

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP AKHLAK SISWA
DI SD INPRES ANDI TONRO KECAMATAN TAMALATE
KOTA MAKASSAR PROVINSI SULAWESI SELATAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :
CATRA WARDANA
NIM 105401125419

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Catra Wardana** NIM 105401125419 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor 258 Tahun 1445 H/2023M Pada tanggal 03 Muharram 1444 H/ 21 Juli 2023 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari Selasa tanggal 1 Agustus 2023.

06 Muharram 1445 H

Makassar,

25 Juli 2023 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Prof. Dr. H. Nursalam, M.S. (.....)
 2. Dr. Ashry S. Or., S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Ainun Jariah, S. Ag., M.A. (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NIM 300934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Siswa di SD
Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar
Provinsi Sulawesi Selatan.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Catra Wardana
NIM : 105401125419
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

06 Muharram 1445 H

Makassar.

13 Mei 2023 M

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nulsalam, M.Si.
NIDN. 0031126005

Anun Jarrah, S.Ag., M.A.
NIDN. 0910097602

Diketahui :

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Aliem Bahri, M.Pd.
NBM. 1148 913

iii



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Catra Wardana**
NIM : 105401137921
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 01 Mei 2023

Yang membuat pernyataan

Catra Wardana



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Catra Wardana**

Stambuk : 105401125419

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 01 Mei 2023

Yang membuat perjanjian

Catra Wardana

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Keberhasilan butuh kesabaran.

Lakukan sesuatu yang lebih bernilai

Orang yang memperbaiki niat, maka akan diperbaiki kehidupannya.....

” Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah: 153)

Persembahanku

*Kupersembahkan karya sederhana ini
sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak
atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibunda dan ayahandaku, saudara-
saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendo'akanku*

ABSTRAK

Catra Wardana. 2023. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Nursalam dan Ainun Jariah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* telah memberikan dampak positif dan negatif terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tersebut. Dampak positif yang terlihat di antaranya yaitu dapat menambah wawasan dan memudahkan dalam mencari informasi dari luar, memudahkan untuk berkomunikasi, dan dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan siswa sehingga dapat diterapkan dalam kehidupannya yang mampu memberikan manfaat bagi kehidupannya yang lebih baik lagi. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tersebut di antaranya: menghabiskan waktu, merosotnya moral dan akhlak siswa, menjadikan siswa malas, keagamaan siswa menurun, menjadi tidak patuh dan akhlak kepada orang tua berkurang dan dapat merusak kesehatan.

Kata Kunci : Dampak, Penggunaan *Gadget*, Akhlak Siswa.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Shalawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabi Muhammad Saw yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang syarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalu dalam limpahan rahmat Allah Swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan syafa'at Muhammad saw di akhirat kelak. Aamiin.

Penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah terwujud. Banyak halangan dan rintangan yang dialami penulis. Namun selalu ada kemudahan jika selalu berusaha dan berdo'a. Bantuan dari berbagai pihak telah menuntun penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang tuaku Ayahanda Muhammad Amin dan Ibunda Fatimah Hamid yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Terima kasih atas pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik penulis.

Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si Pembimbing I dan Ainun Jariah, S.Ag., M.A. Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih yang terhingga kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar,

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih penulis ucapkan kepada kepala sekolah SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan serta Bapak dan Ibu guru beserta staf yang ada di sekolah. Kepada teman-teman seangkatan penulis, terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan skripsi ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai disisi Allah Swt. Aamiin.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Swt penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah di sisi-Nya. Aamiin.

Makassar, 1 Mei 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	viii
SURAT PERJANJIAN	ix
MOTO DAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Batasan Istilah	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Hasil Penelitian yang Relevan	26
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Data dan Sumber Data	31
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Uji Validitas Data.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	42
C. Pembahasan.....	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Simpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan untuk menghasilkan orang-orang berkualitas sangat penting bagi orang-orang di masa kemajuan yang cepat ini, terutama dalam tahun-tahun mendatang. Hidup di masa seperti ini memang sulit, anak-anak harus siap secepat mungkin diharapkan, terkoordinasi, dan terkendali. Dalam kehidupan sehari-hari seperti itu terdapat godaan dan berbagai hal yang dapat merugikan psikologis dan akhlak seorang anak. Manusia diketahui bahwa makhluk sosial yang tidak pernah dapat diisolasi dari hubungan dan korespondensi dengan orang yang berbeda.

Di zaman yang serba canggih ini juga, sebagian besar anak-anak mungkin sudah mahir mengoperasikan perangkat, kehadiran berbagai fitur seperti *game*, video dan lainnya membuat anak-anak senang bermain *gadget*. Kebanyakan orang tua menganggap ini hal yang biasa, dan bahkan memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka agar mereka tidak rewel dan liar. Penggemar *gadget* di Indonesia berkembang pesat seperti yang ditunjukkan oleh berita yang disampaikan oleh media bahwa Indonesia diketahui menjadi salah satu dari 10 negara yang menggunakan *gadget* paling besar di dunia. Hampir setiap anak saat ini menggunakan instrumen tersebut. Lebih baik bagi anak-anak menggunakan *gadget* dengan mendapatkan kontrol dari orang tua mereka karena pemanfaatan yang berlebihan akan sangat mempengaruhi anak-anak.

Menurut hubungan asosiasi dari dokter anak Amerika dan Kanada, anak-anak yang berusia 0-2 tahun tidak boleh diberikan *gadget*, anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi 1 jam sehari, dan 2 jam sehari untuk anak-anak berusia 6 tahun -18 tahun. Namun faktanya di Indonesia banyak anak muda yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang disarankan. Menggunakan *gadget* dalam waktu yang sangat lama dapat mempengaruhi kesehatan anak karena melibatkan alat dalam waktu yang sangat lama atau tidak wajar sehingga anak menjadi agresif, anak menjadi lesu bergerak dan suka duduk atau istirahat sambil menikmati makanan ringan sehingga hal ini dapat membuat anak mengalami kenaikan berat badan yang sangat tinggi, dan membuat anak seringkali bersikap keras terhadap kondisi orang-orang di sekitarnya. Anak-anak yang terlalu sibuk dengan *gadget* juga dapat menyebabkan lalai berkomunikasi atau berbicara dengan orang-orang di sekitar mereka dan keluarga mereka dan itu akan berakibat sangat buruk.

Beberapa waktu yang lalu, *gadget* umumnya hanya digunakan oleh pengelola uang (pengusaha) dari tingkat pekerja atas. Penjelasan yang mereka gunakan diketahui bahwa untuk bekerja dengan bisnis mereka. Namun saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh pengelola keuangan (pengusaha) saja, banyak maha pelajar bahkan anak muda pun sudah menggunakan *gadget* tersebut. Suhandi (2020:75) “Semakin banyak barang yang tersedia, semakin tinggi tingkat pemanfaatan anggota pasar.” Alasan pelajar menggunakan *gadget* diketahui bahwa karena mereka

memiliki kemampuan yang berbeda selain menyampaikan dan berbagi, berinteraksi dengan suara, video, gambar, *game*, dan lain-lain.

Terlepas dari apakah kita memahaminya, kecenderungan ekologis terhadap anak-anak akan membentuk pergantian perilaku atau tingkahlaku pada anak. Saat ini, seiring dengan terciptanya inovasi, banyak akibat yang dirasakan oleh anak muda, salah satunya diketahui bahwa pemanfaatan *gadget*. Perangkat sangat sederhana untuk menonjol bagi anak-anak, intrik dan telah menjadi hal biasa jika anak-anak sekarang melibatkan alat-alat dalam kehidupan sehari-hari. Perangkat memiliki konsekuensi atau dampak positif dan negatif. Dengan demikian, tugas orang tua sangat penting dalam pergantian peristiwa mekanis yang sangat maju saat ini. Berbagai penelitian dari obat-obatan dan alam semesta ilmu otak tentang efek penggunaan *gadget* telah dilakukan.

Gadget memengaruhi keberadaan manusia, termasuk pada anak-anak. Menurut sudut pandang mental, masa muda atau anak-anak diketahui menjadi usia yang cemerlang di mana anak-anak belajar memahami apa yang tidak mereka ketahui. Jika mereka sudah merasa ketergantungan dan terpengaruh oleh alat elektronik (*gadget*), maka perkembangannya akan terhambat.

Akhlak diketahui sebagai kondisi jiwa individu yang membuat aktivitas seseorang terjadi tanpa masalah atau murni terjadi tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, ketika aktivitas, mentalitas, dan pertimbangan seseorang besar, semangatnya pasti baik (Mahyur, 2020:34). Akhlak berakibat pada individu dan negara, khususnya di kalangan pelajar.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan karena akibat dari persepsi yang dilakukan oleh peneliti kemarin ternyata dialami oleh beberapa pelajar yang masih buruk dalam masalah akhlak. Kecerobohan ini harus menjadi perhatian para pengajar atau guru yang tugasnya tidak hanya memahami topik atau mengajarkan ilmu pengetahuan tetapi harus mampu membentuk karakter pelajar yang memiliki pribadi yang terhormat. Salah satu gambaran etika pelajar di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan diketahui bahwa kerap mengucapkan kata-kata yang kasar, misalnya jancuk, asu, anjir, goblog, sundala dan sebagainya yang mengikuti dari hasil menonton di *gadget*. Biasanya mereka melakukan itu karena etika mereka buruk maupun terpengaruh dari lingkungan sekitarnya, sehingga mudah terpengaruh oleh *gadget*. Ada juga pelajar yang memiliki etika yang baik, seperti tidak berbicara kasar, dan tunduk pada pengajar (guru).

Walaupun hal tersebut jelas mempengaruhi penggunaannya, dengan asumsi terbebas dari petunjuk dan pengawasan orang tua, penting untuk memahami dan sering memikirkan pemanfaatan *gadget* agar daya tumbuh kembangnya dapat berkembang dengan baik sehingga anak diharapkan aktif, lihai dan cerdas.

Ada beberapa alasan yang membuat peneliti mengangkat judul Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan

sebagai berikut: (1) karena etika diketahui bahwa sesuatu yang penting yang harus dilihat dalam iklim sekolah. (2) Penunjang hasil pendidikan sesuai tujuan pendidikan umum diketahui bahwa generasi muda yang beretika. (3) pendidik harus memiliki pilihan untuk menjadi contoh yang baik bagi peserta didik melalui karakterul karimah. Dengan mendarah daging keteladanan dalam berperilaku yang akan menjadi suatu kecenderungan (etika) pelajar. (4) dari penelitian ini diyakini dapat membantu mengurangi kerusakan moral, khususnya bagi pelajar di lingkungan sekolah, sehingga mereka menjadi orang yang beretika terptes dan menjauhi demonstrasi tercela dalam kehidupan sehari-hari.

Ditetapkannya SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan sebagai lokasi penelitian karena adanya kekurangan penelitian akhir yang mengkaji pengaruh pemanfaatan alat terhadap etika pelajar di sekolah dasar tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengarahkan penelitian yang berkaitan dengan “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan?

2. Bagaimanakah solusi dari dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.
2. Untuk mengetahui solusi dari dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

D. Batasan Istilah

Judul penelitian ini adalah Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan untuk menghindari segala bentuk kekeliruan maupun kesalahpahaman terhadap judul skripsi ini. Maka dari itu, penulis perlu menjelaskan beberapa pengertian-pengertian dari judul tersebut sebagai berikut:

1. Dampak Penggunaan *Gadget*

Perubahan akan pesatnya teknologi untuk perkembangan anak sangatlah besar, salah satu di antara dampaknya adalah adanya *gadget* atau *gadget* yang pastinya akan menimbulkan pengaruh kepada anak, baik dari sisi positif maupun negatif.

2. Akhlak

Akhlak adalah salah satu dari bagian ajaran Islam yang mengatur akan semua tingkah laku perangai manusia. Adapun dalam penelitian ini, akhlak yang akan dibahas berkaitan dengan akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan terhadap orang lain, baik kepada orang tua, guru, teman sebaya dan selainnya dalam mengaplikasikan penggunaan *gadget* pada kehidupan sehari-hari.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mempunyai daya guna yang baik bagi pihak sekolah maupun masyarakat sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun secara lebih detail, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah informasi serta tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti.
- b. Dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai bahan informasi serta acuan untuk membatasi diri dalam menggunakan *gadget* agar tidak mempengaruhi akhlaknya ke arah yang negatif.

b. Bagi Guru

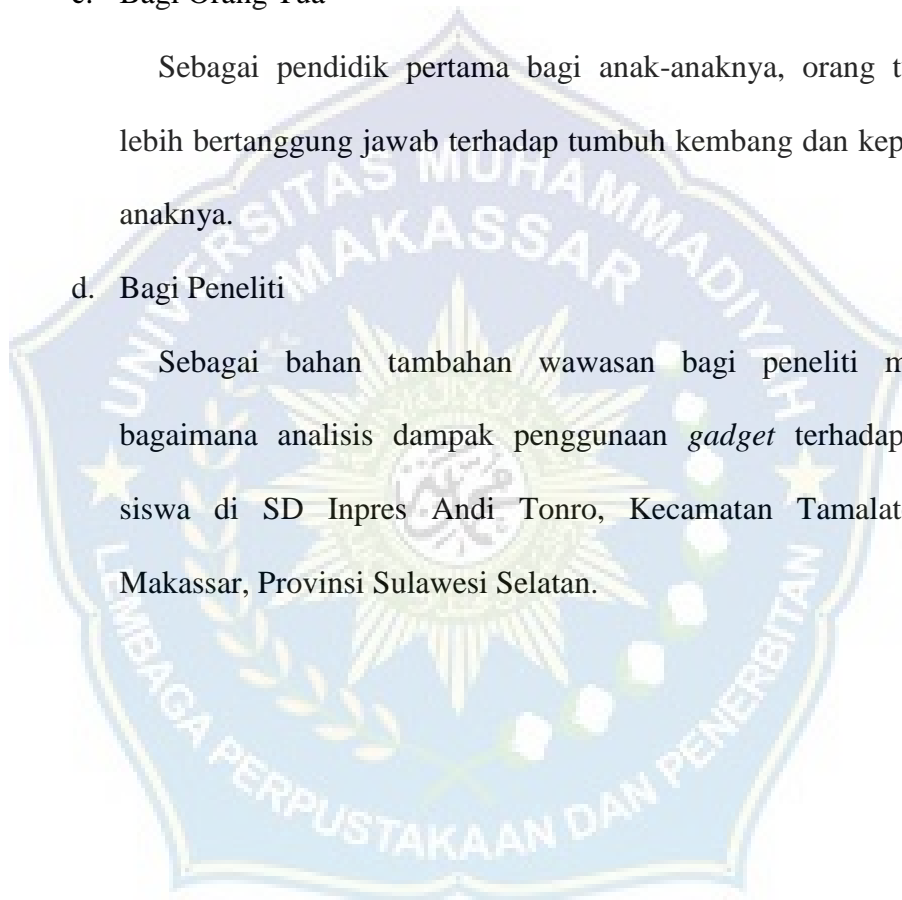
Sebagai bahan tambahan informasi dan pemberian arahan bagi para pendidik mengenai analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

c. Bagi Orang Tua

Sebagai pendidik pertama bagi anak-anaknya, orang tua akan lebih bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang dan kepribadian anaknya.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan tambahan wawasan bagi peneliti mengenai bagaimana analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

a. *Pengertian Gadget*

Secara bahasa, *gadget* diketahui bahwa kata serapan dalam bahasa Inggris yang jika diuraikan menjadi sebuah alat elektronik kecil yang memiliki berbagai kemampuan luar biasa. Dalam bahasa Indonesia, perangkat itu disebut gawai/acang. Sementara itu, dalam istilahnya, *gadget* diketahui bahwa sebuah peralatan perangkat keras (*hardware*) yang dibuat dalam bentuk yang ramping atau tipis dan kemudian dilengkapi dengan berbagai fitur kekinian yang mempermudah berbagai jenis pekerjaan. Bisa juga dikatakan bahwa *gadget* saat ini merupakan salah satu kemajuan yang dibutuhkan oleh kebanyakan orang.

Novitasari (2020:65) *Gadget* diketahui bahwa alat khusus yang memudahkan manusia untuk terhubung dari tempat yang jauh atau dekat. *Gadget* diketahui bahwa istilah dalam bahasa Inggris yang berarti headpone elektronik kecil dengan berbagai kemampuan. Alat itu sendiri dapat berupa PC atau *workstation*, serta ponsel atau perangkat lainnya.

Demikian pula perangkat Agung Noegroho (2020:90) diketahui bahwa inovasi lain di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Pokoknya *gadget* diperlukan, bekerja pada kehidupan dan jelas memengaruhi umat manusia. Melalui perangkat (*gadget*),

korespondensi itu sederhana dan masuk akal, dan yang lebih penting diketahui bahwa cara memanfaatkan alat untuk mempengaruhi perilaku sosial individu dengan cara alternatif.

Kehadiran alat itu luar biasa mempengaruhi teladan hidup manusia baik dalam hal sikap, teladan rasa, maupun cara berperilaku. Pemanfaatan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang, tetapi anak-anak juga tidak luput dari pengaruhnya. Pastinya dengan bantuan inovasi, misalnya, perangkat bisa mempercepat aktivitas manusia, sehingga tidak membutuhkan investasi yang lama. Pebriana (2019: 102) media atau sarana sebagai perangkat khusus untuk bekerja dengan dan memfasilitasi latihan korespondensi manusia atau komunikasi sosial antara satu sama lain.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang alat-alat ini, kita dapat mencapai kesimpulan bahwa alat (*gadget*) tersebut mungkin merupakan perkembangan paling nyata dalam teknologi di Indonesia saat ini. Selain memiliki kemampuan utama sebagai perangkat khusus, *gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber data, penimbunan berbagai jenis informasi, kantor bisnis, kantor musik atau hiburan, organisasi informal dan, yang mengejutkan, sebagai alat dokumentasi. Dilengkapi dengan kerumitan yang dimilikinya, alat tersebut memenangkan kesepakatan nomor satu di dunia, dan dapat memberikan kenyamanan kepada manusia dalam penyempurnaan korespondensi serta untuk bekerja dengan pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan juga.

b. Manfaat Gadget

Manfaat *gadget* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Pelajar sekolah dasar sudah tahu semua tentang kemampuan internet, sehingga banyak pelajar sekolah dasar yang menyalahgunakan pemanfaatan internet untuk hal-hal yang pesimistis dan pelajar harus selalu berada di bawah pengawasan orang lain. tua, Rozalia (2019:23). Orang tua individu memberikan perangkat kepada anak-anak mereka bertekad untuk memberikan mereka permainan untuk anak-anak mereka. Dibandingkan dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak-anak lebih menguasai perangkat daripada orang dewasa. Memang, bahkan orang-orang mereka mungkin tidak benar-benar dapat menjalankan perangkat yang mereka miliki.

Sesuai perputaran peristiwa saat ini, pemanfaatan alat (*gadget*) lebih banyak digunakan oleh generasi muda esensial dan opsional. Karena bagi mereka, alat diketahui bahwa alat elektronik yang digunakan untuk media data, namun juga sebagai media pembelajaran, bahkan sebagai media hiburan (bermain). Rozalia (2019: 32) alat juga dapat berakibat buruk bagi anak-anak, efek positifnya diketahui bahwa menciptakan pikiran kreatif, menyiapkan pengetahuan, memperluas keberanian, dan menciptakan kemampuan berpikir kritis. Di sisi lain, perangkat juga dapat memiliki konsekuensi yang merugikan, termasuk putusnya koneksi atau kerja sama sosial, dapat menyebabkan

berkurangnya prestasi belajar, dan mungkin benar-benar membahayakan kesehatan klien yang sebenarnya seperti mata dan kesehatan mental.

Anak-anak menggunakan perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain-main, menonton rekaman, mendengarkan lagu, mengunjungi teman, atau menjelajahi berbagai tempat di *web*. Mereka menginvestasikan sebagian besar energi mereka dalam latihan ini dan tidak fokus pada pendirian, ketinggian layar, dan jarak layar dari mata mereka yang karenanya memengaruhi penglihatan dan kesehatan mereka. Sundus (2018:75) menatap layar elektronik terus menerus dalam waktu yang cukup lama akan menimbulkan tantangan. Anak-anak mengalami efek buruk dari berbagai masalah, seperti iritasi mata atau fokus masalah yang tidak kekal.

Chusna (2019:84) anak muda akan lebih individual dan keras terhadap unsur lingkungannya. Pemanfaatan *gadget* yang tidak perlu atau menghabiskan lebih banyak tenaga bermain alat akan menimbulkan akibat pesimistis, misalnya mendalam, membangkang karena merasa kesal sambil main-main, malas mengerjakan jadwal harian, bahkan untuk makan pun harus dibayar. Jauh lebih memprihatinkan, jika mereka tidak pernah lagi melihat ke dua arah kiri dan kanan atau tidak peduli dengan kondisi di sekitar mereka, mereka bahkan tidak mengucapkan selamat datang ataupun perkataan sopan kepada orang tua mereka. Pola perilaku ini merupakan tanda bahwa mereka membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktivitas mereka

dengan ketergantungan pada perangkat tersebut. Padahal alat ini sebenarnya memiliki beberapa kelebihan untuk membentuk sikap cekatan, melatih konsentrasi, dan lebih mengembangkan kemampuan dalam berbahasa Inggris.

Masa muda diketahui bahwa masa yang cemerlang, masa dimana anak muda mengalami perkembangan dan peningkatan yang pesat. Di usia ini, anak-anak pada umumnya peka dan bisa mempelajari sesuatu, minat anak-anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak-anak yang sering mendapatkan informasi tentang apa yang mereka lihat. Jika pertanyaan anak belum ditanggapi, kemudian mereka terus bertanya sampai mereka mengerti artinya, maka jawaban tersebut seringkali dicari dan dilacak melalui kerumitan perangkat. Pebriana (2019:48) Kompleksitas alat (*gadget*) tidak bisa menjadi jaminan utama untuk membangun dan menjaga kesejahteraan emosional anak. Karena perangkat dapat memengaruhi anak-anak.

Prawilaga (2020:27) media memungkinkan seseorang untuk melakukan kerjasama sosial, terutama kontak ramah dan berbicara satu sama lain mudah, hanya dengan menggunakan alat-alat seseorang dapat berkomunikasi satu sama lainnya.

c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna.. (Suhandi, 2020: 86) Efek positif dari pemanfaatan alat diketahui bahwa lebih produktif dalam melibatkan waktu dalam penyampaian. Dalam

hal ini, perangkat dapat bekerja dengan korespondensi dengan orang lain yang jauh dari kita dengan mengirim pesan, telepon, atau dengan semua aplikasi yang di klaim, sejauh informasi yang pasti dapat kita akses atau cari tujuan tentang informasi dengan menggunakan aplikasi yang ada di alat tersebut, dan dengan banyaknya jaringan sosial yang bermunculan kita dapat mempermudah orang untuk menambah teman.

Akibat bagi pelajar diketahui bahwa pelajar menjadi lebih berkembang dalam mengetahui perkembangan zaman dan pelajar menjadi lebih mudah menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dibandingkan dengan orang dewasa. Pelajar akan lebih imajinatif dalam menggunakan gawai yang dimilikinya saat berada dalam pengawasan orang tua.

1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget* (Chusna, 2019:91):

- a) Menumbuhkan dan memperluas potensi pengetahuan dan imajinasi (melihat gambar dan kemudian menariknya sesuai dengan yang ada di gambar) jiwanya atau melatih kekuatan berpikir tanpa dibatasi oleh dunia nyata).
- b) Latih pengetahuan (untuk situasi ini anak-anak dapat terbiasa dengan komposisi, angka, gambar yang membantu mempersiapkan pengalaman yang berkembang).
- c) Meningkatkan kepercayaan diri (ketika seorang anak mendominasi pertandingan menyelesaikan permainan akan bangkit).

- d) Mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan berpikir kritis (untuk keadaan ini anak akan menumbuhkan sifat ketertarikan pada sesuatu yang akan membuat anak sadar akan kebutuhan untuk belajar sendiri tanpa harus menunggu terkekang).
- e) Memudahkan korespondensi (membuat seseorang bertemu meski berada di tempat yang lebih baik, melalui *video call* dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita pasti bisa bergaul dengan keluarga, sahabat atau orang lain seolah-olah kita bertatap muka).

2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* (Chusna, 2019:91):

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat berkonsentrasi pada anak menjadi tidak fokus dan hanya mengingat alat-alat, misalnya anak memainkan gawai seolah-olah menjadi karakter dalam permainan tersebut).
- b) Malas mengarang dan membaca (ini akibat pemanfaatan alat, misalnya saat anak membuka video di aplikasi, anak biasanya hanya melihat gambar tanpa menulis apa yang mereka cari).
- c) Penurunan kemampuan interaktif (misalnya, anak kurang bermain dengan teman-temannya dalam iklim umum, bagaimanapun kondisi di sekitarnya).
- d) Kecanduan (anak-anak akan sulit dan bergantung pada gawai karena sudah menjadi kebutuhan bagi mereka).
- e) Menyebabkan kondisi medis (jelas dapat menyebabkan masalah

kesehatan karena paparan radiasi pada alat, dan juga dapat membahayakan kesehatan mata anak-anak).

- f) Kemajuan kognitif remaja terhambat (mental atau perspektif yang berhubungan dengan bagaimana orang belajar, fokus, memperhatikan, membayangkan, mengukur, mengevaluasi, dan merenungkan keadaan mereka saat ini akan terhambat).
 - g) Akan menggagalkan atau mematikan kemampuan bahasa (anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gawai akan lebih sering diam, sering meniru bahasa yang mereka dengar, menutup diri dan ragu-ragu untuk berbicara dengan teman atau keadaan mereka saat ini).
 - h) Mempengaruhi perilaku anak, kemajuan mekanis dapat membuat anak langsung senang dengan informasi tersebut mereka telah memperoleh sehingga apa yang mereka dapatkan dari internet atau kemajuan lainnya diketahui bahwa informasi yang paling lengkap dan terakhir.
- 3) Penelitian dalam Bidang Kesehatan yang Membuktikan Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* bagi Anak (Rezki Tri, 2020:32)
- a) Menurunnya fokus saat belajar (pada saat belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya mengingat alat (*gadget*), misalnya anak memainkan gawai seolah-olah menjadi karakter dalam permainan tersebut).
 - b) Malas mengarang dan membaca (ini akibat pemanfaatan alat, misalnya saat anak membuka video di aplikasi pada gawainya,

anak biasanya hanya melihat gambar tanpa menulis apa yang mereka cari).

- c) Penurunan kemampuan interaktif (misalnya, anak kurang bermain dengan teman-temannya dalam iklim umum, bagaimanapun kondisi di sekitarnya).
- d) Kecanduan (anak-anak akan sulit dan bergantung pada gawai karena sudah menjadi kebutuhan bagi mereka).
- e) Menyebabkan kondisi medis (jelas dapat menyebabkan masalah kesehatan karena paparan radiasi pada gawai, dan juga dapat membahayakan kesehatan mata anak-anak).
- f) Kemajuan kognitif remaja terhambat (mental atau perspektif yang berhubungan dengan bagaimana orang belajar, fokus, memperhatikan, membayangkan, mengukur, mengevaluasi, dan merenungkan keadaan mereka saat ini akan terhambat).
- g) Akan menggagalkan atau mematikan kemampuan bahasa (anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gawai akan lebih sering diam, sering meniru bahasa yang mereka dengar, menutup diri dan ragu-ragu untuk berbicara dengan teman atau keadaan mereka saat ini).
- h) Mempengaruhi perilaku anak, kemajuan mekanis dapat membuat anak langsung senang dengan informasi tersebut mereka telah memperoleh sehingga apa yang mereka dapatkan dari internet atau kemajuan lainnya diketahui bahwa informasi yang paling lengkap dan terakhir.

d. Tanda-tanda Kecanduan *Gadget*

Rezki Tri (2020:31) mengatakan beberapa tanda-tanda anak kecanduan *gadget*, yaitu :

- 1) Sensitif atau gampang tersinggung, hal tersebut akan menyebabkan *mood* (suasana hati) yang mudah berubah.
- 2) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.
- 3) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadget*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakannya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.
- 4) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
- 5) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
- 6) Cenderung sering membantah suatu perintah apabila perintah tersebut menghalangi dirinya menggunakan *gadget*.

e. Peran Keluarga dan Sekolah dalam Pemanfaatan *Gadget*

Di dalam pengaplikasian *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, siswa semestinya mendapatkan pendampingan dari orang dewasa, karena siswa terkadang bisa saja salah dalam menggunakan teknologi yang dipakai. Selain daripada itu, orang tua dan guru berperan dalam membatasi penggunaan *gadget*, dikarenakan radiasi gelombang elektromagnetik dari penggunaan *gadget* itu sendiri dapat mengganggu penglihatan siswa. Serta orang tua perlu melakukan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat dalam *gadget* sebagai upaya untuk mencegah

adanya informasi negatif dari aplikasi tersebut. Adapun peran keluarga dan sekolah dalam pemanfaatan *gadget*, Rezki Tri (2020:33) yaitu:

1) Peran keluarga

- a) Mendampingi sang anak, yaitu orang tua harus selalu mendampingi mereka ketika menggunakan *gadget*.
- b) Membatasi waktu bermain, yaitu orang tua memberikan waktu kepada anak-anak sampai kapan mereka boleh menggunakan *gadget* dan kapan waktu harus berhenti memakainya.
- c) *Parental control*, yaitu orang tua berusaha membatasi akses sang anak dalam menggunakan *gadget* tersebut, seperti mengecek situs-situs yang boleh dibuka.
- d) Harus bersikap tegas dengan cara melarang sang anak apabila telah menggunakan *gadget* terlalu lama kemudian bisa dengan langsung mengambil *gadget* tersebut dan mengalihkannya dengan mengajak bermain sesuai dengan yang mereka sukai.
- e) Tidak mencontohkan menggunakan *gadget* di depan anak, karena mereka mempelajari apa yang dilihat dari kejadian di sekitarnya.
- f) Meningkatkan komunikasi dengan sang anak sehingga mereka dapat lebih terlibat dengan orang tuanya dibandingkan *gadget*.

2) Peran sekolah

- a) Diadakannya penyuluhan atau sosialisasi untuk siswa, dengan itu diharapkan mereka tidak terlalu sering menggunakan *gadget* kecuali jika ada suatu keperluan dan melarang siswa membawa

gadget ke sekolah.

- b) Menempelkan pajangan-pajangan di dinding sekolah mengenai dampak dari penggunaan *gadget*. Sehingga siswa mengerti dan mengetahui akibat dari penggunaannya, dan siswa juga mulai cerdas dalam menggunakan teknologi tersebut.
- c) Menunjukkan keteladanan kepada siswa, yaitu guru beserta seluruh komponen yang ada di sekolah memberikan contoh teladan kepada siswa, yaitu tidak menggunakan *gadget* selama proses pembelajaran, kecuali ketika ada keperluan yang memang sangat mendesak. Sehingga secara tidak langsung siswa akan mengikuti kebiasaan yang dilakukan oleh guru, yaitu menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal yang perlu saja.

2. Akhlak

a. Pengertian Akhlak

Secara bahasa, akhlak diketahui bahwa kata yang berasal dari bahasa Arab yang dijamak, tepatnya “khuluq” dan mengandung makna kepribadian atau budi pekerti. Sesuai dengan makna ini, akhlak penting untuk pelajaran Islam yang mengatur semua perilaku manusia. Dari segi istilah, kualitas etika diketahui bahwa suatu struktur (sifat unik) dalam jiwa seseorang yang dapat melahirkan suatu kegiatan dan tingkah laku secara efektif dan menyenangkan tanpa memerlukan pemikiran terlebih dahulu. Jika indera-indera tersebut melahirkan aktivitas dan perilaku yang agung sebagaimana ditunjukkan oleh akal

dan agama, maka itu disebut etika agung. Bagaimanapun, berlari melawan norma, jika itu mengarah pada aktivitas dan perilaku jahat, itu disebut etika yang buruk.

Imam Al-Ghazali, dalam Zakiyah Daradjat (2021:80) etika diketahui sebagai jiwa atau roh bagi setiap insan. Dengan etika manusia dapat mencapai kepuasan dan jika kehilangan etika maka jiwa manusia akan mati. Dengan demikian, kualitas yang mendalam diketahui bahwa sesuatu yang vital. Faktanya, ini diketahui bahwa bagian utama dari agama Islam. Karena keberadaan etika begitu signifikan, maka informasi yang menelaah etika menjadi sangat penting. Memang, bahkan informasi ini diketahui bahwa salah satu ilmu yang harus diperiksa, untuk mengakui ketidaksempurnaan moral, untuk mencapai kebahagiaan sejati di dunia ini dan di akhirat.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Buruknya Akhlak Anak

Zakiyah Daradjat (2021:83) faktor-faktor yang mempengaruhi buruknya akhlak anak yaitu:

1) Minimnya pegangan kepada agama

Sudah menjadi tragedi dari dunia maju, segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga keyakinan beragama mulai terdesak, kepercayaan kepada Tuhan tinggal simbol, perintah dan larangan Tuhan tidak diindahkan lagi. Dengan longgarnya pegangan seseorang pada ajaran agama, maka hilanglah kekuatan pengontrol yang ada di dalam dirinya.

Apabila orang tua sudah tidak sanggup lagi mengatasi moral anak, dengan demikian satu-satunya alat pengawas dan pengatur moral yang dimilikinya adalah masyarakat dengan hukum dan peraturannya. Namun, biasanya pengawasan masyarakat itu tidak sekuat pengawasan dari dalam diri sendiri. Karena pengawasan masyarakat itu datang dari luar, jika orang luar tidak tahu, atau tidak ada orang yang disangka akan mengetahuinya, maka dengan senang hati orang itu akan berani melanggar peraturan-peraturan dan hukum-hukum sosial itu. Apabila dalam masyarakat itu banyak orang yang melakukan pelanggaran moral, dengan sendirinya orang yang kurang iman tadi tidak akan mudah pula meniru melakukan pelanggaran-pelanggaran yang sama. Tetapi jika setiap orang teguh keyakinannya kepada Tuhan serta menjalankan agama dengan sungguh-sungguh, tidak perlu lagi adanya pengawasan yang ketat, karena setiap orang sudah dapat menjaga dirinya sendiri, tidak mau melanggar hukum-hukum dan ketentuan-ketentuan Tuhan. Sebaliknya dengan semakin jauhnya masyarakat dari agama, semakin sudah memelihara moral orang dalam masyarakat itu, dan semakin kacaulah suasana, karena semakin banyak pelanggaran-pelanggaran, hak, hukum dan nilai moral.

2) Mengikuti gaya perkembangan zaman

Bisa saja awalnya para siswa merokok adalah ingin terlihat keren, padahal hal itu sama sekali tidak benar. Lalu, kalau sudah

mencoba merokok dia juga akan mencoba hal-hal yang lainnya seperti narkoba dan seks bebas.

3) Budaya yang sekularistik, materialistis, dan hedonistis

Akhir-akhir ini kita sering mendengar di radio atau di koran tentang pelajar sekolah menengah yang ditemukan oleh pendidik atau polisi mereka di kantong obat-obatan, gambar menjijikkan, alat kontrasepsi seperti kondom dan benda tajam. Perangkat ini biasanya digunakan untuk hal-hal yang dapat membahayakan keamanan. Bagaimanapun, efek samping penyimpangan ini terjadi sebagai akibat dari cara hidup yang hanya mengejar pemenuhan materi, kesenangan bejat dan mengabaikan sifat-sifat yang ketat. Berkembangnya watak ini tidak terlepas dari derasny arus budaya materialistis, dekaden dan sekularistik yang diselewengkan melalui karya, bacaan, kanvas, siaran, pertunjukan, dsb. mencari keuntungan materi dan mengeksploitasi kecenderungan pelajar, terlepas dari pengaruhnya terhadap kebusukan moral. Pesatnya perkembangan budaya seperti ini diyakini menjadi salah satu faktor yang paling berperan dalam memupuskan semangat mahapelajar dan usia yang lebih muda pada umumnya.

4) Kurang efektifnya pemberian dan pembinaan mengenai moral yang dilakukan keluarga, sekolah maupun masyarakat

Pembinaan moral yang dilakukan oleh ketiga institusi ini tidak berjalan menurut semestinya atau yang sebiasanya. Pembinaan moral dalam keluarga, misalnya, harus dilakukan sejak dini, sesuai

dengan kemampuan dan usianya. Sejak setiap anak dikandung, mereka gagal untuk benar-benar melihat apa yang benar dan apa yang terjadi, dan mereka tidak memiliki gagasan paling kabur tentang batasan dan pengaturan moral yang tidak penting dalam keadaan mereka saat ini. Tanpa dibiasakan untuk menyampaikan pandangan-pandangan yang dipandang baik untuk membangun etika, anak-anak muda akan dibesarkan tanpa mengetahui etika tersebut. Kemajuan moral bagi anak-anak dalam keluarga bukan dengan mendapatkan informasi tentang baik dan buruk, namun mereka harus membiasakannya. Zakiyah Daradjat (2021:87) pemajuan moral harus dilakukan sejak masa remaja dengan membiasakan mereka pada pedoman dan perilaku yang baik, benar, sah dan adil. Pemajuan karakter diketahui bahwa suatu kegiatan atau pekerjaan untuk mendidik, membina, menyusun kepribadian, watak dan tingkah laku seseorang agar yang bersangkutan terbiasa dengan mengetahui, memahami dan menghayati sifat-sifat luhur atau tuntunan moral. Agama menjadi sesuatu yang vital dalam kemajuan peserta didik, karena agama dapat mengoreksi, bekerja pada pribadi manusia, sifat, karakter sehingga terarah pada tujuan yang benar.

Pendidikan lurus terbaik dilacak dalam agama, karena kebajikan ini dapat dipatuhi dengan sengaja, tanpa dorongan, berasal dari kesadaran, keyakinan itu muncul sebagai hasil dari kesadaran akan keyakinan yang ketat. Orang tua harus fokus pada

pendidikan etika dan perilaku anak-anak mereka, tentu saja pendidikan yang diberikan yang didapat dari orang tua yang akan menjadi alasan untuk karunia moral dan mental mereka. Pembinaan dan pelaksanaan pengasuhan terhadap anak harus memenuhi semua kebutuhan, terutama fisik, mental dan sosial. Dengan begitu, anak akan merasa tenang dan hidup tenang tanpa kegagalan.

Asnil Aida Ritonga (2020:92) Seperti halnya keluarga, sekolah juga dapat berperan penting dalam kemajuan moral pelajar. Perlu diupayakan agar sekolah menjadi ladang yang baik bagi perkembangan dan peningkatan mental dan moral pelajar. Serta memberi informasi, menciptakan hadiah dan pengetahuan. Pada akhirnya, sekolah menjadi arena pergaulan bagi anak-anak muda, perkembangan mental, moral dan sosial serta seluruh bagian dari karakter berjalan secara positif. Untuk mendorong sikap etis seperti itu, pendidikan ketat ditiadakan di sekolah-sekolah, sehingga pendidikan ketat yang didapat di rumah tidak akan berkembang, bahkan dapat dicegah.

Selain itu, masyarakat juga harus berperan dalam pergantian peristiwa moral. Masyarakat umum yang semakin merosot secara etis harus segera diperbaiki dan dimulai dari diri kita sendiri, keluarga kita, dan individu terdekat kita. Karena kerugian masyarakat mempengaruhi perbaikan etika anak muda. Terjadinya kerusakan moral dikalangan pelajar dan usia yang lebih muda

sebagaimana dimaksud di atas, disebabkan oleh ketidakmampuan keluarga, sekolah dan jaringan dalam pergantian moral. Faktanya, ketiga pendirian ini bertentangan satu sama lain, tidak teratur dan tidak membantu pergantian peristiwa moral.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penyusunan skripsi kualitatif ini, peneliti mencari informasi dari penelitian-penelitian terdahulu dengan judul skripsi yang relevan sebagai perbandingan baik dari segi kekurangan maupun kelebihan. Sepanjang pengetahuan penelitian, telah terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian yang peneliti angkat. Penelitian terdahulu yang peneliti ambil meliputi:

1. Penelitian yang dipimpin oleh Antonius SM Simamora (2020) dalam buku hariannya menguraikan tentang “Peran Orang Tua Terhadap Pengaruh *Involving Devices* Pada Anak Muda Usia Diklat Rudimenter”. Hasil penelitian diperoleh, pandangan wali tentang pengaruh pemanfaatan headpone pada anak usia sekolah dasar dari variabel efek pemanfaatan alat pada anak usia pelatihan esensial (penurunan kapasitas psikomotorik anak) sebanyak 65,4% wali setuju bahwa anak-anak kapasitas psikomotor berkurang karena pemanfaatan perangkat. (Penelitian di atas, Antonius SM Simamora mengkaji kesan wali dalam menggunakan gawai, sedangkan kajian yang dipimpin analis diketahui bahwa pengaruh akibat gawai terhadap etika anak. Antonius SM Simamora lebih condong pada alasan wali memberikan gawai kepada anaknya).

2. Paulus Tan, Feren (2020) dalam penelitiannya berjudul “Akibat Alat Kontrasepsi dalam Kemajuan Hubungan Sosial Remaja”. Hasil penelitian yang didapatkan, khususnya akibat buruk pemanfaatan alat terhadap peningkatan komunikasi sosial anak, salah satunya diketahui bahwa anak menjadi lebih tidak terikat dan umumnya akan malas melakukan aktivitas sehingga menimbulkan efek samping kegemukan. (Penelitian di atas mengkaji akibat alat terhadap peningkatan kerjasama sosial anak. Sementara itu, yang diketahui dari penelitian yang dipimpin oleh para ilmuwan diketahui bahwa para ahli menganalisis pengaruh pemanfaatan alat terhadap etika pelajar sekolah dasar).
3. Riset yang dipimpin oleh Syifa Ameliola, Hanggara Dwi Yudha Nugraha (2020) dalam penelitiannya bertajuk Tata Cara Pertemuan Sedunia ke-5 tentang Identitas Penelitian Indonesia dan Globalisasi berjudul “Peningkatan Media Data dan Inovasi untuk Anak Muda di Era Globalisasi”. Hasil penelitian yang diperoleh, dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, media data dan inovasi telah berubah menjadi perangkat utama kolaborasi manusia berbasis modernisasi. Kesederhanaan inovasi dalam mengakses data merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi berbagai pihak untuk melibatkan komponen ini di kehidupan sekarang. Media data dan inovasi tidak diselamatkan dari konsekuensi positif dan negatifnya, bergantung pada kewajaran pemanfaatan individu. (Ulasan di atas berbicara tentang media data dan inovasi yang tidak lepas dari konsekuensi positif dan negatif tergantung pada kelayakan pemanfaatan individu, yang berbeda dari penelitian yang

dipimpin oleh para ahli, khususnya menganalisis efek pemanfaatan perangkat pada etika primer pelajar sekolah).

4. Penelitian yang diarahkan oleh M. Hafiz Al-Ayouby (2019) dalam buku hariannya menguraikan tentang “Pengaruh Pemanfaatan Alat Kontrasepsi pada Remaja (Konsentrasi di PAUD dan Taman Kanak-Kanak. Handayani Bandar)”. Hasil penelitian yang diperoleh, fokus dan lamanya pemanfaatan headpone dan aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak kecil di usia dini harus berhati-hati dalam menggunakan gawai karena tidak cocok atau tidak sesuai dengan kebutuhannya. usia dengan asumsi mereka memainkan begitu banyak permainan tanpa berkolaborasi dengan orang lain atau teman mereka. (Ulasan di atas berbicara tentang pengaruh pemanfaatan alat terhadap kemajuan remaja, artikel ini mengecualikan penjelasan tentang akibat perangkat terhadap etika anak muda, penelitian lebih eksplisit tentang pengaruh perangkat terhadap peningkatan pemuda). Adapun yang diakui dari penelitian yang dipimpin para ahli diketahui bahwa penelitian yang disusun oleh Ameliola, Hanggara Dwi Yudha Nugraha, khususnya pembicaraan penelitian tentang pengaruh media data dan inovasi pada anak muda, yang tidak mengesampingkan alat pengaruh pada etika anak.
5. Nurul Pangesti (2019) dalam ulasan berjudul “*The Impact of Contraptions on Youngster Improvement*”. Hasil penelitian yang dihasilkan dari penelitian ini diketahui bahwa alat-alat yang dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dalam perkembangannya. Alat juga memiliki pancaran radiasi yang sangat berbahaya yang dapat mempengaruhi fungsi

otak dan saraf. Akibat pemanfaatan alat pada perkembangan anak memiliki akibat positif dan negatif. (Penelitian ini berbicara tentang akibat alat pada perkembangan dan kemajuan anak-anak, yang berbeda dari penelitian yang diarahkan oleh para peneliti, menjadi ilmuwan khusus yang meneliti efek pemanfaatan headpone pada etika pelajar yang belum sempurna).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif (*Qualitative Research*) khususnya penelitian yang menghasilkan informasi yang jelas berisi kata-kata yang disusun atau diungkapkan secara lisan dari individu dan cara mereka berperilaku yang terlihat, Moleong (2019:02). Untuk itu peneliti memaparkan Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk mendapatkan informasi yang substansial, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan, yaitu penelitian terkemuka dengan langsung pergi ke lokasi penelitian yang telah ditentukan sebelumnya untuk mendapatkan data untuk penelitian ini, yaitu informasi spesifik yang berkaitan dengan Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diketahui bahwa jenis penelitian deskriptif kualitatif. Moleong (2019: 03) menyatakan bahwa teknik pelibatan diselesaikan secara eksklusif berdasarkan realitas atau kekhasan yang pasti bersifat eksperimental (sesuai persepsi kehidupan) pada penutur. Jadi informasi yang didapat diketahui bahwa informasi asli sesuai kenyataan yang ada dan tidak menggunakan angka. Riset yang memanfaatkan engagement dapat dikatakan sebagai teknik yang berarti membuat suatu

penggambaran atau penggambaran secara sengaja, asli dan tepat terhadap informasi, sifat-sifat dan hubungan-hubungan kekhasan yang diperhatikan. Selain itu, dalam penelitian ini ilmuwan tidak menggunakan spekulasi (anggapan sementara) sebagai tanggapan sementara (ragu-ragu atau dapat berubah) terhadap masalah penelitian yang diharapkan pada penelitian dengan metodologi kuantitatif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini direncanakan dijadwalkan sekitar bulan April tahun 2023.

C. Data dan Sumber Data

Berbagai informan yang akan menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah :

- 1) Kepala Sekolah di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.
- 2) Beberapa Guru atau Tenaga Pendidik di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.
- 3) Beberapa orang tua siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.
- 4) Beberapa siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

D. Prosedur Penelitian

Agar pelaksanaan penelitian ini terarah dan mencapai tujuannya dengan tidak melupakan faktor efisien dan efektif, maka penelitian ini akan dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

1. Tahap pra lapangan

Pada tahap ini, peneliti membuat proposal penelitian, setelah proposal disetujui oleh dosen pembimbing dilanjutkan dengan mengurus perizinan dari kampus yang ditujukan kepada pihak sekolah setempat agar diberikan izin untuk melakukan penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap ini, dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fokus peneliti di lokasi penelitian. Dalam proses pengumpulan data ini penulis menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

3. Tahap analisis data

Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Peneliti juga menyusun data yang telah terkumpul secara sistematis dan rinci sehingga data tersebut mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada pihak lain secara jelas.

4. Tahap pelaporan

Tahap ini, merupakan tahapan terakhir yang peneliti lakukan dengan membuat laporan tertulis dari penelitian yang telah dilakukan. Peneliti

menyusun data yang telah dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk proposal skripsi, berupa:

- a. Penyusunan hasil penelitian
- b. Konsultasi hasil penelitian kepada pembimbing
- c. Perbaikan hasil konsultasi penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam hal ini adalah instrumen pokok dan instrumen penunjang. Instrumen pokok adalah manusia itu sendiri sedangkan instrumen penunjang adalah lembar observasi dan pedoman wawancara.

1. Peneliti sendiri

Peneliti sebagai instrumen dapat berhubungan langsung dengan responden dan mampu memahami serta menilai berbagai bentuk dari interaksi di lapangan.

2. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi tentang kerangka dan garis besar pokok-pokok masalah yang dijadikan sebagai dasar dalam mengajukan pertanyaan kepada responden penelitian. Pedoman ini merupakan pedoman yang digunakan selama proses mewawancarai subjek penelitian

untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang apa, mengapa, dan bagaimana yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan. Pedoman ini merupakan garis besar dari pertanyaan peneliti yang akan diajukan kepada kepala sekolah, guru dan orang tua siswa SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara kombinasi antara terstruktur dan tak terstruktur. Artinya, menyiapkan seperangkat pertanyaan baku dengan urutan pertanyaan untuk setiap responden, akan tetapi pertanyaan dalam wawancara dapat berkembang tanpa pedoman, tergantung jawaban awal setiap responden. Peneliti membuat kisi-kisi pedoman wawancara terlebih dahulu sebelum menyusun pedoman wawancara.

F. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Penelitian ini akan mengumpulkan informasi berupa hasil wawancara dengan pimpinan sekolah, beberapa guru, beberapa orang tua siswa, dan siswa itu sendiri di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa.

2) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti akan terlibat langsung (partisipatif) dalam kegiatan orang yang menjadi

sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan.

Adapun bentuk observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, yang mana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang dilakukan oleh sumber informan demi menyempurnakan aktivitas pengamatan, peneliti harus mengikuti kegiatan keseharian yang dilakukan informan dalam waktu tertentu, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakannya, mempertanyakan informasi yang menarik, dan mempelajari dokumen yang dimiliki.

Kegiatan observasi ini akan dilakukan secara intensif hingga memperoleh data dan gambaran tentang letak geografis, keadaan lingkungan di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan serta dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu hal yang perlu dilakukan dalam penelitian, kemudian studi dokumentasi dimaksudkan untuk melengkapi data dari wawancara dan observasi. Dokumentasi dapat berupa arsip-arsip, gambar atau foto dan catatan lain yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi yang dilakukan dalam hal ini adalah segala hal yang berhubungan dengan gambar atau foto-foto kegiatan, hasil wawancara berupa rekaman dan sebagainya.

G. Uji Validitas Data

Uji Validitas digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan realita yang ada. Sehingga uji validitas digunakan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan realita yang ada. Uji validitas menggunakan triangulasi. (Wirytinoyo, 2019:47) menyatakan ada tiga macam cara meningkatkan validitas data: (1) triangulasi, yang meliputi triangulasi data, peneliti, metodologis, dan teori (2) *review* informan dan (3) *member check*. Triangulasi data dilakukan dengan mengumpulkan data sejenis, atau dari sumber data yang berupa informan primer. Triangulasi peneliti, dilakukan dengan meminta bantuan peneliti lain untuk mengumpulkan data sejenis, triangulasi metode dilakukan dengan melakukan observasi. *Review* dilakukan untuk meningkatkan validitas dengan cara memberi kesempatan kepada informan untuk meninjau ulang apakah yang ditulis peneliti sudah benar atau tidak. *Member check* merupakan proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data atau informan. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data atau informan itu pertanda data tersebut valid, sehingga semakin kredibel (dapat dipercaya). Pelaksanaan *member check* dapat dilakukan setelah mendapat suatu temuan atau kesimpulan (Wirytinoyo 2019:49).

H. Teknik Analisis Data

Analisis pada data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang

diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori atau struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum yang disebut “analisis”.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup transkrip hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi. Dari hasil analisis data yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu:

- 1) Reduksi data

Reduksi data bukanlah suatu hal yang terpisah dari analisis. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Kegiatan reduksi data berlangsung terus-menerus, terutama selama pengumpulan data.

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Reduksi data atau proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

2) Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. *Display data* atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif. Dengan adanya penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya dari apa yang telah dipahami tersebut.

3) Menarik kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Ketika kegiatan pengumpulan data dilakukan, seorang penganalisis kualitatif mulai

mencari arti benda-benda, penjelasan, alur sebab akibat dan proposisi (dapat dipercayai kebenarannya). Kesimpulan yang mula-mulanya belum jelas akan meningkat menjadi lebih terperinci. Kesimpulan-kesimpulan “final” akan muncul bergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan di lapangan, penyimpanan dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan pemberi dana, tetapi sering kali kesimpulan itu telah sering dirumuskan sebelumnya sejak awal.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Hasil penelitian dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan yaitu: mengetahui bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan yang dapat dilihat pada uraian berikut ini:

1. Profil: SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Nama Sekolah	: UPT SPF SD Inpres Andi Tonro
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 40312144
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. Andi Tonro No.60 B
RT/RW	: 3 / 7
Desa Kelurahan	: Pabaeng-Baeng
Kecamatan	: Kec. Tamalate
Kabupaten	: Kota Makassar
Provinsi	: Prov. Sulawesi Selatan
Kode Pos	: 90223
Akreditasi	: B
Kurikulum	: Kurikulum 2013

2. Visi dan Misi

1) Visi

Unggul dalam prestasi berdasarkan imtaq dan iptek, berperilaku sehat, berbudaya lingkungan serta berwawasan global.

2) Misi

- a. Menyeimbangkan perkembangan intelektual, emosi dan spiritual sehingga terbentuk pribadi yang unggul dan berkualitas.
- b. Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan
- c. Mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta inovatif pada semua mata pelajaran.
- d. Meningkatkan kualitas tenaga kependidikan dan sarana penunjang pendidikan sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.
- e. Menggalakkan kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.
- f. Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari pendidikan karakter bangsa.
- g. Menyelenggarakan program sekolah Adiwiyata.
- h. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah, orang tua dan masyarakat serta mitra sekolah dalam merealisasikan program sekolah.

3. Profil Guru

- a. Nama Kepala Sekolah : Ibu Drs. H. Ahkamah, M.M.
- b. Nama Guru (Wali Kelas)
 - a. Kelas I : Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.
 - b. Kelas II : Ibu Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.
 - c. Kelas III : Ibu Sumiati, S.Pd.
 - d. Kelas IV : Ibu Darmayanti, S.Pd.
 - e. Kelas V : Ibu Nuraeni Nurdin, S.Pd.
 - f. Kelas VI : Pak Riyanto, S.Pd.

B. Hasil Penelitian

Gadget diketahui bahwa salah satu perangkat inovasi korespondensi saat ini yang saat ini telah berkembang menjadi fitur yang mudah untuk dibawa kemana-mana tanpa menghubungkan link terlebih dahulu. Perangkat kini telah menjadi mitra wajib yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Dari hasil persepsi yang diarahkan peneliti SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan banyak pelajar yang sudah memiliki alat dan bahkan bisa dikatakan pelajar di sekolah tersebut sudah memiliki alat. oleh dan besar.

Perangkat yang mereka miliki pada umumnya diketahui bahwa perangkat yang di dalamnya terdapat berbagai fitur terbaru lainnya yang dapat memberikan kepuasan kepada pelanggannya dan juga dilengkapi dengan jaringan internet, khususnya 3G dan 4G yang memberikan akses yang lancar dan mudah ke semua yang mereka butuhkan, seperti memanfaatkan *web*

Google, Facebook, WhatsApp, Email, Gmail, Instagram, dan berbagai situs lain yang dapat ditelusuri pengguna.

Alat yang sangat modern ini memberikan segudang keuntungan bagi para penggunanya jika digunakan secara akurat sebagaimana mestinya. Namun di sisi lain, mahasiswa juga harus berhati-hati dalam menggunakan alat-alat untuk menghindari hal-hal yang tidak menarik dan, anehnya, bertentangan dengan agama sehingga dapat merusak etika anak bangsa di kemudian hari karena penyalahgunaan gawai.

Sehubungan dengan hasil penelitian di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan oleh beberapa wali kelas rendah, Ibu UH (I), Ibu NA (II) dan Ibu SM (III) yang diutarakannya selaras yakni:

“Mengenai gadget, saya rasa tidak ada yang perlu dikhawatirkan karena sampai saat ini saya belum melihat efek buruk gadget pada pelajar. Pelajar juga tidak diperbolehkan membawa gadget di sekolah karena tidak ada materi dalam mata pelajaran yang diharapkan untuk dibawakan mengingat apa yang dibutuhkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar alhamdulillah, dapat diakses di sekolah. Pada jam istirahat mereka umumnya santun dan sopan terhadap pendidik, staf sekolah dan teman-temannya tentunya sebagai pengajar akan selalu memberikan pengarahan kepada mereka bagaimana beretika yang baik dan berhati-hati terhadap resiko pemanfaatan gawai jika ada tidak tertarik dan dalam pemanfaatan alat harus di bawah pengawasan orang tuanya agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti yang mungkin kita ketahui, pelajar menghabiskan lebih banyak waktu di rumah, sehingga tugas penjaga sangat penting, bahkan hal yang paling mendesak dalam mengajar etika mereka ” (05 April 2023).

Mengenai hasil pertemuan dengan beberapa wali kelas tinggi, Ibu DRM (IV), Ibu NN (V) dan Pak RY (VI) sependapat bahwa:

“Terkait gawai, saya merasa sangat berpengaruh terhadap pelajar. Diantaranya seperti sering berkata kasar. Sebagai pengajar, kami tidak akan tinggal diam, dengan itu kami mencoba menanyakan dari mana mereka dapat ini, kebetulan saja, memang begitu dari apa yang mereka tonton di gawai. Biasanya, ada beberapa materi dalam menemukan yang memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran, sehingga mereka diperbolehkan membawanya ke sekolah dengan catatan hanya digunakan pada jam pelajaran saja. Masih ada pelajar yang kedapatan menggunakannya saat jam istirahat. Namun, hanya sebagian kecil dari mereka yang melakukan ini. Mereka juga diminta membawa alat (gadget), tapi selama periode virus Corona tahun lalu mereka harus menghubungi orang tuanya untuk dibawa pulang. Setelah virus Corona selesai, mereka berhenti membawanya. Akhirnya, cara untuk mendapatkannya diketahui bahwa melalui wali kelas yang memberi kesan pada orang tua siswa di grup kelas bahwa sudah waktunya untuk pulang. Sebagai seorang pengajar, tentu saja harus selalu fokus pada semua cara perilaku dan perkembangan pelajar di sekolah dan dalam setiap hal mengarahkan mereka tentang apa yang harus ditiru dan dilarang termasuk akibat pemanfaatan alat (gadget). ” (06 April 2023).

Pemanfaatan gawai pada pelajar SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan memiliki standar pemanfaatan yang terbatas di sekolah, namun terdapat sedikit pelajar yang tidak mengikuti pedoman yang ditetapkan di sekolah.

Sehubungan dengan wawancara yang diberikan oleh Kepala Sekolah Hj. AH, mengungkapkan bahwa:

“Pelajar di SD Inpres Andi Tonro dilarang membawa alat ke sekolah kecuali ada hal-hal yang sangat penting atau sangat diperlukan, misalnya membantu pelajar mencari data lain yang berhubungan dengan pelajarannya, ulangan, latihan tari, dan semacamnya untuk membantu pemahaman dan informasi bagi mereka. Selain itu, pelajar akan mendapatkan sanksi dengan asumsi mereka kedapatan membawa alat di sekolah tanpa alasan yang jelas dan masuk akal. Kita semua tahu bahwa alat (gadget) itu pasti memiliki dua efek, yaitu positif dan negatif, sehubungan dengan ke sisi positifnya, seperti yang saya katakan di awal, tentu saja, kami sebagai pengajar juga memiliki kekhawatiran tentang konsekuensi negatif dari perangkat ketika mereka mencemari pelajar, seperti membuka situs yang seharusnya sama sekali tidak mereka sadari, meniru etika buruk dari menonton perangkat mereka. Oleh karena itu, sekolah juga selalu berusaha memberikan pengaturan yang terbaik, termasuk mengadakan sosialisasi atau pembinaan tentang akibat pemanfaatan alat dan menanamkan etika yang baik. Pendidik juga tidak

dianjurkan untuk melibatkan perangkat dalam pola pikir selain dari motivasi di balik pengalaman pendidikan. Mengenai pembelian spanduk sehubungan dengan efek pemanfaatan perangkat, mereka akan segera ditahan untuk mengajar pelajar" (03 Maret, 2023).

Peneliti dapat menjelaskan dampak penggunaan *gadget* di SD Inpres Andi Tonro di kelas rendah (I, II, dan III) semuanya tidak ada yang perlu dikhawatirkan karena selama ini para pendidik belum melihat adanya hal yang buruk akibat perangkat pada pelajar. Mereka juga tidak diperbolehkan membawa peralatan ke sekolah karena tidak ada materi dalam mata pelajaran yang mengharuskan membawa peralatan tersebut karena yang dibutuhkan dalam latihan latihan tersedia di sekolah. Tentang etika, baik dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman maupun pada waktu istirahat mereka tetap bersikap hormat dan santun terhadap pendidik, tenaga kependidikan dan pendampingnya. Sementara itu, pada kelas tinggi (IV , V, VI) ada pengaruhnya terhadap pelajar. Di antara mereka suka sering berkata kasar. Sebagai pendidik, kami tidak akan tinggal diam, dengan itu para pendidik mencoba bertanya dari mana mereka mendapatkan ini, kebetulan saja, dari apa yang mereka tonton di perangkat. Sebagian besar terdapat beberapa bahan dalam menemukan perangkat yang memanfaatkan sebagai media pembelajaran, sehingga diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah dengan catatan hanya digunakan pada jam pelajaran. Masih ada orang yang kedapatan menggunakannya saat jam istirahat. Terakhir, klarifikasi dari kepala sekolah bahwa pelajar dilarang membawa alat ke sekolah kecuali ada hal-hal yang mendesak atau hanya benar-benar diperlukan, misalnya membantu pelajar mencari informasi lain yang berhubungan dengan ilustrasi, latihan menari,

atau tes dan sebagainya untuk membantu pemahaman dan informasi. untuk mereka. Selain itu, pelajar akan mendapatkan sanksi jika kedapatan membawa alat di sekolah tanpa alasan yang jelas dan masuk akal. Kita semua tahu bahwa handphone pasti memiliki dua efek, yaitu positif dan negatif, sehubungan dengan sisi positifnya, seperti yang saya katakan di awal. Oleh karena itu, sekolah juga selalu berusaha memberikan pengaturan yang terbaik, termasuk mengadakan sosialisasi atau penyuluhan tentang akibat pemanfaatan alat dan menanamkan etika yang baik. Pendidik juga tidak dianjurkan untuk memasukkan alat-alat dalam pola pikir tersebut selain karena alasan pengalaman yang semakin berkembang. Sehubungan dengan pengadaan spanduk tentang efek pemanfaatan perangkat akan segera diadakan untuk mengajar pelajar.

Berikut ini diketahui bahwa beberapa dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan:

1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Pada Siswa

a. Menambah Wawasan dan Memudahkan dalam Mencari Informasi dari Luar

Penggunaan *gadget* yang layak dan sesuai jelas akan mempengaruhi kliennya. Seorang pelajar yang memanfaatkan gawai dengan baik akan sangat membantu kehidupannya. Sesuai hasil pertemuan dengan salah satu pelajar di SD Inpres Andi Tonro,

Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, demikian yang diungkapkan oleh TI:

"Menurut saya, gadget sangat berharga dan membantu saya. Satu contoh dapat memperluas sudut pandang saya dan mempermudah saya untuk menemukan data yang signifikan, misalnya ketika saya benar-benar menginginkan materi untuk tugas sekolah saya saat di rumah, saya dapat mencarinya langsung di aplikasi Google di alat perangkat saya" (05 April 2023).

Hampir sama dengan pernyataan pelajar lain bernama FAQ yang menyatakan:

"Saya menggunakan gawai agar saya lebih mudah belajar, karena dengan caranya yang sederhana atau gampang memudahkan saya mencari data di aplikasi Google atau YouTube dan data yang saya inginkan cepat muncul" (05 April 2023).

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pelajar di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan menggunakan alat bantu (*gadget*) untuk hal-hal yang bermanfaat dan jelas berakibat bagi dirinya, terutama untuk menambah wawasan dan memberikan akomodasi dalam kegiatan sekolahnya dan kebutuhan, karena umumnya pelajar di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan menjawab dengan jawaban serupa.

Ini sesuai dengan tujuan orang tua mereka untuk membeli alat untuk anak-anak mereka. Sehubungan dengan hasil pertemuan dengan wali dari FAQ, Ibu N RH mengatakan:

"Saya bertekad membuatnya lebih mudah untuk belajar. Dengan bekerja dengan perangkat, saya berharap dia akan lebih dinamis

dalam belajar dan tidak ada alasan yang bagus untuk menjadi apatis lagi, tentu saja saya juga mengatur waktu dan mengarahkan anak-anak dalam menggunakan perangkat mereka" (06 April 2023).

Meskipun ada beberapa pelajar yang merasa bahwa alat yang mereka gunakan hanya untuk bermain-main dan bermain hiburan virtual tanpa melibatkan mereka untuk hal-hal yang baik dan bermanfaat bagi mereka. Mengingat konsekuensi pertemuan dengan pelajar, ia mengungkapkan :

"Secara konsisten saya menggunakan perangkat saya untuk bermain-main dan menonton acara anak-anak di YouTube. Karena itu sangat menyenangkan bagi saya" (05 April 2023).

Namun, sedikit banyak menganggap gawai sebagai alat yang membuatnya sulit bagi mereka. Hal ini sesuai dengan penegasan orang tua bernama Ibu NNG yang menyatakan :

"Anak saya, setelah memiliki alat itu, lebih giat dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Dia banyak menggunakan alatnya untuk melacak tugas-tugasnya agar lebih mudah diselesaikan. Selain itu, anak saya juga sering menggunakan alatnya untuk menonton berbagai rekaman untuk membentuk agamanya, misalnya sistem mandi, membaca huruf hijaiyah dan lain-lain" (06 April 2023).

Jadi dari pernyataan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa gawai sangat mempengaruhi pelajar, terutama dalam menambahkan pemahaman dan pengetahuan kepada mereka bahkan untuk agama mereka.

b. Memudahkan untuk Berkomunikasi

Gadget adalah salah satu alat komunikasi yang paling sering digunakan pada era sekarang ini. Mulai dari orang tua, pelajar hingga

anak-anak membuat *gadget* menjadi hal yang sangat berarti dan penting bagi kehidupan mereka. Sebagian besar pelajar SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan umumnya diperbolehkan menggunakan gawai dengan maksud untuk memudahkan mereka dalam berbagai hal, misalnya mempermudah mereka berbicara (komunikasi) dengan teman atau anggota keluarga yang jauh.

Mengingat hasil pertemuan dengan pelajar, khususnya SNR mengatakan:

“Perangkat bisa mempermudah saya untuk berkomunikasi dengan keluarga dan teman-teman. Jika ibu saya ingin berkomunikasi dengan kakak saya yang kuliah di Unhas, saya segera menelepon kakak saya dengan menggunakan perangkat saya. Kadang-kadang juga dengan cara video call dengan aplikasi Whatsapp di perangkat saya, jadi lebih mudah bagi ibu saya untuk bisa berbicara dengan kakak saya yang kost di penginapan dekat kampusnya” (05 April 2023).

Dari hasil pertemuan dengan pelajar lain, AM mengatakan:

"Saya sering menggunakan Facebook dan Whatsapp untuk berbicara dengan teman saya dan juga melihat berita terbaru tentang mereka" (05 April 2023).

Dalam hal ini, orang tua juga merasakan pengaruh yang baik pada alat tersebut, yang akan memudahkan mereka untuk berbicara dengan anggota keluarga mereka yang jauh. Mereka mengatakan bahwa kehadiran alat telah memudahkan untuk dapat berbicara dengan anak-anak dan anggota keluarga yang jauh baik melalui telepon suara, panggilan video dan lain-lain.

c. Untuk Meningkatkan Nilai-nilai Keagamaan

Penggunaan *gadget* juga dapat berdampak baik terhadap nilai-nilai keagamaan siswa. Dari hasil wawancara dengan siswa lain yakni FTR menyatakan:

“Saya sering menggunakan gadget untuk mengakses informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan agama, misalkan untuk bacaan-bacaan sholat” (5 April 2023).

Maka dari pernyataan di atas, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memudahkan mereka untuk mengakses informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan kajian islami yang ingin mereka ketahui.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa

a. Menghabiskan Waktu

Pemanfaatan *gadget* oleh pelajar di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan sangat beragam, mulai dari 3 jam sehari hingga paling lama 8 jam sehari. Ini sesuai informasi yang dipertukarkan oleh NND :

"Saya menggunakan alat secara konsisten selama sekitar 8 jam setiap hari jika saya memiliki pulsa atau paket web, tetapi jika saya tidak memiliki paket web (internet), pemanfaatan perangkat saya lebih sedikit dan sekitar 4 jam dari hari. Jika saya memiliki paket web, saya biasanya memainkan game online favorit saya selama beberapa waktu, karena terkadang saya tidak merasa menghabiskan banyak waktu karena Saya terlalu asyik mengotak-atik gawai saya. Saya juga memanfaatkan hiburan online seperti Facebook, Game atau YouTube untuk melihat hal-hal baru” (5 April 2023).

Berbeda dengan penegasan AM yang menyatakan :

“Saya menggunakan alat setiap hari, kadang-kadang hanya 3-4 jam karena saya dibatasi oleh waktu pendidikan, membantu orang tua, dan membaca Alquran. Saya menggunakannya hanya di waktu luang dan saat istirahat, misalnya saat istirahat setelah sekolah atau setelah saya selesai beres-beres di rumah, biasanya saya menggunakan alat untuk berbicara dengan teman dan juga menggunakan hiburan virtual seperti Youtube, Instagram, Facebook untuk melihat berita terbaru” (05 April 2023).

Menurunnya etika dan etika para pelajarnya tidak jarang sampai pada rekaman yang tidak diinginkan dan bertentangan dengan alat agama bagi mereka.

b. Menjadikan Siswa Malas

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang siswa yaitu AF menyatakan:

“Semenjak saya memakai gadget, saya udah jarang belajar karena saya lebih suka bermain game atau menonton youtube di gadget saya yang sangat seru dan menyenangkan” (5 April 2023).

Hampir sama dengan pernyataan siswa yang bernama AMR yang menyatakan:

“Kadang-kadang saya lebih suka memainkan gadget daripada belajar. Saya lebih suka bermain game atau main sosial media seperti Facebook, WhatsApp untuk saya bisa chattingan atau melihat berita-berita terbaru karena itu sangat menyenangkan sekali” (5 April 2023).

Dari pernyataan tersebut, *gadget* ternyata dapat memberikan dampak yang kurang baik, karena menjadikan siswa malas terutama dalam hal belajar dan lainnya karena lebih memilih memainkan *gadget* mereka yang begitu asyik bagi mereka. Pada umumnya siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan lebih suka belajar daripada bermain *gadget*. Namun, masih banyak dari mereka lebih menyukai bermain *gadget* daripada belajar itu sendiri.

c. Keagamaan Siswa Menurun

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yakni MA menyatakan:

“Kadang-kadang ketika orang tua saya meminta saya untuk mengaji, saya agak malas dan tidak ingin pergi karena saya suka baring-bering di kamar sambil memainkan gawai saya. Tapi terkadang saya juga rajin kok mengajinya” (5 April 2023).

Hampir sama dengan pernyataan dari pelajar, yakni ROR yang menyatakan :

“Saya selalu rajin mengaji, tapi terkadang saya juga merasa malas karena terlalu asyik dengan alat yang bisa saya gunakan sepulang sekolah karena ibu saya melarang saya membawa perangkat ke sekolah” (05 April 2023).

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat di kalangan pelajar dapat menyebabkan pelajar merasa lesu karena mereka suka bersantai dan menikmati hal-hal menarik pada perangkat mereka.

Selain itu, pemanfaatan gawai juga membuat pelajar mengabaikan komitmennya sebagai seorang muslim, khususnya terkait waktu shalat.

Saat panggilan untuk shalat, mereka tidak langsung terburu-buru karena asyik memainkan gawainya. Faktanya, mereka kadang-kadang menentang dan mengabaikan perintah orang tua ketika mereka asyik memainkan alat itu. Hal ini sesuai dengan pernyataan pelajar, yakni RPN yang menyatakan :

"Pada saat panggilan adzan berkumandang dalam beberapa waktu, saya lebih memilih memainkan perangkat saya, karena telah terlalu asyik bermain-main atau menonton YouTube dan terlebih lagi kadang-kadang saya tidak menuruti permintaan orang tua saya saat saya sedang bermain alat-alat, seperti disuruh membeli sesuatu atau disuruh mengaji" (05 April 2023).

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa alat tersebut berakibat buruk pada etika dan kebiasaan para pelajar tersebut. Karena mereka telah mempertimbangkan untuk mengabaikan komitmen mereka (shalat) dan anehnya, benar-benar memikirkan tentang permusuhan dan menentang orang tua mereka karena mereka lebih asyik bermain *gadget* tanpa menghiraukan keadaan di sekitarnya.

d. Berkurangnya Kepatuhan dan Akhlak Kepada Orang Tua

Orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan banyak yang mengeluh karena perubahan yang terjadi pada anaknya setelah memiliki dan menggunakan *gadget*. Perubahan karakter dan sikap terhadap orang tua yang mulai ditolak perintahnya, sering mengabaikan permintaan dan berbicara dengan orang tuanya bahkan berdebat dengan orang tuanya. Hal ini terlihat dari pertemuan dengan salah satu orang tua yakni MRN yang menyatakan :

“Ketika anak saya bermain dengan alatnya, dia tidak peduli lagi dengan elemen lingkungannya. Saya katakan padanya atau saya panggil dia, kadang dia mengabaikannya karena dia terlalu asyik bermain-main dengan perangkatnya. Ini menyebabkan etika anak saya menjadi kurang baik karena dia mulai menentang permintaan orang tuanya” (05 April 2023).

Selain itu, penegasan orang tua lainnya, Ibu NNG, menyatakan :

“Ketika saya memanggil anak saya, kadang-kadang dia hanya menjawab, tetapi dia pura-pura tidak mendengar perintah dan berleha-leha saja dari tempatnya karena dia terlalu fokus pada alatnya, terutama ketika dia bermain-main game” (06 April 2023).

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa alat tersebut berakibat buruk pada etika dan kebiasaan para pelajar tersebut. Karena mereka telah berpikir sejenak untuk mengabaikan komitmen mereka (shalat) yang mengejutkan, benar-benar mempertimbangkan untuk bersaing dan menentang orang tua mereka karena mereka lebih asyik bermain *gadget* tanpa berfokus pada hal-hal yang ada di sekitarnya.

e. Merusak Kesehatan

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berakibat buruk pada kesehatan. Pelajar yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang sangat lama dapat membahayakan mata karena cahaya dari perangkat tersebut tidak baik untuk mata. Seperti penuturan seorang pelajar bernama Tiara :

“Dengan asumsi saya bermain gawai dalam waktu yang sangat lama, mata saya terasa perih bahkan berair. Itu sebabnya saya membatasi pemanfaatan alat saya dalam sehari menjadi \pm 3 jam dan terlebih lagi karena orang tua saya melarang saya untuk bermain perangkat untuk waktu yang sangat lama” (05 April 2023) .

Dari pernyataan di atas, menunjukkan bahwa pemanfaatan alat yang berlebihan oleh pelajar dapat membahayakan kesehatan tubuh, terutama di mata mereka.

3. Peran Orang Tua dalam Memberikan Solusi terhadap Penggunaan Gadget bagi Siswa

Perkembangan teknologi dan komunikasi semakin besar di kalangan siswa. Kemajuan inovasi dan korespondensi semakin besar di kalangan pelajar. Hal ini menjadi harapan bagi para orang tua yang berharap agar anaknya dapat memanfaatkan inovasi dengan baik sehingga berakibat baik bagi perkembangan wawasannya dan juga menjadi keistimewaan tersendiri bagi mereka, karena mereka memiliki anak yang sesuai dengan perkembangan zaman. Orang tua memahami pentingnya alat untuk anak-anak mereka karena berbagai alasan.

Namun hal ini menuntut peran aktif para orang tua pelajar untuk menghindari berbagai penyalahgunaan teknologi oleh anak-anak mereka. Kekhawatiran para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tergambar saat saya berbincang dengan mereka. Karena mereka merasa anak-anaknya telah terpengaruh dan bergantung pada perangkat tersebut. Ada begitu banyak perubahan yang dirasakan orang tua dari anak-anak mereka mulai dari sikap, perilaku, dan lebih jauh lagi etika mereka. Hasil pertemuan dengan para orang tua siswa, khususnya Ibu NNS mengungkapkan :

“Sejak menggunakan gawai, anak saya menjadi lamban, lesu dalam hal mengaji dan beribadah. Ketika saya menasehatinya untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugasnya atau membaca Alquran, dia tidak segera pergi. Kadang-kadang mereka bahkan mengabaikan panggilan atau perintah saya karena kecanduan dengan perangkat” (6 April 2023).

Dari pernyataan sang ibu, ternyata perilaku dan etika anaknya berubah setelah menggunakan alat tersebut. Anaknya menjadi durhaka pada perintahnya dan tidak menghiraukan dan membina perintahnya. Ini bukan dalam kerangka berpikir sesuai motivasi mereka membeli alat-alat ini untuk anak-anak. Oleh karena itu, para orang tua biasanya memberikan arahan, nasehat dan juga membatasi pemanfaatan alat-alat tersebut kepada anak-anak mereka. Karena tugas penjaga sangat penting untuk menghindari segala sesuatu yang tidak menarik untuk pemanfaatan perangkat tersebut. Berikut ini diketahui bahwa beberapa dinamika tugas para orang tua siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan untuk memberikan jawaban terbaik atas hak dan pemanfaatan alat yang tepat bagi pelajarnya, antara lain:

a. Selalu Memberikan Bimbingan dan Nasihat terhadap Pemakaian Gadget untuk hal yang Bermanfaat

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yakni ibu PTM menyatakan:

"Saya selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada anak-anak saya untuk melibatkan gawai mereka untuk hal-hal positif. Saya juga membatasi mereka dalam menggunakan gawai. Saya juga selalu mengontrol mereka, meskipun tidak selalu, karena kehidupan kita

yang sibuk. Sebisa mungkin diharapkan saya berusaha agar anak-anak muda dapat melibatkan perangkat mereka untuk hal-hal yang berguna dan bermanfaat” (06 April 2023).

Orang tua lainnya, Ibu NNS, mengatakan :

"Saya biasanya memberikan bimbingan kepada anak-anak saya untuk menggunakan alat mereka untuk hal-hal yang berharga, bukan untuk hal-hal yang buruk dan sia-sia. Karena saya mendapatkannya untuk keuntungan dan kemajuannya. Oleh karena itu, gunakanlah dengan tepat" (6 April 2023).

Dari penegasan para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan berupaya untuk terus dapat memberikan nasehat dan arahan kepada anak-anaknya agar alat tersebut tidak digunakan secara tidak pantas atau menyeleweng.

b. Membatasi Pemakaian *Gadget* terhadap Anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua bernama Ibu LDY di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan menyatakan:

“Saya tidak mengizinkan anak saya bermain dengan gawai dalam waktu yang lama. Saya hanya mengizinkan dia memainkannya pada waktu tertentu seperti setelah belajar atau mengaji untuk waktu yang singkat atau masuk akal” (06 April 2023) .

Dari pernyataan di atas, orang tua memberikan batasan kepada anak-anak mereka dalam bermain dengan headpone mereka karena mereka khawatir bahwa anak mereka akan kecanduan dan akan duduk-duduk dan juga sangat buruk untuk kesehatan anak mereka.

c. Mengontrol Anak dalam Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yakni RD dan beberapa orang tua yang hampir sama pendapat menyatakan:

"Kami para orang tua di sini selalu sibuk. Jadi bisa dibilang kami butuh lebih banyak waktu dengan anak itu, tapi kami berusaha untuk selalu menyaringnya atau mengecek apa saja yang anak-anak akses dalam gawainya dan bersyukur kepada Tuhan tidak ada yang aneh di dalamnya" (06 April 2023).

Dari penegasan di atas, dapat dilihat bahwa para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan umumnya memberikan kesempatan untuk dapat mengontrol anak-anak mereka pada waktu senggang, misalnya pada malam hari karena mereka sibuk pada siang hari.. Sehubungan dengan hasil pertemuan dengan wali murid bernama Ibu STM mengungkapkan :

"Berkenaan dengan shalat, saya biasanya membantu anak-anak saya untuk patuh. Apalagi jika dia sibuk memainkan perangkatnya, saya selalu mengingatkannya dan menasihatinya untuk bertanya pada saat panggilan adzan dan terlebih lagi selama jadwalnya untuk membaca Alquran (mengaji), saya selalu menasihatinya untuk terus mengingatkannya agar tidak gegabah karena pemanfaatan alatnya yang terkadang bisa membuatnya lupa." (06 April 2023).

Sehubungan dengan hal tersebut, para wali dari pelajar lain pun mengungkapkan hal yang persis sama:

"Saya selalu mengingatkan anak-anak saya untuk shalat dan mengaji. Saya akan memarahinya jika dia lalai karena terlalu asyik memainkan perangkatnya, terutama ketika dia sedang bermain game, sekali dalam suatu saat dia mendapat kesempatan untuk lupa waktu" (06 April 2023).

Dari penegasan tersebut, cenderung menyatakan bahwa para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan umumnya mengingatkan anaknya untuk bertanya. Arahkan anak-anak dalam pemanfaatan alat mereka. Tidak semua orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan memiliki gawai, bahkan ada wali yang tidak mengetahui pemanfaatan alat tersebut.

Namun, mereka tidak berhenti memeriksa anak-anak mereka dalam pemanfaatan gawainya sehari-hari. Bahkan orang tua yang memahami pemanfaatan alat-alat ini kadang-kadang melihat perangkat anak-anak mereka untuk menemukan apa yang tersedia dan apa yang diakses oleh anak-anak mereka. Mengingat pertemuan dengan orang tua, Ibu LDY menyampaikan :

“Saya tidak pernah memeriksa perangkat anak saya karena saya tidak begitu mengerti cara memainkan gawai yang digunakan anak saya. Namun, saya selalu mengatur pemanfaatan gadget anak saya, dan secara konsisten ingatkan dia untuk tidak melibatkannya dalam hal-hal buruk.” (06 April 2023).

Artikulasi perbandingan juga disampaikan oleh para orang tua pelajar lain yang menyatakan bahwa:

“Saya selalu mengawasi pemanfaatan perangkat anak saya. Kadang-kadang ketika saya di rumah, saya menyisihkan sedikit waktu luang untuk memeriksa perangkat anak saya, saya perlu tahu apa yang ada di dalamnya sehingga dia dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.” (06 April 2023).

Dari pernyataan di atas, dapat dirasakan bahwa para orang tua yang tidak begitu paham dengan pemanfaatan alat-alat tersebut, terus

berusaha untuk dapat mengarahkan anak-anaknya dalam menggunakan alat-alatnya untuk hal-hal yang baik dan berharga.

d. Memberi Contoh yang Baik

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yakni Ibu STM menyatakan:

“Saya juga sering menggunakan gawai untuk mengetahui data dan kebutuhan serta keperluan anak saya di sekolah. Namun, saat saya di rumah atau bersama anak-anak, saya tidak benar-benar memainkannya, kecuali saat saya di kamar, karena saya mencoba menjadi contoh yang baik dengan tidak banyak menggunakannya di rumah. Itu memberi pemahaman bahwa pemanfaatan alat itu hanya untuk keperluan penting” (06 April 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, para wali dari pelajar lain juga mengungkapkan:

"Saya tidak memiliki alat karena saya tidak benar-benar mengerti cara menggunakannya. Namun, saya tidak mengizinkan anak saya menggunakan perangkatnya untuk hal-hal buruk. Saya selalu berusaha untuk menggunakan perangkat hanya untuk kepentingan hal" (06 April 2023).

Dari pernyataan di atas, dapat dirasakan bahwa para orang tua yang tidak begitu paham dalam pemanfaatan alat tersebut, tetap berusaha untuk dapat mengarahkan anak-anaknya dalam menggunakan alat-alatnya untuk hal-hal yang baik dan berguna.

e. Memfasilitasi Keperluan Anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa yang bernama Ibu PTM menyatakan:

“Saya hanya menangani kebutuhan perangkat anak saya untuk keperluan yang berharga, misalnya seperti membeli pulsa data, untuk dapat berbicara dengan kerabat yang berada jauh atau membeli paket internet untuk dapat melihat contohnya” (06 April 2023).

Dari pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa beberapa orang tua benar-benar tidak ikut campur dalam masalah kebutuhan gawai anak mereka. Namun, ada beberapa orang tua yang juga membantu kebutuhan headpone anak mereka hanya untuk hal-hal yang berguna.

f. Mendidik dan Mengajarkan Anak untuk Mempergunakan *Gadget* pada hal yang Bermanfaat

Tugas orang tua yang paling utama adalah untuk mendidik dan mengajarkan anak kepada hal-hal yang baik. Demikian pula untuk pemanfaatan alat ini, para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan umumnya menginstruksikan dan melatih anak-anak mereka untuk menggunakan alat-alat mereka pada barang-barang berharga, misalnya apa yang dibutuhkan orang tua saat membeli dan mengizinkan anak-anak untuk memanfaatkan alat mereka. Hal ini sesuai dengan penegasan salah satu orang tua bernama Ibu HR yang menyatakan :

“Saya selalu mengajar dan menunjukkan kepada anak-anak saya di sekitar. Untuk pemanfaatan gawainya, saya juga selalu mengarahkannya untuk menggunakannya untuk mengakses hal-hal bermanfaat yang berharga baginya, baik itu untuk belajar atau hal-hal lain” (06 April 2023) .

Secara keseluruhan, ditujukan dengan cara yang sama. Mereka mengantisipasi hadirnya inovasi alat ini, dapat memberikan manfaat bagi kemajuan anak-anak mereka baik di bidang sains maupun di berbagai bidang. Maka dari hasil pertemuan di atas, peneliti dapat menduga bahwa para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan

Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan berperan aktif dalam memberikan jawaban terbaik atas pemanfaatan alat-alat untuk pelajarnya. Tugas orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan dalam memberikan jawaban yang terbaik atas pemanfaatan gawai bagi anak, antara lain: Terus menerus memberikan arahan dan penyuluhan pemanfaatan alat untuk hal-hal yang bermanfaat, membatasi pemanfaatan alat untuk anak, mengontrol pemanfaatan alat-alat anak, selalu mengingatkan mereka untuk mencintai, mengawasi anak-anak dalam menggunakan perangkat mereka, menetapkan model yang nyata, menangani kebutuhan anak-anak dan terus menerus menginstruksikan dan melatih anak-anak menggunakan alat-alat untuk barang-barang berharga.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Penggunaan *gadget* pada siswa telah memberikan dampak positif dan negatif bagi keberlangsungan akhlaknya.

Informasi penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan alat pada pelajar berakibat buruk pada pergantian peristiwa etis mereka. Dari pernyataan tersebut, ternyata pemanfaatan alat-alat tersebut berakibat buruk bagi pelajar dibandingkan dengan akibat positif yang ditimbulkannya.

Akibat pemanfaatan gawai di SD Inpres Andi Tonro di kelas rendah (I, II, dan III) yaitu tidak ada lagi yang perlu dikhawatirkan karena selama ini para pendidik belum melihat adanya akibat yang buruk. dari alat-alat pada pelajar. Mereka juga tidak diperbolehkan membawa alat-alat di sekolah karena tidak ada materi di mata pelajaran yang mengharuskan membawa alat-alat tersebut karena yang diperlukan dalam latihan latihan tersedia di sekolah. Dalam hal etika, baik dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman maupun pada saat istirahat mereka umumnya bersikap ramah dan santun terhadap pendidik, tenaga kependidikan dan pendampingnya.

Sementara itu, di kelas tinggi (IV , V, VI) ada pengaruhnya terhadap pelajar. Di antara mereka suka sering berkata kasar. Sebagai instruktur, kami tidak akan tinggal diam, dengan itu para pendidik mencoba bertanya dari mana mereka mendapatkan ini, kebetulan saja, dari apa yang mereka tonton di perangkat. Biasanya terdapat beberapa bahan dalam menemukan perangkat yang memanfaatkan sebagai media pembelajaran, sehingga diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah dengan catatan hanya digunakan pada jam pelajaran. Masih ada orang yang kedapatan menggunakannya saat jam istirahat.

Penegasan kepala sekolah di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, untuk pelajar tertentu dilarang membawa alat ke sekolah kecuali ada hal-hal yang sungguh-sungguh atau hanya benar-benar diperlukan, misalnya membantu pelajar dengan menemukan berbagai data yang berhubungan dengan ilustrasi, latihan menari, serta tes dan semacamnya untuk membantu pemahaman dan informasi bagi

mereka. Selain itu, pelajar akan mendapatkan sanksi jika kedapatan membawa gawai ke sekolah tanpa alasan yang jelas dan masuk akal. Kita semua tahu bahwa headpone pasti memiliki dua efek, yaitu positif dan negatif, tentang sisi positifnya, seperti yang saya katakan di awal. Oleh karena itu, sekolah juga selalu berupaya memberikan pengaturan yang terbaik, termasuk mengadakan sosialisasi atau pengarahan tentang akibat pemanfaatan alat dan penanaman etika yang baik. Pendidik juga tidak dianjurkan untuk memasukkan alat-alat dalam kerangka pemikiran itu selain karena alasan pengalaman yang berkembang. Sehubungan dengan pengadaan spanduk tentang efek pemanfaatan perangkat akan segera diadakan untuk mengajar pelajar.

Selanjutnya, peneliti akan menjabarkan apa saja dampak dari penggunaan *gadget* yang telah dikumpulkan sebagai hasil penelitian di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Positif
 - a. Dapat menambah wawasan dan memudahkan dalam mencari informasi dari luar
 - b. Memudahkan untuk berkomunikasi
 - c. Dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan siswa sehingga dapat diterapkan dalam kehidupannya yang mampu memberikan manfaat bagi kehidupannya yang lebih baik lagi.
2. Dampak Negatif
 - a. Menghabiskan waktu

- b. Merosotnya moral dan akhlak siswa
- c. Menjadikan siswa malas
- d. Keagamaan siswa menurun
- e. Menjadi tidak patuh dan akhlak kepada orang tua berkurang
- f. Dapat merusak kesehatan

Kemudian, ada pula solusi dari berbagai dampak penggunaan *gadget* di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan yaitu sebagai berikut:

1. Selalu memberi bimbingan dan nasehat kepada mereka untuk dapat mempergunakan *gadget* tersebut pada hal-hal yang baik dan bermanfaat
2. Selalu mengontrol anaknya
3. Membatasi pemakaian *gadget* tersebut
4. Memberikan contoh yang baik terhadap penggunaannya
5. Kadang-kadang juga memeriksa *gadget* mereka
6. Selalu mengingatkan anaknya untuk beribadah kepada Allah Swt.

Perilaku pelajar di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan masih baik karena dipengaruhi beberapa variabel yaitu pelajar yang memanfaatkan alat sebagaimana mestinya, seperti mengetahui cara menggunakan alat, menyampaikan secara efektif dengan cara langsung, namun sampai sekarang memiliki perangkat. Pada hal utama diketahui bahwa alat dapat meyakinkan jika klien memanfaatkan perangkat dengan seharusnya, namun perangkat juga dapat menjadi negatif yang kuat. Dengan asumsi kesalahan klien menggunakan alat tersebut, bergantung pada

individu tersebut. Walaupun sebenarnya sangat mempengaruhi perilaku mahasiswa, namun akibat gawai tetap harus dilihat.

Hal ini sesuai dengan hipotesis perilaku humanisme, khususnya penerapan standar perilaku penelitian otak ke dalam ilmu sosial. Hipotesis ini memusatkan perhatian pada hubungan antara hasil perilaku yang terjadi dalam keadaan penghibur saat ini dengan cara berperilaku penghibur. Hasil perilaku diperlakukan sebagai variabel otonom. Ini menyiratkan bahwa hipotesis ini berusaha memahami perilaku. Apa yang terjadi diketahui bahwa melalui hasil yang mengikutinya. Kemudian, pada saat itu. Begitu asli dengan cara magis. Ia berusaha memaknai perbuatan populer yang terjadi pada masa sekarang melalui kemungkinan selanjutnya yang terjadi pada masa yang akan datang. Yang menarik pertimbangan humanisme perilaku diketahui bahwa hubungan yang dapat dibuktikan antara karena perilaku yang terjadi dalam keadaan penghibur saat ini dengan perilaku apa yang terjadi saat ini. Konsekuensi dari perbuatan masa lalu berakibat pada perbuatan yang dicari yang terjadi pada masa sekarang. Dengan menyadari apa yang didapat dari perilaku yang sebenarnya di masa lalu akan dapat diprediksi apakah seseorang penghibur akan berperilaku (berulang) dengan cara yang sama di keadaan Sekarang. Konsep dasar melakukan humanisme yang pengertiannya diketahui bahwa “dukungan” yang dapat diartikan sebagai balas jasa. Tidak ada yang bergabung dengan artikel yang dapat menimbulkan pahala. lingkaran Undang-Undang yang dicari Tidak dapat diketahui dalam hal apa pun dari akibat untuk melakukan Itu Dengan sendirinya. Pengulangan dicirikan tentang

penghiburnya. Hadiah yang mempengaruhi penghibur yang tidak akan diulang (Reitzer, 2020: 85).

Ada pekerjaan yang berfungsi dari wali dalam memberikan jawaban terbaik untuk melibatkan perangkat untuk pelajar. Informasi penelitian menunjukkan bahwa para orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan lebih fokus dalam pemanfaatan gawai pada anak-anaknya. Wali pelajar berperan penting dalam memberikan solusi yang tepat untuk pemanfaatan gawai sehingga dapat menghindari penyalahgunaan alat yang dapat berakibat buruk, terutama pada etika anak-anak.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti maka akan di tarik beberapa kesimpulan yang digunakan oleh peneliti dimana terdapat beberapa data yang telah di kumpulkan oleh peneliti dan hal tersebut yang akan di jadikan sebagai acuan dari akhir penulisan yang di lakukan oleh peneliti kemudian dari hasil tersebut akan dicantumkan sebagai jawaban akhir yang menajdi kesimpulan dalam penulisan skripsi tersebut berupa data wawancara dan observasi kemudian di perkuat dengan hasil dokumentasi yang menjadi bukti keaslian dari yang di dapat kan oleh peneliti dimana terdapat beberapa kenyataan yang terjdai dilapangan sehingga peneliti bisa mencari tau lebih dalam lagi kemudian setelah mendapatkan data yang di butuhkan peneliti akan meyeleksi data yang akan di gunakan dalam penulisan skripsi tersebut dan melakukan pemelihan data yang bisa di gunakan peneliti akan menyajikan data tersebut disertai dengan keterangan agar data tersebut bisa lebih jelas kemudian peneliti akan membuat pembahasan ini dari hasil yang dipdatakan secara langsung tersebu yangt di ambil dari beberapa data yang di sajikan kemudian memasuki kesimpulan dimana di ketahui bahwa kesimpulan diketahui bahwa jawaban pasti yang di sajikan oleh peneliti berdasarkan dengan fakta-fakta di temukan sehingga sehubungan dengan pengenalan informasi dan kajian informasi yang disinggung tentang rencana masalah,

khususnya pengaruh pemanfaatan perangkat terhadap etika pelajar di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, para pembuat akan menghubungi ketetapan yang menyertainya:

1. Penggunaan *gadget* telah memberikan dampak positif dan negatif terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tersebut. Dampak positif yang terlihat di antaranya yaitu dapat menambah wawasan dan memudahkan dalam mencari informasi dari luar, memudahkan untuk berkomunikasi, dan dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan siswa sehingga dapat diterapkan dalam kehidupannya yang mampu memberikan manfaat bagi kehidupannya yang lebih baik lagi. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan tersebut di antaranya: menghabiskan waktu, merosotnya moral dan akhlak siswa, menjadikan siswa malas, keagamaan siswa menurun, menjadi tidak patuh dan akhlak kepada orang tua berkurang dan dapat merusak kesehatan.
2. Dari penggunaan *gadget* dan dampak yang ditimbulkan tersebut, di perlukan adanya peran aktif langsung dari orang tuanya. Peran dari orang tua di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan ditunjukkan dengan selalu memberi bimbingan dan nasehat kepada mereka untuk dapat mempergunakan *gadget* tersebut pada hal-hal yang baik dan bermanfaat, selalu mengontrol anaknya, membatasi pemakaian *gadget* tersebut, memberikan contoh yang baik

terhadap penggunaannya, kadang-kadang juga memeriksa *gadget* mereka, dan yang paling penting selalu mengingatkan anaknya untuk beribadah kepada Allah Swt.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas penulis memberikan berbagai saran sebagai berikut :

1. Diharapkan para pendidik di sekolah akan lebih memperhatikan bagaimana pengaruh pemanfaatan alat terhadap perilaku belajar pelajar sehingga pengalaman mengajar dan mendidik berjalan dengan baik, selalu melakukan sosialisasi adat, memasang spanduk atau pajangan tentang efek pemanfaatan perangkat.
2. SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat (*gadget*) terhadap perilaku belajar pelajar.
3. Dipercaya bahwa pemerintah lingkungan akan memberikan bantuan kepada sekolah agar memperlakukan pedoman lebih terkait permasalahan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius SM Simamora. 2020. Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Curricula*, 1 (3), 1-11.
- Chusna. 2019. Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 5 (2), 101-110
<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id>.
- M. Hafiz Al-Ayouby. 2019. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 (2), 201-220.
- Mahyur Kahar. 2020. *Membina Moral dan Akhlak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Siswa Rosdakarya.
- Novitasari, dkk. 2020. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Unesa*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.
- Nurul Pangesti. 2019. Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal psikologi*, 42 (1), 47-6.
- Paulus Tan, Feren. 2020. Pengaruh *Gadget* dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 22-42.
- Pebriana. 2019. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. <https://obsesi.or.id>.
- Prawiradilaga, Salma Dewi, dkk. 2020. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Reitzer George. 2020. *Teori Sosiologi (dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Pos Modern)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rezki Tri. 2020. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kesehatan Pemakai. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 42 (1), 192-206.
- Rozalia. Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. 2017. Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 1 (1)* : 4 – 8.
- Suhandi. 2020. *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sundus, M. 2018. *The Impact Of Using Gadgets On Children*. *Journal of Depression and Anxiety*. <https://www.omicsonline.org>.
- Syifa Ameliola, Hanggara Dwi Yudha Nugraha. 2020. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi*, 1(1), 1-11.
- Wiryotinoyo, Mujiyono. 2019. Analisis Pragmatik Pelanggaran Tindak Tutur Guru di SMA Lentera. *Jurnal Bahasa dan Seni Vol 3 No 2*.
- Zakiah Daradjat. 2021. *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN



PEDOMAN WAWANCARA

A. Pertanyaan kepada Siswa

1. Bagaimana perasaan kamu, setelah anda memiliki *gadget*?
2. Sejak kapan kamu telah memiliki *gadget*?
3. Berapa jam sehari kamu menggunakan *gadget* milikmu?
4. Apa sesungguhnya kegunaan *gadget* bagi kamu?
5. Apa yang biasanya kamu lakukan dengan *gadget*?
6. Apakah kamu sering main *game*? Jika sering, *game* apa yang sering kamu mainkan dan berapa lamakah kamu memainkannya?
7. Apakah kamu bermain media sosial di *gadget*?
8. Media sosial apa yang sering kamu mainkan?
9. Apakah kamu pernah membuka situs-situs yang tidak baik dan bertentangan dengan agama dari internet melalui *gadget* kamu?
10. Apakah *gadget* membuat kamu malas dalam segala hal?
11. Apakah kamu mengetahui bahwa penggunaan *gadget* dapat merusak kesehatan tubuh, mata dan lain-lain?
12. Menurut kamu, jika kamu sedang asyik memainkan *gadget* milik kamu tiba-tiba terdengar suara Adzan atau anda dipanggil orang tua, apa yang kamu lakukan?
13. Menurut kamu, apakah *gadget* menjadikan kamu lalai dalam beribadah?
14. Apakah setelah kamu memiliki *gadget*, ada yang berubah dalam pola hidup kamu?
15. Apakah kamu merasa adanya perubahan positif setelah menggunakan *gadget*?
16. Apakah kamu merasa adanya perubahan negatif setelah menggunakan *gadget*?
17. Apakah kamu merasa dipengaruhi oleh *gadget*?
18. Apakah orang tua kamu selalu mengawasi dan membatasi kamu dalam penggunaan *gadget* ini?
19. Apakah orang tua kamu selalu memberi nasehat dan bimbingan untuk pemakaian *gadget* yang bermanfaat bagi kamu?
20. Apakah orang tua selalu mengingatkan kamu untuk beribadah pada saat kamu sedang asyik memainkan *gadget*?
21. Apakah orang tua kamu memberi contoh yang baik untuk penggunaan *gadget* tersebut pada saat di rumah?
22. Apakah kamu sering menggunakan *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung?
23. Apakah orang tua kamu selalu mengajarkan untuk mempergunakan *gadget* pada hal yang positif agar dapat bermanfaat bagi kehidupan kamu?

B. Pertanyaan kepada Orang Tua

1. Sejak kapan bapak/ibu mengizinkan anak memakai *gadget*?
2. Apa tujuan bapak/ibu membelikan *gadget* untuk anak?
3. Apabila anak bapak/ibu tidak menggunakan *gadget* sebagaimana fungsinya, bagaimana pendapat bapak/ibu?
4. Apakah bapak/ibu selalu mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* nya?
5. Apakah bapak/ibu membatasi anak dalam pemakaian *gadget* tersebut?
6. Apabila bapak/ibu mengetahui bahwa anak anda sibuk main game, bagaimana respon bapak/ibu?
7. Apakah terdapat perubahan sikap atau akhlak anak bapak/ibu setelah menggunakan *gadget*?
8. Sebutkan salah satu perubahan yang sangat menonjol dari anak bapak/ibu setelah memiliki *gadget* tersebut?
9. Apakah *gadget* membuat anak bapak/ibu menjadi malas?
10. Adakah dampak positif yang terlihat pada anak bapak/ibu setelah memiliki dan menggunakan *gadget*?
11. Bagaimana respon anak bapak/ibu ketika bapak/ibu menyuruhnya melakukan hal yang berbentuk ibadah pada saat ia sedang memainkan *gadget* nya?
12. Apakah terdapat perubahan pada sikap dan akhlak anak setelah memiliki dan menggunakan *gadget*?
13. Bagaimana sikap bapak/ibu dalam mengatasi perubahan tersebut?
14. Apakah bapak/ibu mengetahui bahwa penggunaan *gadget* dapat mengganggu kejiwaan, kesehatan anak?
15. Apakah bapak/ibu selalu mengawasi anak dalam pemakaian *gadget* miliknya sehari-hari?
16. Apakah bapak/ibu selalu memberikan bimbingan dan nasihat kepada anak bapak/ibu dalam hal ini?
17. Apakah bapak/ibu selalu mengingatkan anaknya untuk beribadah pada saat sedang asyik memainkan *gadget*?
18. Apakah bapak/ibu memberikan contoh yang baik kepada anak untuk dapat mempergunakan *gadget* tersebut kepada hal-hal yang bermanfaat?
19. Apakah bapak/ibu ikut membantu membelikan segala keperluan *gadget* anak bapak/ibu?
20. Apakah bapak/ibu selalu mendidik dan mengajarkan anak untuk mempergunakan *gadget* pada hal yang positif agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya?

C. Pertanyaan kepada Guru

1. Bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan siswa SD Inpres Andi Tonro,

Kecamatan Tamalate, Kota Makassar?

2. Bagaimana dampak positif dan negatif *gadget* terhadap perilaku belajar siswa di SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar?
3. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan *gadget* siswa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru?
4. Apakah pihak sekolah mengizinkan siswa untuk membawa *gadget* ke sekolah?
5. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan *gadget* siswa menjadi tidak disiplin dalam belajar?
6. Menurut bapak/ibu, apakah *gadget* dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa di sekolah?

D. Pertanyaan kepada Kepala Sekolah

1. Bagaimana tindakan bapak/ibu selama ini sebagai figur teladan bagi siswa?
2. Bagaimana sikap teladan yang bapak/ibu munculkan agar siswa paham seperti apa penggunaan *gadget* yang benar sesuai keteladanan dari guru?
3. Masih mengenai *gadget*, adakah dampak negatif penggunaan *gadget* oleh siswa yang dapat diamati oleh guru?
4. Apakah sekolah memperbolehkan siswa membawa *gadget*?
5. Adakah program sekolah yang mendukung penanaman akhlak guna menghadapi pengaruh negatif *gadget* bagi siswa?
6. Bagaimana solusi atau langkah pencegahan yang bapak/ibu lakukan dalam menghadapi sikap-sikap siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget*?

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Berilah tanda (✓) jika murid melaksanakan indikator di bawah ini!

Aspek yang Diamati

1. Menganggukkan kepala atau bersalaman saat berpapasan dengan guru.
2. Berbicara sopan
3. Bertegur sapa dengan teman
4. Berinteraksi dengan teman ketika jam istirahat
5. Memberi bantuan
6. Memperhatikan guru ketika sedang belajar
7. Melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain *gadget*, mengganggu teman, keluar masuk kelas).

No	Nama Siswa	Indikator yang Diamati						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Muh Fatur	√	√		√	√	√	
2	Farhan Qois	√	√		√	√	√	
3	Amri	√	√		√	√	√	
4	Muh Respan	√	√		√	√	√	
5	Andi Furqan	√	√		√	√	√	
6	Muhammad Athan	√	√		√	√	√	
7	Sabrina Aulia	√	√	√	√	√	√	
8	Tiara	√	√	√	√	√	√	
9	Sinta Nur Rezki	√	√	√	√	√	√	
10	Andi Munira	√	√	√	√	√	√	
11	Nanda Handayani	√	√	√	√	√	√	
12	Rosita Rosyada	√	√	√	√	√	√	
13	Rezki Inayah	√	√	√	√	√	√	
14	Aldi Bagus P.	√	√		√	√	√	
15	Muhammad Yusuf	√	√		√	√	√	
Jumlah		15	15	7	15	15	15	0



Tampak Depan Sekolah SD Inpres Andi Tonro



Visi dan Misi SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Wali Kelas I SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Wali Kelas II SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Wali Kelas III SD Inpres Andi Tonr



Wawancara dengan Wali Kelas IV SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Wali Kelas V SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Wali Kelas VI SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan beberapa Siswa (i) SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan beberapa Siswa (i) SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Orang Tua Siswa (i) SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Orang Tua Siswa (i) SD Inpres Andi Tonro



Wawancara dengan Orang Tua Siswa (i) SD Inpres Andi Tonro

RIWAYAT HIDUP



Catra Wardana. Dilahirkan di Desa Gunung Perak, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai pada tanggal 20 Oktober 2001, dari pasangan Ayahanda Muhammad Amin dan Ibunda Fatimah Hamid. Penulis masuk di Sekolah Dasar tahun 2007 di SDN 75 Lembanna, dan tamat tahun 2013, tamat SMPN 16 Sinjai tahun 2016, dan tamat MA Mursyidut Thullab Lembanna, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai tahun 2019. Pada tahun yang sama (2019), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2023.