yang *munkar*; merekalah orang-orang yang beruntung.” (QS. Ali Imran[3]: 104)

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa Allah memerintahkan mereka untuk menyempurnakan kondisi manusia yang saling bermusuhan dan bercerai berai, dan sebab terkuat yang membantu mereka menegakkan agama mereka adalah keberadaan sekelompok dari mereka yang bergerak dengan jumlah yang cukup, yang “*menyeru kepada kebajikan*”, yaitu berupa pokok-pokok agama, cabang-cabang, dan syariat-syariatnya, “*menyuruh kepada yang ma'ruf*”, yaitu sesuatu yang diketahui nilai baiknya, baik secara syariat maupun akal, “*dan mencegah dari yang munkar*”, yaitu sesuatu yang diketahui nilai buruknya secara syariat maupun orang-orang yang mendapatkan segala yang diinginkan dan selamat dari segala yang dikhawatirkan.

Dalam situasi ini, pendidik berperan penting dalam memberikan nasihat, bimbingan, dan mendidik siswa. Menjadikan siswa memiliki budi pekerti yang baik. Menurut tajuk utama yang dikemukakan oleh para peneliti, *gadget* masa kini memiliki dampak yang sangat luar biasa, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu, pendidik sebagai orang tua kedua harus membimbing siswa untuk menggunakan perangkat dengan bijak.

Pesatnya perkembangan zaman saat ini telah mengubah tatanan kehidupan dalam berbagai aspek. Dampak yang ditimbulkan memengaruhi perilaku anak yang mana pada saat ini anak-anak mudah sekali mengikuti perkembangan jaman yang sedang trending di kalangan masyarakat. Mereka tidak memfilter apa yang masuk dan yang memberikan efek yang baik maupun yang buruk, sehingga mudah terpengaruh dengan hal yang baru. Sebagai anak-anak, kontak sosial dengan orang lain meningkat dan menyebar, dan anak-anak menemukan bahwa apa yang benar dalam keluarga tidak selalu benar di lingkungan sekolah. Hal ini dapat menimbulkan perilaku buruk pada anak, bahkan bertentangan dengan norma yang ada seperti norma agama, norma moral dan norma sosial. Dengan demikian, anak memiliki nilai-nilai agama, mengingat berdampak signifikan terhadap kehidupan perilaku sosial terutama moralitas anak, maka nilai-nilai luhur agama yang dapat direndahkan anak perlu ditegaskan.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi sekarang ini telah berkembang sangat pesat. Teknologi pada awalnya diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Ada banyak sekali teknologi di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget, yang digunakan oleh semua orang dengan teknologi terbaru termasuk televisi, ponsel, laptop, komputer, tablet, dan ponsel pintar. Gadget ini ada di mana-mana, dewasa dan anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka, karena memang teknologi bukan lagi hanya sebatas mempermudah urusan tetapi juga menjadi mainan anak-anak melalui fitur *gadget* yang dapat memainkan berbagai permainan.

Gadget memiliki dampak positif bagi anak, yaitu dapat menambah informasi atau sudut pandang anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, mempermudah belajar bahasa Inggris, dan meningkatkan logika melalui permainan edukatif interaktif. Anak-anak dapat belajar berbagai topik, mencari majalah, bahan belajar, pengetahuan, tahu tidak ada pekerjaan rumah, menyerahkan pekerjaan rumah, dan jadwal kelas, bersama gadget. Gadget item ajaib yang berisi berbagai aplikasi dan program ini telah menjadi teman dekat anak-anak, bahkan jika mereka dibiarkan duduk nyaman dengan gadget selama beberapa jam. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, gadget memiliki pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembang anak. Gadget dapat dengan mudah menarik perhatian dan minat anak. Jika anak-anak telah menggunakan kawat gigi dalam kehidupan sehari-hari mereka, mereka telah menjadi hal yang biasa. Selain memiliki efek positif yang luar biasa, perangkat ini juga memiliki efek negatif.

Akibatnya telah banyak fenomena penyimpangan sosial yang muncul di berbagai media, baik itu cetak maupun elektronik yang menimpa anak-anak di Indonesia memberikan gambaran kepada semua khalayak bahwa telah terjadi dekadensi moral. Ditandai dengan maraknya video porno, aksi *bullying* yang sudah menjadi kebiasaan hingga mencoba-coba untuk mabuk-mabukan dengan berbagai cara. Hal yang demikian itu menandakan bahwa moral generasi penerus bangsa ini berada di ujung tanduk atau dapat dikatakan sudah mencapai krisis sosial. Moralitas adalah sistem untuk menjaga perdamaian, bahkan moralitas adalah pembeda antara manusia dengan makhluk yang lainnya.

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa adalah nyata. Penggunaannya yang terlalu luas dapat menyebabkan perubahan pada diri siswa, terutama dalam hal perilaku. Penyalahgunaan gadget juga dapat mempengaruhi sikap siswa yang cenderung malas. Misalnya siswa yang terbiasa menggunakan gadget hanya untuk game atau online hanya akan memiliki jiwa malas dan akan sulit berkembang. Siswa seperti itu akan cenderung memilih game atau online daripada mendengarkan kelas, dan pada akhirnya nilai mereka tidak akan mendapatkan hasil terbaik.

Gadget akan sangat berpengaruh karena menjadi cara yang sangat sederhana untuk membuat Anda kecanduan *game online*, atau tidak terlalu berguna. Sikap malas juga muncul pada siswa yang terlalu sering menggunakan gadget lain seperti iPod, MP4, MP3 dan kesenangan lainnya. Gadget ini dapat membuat beberapa siswa merasa bosan dan membantu meringankan dan menghibur mereka, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka malas melakukan tugasnya karena menganggap bahwa fungsi yang disediakan lebih banyak disediakan oleh gadget tersebut.

Indikasi yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku moral ditandai dengan adanya peserta didik yang sering acuh pada panggilan orang lain terutama orang tua ketika lagi asyik memainkan *gadget*, peserta didik juga menjadi sering berkata kasar dengan temannya, dan dimana ada kamera disitu mereka eksis untuk dipamerkan di media sosial. Kebiasaan tersebut tergolong ke dalam hal yang wajar, karena memang dunia anak-anak masih dipenuhi dengan pertemanan dan permainan. Meski tergolong ke dalam perilaku yang wajar, apabila hal seperti ini tidak diperhatikan maka kualitas moral peserta didik akan menurun dan berimbas pada kebiasaan buruk yang bahkan juga dapat menurunkan kualitas sekolah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut upaya-upaya untuk mengantisipasi kebiasaan buruk tersebut pun dilakukan oleh guru sekolah. Upaya tersebut bertujuan agar tujuan pendidikan yang dicanangkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Berproses dari tujuan itu, sangat

diperlukan adanya kreatifitas dari seorang guru baik dari startegi maupun media pembelajaran untuk menanggulangi indikasi perilaku atau kebiasaan buruk yang sering dilakukan peserta didik.

Dari uraian di atas, cukuplah dijadikan alasan mengapa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* Dengan Moral Peserta Didik Di Sdn Murung Raya I Banjarmasin.”

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin, sekolah tersebut beralamat di Jalan Kelayan A, Kel. Murung Raya, Gg. Layla. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020-2021. Yaitu pada bulan Juni-Juli 2021.

Latar Penelitian (*setting*)

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti memilih Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin sebagai lokasi penelitian yang beralamat di Jalan Kelayan A, Kel. Murung Raya, Gg. Layla. Peneliti memilih Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin sebagai tempat dilaksanakan penelitian karena merupakan sekolah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas belajar anak dan melarang untuk banyak bermain dengan *gadget*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji tentang Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I adalah penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang memuat kata-kata tertulis ataupun lisan dari beberapa orang baik perilaku, peristiwa, atau tempat-tempat tertentu dengan rinci dan mendalam pada kondisi yang alamiah. Adapun bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu cara penyimpulan hasil penelitian melalui usaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai apa adanya dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek secara tepat. Oleh karenanya penulis akan menyimpulkan semua data dengan jelas berdasarkan hasil jawaban responden dari wawancara dan observasi.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid dan relevan pada penelitian ini, maka penulis melakukan metode pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Pada teknik ini peneliti langsung mengadakan pengamatan ke lokasi penelitian guna mendapatkan data berupa observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan keadaan lokasi objek penelitian, yaitu pelaksanaan kegiatan siswa-siswa di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin.

2. Wawancara

Wawancara adalah “dalam proses pengumpulan data dan informasi, pewawancara menggunakan cara yang terstruktur dan sistematis, melalui pertanyaan lisan, dan berdialog dengan yang diwawancarai. Peneliti memperoleh informasi langsung dari sumbernya melalui wawancara. Informasi diperoleh dari komunikasi dengan sumber data. melalui dialog lisan atau langsung Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang sejarah berdirinya sekolah, visi misi, status sekolah, status guru, dan hubungannya dengan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mewawancarai dua orang guru kelas dan kepala sekolah untuk memahami dampak perangkat tersebut terhadap pembelajaran siswa di kelas 2 dan 5.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh tentang data-data sekunder, seperti data-data tentang jumlah guru, siswa dan sejarah berdirinya Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin.

Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif ini memakai 3 macam uji keabsahan, antara lain :

1. Kepercayaan (*kreadibility*)

Kredibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan bahwa data yang dikumpulkan memang benar adanya. Ada beberapa teknik untuk mencapai kredibilitas, yaitu teknik: observasi diperpanjang, peningkatan daya tahan penelitian, triangulasi, diskusi dengan rekan, dan verifikasi anggota.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan beberapa sumber data yang berbeda sebagai bahan pembanding. Kemudian periksa untuk menjelaskan hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, teknologi triangulasi digunakan untuk memverifikasi keabsahan data yang ditemukan oleh peneliti dari hasil wawancara antara peneliti dengan ahli kunci lainnya, kemudian peneliti mengkonfirmasi penelitian di lapangan dengan mempelajari dokumen dan observasi yang berkaitan dengan penyelidikan. Peneliti agar menjamin kemurnian dan keabsahan data.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk diuji kredibilitas data dilakukan dengan cara di cek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Contohnya untuk mengetahui digungkannya *gadget* untuk mengetahui perilaku moral siswa.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk diuji kredibilitas data dilakukan dengan cara di cek data pada sumber yang sama dengan teknik yang beda.

c. Triangulasi Waktu

Untuk menguji kredibilitas data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi atau teknik lain pada waktu atau situasi yang berbeda. Meskipun secara teoritis ada tiga bentuk teknik triangulasi, namun peneliti hanya membatasi penggunaan teknik triangulasi dan triangulasi sumber dalam penelitian ini.

3. Memperpanjang pengamatan

Observasi yang diperluas berarti peneliti kembali ke lokasi, melakukan observasi, dan mengunjungi kembali sumber data yang ditemukan dan sumber data baru. Dengan memperluas pengamatan ini berarti hubungan peneliti dan nara sumber akan semakin harmonis (hubungan), lebih akrab (tidak ada jarak lagi), lebih terbuka, saling percaya, dan tidak ada lagi informasi yang tersembunyi.

4. Pemeriksaan sejawat

Pemeriksaan sejawat melalui diskusi yaitu melakukan teknik dengan cara di ekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi analitik dengan rekan-rekan sejawat.

5. Kebergantungan (*dependability*)

Kriteria ini digunakan untuk menjaga kehati-hatian akan terjadi kemungkinan kesalahan dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan data sehingga data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kesalahan sering dilakukan oleh manusia itu sendiri karena keterbatasan pengalaman, waktu, pengetahuan

6. Kepastian (*konfirmability*)

Kriteria ini menggunakan untuk menilai hasil penelitian yang dilakukan dengan cara mengecek data dan informasi serta interpretasi hasil penelitian yang didukung oleh materi yang ada pada pelacakan audit.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Deskripsi data ini dilakukan dengan cara menyusun dan mengelompokkan data, sehingga memberikan gambaran nyata terhadap narasumber. Analisis dilakukan atas dasar data yang ditemukan di lapangan dan bukan sebagai upaya untuk menguji teori yang telah ditemukan sebelumnya, mengingat bahwa penelitian kualitatif menolak pra konsep sebelum terjun ke lapangan. Miles and Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah penuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Peneliti melakukan reduksi data dengan memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal penting yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* terhadap moral siswa.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Peneliti melakukan penyajian data dalam bentuk uraian singkat sehingga mudah dipahami apa yang terjadi dan dapat merencanakan kerja selanjutnya atas dasar apa yang telah dipahami mengenai penggunaan *gadget* terhadap moral siswa.

3. Verifikasi (*Conclusion drawing*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat di jawab dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh buruk penggunaan gadget terhadap moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin

Pada saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya ‘virus corona yang sangat menakutkan, virus ini tidak terlihat oleh mata manusia karena ukurannya sangat kecil apabila terinfeksi virus corona akan mengalami sesak nafas hingga paling parah kematian. Banyak orang yang terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial dan juga pendidikan.’Dampak virus corona’ dalam bidang sosial yaitu manusia dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/ dibatasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak yaitu banyak Sekolah Dasar meliburkan semua muridnya untuk mencegah Covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka ‘tetapi sekarang ini memakai pembelajaran online menggunakan gadget.

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. gadget memiliki fitur terbaru yaitu; games, internet, video. Macam macam aplikasi pada gadget adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang mendukung bagi pembelajaran yaitu : youtube, quiz, Microsoft 306. Zoom, Ruang guru.com.
- b. Sosial media Whatsapp, facebook, line
- c. Game Catur, mobil-mobilan, TTS, dan lain-lain

Di SDN Murung Raya 1 Banjarmasin pemakaian gadget berlangsung sejak ditetapkannya peraturan pemerintah yang menyatakan pembelajaran dilangsungkan secara online yang dimulai pada Juni 2020. Sejak saat itu seluruh kegiatan sekolah dialihkan ke online, sehingga mau tidak mau seluruh siswa harus mempunyai gadget sebagai media belajarnya baik itu kepunyaan sendiri ataupun orang tua.

Tekhnologi khususnya gadget memiliki dampak yang sangat besar dalam tumbuh kembang anak terlebih dalam pembentukan kepribadian anak. Pengaruh penggunaan gadget tersebut bisa menjadi positif ataupun negative tergantung bagaimana orang tua menyikapi sarana tekhnologi tersebut. Akan berdampak buruk atau negatif jika orang tua memberikan fasilitas tekhnologi (gadget) kepada anaknya tanpa pengawasan dari orang tuanya. Namun jika orang tua mengajarkan anaknya tentang bagaimana penggunaan tekhnologi (gadget) yang baik dan tidak membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orang tuanya maka akan berdampak sangat positif.

Penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena gadget, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur.

Moral selalu mengacu pada baik buruk manusia sehingga moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral dipakai sebagai tolok ukur segi kebaikan manusia. Menurut Magnis Suseno yang dikutip Hendrowibowo, moral adalah “sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan tanggung jawabnya sebagai manusia. Jadi, moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan nurani”.

Istilah moral sering digunakan untuk mendefinisikan batas-batas yang menyatakan perilaku, perilaku baik, dan buruk, layak atau tidak pantas, baik atau tidak. Dari sudut pandang moral juga dipahami sebagai berikut: Prinsip hidup yang membedakan yang baik dari yang jahat dan yang baik dari yang jahat. Kemampuan untuk memahami perbedaan antara aspek positif dan negatif. Panduan atau deskripsi perilaku yang baik Efek negatif dari penggunaan perangkat ini adalah: Berkurangnya kemampuan untuk fokus belajar (saat belajar, anak kehilangan fokus dan hanya belajar sesuatu, menggunakan). Perkembangan kognitif pada anak terhambat (kognitif atau proses berpikir psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, menilai, menilai dan berpikir tentang lingkungan mereka).

Beberapa pengaruh positif dari gadget apabila orang tua bisa bijak dalam memberikannya kepada anak antara lain:

1. Kecanggihan fitur bahasa pada gadget dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
2. Mendukung keingintahuan anak, dengan bimbingan orang tua anak dapat mengakses situs-situs yang ingin dipelajari anak di internet.
3. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan tekhnologi, sehingga anak tidak gagap tekhnologi di usianya.

4. Mendukung aspek akademis anak, dengan bantuan internet anak dapat mengakses informasi-informasi yang di butuhkan perihal pengetahuan yang diajarkan di sekolah.
5. Mengurangi tingkat stres dan menghilangkan rasa jenuh setelah belajar dengan sesekali bermain game.

Sedangkan pengaruh buruk gadget terhadap tumbuh kembang anak diantaranya:

1. Bahaya radiasi yang ditimbulkan gadget dapat mengancam perkembangan otak anak dan system imun anak.
2. Menimbulkan ketergantungan anak untuk terus bermain gadget.
3. Gangguan pada mata akibat terlalu sering mata menatap layar gadget.
4. Anak akan menjadi lebih malas untuk bergerak dikarenakan asyik bermain dengan gadgetnya
5. Pola tidur yang berantakan
6. Berkurangnya kemampuan bersosialisasi dengan orang lain
7. Menurunkan daya ingat dan konsentrasi anak karena tingginya kecepatan pada konten media yang menimbulkan deficit perhatian.

Benar sekali apa yang dikatakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Denak Sintia Rahmawati tahun 2018 diatas. Artinya gadget memberikan dampak negatve dan juga dampak positif. Yang ditakutkan oleh orang tua kepada anaknya adalah perubahan moral yang buruk bagi perkembangan anaknya dimasa depan. Untuk itu pentingnya pengawasan dari orang tua.

Saat ini banyak terjadi dekadensi moral yang berdampak pada generasi penerus bangsa Indonesia. Pada akhirnya moral anak berada pada arah yang negatif karena perkembangan moral anak tidak diarahkan dan diawasi dengan baik. Anak cenderung mencari pelampiasan untuk mengekspresikan diri mereka. Lingkungan sekitar seperti orang tua, guru, atau teman harusnya saling mendukung dan memberikan contoh-contoh baik pada anak sedari kecil agar dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional.

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sangat mudah menggunakan gadget dan semakin tergantung pada gadget, hal ini menjadi pengaruh negatif pada anak-anak. Menurut Eko Prasetyo (2013), contohnya adalah bermain game sehingga anak-anak malas untuk belajar, mungkin jika sehari saja tidak menggunakan gadget pasti rasanya ada yang kurang atau mengganjal. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

Kepribadian atau akhlak seorang anak mencerminkan bagaimana orangtua tersebut mendidik anaknya. Contoh sederhana kepribadian anak yang sering bermain gadget dengan anak-anak yang suka bermain diluar rumah bersama dengan teman-temannya pun sudah berbeda. Anak yang suka bermain gadget akan lebih pemalu dan jarang bicara karena merasa kurang percaya diri, sedangkan anak yang suka bermain diluar rumah dengan teman-temannya akan lebih cenderung aktif, mudah bergaul dan percaya diri. Menurut ibu peni, beliau juga beranggapan jika anak yang sering bermain gadget akan lebih pendiam dan tertutup dripada anak-anak lainnya .

Bagi asosiasi dokter anak Amerika serta Canada anak umur 0- 2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak umur 3- 5 tahun dibatasi 1 jam/hari, serta 2 jam/hari untuk anak berumur 6- 18 tahun. Tetapi kenyataannya di Indonesia banyak kanak- kanak yang memakai gadget 4- 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Konsumsi gadget yang sangat lama bisa berakibat untuk kesehatan anak disebabkan memakai gadget sangat lama ataupun kelewatan anak hendak menjadi kasar apabila sangat kerap memakai gadget anak hendak jadi malas bergerak serta lebih memilah duduk ataupun terbaring sembari menikmati kemilan serta menimbulkan anak obesitas ataupun berat tubuh yang meningkat secara kelewatan, serta anak cendrung jadi tidak peka terhadap area di sekelilingnya, Anak yang sangat asyik dengan gadgetnya berdampak kurang ingat buat berhubungan maupun berbicara dengan orang dekat ataupun keluarga serta itu hendak bedampak sangat kurang baik.

Bagi (Rozalia, 2017) pengaruh positif yang ditimbulkan dari gadget merupakan:

- a. Selaku hiburan Gadget selaku fasilitas hiburan merupakan memakai buat bermain permainan.
- b. Selaku media komunikasi Dengan gadget siswa bisa berkomunikasi dengan gampang.
- c. Pemakaian internet Didalam pendidikan siswa mencari materi lewat internet.

Pengaruh kurang baik dari Pemakaian Gadget Bagi (Novitasari, 2016) selaku berikut:

- a. Malas melaksanakan aktivitas Dengan bermacam tipe aplikasi didalam gadget membuat anak lebih asik memainkan gadget daripada aktivitas olahraga sehingga anak lebih gampang terkena penyakit.

- b. Kurang ingat bermain bersama sahabat Konsumsi gadget secara terus menerus dapat melupakan kerutinan bermain bersama sahabat didunia nyata

Menurut (Hidayati, 2016) kalau pengaruh kurang baik:

- a. Jadi kecanduan gadget Dikala bermain dengan waktu lama dapat berdampak kecanduan gadget anak jadi tidak hirau dikala diajak bicara.
- b. Lebih mementingkan gadget daripada perintah orang tua Pada dikala orang tua memerintah anak buat membeli suatu hendak namun anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain gadget.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang mempengaruhi pada anak salah satunya merupakan pemakaian gadget. Gadget sangat gampang sekali menarik atensi serta atensi anak serta telah jadi perihal yang biasa jika kanak- kanak saja telah mengenakan gadget dalam kehidupan tiap hari. Gadget memiliki akibat positif serta negatif, Buat itu kedudukan orang tua sangat berarti dalam pertumbuhan teknologi yang sangat maju di era saat ini ini. Seiring berkembangnya era, saat ini belajar tidak cuma terfokus dengan novel. Tetapi lewat gadget kita bisa mengakses bermacam ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pembelajaran, politik, ilmu pengetahuan universal, agama, tanpa harus repot berangkat ke bibliotek yang bisa jadi jauh buat dijangkau. Anak mampu menerima data serta meresap ilmu pengetahuan dari bermacam media, salah satunya lewat teknologi gadget. Gadget merupakan suatu sebutan yang berasal dari Bahasa Inggris yang merujuk pada fitur elektronik kecil yang mempunyai fungsi spesial buat mengunduh informasi- informasi terkini dengan bermacam teknologi ataupun fitur terkini, sehingga membuat hidup manusia jadi lebih praktis (Indrawan, 2014). Gadget yang mempunyai akses yang tidak terbatas bisa memberikan sumbangan positif terhadap pengetahuan serta pengetahuan anak, baik yang bersifat akademik ataupun non akademik.

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara bahwa penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh buruk pada anak yaitu terjadinya perubahan moral pada anak seperti malas belajar, lambat merespon jika disuruh orang tua, lebih mengutamakan bermain gamenya ketimbang membantu orang tua, emosional jika diperintah oleh orang tua untuk membantu. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Muhari pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang yang juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi handphone berpengaruh terhadap moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang, Magelang. Perolehan nilai koefisien regresi negatif, berarti bahwa penggunaan teknologi handphone berpengaruh negatif terhadap moral siswa.

Selama masa periode terjadinya pandemi covid-19 menuntut orang tua untuk memfasilitasi gadget kepada siswa sekolah untuk mengikuti belajar online. Namun dalam kenyataannya anak lebih lama menggunakan gadget untuk bermain game dibandingkan untuk belajar. Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan baik itu tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau anak.

Solusi yang dilakukan oleh orang tua murid siswa di SDN Murung Raya I Banjarmasin sudah tepat yaitu memberikan kesibukan kepada anak dengan mengikutkan les tambahan, mengikutsertakan anak ke TPA dan ikut pelajaran Tahfiz. Sehingga dengan hal tersebut anak tidak akan mencari-cari celah untuk menggunakan gadget dengan hal-hal yang tidak baik.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui pada kelas tinggi lebih ketergantungan dan memberikan pengaruh buruk dari penggunaan gadget dibandingkan dengan anak kelas rendah. Hal ini disebabkan anak dikelas rendah belum begitu mengenal dengan dunia teknologi. Jadi masih bisa dinasehati dan dibatasi penggunaan HP. Dari hasil wawancara kepada beberapa narasumber terlihat bahwa dampak dari teknologi khususnya gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak. Hal tersebut memang terjadi dimasa sekarang terutama dimasa pandemic yang mengharuskan anak belajar melalui media telepon pintar.

Langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua untuk mencegah ketergantungan anak dengan gadget adalah :

1. Memberikan batasan waktu anak bermain gadget Orang tua harus tegas dalam memberikan waktu anak bermain gadget, karena jika dibiarkan anak akan semakin kecanduan dan sulit unruk lepas dari gadget

terlebih lagi jika gadgetnya dilengkapi dengan fitur-fitur canggih dan game yang banyak. Jika anak terlanjur sulit untuk lepas dari gadget maka orang tua bisa mengalihkan perhatian anak dengan mengganti gadget dengan mainan tradisional.

2. Meluangkan waktu untuk anak Meskipun orang tua sibuk bekerja guna mencukupi kebutuhan anak, alangkah baiknya jika orang tua dapat meluangkan waktunya sebentar untuk bermain dan berkomunikasi dengan anak, karena salah satu alasan anak bermain gadget adalah anak merasa kesepian dan merasa kurang diperhatikan orang tuanya sehingga anak mencari kesenangan sendiri dengan bermain gadget.
3. Memberikan kebebasan anak untuk bermain di luar Sebagian besar orang tua lebih senang anaknya bermain di rumah daripada bermain panas-panasan di luar rumah yang bertujuan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti pengaruh pergaulan teman-teman yang kurang baik, mengotori bajunya. Akan tetapi dengan bermain di luar rumah sebenarnya melatih keberanian dan kepercayaan diri anak untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga anak tidak merasa kesepian.
4. Menyibukan waktu anak dengan kegiatan Seorang anak jika merasa bosan pasti selalu mencari sesuatu yang bisa membuat dia senang dan nyaman, apalagi di era modern ini anak lebih suka bermain gadget jika mereka merasa bosan. Maka dari itu orang tua lebih baik menyibukkan waktu anak dengan kegiatan yang bermanfaat seperti les musik, les bela diri ataupun olahraga yang anak sukai, sehingga anak akan sibuk dengan kegiatannya dan lupa bermain dengan gadgetnya.
5. Mengajak anak keluar rumah guna mengenal alam semesta Belajar tidak harus selalu di sekolah, orang tua bisa memberikan ilmu di rumah dan bahkan di luar rumah. Alangkah baiknya jika sesekali orang tua mengajak anaknya keluar untuk jalan-jalan merefresh kembali pikiran anak sehingga anak tidak merasa jenuh untuk belajar. Disaat jalan-jalan keluar rumah orang tua dapat memberikan sedikit penjelasan dengan apa yang mereka lihat sehingga anak bisa lupa dengan gadgetnya.

Menurunnya kualitas moral anak seiring berkembangnya zaman akibat penggunaan gadget di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin. Moral merupakan ajaran tentang baik atau buruk perbuatan dan akhlak yang dimiliki oleh seseorang. Yusuf (2004) mengatakan perkembangan moral banyak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga terutama orang tua. Ia belajar untuk mengenal nilai-nilai dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Beberapa sikap orang tua yang perlu diperhatikan sehubungan dengan perkembangan moral anak, diantaranya sebagai berikut:

- a. Konsisten dalam mendidik anak
- b. Sikap orang tua dalam keluarga terutama dalam mendidik anak.
- c. Penghayatan dan pengalaman agama yang dianut
- d. Sikap konsisten orang tua dalam menerapkan norma.

Siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan handphone yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif. Siswa akan lebih berprestasi jika dapat mengurangi waktu untuk bermain-main (menggunakan handphone) dan mengisi waktu luangnya untuk membaca buku atau kegiatan positif lainnya. Yang membedakan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada obyek penelitiannya, yaitu prestasi belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini yaitu moral dan pendidikan karakter siswa. Oleh sebab itulah penting peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget kepada anak agar anak lebih fokus untuk belajar dan meningkatkan prestasinya ketimbang bermain game yang kurang bermanfaat bagi pendidikan anak.

Orangtua harus saling mendampingi anak supaya mempunyai moral yang baik supaya bisa diterima di masyarakat dan juga baik di masyarakat. Ada juga faktor lain yang mempengaruhi misal dari pergaulan, anak salah pergaulan, anak sering bergaul dengan anak yang mempunyai moral yang tidak baik, nah disini anak biasanya juga terpengaruh oleh temannya tersebut. Jadi, orangtua juga harus mengetahui sang anak bermain dengan siapa dan mengetahui bagaimana sifat dari anak tersebut.

Dari hasil wawancara terlihat bahwa menurunnya perubahan moral anak dipengaruhi oleh kebiasaan siswa sekolah dalam menggunakan gadget untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar online. Oleh sebab itulah pentingnya pengawasan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget yang berlebihan. Perubahan perilaku anak yang kurang baik harus diimbangi dengan bimbingan dari orang tua dirumah agar anak mampu merubah perilaku yang buruk menjadi lebih baik., agar anak memiliki perilaku moral yang baik seperti memiliki sopan santun dimanapun tempatnya. Jika orangtua mengajarkan moral kepada anak melalui kebiasaan sehari-harinya. Pasti dimanapun tempatnya anak secara langsung menerapkan akhlak atau moral yang baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan Banyak masalah yang menyebabkan terjadi kemerosotan moral dan kurangnya kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial dan penggunaan telepon pintar dinilai sebagai

penyebab paling besar. Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. gganjal. Orang tua harus tegas atau tidak boleh memanjakan anaknya yang umurnya dibawah 12 tahun untuk menggunakan gadget. Karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan gadget. Salah satu dampak negatif yang terjadi ialah dapat membuat anak menjadi malas, mengganggu kesehatannya dan juga dapat menyalah gunakan fungsi gadget.

Untuk itu sebagai orang tua yang cerdas, orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk bermain gadget, selalu mendampingi anak saat bermain gadget, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negative teknologi sehingga anak tau mana yang baik dan yang buruk, dan orang tua harus memantau kegiatan anak setiap harinya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Wawancara yang dilakukan kepada partisipan Guru, Siswa dan orang tua siswa maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Dari hasil analisis wawancara yang telah dilakukan terhadap penggunaan *gadget* siswa Sekolah Dasar Negeri . Dari hasil analisis wawancara yang telah dilakukan kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin tentang penggunaan gadget terhadap moral anak yaitu dampak dari teknologi khususnya penggunaan gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs di internet yang dapat merusak moral anak. Selain itu siswa kelas tinggi lebih ketergantungan menggunakan HP dan memberikan dampak negative terhadap perubahan perilaku anak dibandingkan anak kelas rendah.
2. Dari hasil analisis wawancara menurunnya moral siswa Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin adalah siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar online. Oleh sebab itulah pentingnya pengawasan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget yang berlebihan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka saran dari peneliti adalah

1. Bagi orang tua hendaknya lebih meningkatkan kontrol kepada anak tentang penggunaan *gadget* dan mengalihkan fasilitas untuk kegiatan yang lebih positif.
2. Pengalihan terhadap kegiatan anak perlu dilakukan agar anak bisa mengurangi penggunaan *gadget*

REFERENSI

- Akhmadi, Ali. (2017, Oktober 14). *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*. Dikutip dari <https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>. Dikutip pada tanggal 18 Juli 2021 pukul 11.15 WITA.
- Alhamid, Thalha. Anufia, Budur. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Anggraeni, Septi. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64-68.
- Arifin, Zaenal. (2015). Perilaku Remaja Pengguna *Gadget*; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26 (2), 291.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Asdi Mahasatya.

- As-Sa'di Abdurrahman. (2016). *Taisir al-Karim ar-Rahman Fi Tafsir Kalam al-Mannan, Edisi Indonesia: Tafsir al-Qur'an (1)*. Jakarta: Darul Haq.
- Binti Maimunah. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Collins, Mallary M. Fontenelle, Don H. (1992). *Mengubah Perilaku Siswa*, terjemah: Kathleen Sri Wardhani. Jakarta: Gunung Mulia.
- Damayanti, Eka. Ahmad, Arifuddin. Bara, Ardias. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Martabat*, 2 (1), 1-22.
- Daeng, Intan Trivena Maria. Mewengkang, N. N. Kalesaran, Edmon R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Jurnal Acta Diurna*, 6 (1), 2-5.
- Dalillah. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*. Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Faisal, Sanapiah. (2005). *Format-format Penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fatimatuzzahrok, Dewi. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020*. Ponorogo : Skripsi Institut Agama Islam Negeri.
- Fitriani, Fatma. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*. Dikutip dari Agamkab: <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-gadget-bagiperkembangan-psikologi-anak.html>. Dikutip pada tanggal 18 Juli 2021 pukul 10.20 WITA.
- Fitriyansyah, Fifit. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran (*Gadget*) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Cakrawala*, 16 (1), 10.
- Ghony, M. Djunaidi. Almanshur, Fauzan. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hariati, Ayu. (2015). *Penerapan Nilai Dan Moral Oleh Siswa Kelas XI IPS 2 Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak*. Pontianak : Skripsi FKIP UNTAN.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herlambang, Adib Auliawan. (2019, November 27). *Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak*. Dikutip dari ayosemarang.com: <https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>. Diikutip pada 18 Juli 2021 pukul 08.45 WITA.
- Hudaya, Adeng. (2018). Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4 (2), 89-91.
- Husna, Puji Asmaul. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. 17 (2), 318.
- Ilahi, Muhammad Takdir. (2012). *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Yogyakarta: Ar-Ruzz .
- Indrawan, P. (2014). Pengaruh *gadget* terhadap tumbuh kembang psikososial anak PAUD.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Iswidharmanjaya, Derry. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jahroh, Windi Siti. Sutarna, Nana. Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mengatasi Degradasi Moral. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. 399.

- Maharani, Laila. (2014). Perkembangan Moral Pada Anak, *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1 (2), 94-95.
- Martono, Nanang. (2011). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 2017, 722-731
- Minarni, Endang Tri. (2013). *Pengembangan Kemampuan Membedakan Perilaku Baik dan Buruk Melalui Metode Bercerita Dengan Buku Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap SD Karangasem Tahun Pelajaran 2012/2013*. Naskah Publikasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 1.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M.Farid. Fachruddin. (1993). *Penelitian Praktis*. Medan: Pustaka Widya Sarana.
- Novitasari, Wahyu. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3), 2.
- Nuryamin. (2012). *Strategi Pendidikan Islam Dalam Pembinaan Kehidupan Sosial-Keagamaan (upaya membumikan pendidikan Islam)*. Makassar: Alauddin University Press.
- Prakoso, Gilang Dwi. Fatah, Mohammad Zainal. (2017). Analisis Pengaruh Sikap, Kontrol Perilaku, dan Norma Subjektif Terhadap Perilaku Safety. *Jurnal Promkes*, 5 (2), 194.
- Putra, Chandra Anugrah. (2017). Pemanfaatan Teknologi *Gadget* sebagai Media Pembelajaran. *BITNET: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2 (2), 5.
- Rosita. (2020, September 21). Pengaruh *Gadget* Bagi Anak. (interview)
- Rozalia, Maya Ferdiana. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Sa'adah, (2018). *Dampak penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon*. Cirebon : Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati.
- Saebani, Beni Ahmad. Akhdiyati, Hendra. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka setia.
- Saifudin. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sihab, Reza Fathurahman. (2016, Juli 14) *Sikap Nilai Moral*. Dikutip dari [mhs.uinjkt.ac.id: https://sites.google.com/a/mhs.uinjkt.ac.id/rezafathurahman/sikap-nilai-moral](https://sites.google.com/a/mhs.uinjkt.ac.id/rezafathurahman/sikap-nilai-moral). Dikutip pada tanggal 25 Juni 2021 pukul 20.35 WITA.
- Sudrajat, Ajat. (2010). *Manusia dan Masalah Moralitas Dalam Perspektif Islam*, Pidato Ilmiah: Upacara Wisuda STAI Masjid Syuhada, 6.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2009) *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Syifa, Layyinus. Setianingsih, Eka Sari. Sulianto, Joko. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4), hlm. 527-533.
- Tanyid, Maidiantius. (2014). Etika Dalam Pendidikan: Kajian Etis Tentang Krisis Moral Berdampak Pada Pendidikan. *Jurnal Jaffray*, 12 (2), 237.
- Utami, Hana. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wijanarko, Jarot. Setiawati, Esther. (2016). *Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulandari, Dwi. Hermiati, Dilfera. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392.