

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di MI Plus Nurul Fattah Gembleb Trenggalek

Uswatun Kasanah

Fakultas Tarbiyah, PGMI, STIT Sunan Giri Trenggalek, Jawa Timur, Indonesia

Alamat : Jl. Ki Mangun Sarkoro No.17 B, Ngemplak, Sumbergedong, Trenggalek, Jawa Timur 66316

Korespondensi penulis : uswatunkasanah1905@gmail.com*

Abstract. *Gadgets are a collection of electronics that are intended to facilitate human tasks and activities, including smartphones and laptops. Gadgets are digital technologies that function as communication and information tools. Not only adults, teenagers, even children have also used gadgets to meet their needs. This study aims to reveal the influence of gadgets on students' morals and ethics. The research method used by the author is a qualitative method with a case study and interview approach. Qualitative research is a type of research that produces findings that cannot be achieved using statistical procedures or other quantification methods. Qualitative research is descriptive and tends to use analysis with an inductive approach. The sample of this study was students in grades 2 and 3 at MI Plus Nurul Fattah Gembleb. The number of students in grade 2 was 29 students and in grade 3 was 28 students. The research was conducted at MI Plus Nurul Fattah Gembleb, Pogalan District, Trenggalek Regency, East Java. The results of the study showed that the use of gadgets in children is in the high category with a percentage of 45.35%, the use of gadgets in children is in the medium category with a percentage of 35.00%, the use of gadgets in children is in the low category with a percentage of 19.65%. The use of gadgets has a significant influence on the development of morals and ethics of students at MI Plus Nurul Fattah. Excessive use of gadgets without proper supervision can have a negative impact on student behavior, such as reduced respect for parents, teachers, and friends. Uncontrolled addiction to playing gadgets can also reduce students' ability to interact socially, reduce empathy levels, and increase the tendency for individualistic behavior, students become lazy to learn and follow learning.*

Keywords: *Gadgets, Morals, Islamic Ethics*

Abstrak. Gadget adalah kumpulan elektronik yang dimaksudkan untuk mempermudah tugas dan aktivitas manusia, termasuk smartphone dan laptop. *Gadget* merupakan teknologi digital yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan informasi. Tidak hanya orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak juga telah menggunakan gadget untuk memenuhi kebutuhannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh gadget terhadap moral dan etika siswa. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan wawancara. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 2 dan kelas 3 di MI Plus Nurul Fattah Gembleb. Jumlah siswa dikelas 2 sebanyak 29 siswa dan dikelas 3 sebanyak 28 siswa. Penelitian dilakukan di MI Plus Nurul Fattah Gembleb, Kecamatan Pogalan, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak kategori tinggi dengan presentase 45,35%, penggunaan *gadget* pada anak kategori sedang dengan presentase 35,00% , penggunaan *gadget* pada anak kategori rendah dengan presentase 19,65%. penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan moral dan etika siswa di MI Plus Nurul Fattah. Penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan yang tepat dapat berdampak negatif pada perilaku siswa, seperti berkurangnya rasa hormat terhadap orang tua, guru, dan teman-teman. Kecanduan bermain *gadget* yang tidak terkontrol juga dapat mengurangi kemampuan siswa untuk berinteraksi sosial, menurunkan tingkat empati, serta meningkatkan kecenderungan perilaku individualistis, siswa menjadi malas untuk belajar dan mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: Gadget, Moral, Etika Islam

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, berbagai teknologi telah diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia dan menghadirkan inovasi-inovasi baru. Teknologi merupakan hasil dari pemikiran manusia yang dirancang untuk mempercepat dan mempermudah pekerjaan, sehingga

lebih efisien dan efektif. Selain itu, teknologi juga berkembang pesat sebagai sarana komunikasi. Salah satu produk teknologi yang banyak diminati adalah *gadget* [1]

Dalam bahasa Inggris, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu. Gadget adalah kumpulan elektronik yang dimaksudkan untuk mempermudah tugas dan aktivitas manusia, termasuk *smartphone* dan *laptop* [2]. *Gadget* merupakan teknologi digital yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan informasi. *Gadget* dikalangan masyarakat sudah banyak sekali yang memilikinya bahkan anak-anak yang masih usia sekolah dasar pun juga sudah memiliki *gadget* sendiri-sendiri.

Ketersediaan teknologi digital memudahkan dan mempercepat pekerjaan manusia. Semua lapisan masyarakat, mulai dari orang tua hingga remaja dan anak-anak, menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Namun, fenomena penyalahgunaan gadget banyak ditemukan. Tidak semua informasi yang tersedia baik untuk kita; sering kali muncul konten negatif. Contohnya termasuk situs judi online, situs pornografi, video yang mengandung unsur SARA, penggunaan kata-kata kasar, serta tindakan yang tidak bermoral. Berdasarkan data dari Kominfo, banyak sekali situs ilegal yang berisi konten judi online, serta banyak juga orang yang mengakses situs pornografi, judi online maupun pinjaman online. Meskipun Kominfo telah melakukan pemblokiran, masih ada banyak situs ilegal lainnya yang beredar.

Penggunaan gadget secara tidak bijaksana dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya. Namun, jika digunakan dengan baik, gadget dapat memberikan manfaat positif, terutama dalam pendidikan anak-anak, misalnya untuk mencari informasi melalui internet. Oleh sebab itu, sangat penting bagi orang tua untuk selalu mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak. Peran orang tua terhadap pengawasan penggunaan *gadget* pada anak sangat dibutuhkan untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada situs-situs yang tidak resmi.

Tentunya tujuan pembelajaran yang diterapkan di rumah maupun di sekolah itu sama tetapi ada perbedaan dalam kualitas dan efektifitas pembelajaran yang dilakukan. Pendidikan anak ketika di rumah adalah tanggung jawab kedua orang tua dengan waktu yang cukup lama di rumah daripada di sekolah. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua yang sibuk bekerja, ibu rumah tangga yang mengasuh anak, serta pihak lain yang mungkin kurang memahami materi yang dipelajari oleh anak. Secara prinsip, orang tua adalah pendidik pertama dan terpenting bagi anak. Kebijakan belajar di rumah memberikan kesempatan lebih banyak bagi orang tua untuk mendampingi anak dalam proses belajar, sehingga peran ini dapat menjadi peluang untuk mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan analisis untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap moral dan etika siswa sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu penerapan pendekatan alamiah pada pengkajian suatu masalah yang berkaitan dengan individu, fenomenal, simbol-simbol, dokumen-dokumen, dan gejala-gejala sosial.

Penelitian studi kasus adalah studi yang mengeksplorasi suatu masalah dengan batasan terperinci, memiliki pengambilan data yang mendalam, dan menyertakan berbagai sumber informasi. Penelitian ini merupakan suatu model penelitian kualitatif yang terperinci tentang individu atau suatu unit sosial tertentu selama kurun waktu tertentu. Secara mendalam studi kasus merupakan suatu model yang bersifat komprehensif, intens, terperinci dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya untuk menelaah masalah-masalah atau fenomenafenomena yang bersifat kontemporer. Tujuan Studi kasus adalah untuk memperoleh diskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Studi kasus menghasilkan data untuk selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan teori. Sebagaimana prosedur perolehan data penelitian kualitatif, data studi kasus diperoleh dari wawancara, observasi, dan arsip atau dokumentasi.

Langkah-langkah pada penelitian ini sebagai berikut: menetapkan tujuan penelitian, mengumpulkan data, mereduksi data, dan mengkategorikan data, menampilkan data, menarik kesimpulan. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 2 dan kelas 3 di MI Plus Nurul Fattah Gembleb. Jumlah siswa dikelas 2 sebanyak 29 siswa dan dikelas 3 sebanyak 28 siswa. Penelitian dilakukan di MI Plus Nurul Fattah Gembleb, Kecamatan Pogalan, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur, pada tanggal 17 September 26 Oktober 2024. Penelitian ini melibatkan pengamatan terhadap perilaku siswa kelas 2 dan 3 yang dilakukan secara langsung.

Tabel 1. Langkah-langkah Penelitian



Tabel 2. Angket Penggunaan Gadget Siswa kelas 2 dan 3

Jumlah Peserta didik	Persentase	Waktu Penggunaan	Kategori
31	45,35%	2 - 10 jam	Tinggi
17	35,00%	30 menit - 2 jam	Sedang
9	19,65%	30 menit- 1 jam	Rendah

3. HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hampir seluruh siswa kelas 2 dan kelas 3 di MI Plus Nurul Fattah Gembleb menggunakan *gadget*. Siswa kelas 2 dan kelas 3 umumnya menggunakan ponsel milik orang tua mereka, sedangkan beberapa siswa kelas 2 dan 3 memiliki ponsel pribadi. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan para siswa, diketahui bahwa penggunaan gadget dipengaruhi oleh teman sebaya yang juga menggunakannya. Siswa kelas 2 menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video di YouTube atau TikTok, sementara siswa kelas 3 menggunakannya untuk berkomunikasi, bermain game, menonton video, aktif sosial media dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil angket tersebut, sebanyak 31 siswa 45,35% lebih banyak menggunakan ponsel selama 2 - 10 jam sehari. Sebanyak 17 siswa menggunakan ponsel dalam kurung waktu 1 jam - 3 jam sehari. Sedangkan 9 orang siswa sangat jarang bermain ponsel dengan waktu pemakaian 30 menit- 1 jam sehari. Hasil pengamatan juga menunjukkan, bahwa peserta didik dengan persentase menggunakan gadget paling lama memiliki sikap dan emosi yang tidak stabil. Rata-rata 75% peserta didik memiliki ponsel pribadi pemberian orang tuanya. Peserta didik yang kecanduan dengan ponsel memiliki semangat belajar rendah dan sikap yang kurang baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu terkait pengaruh penggunaan *gadget* pada psikologi anak. Dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan antara lain: timbulnya sifat individualis, tidak bersosialisasi, semangat belajar rendah, dan emosi anak menjadi tidak stabil, emosi yang tidak terkontrol, hal ini dibuktikan dengan sikap anak ketika tidak diberi *gadget* akan menangis dan berteriak tantrum. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan sikap malas-malasan, dan tidak bersosialisasi diluar dan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini karena orang tua tidak memberikan bimbingan kepada anak dalam menggunakan *gadget*. Kebanyakan orang tua memberikan ponsel agar sang anak diam dan tidak rewel, namun hal tersebut membawa dampak buruk bagi anak jika tidak diawasi dengan benar.

Dari hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget secara berlebihan, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar dan interaksi sosial mereka. Siswa ini bermain *gadget* dengan aplikasi sosial media berupa instagram, tiktok, watshap, youtube, capcut. Tiktok dan instagram karena sebagai platform media sosial berbasis musik dan video, menjadi yang paling digemari oleh anak-anak. Tidak jarang mereka mengikuti tren musik dan tarian yang ada di platform tersebut.

Gadget juga digunakan untuk bermain game seperti PUBG, Free Fire, Mobile Legends, dan Minecraft. Dengan kemajuan teknologi saat ini, banyak permainan yang memungkinkan penggunaan mikrofon untuk berkomunikasi dengan tim. Selain itu, sebagian besar game juga menyediakan fitur ruang obrolan untuk berkomunikasi secara tertulis. Kemenangan dalam permainan dapat meningkatkan semangat pemain, sedangkan kekalahan berulang dapat meningkatkan tekanan mental. Hal ini membuat pemain lebih mudah terbawa emosi ketika permainan tidak berjalan seperti yang diharapkan, dan emosi tersebut sering diluapkan melalui kata-kata kasar, baik secara lisan maupun tulisan. Akibatnya, banyak siswa yang meniru perilaku ini, sehingga menjadi kebiasaan.

Tontonan tidak bermutu dan negatif yang tersebar di jejaring media sosial dapat membuat moral dan kemampuan konsentrasi peserta didik menurun. Hal ini karena banyaknya tontonan yang mengandung unsur SARA, berbicara dengan bahasa kasar, perilaku tak bermoral, dan lainnya. Komentar netizen di media sosial banyak menggunakan kata-kata yang kurang pantas untuk anak seusia MI/SD.

Dilihat dari fenomena tersebut dijumpai peserta didik kelas 2 dan 3 yang berbicara dengan bahasa kasar kepada temannya. Ini menjadi bukti dari pengaruh buruk *gadget*. Kurang sopannya siswa terhadap guru yang beranggapan bahwa gurunya itu adalah temannya. Tidak ada sopan santun yang diterapkan siswa kepada gurunya. Siswa di jaman sekarang ketika dinasehati justru akan bersifat acuh tak acuh atau tidak peduli dengan apa yang disampaikan. Tetapi tidak semua siswa memiliki sikap yang seperti itu, hanya saja ada sebagian siswa yang memiliki sikap seperti itu.

Akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan, beberapa siswa menjadi malas dalam belajar, bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas, di kelas pun mereka merasa mengantuk dan lelah bahkan juga ada yang memiliki mata panda sangat jelas dikarenakan kekurangan tidur akibat bermain *gadget* terlalu lama hingga larut malam.

Banyak dampak yang negatif dari pada dampak positif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, karena akses anak yang bebas dan pengawasan orang tua yang kurang sewaktu anak bermain *gadget*. Beberapa dampak positif dari *gadget* antara lain:

a. Memudahkan komunikasi

Hadirnya *gadget* memudahkan kita berkomunikasi untuk terhubung dengan saudara, keluarga, maupun teman yang jauh bahkan luar negeri pun bisa kita jangkau dengan segegam *gadget*. Melalui sosial media kita dapat terhubung dengan seseorang lebih mudah dan juga berinteraksi dengan panggilan video, panggilan suar, serta pesan.

b. Mendapatkan informasi secara luas

Setiap *gadget* memiliki jaringan yang dapat terhubung ke internet. Internet dapat menjadi sumber informasi untuk menambah pengetahuan baru dan memudahkan pekerjaan. Bahkan kita bisa mencari apa saja yang ingin kita ketahui. Berita-berita yang lagi viral pun bisa kita ketahui dengan cepat dan mudah.

c. Meningkatkan kreatifitas

Dalam penggunaannya *gadget* dapat meningkatkan kemampuan dan bakat seseorang. Tersedia aplikasi dan *website* yang dapat meningkatkan kemampuan suatu individu. Contohnya aplikasi *canva* yang merupakan aplikasi menggambar, mendesain secara *digital*.

d. Membantu pekerjaan lebih cepat

Saat ini sudah banyak tersedia aplikasi, *website*, bahkan *AI* yang dapat membantu kita dalam mengerjakan pekerjaan.

Berikut adalah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak:

1) Paparan radiasi elektromagnetik

Radiasi yang dihasilkan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang jika terpapar cukup lama. Adapun dampak kesehatan yang terjadi, yaitu sakit kepala, kulit wajah menjadi lebih kusam, mata panda, mata muda lelah, potensi rabun mata, tumor, dan kanker, Gangguan tidur Begadang bermain game di HP dapat mengganggu tidur. Gangguan pendengaran Penggunaan headset dapat menyebabkan gangguan pendengaran.

Radiasi yang dihasilkan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang jika terpapar cukup lama. Adapun dampak kesehatan yang terjadi, yaitu sakit kepala, kulit wajah menjadi lebih kusam, mata panda, mata muda lelah, potensi rabun mata, tumor, dan kanker, Gangguan tidur Begadang bermain game di HP dapat mengganggu tidur. Gangguan pendengaran Penggunaan headset dapat menyebabkan gangguan pendengaran.

Radiasi yang dihasilkan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang jika terpapar cukup lama. Adapun dampak kesehatan yang terjadi, yaitu sakit kepala, kulit wajah menjadi lebih kusam, mata panda, mata muda lelah, potensi rabun mata, tumor, dan kanker, Gangguan tidur Begadang bermain game di HP dapat mengganggu tidur. Gangguan pendengaran Penggunaan headset dapat menyebabkan gangguan pendengaran.

2) Menurunnya daya fokus dan konsentrasi

Ketergantungan akan *gadget* akan membuat individu menjadi kurang fokus dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan. Informasi yang mudah diakses melalui internet dapat membuat pikiran pelajar teralihkan, sehingga mereka tidak fokus pada belajar Sehingga dalam melakukan aktivitas seseorang cenderung menjadi lebih lambat bergerak. Penggunaan gadget berdampak pada penurunan konsentrasi pada anak dan dapat memberikan dampak negative terhadap tumbuh kembang anak yang akan mengakibatkan anak susah diajak berkomunikasi, kurangnya respon pada saat orang tua mengajak berbicara dan saat di sekolah anak kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.

3) Sikap malas

Gadget memang berfungsi untuk memudahkan pekerjaan manusia. Akan tetapi, sikap ketergantungan terhadap *gadget* akan membuat individu menjadi malas dan menurunnya kemampuan belajar. Sikap mals ini juga berpengaruh kepada prestasi ataupun kemampuan dalam belajarjuga menurun. Sikap ketergantungan ini akan membuat seseorang lebih mengandalkan *gadget* dibanding berusaha sendiri dalam mencari jawaban disetiap tugas yang diberikan oleh guru.

4) Kecanduan

Gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat digemari setiap kalangan. Ada banyak kesenangan dan kemudahan yang bisa kita dapatkan hanya dengan sebuah gawai. Akan tetapi, hal ini dapat menimbulkan kecanduan yang mengakibatkan susah lepas dari penggunaan *gadget*. Pelajar yang kecanduan HP akan sulit membagi waktu antara belajar dan bermain HP. Mereka juga cenderung malas belajar dan terlihat lesu dan mengantuk saat pembelajaran di kelas. Hal yang paling menakutkan dari kecanduan *gadget* ini yaitu rusaknya saraf pengontrol yang ada dikepala, karena bisa membuat anak menjadi ketergantungan atau kecanduan.

5) Susah bersosialisasi

Efek yang muncul karena kecanduan *gadget* membuat seseorang jauh dari lingkungan sosial. Biasanya individu yang sudah kecanduan akan mengasingkan diri dan lebih memilih untuk menyendiri. Biasanya mereka menutup diri dari dunia luar karena terlalu asyik dengan ponsel genggamnya. Jarang sekali ia bertemu dengan orang lain untuk bersosialisasi karena mereka beranggapan sudah cukup ia memegang *gadget*, bahkan ia malas untuk bertemu dengan orang-orang yang ada disekitar lingkungannya.

6) Moral dan etika yang buruk

Moral dan etika yang buruk terbentuk karena pengaruh media sosial. Hal ini karena individu meniru apa yang dilihat dan didengar secara berulang-ulang. Karenanya seseorang dapat terpengaruh dan menjadi suatu kebiasaan yang melekat. Mereka justru meniru budaya atau pola kehidupan, gaya hidup orang-orang yang ada di sosial media, mereka juga menjadikan tokoh idola yang ada di sosial media sebagai acuan gaya hidup. Bahkan mereka lupa akan moral dan etika yang ada di daerah sekitarnya, kurang sopan santun kepada seseorang yang lebih tua. Buruknya lagi mereka juga kurang menghargai orang-orang yang lebih tua di atasnya, mereka menganggap semua adalah teman.

Moral dan etika seseorang buruk karena melihat konten negatif, komentar negatif, dan pengaruh teman. Umumnya anak jika secara terus menerus mendengar sesuatu akan mudah baginya untuk meniru dan menjadikan itu sebagai suatu kebiasaan. Karena usia anak yang masih dini daya ingatnya cukup kuat.

Adapun solusi yang ditawarkan untuk guru agar bisa menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada siswa yaitu:

a. Konsultasi minat dan bakat siswa

Guru sebagai fasilitator dan motivator bisa memberikan konsultasi minat dan bakat siswa, kemudian peserta didik akan diarahkan untuk mengembangkannya. Usahakan siswa bisa ikut serta dalam kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah, supaya dapat menjadi alih dari waktu longgar yang ada dirumah. Bila perlu masukkan anak-anak pada kegiatan luar aekolah misalkan les vokal, les nari,les renang atau yang lainnya. Guru dapat mengajak peserta didik agar mengikuti berbagai kegiatan lomba, ekstrakurikuler, dan aktivitas lainnya.

b. Diskusi dengan orang tua

Guru sebagai mediator juga dapat memberikan pengarahan dan juga mendiskusikan permasalahan yang dialami siswa. Guru perlu memberikan pemahaman kepada orang tua akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan. Melalui diskusi tersebut, guru juga dapat memberikan saran tentang kegiatan yang dapat orang tua dan anak lakukan tanpa gadget.

c. Memberikan perhatian dan motivasi pada siswa

Dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan sikap kecanduan, hal ini akan mempengaruhi sikap dan kemampuan anak. Oleh karena itu, motivasi dan perhatian kepada anak perlu dilakukan lebih dalam agar ia jauh lebih semangat dalam belajar dan mencoba hal baru.

d. Batasi waktu bermain *gadget*

Pembatasan waktu dalam bermain *gadget* sangat perlu diterapkan supaya anak lebih bisa mengontrol waktu yang diberikan, juga berguna untuk pembatasan anak terpapar sinar *gadget*. Misalkan ijin anak bermain *gadget* dihari sabtu dan minggu dengan batasan waktu 1-2 jam saja. Berikan *gadget* pada anak ketika anak sudah menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya.

Selain itu, orang tua mempunyai kekuatan paling besar untuk mencegah dan mengatasi dampak negatif *gadget*. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran yang krusial dalam membimbing anak-anak. dan mencegah dampak negatif gawai terhadap anak. Berikut peran orang tua guna mencegah dampak negatif dari *gadget*:

1) Tidak memberikan akses penggunaan *gadget* dibawah usia 6 tahun

Perkembangan anak di usia 6 tahun ini otaknya berkembang dengan cepat dan jika diusia dibawah 6 tahun ini anak dikenalkan *gadget* dapat mempengaruhi kerja otak dan perkembangan otak. Usia 6 tahun kebawah merupakan masa-masa perkembangan otak anak yang membutuhkan rangsangan langsung. Rangsangan yang diberikan hendaknya dilakukan dengan kedua orang tua pada dunia nyata anak. Dalam penggunaannya anak harus diawasi dan dibatasi pemakaiannya. Orang tua dapat mengenalkan anak terkait game belajar, video anak, video animasi, dan lain-lain. Pengenalan ini bisa dikenalkan ketika usia anak memang sudah cukup.

2) Selalu mengawasi anak ketika bermain *gadget*

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak. Berdasarkan penelitian, banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak mereka agar anak-anak tetap tenang dan tidak rewel. Hal ini justru akan membuat anak

menjadi kecanduan. Jika anak tidak diawasi sangat rentan baginya untuk melihat informasi negatif di internet. Maka dari itu, orang tua harus selalu mengawasi anak ketika menggunakan *gadget*. Orang tua juga perlu mengecek apa saja yang dilihat anak pada *gadget* mereka. Boleh sesekali menemani anak dan mengawasi ketika anak bermain *gadget*.

3) Pembatasan menggunakan *gadget*

Salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh orang tua adalah menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* untuk anak-anak adalah dengan menetapkan batasan waktu penggunaan ponsel. Misal kn dihari sabtu minggu dengan batasan waktu 1-2 jam saja. Dengan cara ini anak akan terhindar dari kecanduan *gadget*. Dalam pelaksanaannya orang tua dapat menetapkan peraturan dan jadwal untuk bermain *gadget*.

4) Meluangkan waktu untuk bermain dengan anak

Aktivitas bersama keluarga akan membuat anak lebih senang. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan hubungan orang tua dan anak. Selain itu, aktivitas yang dilakukan bersama juga dapat menjadi tempat belajar anak. Hal ini akan membantu perkembangan anak baik secara fisik, psikis, dan intelektualnya. Bisa juga kenalkan anak-anak pada dunia nyata bermain dengan lingkungan sekitar. Bisa juga bermain dengan teman sebaya.

5) Selektif dalam pemilihan aplikasi yang digunakan anak

Aplikasi yang digunakan haruslah yang memuat dampak positif baginya, seperti aplikasi pembelajaran. Boleh saja jika anak ingin bermain *game*, namun orang tua harus selektif dalam memilih *game*-nya. Hal ini karena banyak permainan yang justru membawa dampak buruk bagi anak. Pilihlah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan moral dan etika siswa di MI Plus Nurul Fattah. Berdasarkan hasil angket tersebut, sebanyak 31 siswa 45,35% lebih banyak menggunakan ponsel selama 2 - 10 jam sehari. Sebanyak 17 siswa menggunakan ponsel dalam kurung waktu 1 jam - 3 jam sehari. Sedangkan 9 orang siswa sangat jarang bermain ponsel dengan waktu pemakaian 30 menit- 1 jam sehari. Hasil pengamatan juga menunjukkan, bahwa peserta didik dengan persentase menggunakan *gadget* paling lama memiliki sikap dan emosi yang tidak

stabil. Rata-rata 75% peserta didik memiliki ponsel pribadi pemberian orang tuanya. Peserta didik yang kecanduan dengan ponsel memiliki semangat belajar rendah dan sikap yang kurang baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu terkait pengaruh penggunaan *gadget* pada psikologi anak. Dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan antara lain: timbulnya sifat individualis, tidak bersosialisasi, semangat belajar rendah, dan emosi anak menjadi tidak stabil, emosi yang tidak terkontrol, hal ini dibuktikan dengan sikap anak ketika tidak diberi *gadget* akan menangis dan berteriak tantrum. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan sikap malas-malasan, dan tidak bersosialisasi diluar dan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini karena orang tua tidak memberikan bimbingan kepada anak dalam menggunakan *gadget*. Kebanyakan orang tua memberikan ponsel agar sang anak diam dan tidak rewel, namun hal tersebut membawa dampak buruk bagi anak jika tidak diawasi dengan benar.

Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang diatur dengan baik dan diarahkan pada tujuan positif dapat mendukung perkembangan moral dan etika peserta didik. *Gadget* dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan, pendalaman materi yang diberikan disekolah, mengakses informasi yang bermanfaat, memperluas wawasan, dan mendukung proses pembelajaran. Namun, agar manfaat ini dapat tercapai, Peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan bimbingan dan pengawasan yang sesuai. Peran orang tua bisa dimulai dari pantauan dan pendampingan anak ketika bermain *gadget*. Pengawasan ini mencakup pemilihan konten yang sesuai bagi anak serta pembatasan waktu penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan kehidupan sosial. Sekolah juga perlu berkolaborasi dengan orang tua untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai penggunaan *gadget* yang sehat. Program pendidikan karakter yang terintegrasi dengan teknologi perlu diterapkan agar siswa memahami batasan-batasan etika dalam berinteraksi di dunia digital. Sekolah juga perlu mengiatkan kegiatan ekstrakurikuler ataupun kegiatan yang lainnya dimana kegiatan tersebut dapat berguna mengurangi waktu bermain *gadget*. Perlunya ada kegiatan-kegiatan non pelajaran yang anak ikuti semisal pencak silat, menari, berenang, mewarnai, melukis atau yang lainnya dimana kegiatan ini di ikuti oleh anak diluar jam sekolah guna mengisi waktu luang anak. Ijinkah anak bermain *gadget* diwaktuyang telah disepakati misalnya, hari sabtu dan minggu dengan batasan waktu tertentu. Dengan demikian, peserta didik dapat memanfaatkan *gadget* sebagai alat yang mendukung pengembangan diri dan pengembang pengetahuan tanpa kehilangan nilai-nilai moral dan etika yang harus dimiliki. Dengan adanya batasan penggunaan *gadget* mereka tetap bisa belajar moral dan etika dari lingkungan tempat tinggal dan juga dari kedua orang tuanya. Secara keseluruhan, dampak penggunaan *gadget* terhadap moral dan etika

siswa bergantung pada cara penggunaannya diatur dan diawasi. Penting kerja sama antara orang tua, guru, dan pihak sekolah sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan moral dan etika siswa. Upaya ini harus dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan agar generasi muda dapat tumbuh dengan baik. menjadi individu yang cerdas dalam teknologi dan memiliki karakter yang baik. Dari upaya-upaya yang dilakukan tersebut juga harus dilakukan dengan konsisten dan juga konukasi yang terarah dari pihak mana saja yang mendukung pembatasan penggunaan gadget tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., dkk. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29-47.
- Agasi, D., dkk. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763-10768.
- Aslamiyah, D., dkk. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 223-232.
- Fitriana, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 10763-10768.
- Fitriana, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Hakim, A. R., dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149-162.
- Herdiman, L., dkk. (2021). Peran Orang Tua dalam Pengembangan Etika Pembelajaran dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pandemi di Desa Jatipurwo, Kabupaten Wonogiri. *Prosiding Seminar Nasional Membangun Desa-UNS*, 2(2), 608-617.
- Mardiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)*. Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Purwaningtyas, F. D., dkk. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1), 1-9.
- Rahman, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 149-162.
- Sahir, S.H. (2021). *Metodologi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

- Saputri., & Setyawan. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24-31.
- Sauri, S., dkk. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa Sekolah dasar. *Jurnal Education*, 8(3), 1167-1173.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173.
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*. Jawa Timur: Airlangga University Press.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabetika.
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43–49.
- Windari, S., dkk. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260-264.
- Windari, S., dkk. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260-264.
- Yannuansa, N., dkk. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jawa Timur: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107-119.