

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA
KELAS VI UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL 1 KOTA
MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Muh Sulton Latif

NIM 105401111721

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
AGUSTUS 2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Muh. Sulton Latif NIM 105401111721**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 849 Tahun 1447 H/2025 M pada tanggal 7 Rabi'ul Awwal 1447 H/30 Agustus 2025 M pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu 30 Agustus 2025.

Makassar, 7 Rabi'ul Awwal 1447 H
30 Agustus 2025 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|---|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. Ir. H.Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU. | (.....) |
| 2. Ketua | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Andi Husniati, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Samsuriadi, M.A. | (.....) |
| | 2. Ainun Jariah, S.Ag., M.A. | (.....) |
| | 3. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Dr. Andi Mulawakkan, M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NBM. 779170



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Kelas VI
UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Muh Sulton Latif
NIM : 10540111721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 7 Rabi'ul Awwal 1447 H
30 Agustus 2025 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Samsuriadi, MA.
NIDN. 0928127002

Ainun Jariah, S.Ag., M.A.
NIDN. 0922098601

Diketahui,

Dekan FKIP

Ketua Prodi PGSD

Unismuh Makassar

Dr. Baharullah, M.Pd
NBM. 779-170

Ernawati, S.Rd., M.Pd.
NBM. 1088297



| Terakreditasi Institusi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor; Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860123

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh Sulton Latif
Nim : 105401111721
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Siswa Kelas VI
UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan

Muh Sulton Latif



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muh Sulton Latif
Nim : 105401111721
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari menyusun proposal sampai selesai skripsi ini, Saya yang menyusun sendiri skripsi. (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1,2 dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan

Muh Sulton Latif

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Kuncinya bukan siapa yang tercepat,

tapi siapa yang tidak menyerah.

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, keluarga, dan sahabatku
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Latif, Muh Sulton.2025. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa Kelas VI di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Samsuriadi P. Salenda dan pembimbing II Ainun Jariah.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak, baik positif maupun negatif, penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di sekolah tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI, wali kelas, dan orang tua siswa, dengan menggunakan teknik *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Kredibilitas data diuji dengan menggunakan triangulasi data. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan model analisis data interaktif, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak multifaset pada akhlak siswa, mencakup aspek positif seperti peningkatan disiplin, inisiatif belajar (termasuk agama), bertanggung jawab dan kepedulian sosial, serta aspek negatif seperti perubahan emosi, kelalaian ibadah, dan kecenderungan berbohong. Studi ini menemukan bahwa dampak positif cenderung lebih dominan,

didukung oleh sistem pengawasan sekolah yang ketat, pemanfaatan *gadget* untuk pembelajaran, dan intervensi proaktif guru.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak yang signifikan terhadap akhlak siswa. Penelitian ini menekankan urgensi kolaborasi antara orang tua dan pendidik dalam membimbing penggunaan *gadget* untuk mengoptimalkan potensi positif dan memitigasi risiko negatif terhadap akhlak siswa.

Kata Kunci: *Gadget*, Akhlak, Siswa Sekolah Dasar, Dampak, Pendidikan.



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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 Komari Edy Siswanto dan Ibunda Watini 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 Dr. Samsuriadi P. Salenda, M. A. 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 Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT, IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Baharullah, M. Pd., 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 pegadget 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 UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I, 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 di sisi 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 Agustus 2025

Muh Sulton Latif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERJANJIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
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	11
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Dampak	11
2. Pengertian <i>Gadget</i>	12
3. Manfaat <i>Gadget</i>	14
4. Dampak positif dan Negatif penggunaan <i>Gadget</i>	14
5. Tanda-tanda kecanduan <i>Gadget</i>	16
6. Peran Orang Tua dan Guru	18
7. Pengertian Akhlak	20
8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menurunnya Akhlak Anak	21
B. Hasil Penelitian yang Relevan	24
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30

C. Data dan Sumber Data.....	32
D. Teknik Pengambilan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Uji Validitas Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	27
--	-----------



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Lembar Observasi Siswa.....	75
Lampiran. 2 Hasil Observasi Siswa	76
Lampiran. 3 Pedoman Wawancara Siswa	77
Lampiran. 4 Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa	78
Lampiran. 5 Pedoman Wawancara Wali Kelas.....	78
Lampiran. 6 Dokumentasi Penelitian.....	79
Lampiran. 7 Persuratan	82
Lampiran. 8 Hasil Uji Plagiasi	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital, dan khususnya *gadget*, telah mengubah cara orang berkomunikasi dan memperoleh informasi, terutama di kalangan anak muda. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melakukan survei pada tahun 2023 dan menemukan bahwa lebih dari 70 % anak muda Indonesia memiliki dan menggunakan perangkat elektronik secara teratur. "*Gadget*, yang merupakan perangkat elektronik yang berfungsi sebagai sumber informasi dan alat komunikasi, telah menjadi elemen penting dalam kehidupan anak -anak" (Mahmud 2024 : 279). Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak dan aspek lain perkembangan anak.

Sejalan dengan hal tersebut, Al-Qur'an dan Al-Hadits mengajarkan kita tentang pentingnya akhlak yang baik. Allah Swt. memuji akhlak mulia Rasulullah dalam QS. Al-Qalam [68] : 4.

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

Artinya: "Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur".

Ayat ini menunjukkan bahwa akhlak yang luhur adalah cerminan dari keimanan dan ketakwaan seseorang. Penggunaan *gadget* yang bijak dan sesuai dengan nilai-nilai Islam adalah bagian dari akhlak yang baik.

Sementara beliau sendiri bersabda:

وَأَنْتَ لَعَلَّ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya : “ Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia “ (HR . Al - Baihaqi No. 21301).

Hadits ini menekankan pentingnya akhlak dalam Islam. Menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang bermanfaat dan tidak melanggar nilai-nilai agama adalah wujud dari menyempurnakan akhlak.

Fokus utama pada penelitian ini adalah bagaimana akhlak dan perilaku siswa dipengaruhi oleh teknologi *gadget*. Interaksi sosial merupakan salah satu bidang kehidupan yang sangat terdampak oleh maraknya penggunaan perangkat. Interaksi sosial, yang menumbuhkan empati, komunikasi, dan kerja sama tim, merupakan landasan penting bagi pengembangan karakter anak. Dalam penelitiannya, Aulya dkk. (2020: 427) menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan mungkin memiliki lebih sedikit interaksi langsung dengan keluarga dan teman - temannya, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosialnya. Misalnya, anak-anak lebih suka bermain *video game online* daripada berbicara dengan teman sebayanya secara langsung, yang membuat mereka tidak terlatih dalam membentuk ikatan sosial yang positif. Untuk pertumbuhan yang optimal, ini berarti penggunaan *gadget* harus diimbangi dengan keterlibatan sosial yang memadai.

Berkurangnya interaksi sosial yang disebabkan oleh *gadget* juga berdampak pada fungsi kognitif seperti fokus belajar. Fokus dan konsentrasi

merupakan komponen penting dalam pembelajaran, baik di rumah maupun di kelas. Rahmaniah (2020: 18) menekankan bahwa *notifikasi* dan gangguan terkait *gadget* dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus selama sesi belajar, yang pada akhirnya dapat memengaruhi prestasi akademik mereka. Misalnya, *notifikasi* di media sosial atau pesan instan dapat menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi saat mengerjakan tugas, yang menurunkan efektivitas belajar mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengontrol penggunaan perangkat agar tidak mengganggu pendidikan anak-anak.

Konsekuensi penggunaan perangkat yang berlebihan berkaitan erat dengan paparan konten berbahaya. Internet, yang tersedia secara luas melalui perangkat, menawarkan berbagai macam konten, baik dan buruk, dan anak - anak rentan terpapar materi yang tidak sesuai dengan usianya Hidayah (2014:520).

Menurut Amini (2024:69), anak-anak yang menggunakan perangkat tanpa pengawasan dapat terpapar informasi yang bersifat kekerasan, kebencian, atau pornografi, yang dapat membahayakan akhlak dan kesehatan mental mereka. Misalnya, anak-anak mungkin secara tidak sengaja menemukan materi yang tidak pantas di internet, yang dapat memengaruhi sikap dan tindakan mereka. Dampak dari pemaparan konten berbahaya ini terhadap akhlak anak - anak akan diselidiki lebih lanjut dalam penelitian ini.

Ketika membahas akhlak dalam konteks pendidikan, paparan terhadap konten negatif sangatlah relevan. Akhlak yang berasal dari kata *khuluqun* yang berarti perilaku atau karakter yang baik merupakan komponen penting dalam

pendidikan karakter Febriani dkk. (2024: 1081). Maraknya peralatan elektronik di era digital ini membuat permasalahan pembentukan akhlak menjadi semakin rumit. Misalnya, siswa yang kecanduan *game online* mungkin mengabaikan kewajiban ibadah mereka atau memperlakukan orang tua mereka dengan tidak hormat. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan bagaimana pendidikan akhlak dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dapat hidup berdampingan.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak sering kali menimbulkan kekhawatiran di berbagai kalangan, baik orang tua, pendidik, maupun masyarakat. Dampak negatif yang sering disoroti mencakup perubahan emosi, kelalaian ibadah, kecenderungan berbohong, hingga sikap individualis yang mengikis interaksi sosial. Di sisi lain, sebagian pihak berpendapat bahwa *gadget* memiliki potensi positif yang signifikan, seperti memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan kemandirian. Dinamika antara dampak positif dan negatif ini menciptakan sebuah isu yang kompleks dan mendesak untuk diteliti.

Penelitian ini memfokuskan diri pada studi kasus di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar. Sekolah ini memiliki kondisi unik yang menarik untuk dikaji, di mana meskipun siswa menggunakan *gadget*, hasil observasi awal menunjukkan bahwa dampak positifnya cenderung lebih dominan dibandingkan dampak negatif. Fenomena ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan sangat dipengaruhi oleh sinergi yang kuat antara peran

orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan *gadget* siswa. Di sekolah, penerapan kebijakan yang ketat, seperti pengumpulan HP di kelas, secara efektif menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab. Selain itu, pendidik secara proaktif mengintegrasikan *gadget* sebagai media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa menggunakannya untuk hal-hal produktif seperti mencari materi pelajaran atau belajar agama.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting dan relevan. Banyak studi yang hanya berfokus pada sisi negatif *gadget* dan dampaknya secara umum. Namun, penelitian ini ingin memberikan perspektif yang lebih mendalam dengan menganalisis bagaimana manajemen dan pengawasan yang efektif dapat mengubah *gadget* dari potensi ancaman menjadi alat yang memberdayakan akhlak siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan potensi positif *gadget* demi mendukung pembentukan karakter generasi masa depan.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar ?

2. Bagaimana dampak baik dan buruk penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar!
2. Untuk mengetahui dampak baik dan buruk penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar!

D. Batasan Istilah

Judul penelitian ini adalah dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar. Untuk menghindari segala bentuk kekeliruan maupun kesalahpahaman terhadap judul proposal ini. Maka dari itu, penulis perlu menjelaskan beberapa pengertian-pengertian dari judul tersebut sebagai berikut :

1. Dampak

” Dampak ” dalam penelitian ini merujuk pada pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh interaksi siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar dengan *gadget* (*smartphone*, *tablet*, dan *laptop*) terhadap sistem nilai dan norma akhlak yang mereka internalisasi, yang tercermin dalam perilaku, ucapan, dan interaksi mereka dengan orang lain.

2. *Gadget*

Dalam penelitian ini, “*gadget*” merujuk pada perangkat elektronik portabel yang memiliki fungsi komunikasi dan akses informasi, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop, yang umum digunakan oleh siswa. Fokus penelitian ini bukan pada perangkatnya secara fisik, tetapi pada bagaimana interaksi siswa dengan perangkat-perangkat ini mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai mereka.

3. Akhlak

“Akhlak” dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai sistem nilai dan norma moral yang diinternalisasi oleh siswa, yang tercermin dalam perilaku, ucapan, dan interaksi mereka dengan orang lain. Penelitian ini akan menggali bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi internalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, empati, dan toleransi. Akhlak di sini tidak diukur secara kuantitatif, tetapi dieksplorasi melalui deskripsi mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa.

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. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, psikologi perkembangan, sosiologi, dan teknologi pendidikan, khususnya dalam memahami dampak teknologi terhadap perkembangan karakter dan akhlak generasi muda.
- b. Penelitian ini dapat memperkaya khazanah teori yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* pada anak-anak, khususnya dalam kaitannya dengan perkembangan akhlak dan sosial.
- c. Penelitian ini berpotensi menghasilkan model konseptual tentang bagaimana penggunaan *gadget* berinteraksi dengan pembentukan akhlak, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi dan pemahaman yang mendalam tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa di sekolah tersebut.
- 2) Memberikan dasar bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan dan program-program yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, seperti program literasi digital, tata tertib penggunaan *gadget*, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran yang beretika.

b. Bagi Guru

1) Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana mengelola penggunaan *gadget* di kelas agar mendukung pembelajaran yang efektif dan tidak berdampak negatif terhadap akhlak siswa.

2) Memberikan panduan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara bijak dan beretika.

3) Meningkatkan kemampuan guru dalam mendeteksi dan menangani potensi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa.

c. Bagi Orang Tua.

1) Meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak.

2) Memberikan informasi dan tips praktis tentang bagaimana berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab.

3) Membantu orang tua dalam menciptakan lingkungan rumah yang mendukung perkembangan akhlak anak di era digital.

d. Bagi Siswa.

1) Secara tidak langsung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa melalui perbaikan kebijakan dan program-program di sekolah serta peningkatan pemahaman orang tua dan guru.

2) Mendorong siswa untuk lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan *gadget*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Dampak

Menurut penjelasan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak adalah pengaruh yang kuat dan menimbulkan akibat, baik positif maupun negatif. Kata ini juga digunakan untuk menggambarkan tumbukan keras antara dua benda yang berujung pada perubahan momentum suatu sistem secara nyata Armylia (2021 : 10).

Menurut Gorys Keraf, dampak adalah pengaruh kuat yang diberikan oleh seseorang atau sekelompok individu dalam melaksanakan kewajibannya. Perubahan, baik maupun buruk, pada akhirnya akan diakibatkan oleh dampak yang sangat besar dan dahsyat ini. Sejalan dengan hal tersebut Allah swt. berfirman dalam QS. An-Nahl [16] : 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “ Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur “.

Ayat ini menekankan pemberian Allah berupa pendengaran, penglihatan, dan hati sebagai potensi dasar manusia. Potensi inilah yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan lingkungannya dan

menghasilkan dampak, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. QS. An-Nahl [16] : 78 menjelaskan bahwa manusia dilahirkan tanpa pengetahuan, namun dibekali potensi untuk belajar dan berkembang. Proses belajar dan berkembang inilah yang kemudian memunculkan dampak sebagai konsekuensi dari interaksi manusia dengan dunia.

Armylia (2021: 6) mendefinisikan dampak sebagai efek dan konsekuensi yang dihasilkan dari implementasi suatu kebijakan, Majesta (2021: 7) menyebut dampak sebagai bentuk perubahan yang nyata pada sikap atau perilaku, yang muncul sebagai konsekuensi dari keluaran kebijakan. Di sisi lain, Damyanti dan Indriani (2021: 20) menegaskan bahwa dampak adalah perubahan yang muncul akibat aktivitas tertentu, yang bisa terjadi karena faktor alam, kimia, fisik, biologis, maupun aktivitas manusia.

Jika melihat beragam pengertian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa dampak adalah hasil berupa pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan, kejadian, atau kebijakan, baik yang direncanakan maupun tidak. Dampak ini dapat berupa perubahan positif maupun negatif, dan dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik bagi individu, kelompok, maupun lingkungan.

2. Pengertian Gadget

Di era saat ini, penggunaan gadget sangat luas dan tidak terbatas hanya pada orang dewasa, melainkan juga anak-anak. Posisi anak-anak bahkan

semakin penting karena mereka dianggap sebagai konsumen potensial sekaligus sasaran utama industri teknologi. (Mahmud, 2024: 288).

Dalam ilmu linguistik, istilah *gadget* merupakan pinjaman dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan kemampuan multifungsi. Bahasa Indonesia menerjemahkannya sebagai "gawai" (acang). Secara terminologis, gadget adalah perangkat keras berukuran ramping dengan fitur-fitur kekinian yang membantu beragam kebutuhan pekerjaan. (Wardana, 2023: 10).

Menurut M. Hafiz Al-Ayoubi (2017: 14), gadget adalah alat, perangkat elektronik, atau objek berupa teknologi berukuran kecil dengan tujuan tertentu yang seringkali dikaitkan dengan inovasi atau hal baru.

Dalam hal ini, gadget merupakan contoh nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik saat ini maupun di masa depan. Setiap orang di dunia memiliki gadget saat ini. Pengguna gadget saat ini tidak hanya karyawan, tetapi juga anggota dari semua kelompok lain, termasuk guru dan siswa, yang memanfaatkan gadget mereka baik untuk tugas sehari-hari maupun dalam proses belajar mengajar (Chusna, 2017: 318).

Salah satu inovasi teknologi masa kini, gadget, telah menyasar semua kelompok umur, mulai dari anak kecil hingga lansia (Sudatha, 2020: 1586).

Melihat beberapa definisi yang telah dijelaskan, gadget bisa dipahami sebagai perangkat elektronik kecil hasil dari kemajuan teknologi. Ciri khasnya adalah bentuknya yang ramping dan tipis serta memiliki fitur-fitur modern yang mampu membantu pekerjaan sehari-hari. Pada awal

kemunculannya gadget dikenal sebagai hal baru, namun saat ini keberadaannya sudah sangat umum dan digemari hampir di seluruh dunia.

3. Manfaat *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat di dalamnya, seperti memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan yang sudah tersaji baik dalam bentuk online maupun offline, sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, fungsi *gadget* semakin meluas dan menjadi alat informasi dan komunikasi yang menghubungkan banyak orang Erika, dkk (2021 : 119).

Anak-anak menggunakan perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain-main, menonton rekaman, mendengarkan lagu, mengunjungi teman, atau menjelajahi berbagai tempat di *web* Sundus (2017 : 3). Sesuai perputaran peristiwa saat ini, pemanfaatan alat (*gadget*) lebih banyak digunakan oleh generasi muda esensial dan opsional. Karena bagi mereka, *gadget* diketahui sebagai alat elektronik yang digunakan untuk media data, namun juga sebagai media pembelajaran bahkan sebagai media hiburan (bermain) Wardana (2023 : 11).

4. Dampak positif dan Negatif penggunaan *Gadget*

a) Dampak Positif. Widyaningsih (2023 : 36).

1) Memudahkan berkomunikasi.

Teknologi yang terus berkembang memudahkan setiap orang untuk terhubung dengan orang lain di berbagai tempat. Salah

satu contohnya adalah berbagi informasi dengan teman, guru, maupun keluarga yang kini bisa dilakukan tanpa kesulitan.

- 2) Menambah wawasan tentang berkembangnya sebuah teknologi.

Ketersediaan ponsel canggih memungkinkan akses berbagai pengetahuan dengan cepat dan mudah, misalnya melalui pencarian internet kapan saja dan dari mana saja. Dan kita dapat belajar banyak hal dari pencarian ini.

- 3) Luasnya jaringan pertemanan.

Mencari banyak teman dan tetap berhubungan dengan mereka menjadi mudah dengan ponsel.

- b) Dampak Negatif Pada Perkembangan Anak. Widyaningsih (2023 : 36).

- 1) Sulit konsentrasi pada dunia nyata.

Anak-anak yang kecanduan gadget dapat menjadi mudah bosan, gugup, dan jengkel ketika gadget kesayangan mereka direnggut. Anak-anak lebih suka bermain sendiri ketika mereka merasa nyaman menggunakan gadget favorit mereka. Akibatnya, mereka merasa sulit bermain dengan teman sebaya, menjalin persahabatan, dan berinteraksi dengan dunia luar.

- 2) Terganggunya fungsi PFC.

Ketergantungan pada teknologi memberi dampak tambahan terhadap pertumbuhan otak anak. Korteks Prefrontal (PFC), yaitu area otak yang berkaitan dengan pengendalian emosi, kemampuan menilai, tanggung jawab, pengendalian diri, dan moralitas, akan ikut terpengaruh.

3) Introvert.

Gadget sering dianggap sebagai hal yang paling berharga oleh anak-anak yang kecanduan. Ketika tidak memegang gadget, mereka merasa tidak betah. Sebagian besar aktivitas harian mereka juga dihabiskan dengan bermain gadget. Akibatnya, anak-anak menjadi lebih tertutup dan kedekatan mereka dengan orang tua pun berkurang.

5. Tanda-tanda kecanduan *Gadget*

Ketika seseorang mengembangkan perilaku tidak sehat atau ketergantungan berlebihan pada perangkat elektronik atau teknologi digital, hal tersebut dikenal sebagai kecanduan gadget. Penggunaan komputer, ponsel, tablet, dan gadget lain yang terhubung internet secara berlebihan sering dikaitkan dengan kecanduan ini.

Santoso & Nainggolan (2024: 42) menyebutkan berbagai gejala yang mengindikasikan kecanduan gadget, termasuk: Ketika seseorang mengembangkan perilaku tidak sehat atau ketergantungan berlebihan pada perangkat elektronik atau teknologi digital, hal tersebut dikenal

sebagai kecanduan gadget. Penggunaan komputer, ponsel, tablet, dan gadget lain yang terhubung internet secara berlebihan sering dikaitkan dengan kecanduan ini. Ada beberapa indikator kecanduan gadget, termasuk:

- a. Penggunaan Berlebihan: Menggunakan teknologi dalam jangka waktu yang sangat lama.
- b. Kehilangan Kendali: Kesulitan membatasi penggunaan gadget, misalnya menghindari penggunaannya pada periode tertentu.
- c. Gangguan Kehidupan Sehari-hari: Kecanduan gadget dapat mengganggu keseimbangan antara kehidupan sosial, profesional, dan pribadi.
- d. Gejala Fisik: Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat mengakibatkan gejala fisik seperti mata tegang, otot tegang, dan gangguan tidur. Kekhawatiran dan Kecemasan: Ketergantungan pada perangkat elektronik dapat menyebabkan kekhawatiran atau kecemasan jika tidak tersedia.
- e. Mengabaikan Aktivitas Lain: Mengabaikan tugas-tugas penting lainnya, seperti belajar, bekerja, atau berinteraksi langsung dengan orang lain. Kesehatan emosional dan fisik seseorang dapat terpengaruh oleh kecanduan gadget. Sangat penting untuk menggunakan teknologi secara moderat, mengenali tanda-tanda peringatan kecanduan, dan mencari bantuan bila diperlukan.

6. Peran Orang Tua dan Guru

Rozalia (2017: 726) menekankan bahwa penggunaan teknologi pada usia dini tidak akan terjadi tanpa kesadaran dan persetujuan orang tua. Latar belakang penggunaannya tentu saja karena campur tangan kedua orang tua yang telah membicarakan tentang pemberian perangkat elektronik kepada anak-anak mereka. Tidak sedikit orang tua yang menyerahkan perangkat elektronik kepada anak tanpa menyinggung konsekuensinya. Alasan yang paling umum adalah karena mereka sama-sama sibuk. Kehadiran gadget dianggap membantu anak tetap terhibur, sehingga orang tua bisa fokus bekerja tanpa banyak gangguan.

Karena persepsi orang tua tentang banyaknya keuntungan penggunaan gadget, orang tua yang memberikan kemudahan kepada anak-anaknya juga berkontribusi terhadap peningkatan penggunaan gadget. Menurut Fithri dan Setiawan (2017: 227), orang tua mungkin menawarkan gadget mereka sendiri kepada anak-anak mereka, yang meningkatkan penggunaan gadget di usia muda dan bahkan ketika tanpa pengawasan oleh batasan. Meski begitu, penggunaan gadget tetap bisa menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak yang masih berada pada usia dini. Penggunaan gadget oleh anak-anak membutuhkan pengawasan yang ketat, terutama dari mereka yang berada di dekat, seperti guru. Menurut uraian sebelumnya, anak usia dini mencakup anak-anak usia 0–6 atau 0–8 tahun. Beberapa dari anak-anak ini sudah mulai bersekolah, baik PAUD, TK, maupun SD.

Mengingat penggunaan gadget juga sangat diperlukan dalam dunia persekolahan karena berbagai kemudahan pembelajaran yang diberikan untuk meningkatkan pemahaman anak, guru juga berperan penting dalam memberikan pengetahuan dan pengawasan terkait dampak yang dialami anak usia dini jika terlalu banyak bermain. Oleh karena itu, para pendidik, terutama yang beragama Islam, juga harus mendidik siswa usia dini tentang penggunaan teknologi yang tepat. Syamsuriadi (2020: 9) menjelaskan bahwa guru agama Islam berperan besar dalam menanamkan kembali nilai-nilai keagamaan pada siswa, terutama di tengah tantangan zaman yang membuat generasi muda mudah terpengaruh oleh perubahan. Upaya itu dilakukan dengan membimbing siswa mengenali hakikat dirinya sebagai ciptaan Tuhan sekaligus menumbuhkan sisi spiritual mereka agar tumbuh menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.

Seorang anak akan menaati orang lain, termasuk gurunya, karena ia memandang guru sebagai individu yang berpengetahuan dan cerdas. Akibatnya, anak-anak kecil cenderung memercayai kata-kata, nasihat, dan penjelasan guru mereka. Inilah alasan lain mengapa mengajar merupakan peran yang sangat penting. Oleh karena itu, hal ini perlu dimanfaatkan untuk memberikan pengawasan dan pemahaman tentang dampak gadget. Jika kedua individu ini tidak menanamkan pengetahuan tentang pengawasan penggunaan gadget sejak usia dini, hal ini akan

menimbulkan sejumlah masalah bagi anak secara pribadi maupun bagi lingkungan keluarga, masyarakat, dan negara. Hudi dkk. (2022: 14842).

7. Pengertian Akhlak

Secara etimologis, kata *akhlak* bersumber dari bahasa Arab *akhlaq*, jamak dari *khuluq*, yang mengandung arti tabiat, temperamen, sifat, atau perilaku. Hassan Aydin dkk. (2020: 40) menjelaskan bahwa akhlak merupakan suatu kondisi batin yang unik pada diri manusia, yang secara otomatis dapat menumbuhkan tindakan atau perilaku tertentu dengan penuh kesadaran dan tanpa memerlukan pertimbangan terlebih dahulu. Wardana (2023 : 20).

Perilaku etis manusia mencerminkan hubungannya dengan Tuhan, Nabi atau Rasul, dirinya pribadi, keluarganya, para tetangga, kaum Muslim, maupun mereka yang bukan Muslim, semuanya termasuk dalam akhlak ini. Selain akhlak, etika juga merupakan istilah yang digunakan dalam Islam. Menurut Denak Sintia Rahmawati (2020: 18), etika adalah disiplin ilmu yang mendefinisikan benar dan salah, menjelaskan apa yang seharusnya dilakukan manusia terhadap sesamanya, menguraikan tujuan perilaku manusia, dan memberikan panduan tentang cara melakukan tindakan yang benar.

Berdasarkan uraian berbagai pengertian tersebut, akhlak bisa diartikan sebagai karakter batin yang ada pada diri seseorang dan menuntunnya untuk bertindak secara spontan dengan cara yang

menyenangkan tanpa melalui perenungan mendalam. Akhlak tersebut tidak hanya berhubungan dengan Allah dan nabi/rasul, tetapi juga mencakup hubungan dengan diri sendiri, keluarga, tetangga, sesama umat Islam, maupun dengan orang yang berbeda agama.

8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menurunnya Akhlak Anak

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi menurunnya akhlak seorang anak menurut Denak Sintia Rahmawati (2020 : 20).

a. Longgarnya pegangan terhadap agama.

Tragedi dunia modern adalah keyakinan agama dikesampingkan, kepercayaan kepada Tuhan hanya menjadi simbolis, dan perintah serta larangan Tuhan diabaikan karena praktis segala sesuatu dapat dicapai melalui teknologi. Seseorang kehilangan kemampuan bawaan untuk mendominasi orang lain ketika keyakinannya pada doktrin agama melemah.

Peraturan dan hukum yang berlaku di tengah masyarakat hadir sebagai sarana pengawasan moral ketika orang tua tidak mampu lagi menjaga perilaku anak-anak mereka. Namun, sistem pengawasan itu sesungguhnya tidak akan dibutuhkan jika setiap individu memiliki keyakinan yang kokoh kepada Tuhan dan mengamalkan ajaran agama dengan ikhlas. Hal ini karena setiap orang dapat membela diri dan menghindari pelanggaran aturan Tuhan. Di sisi lain, ketika suatu masyarakat semakin terasing dari

agama, akhlaknya menjadi kurang lurus dan semakin kacau akibat semakin banyaknya pelanggaran hukum, hak, dan prinsip moral.

- b. Kurang efektifnya pembinaan akhlak yang dilakukan oleh keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pendekatan lembaga ketiga ini terhadap pertumbuhan alhlak menyimpang dari konvensi dan logika. Misalnya, pertumbuhan akhlak dalam keluarga perlu dimulai sejak dini dan sesuai dengan usia serta tingkat keterampilan anak. Hal ini disebabkan karena semua anak dilahirkan tanpa konsep yang jelas tentang benar dan salah, serta tanpa pedoman dan batasan moral yang tidak berlaku bagi lingkungan mereka.

Anak-anak akan tumbuh tanpa kesadaran moral jika pandangan yang dianggap bermanfaat bagi pertumbuhan moral tidak ditanamkan. Perkembangan akhlak di rumah perlu didorong, alih-alih membuat anak-anak mengingat aturan tentang benar dan salah. Akhlak bukanlah pelajaran yang dapat dipelajari hanya dengan belajar, menurut Monika (2023: 69), kecuali jika kehidupan moral dipupuk sejak usia dini. Alih-alih sebaliknya, moralitas berkembang dari tindakan menjadi pemahaman.

- c. Budaya yang materialistis, hedonistis dan sekularistis.

Hampir semua hal kini dapat dilakukan berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Namun, ada pula kekurangan dari perkembangan yang tampaknya

menguntungkan ini. Banyak orang menyalahgunakan kemajuan ini karena semuanya begitu mudah Jariah, (2019: 54).

Dalam beberapa waktu terakhir, kita kerap mendengar kabar dari media massa atau radio mengenai pelajar SMA yang diketahui memiliki narkoba, materi pornografi, kondom, serta benda berbahaya. Kebanyakan dari barang tersebut dimanfaatkan untuk perbuatan yang tidak bermoral. Namun, gaya hidup yang mengabaikan nilai-nilai agama demi kenikmatan duniawi dan pemenuhan materi adalah akar penyebab tindakan-tindakan menyimpang ini. Munculnya sikap-sikap ini erat kaitannya dengan arus kuat budaya materialistis, hedonistik, dan sekuler, yang menyebar melalui sastra, seni, siaran, pertunjukan, dan media lainnya.

d. Ingin mengikuti trend.

Remaja mungkin merokok pada awalnya agar terlihat keren, tetapi itu sama sekali tidak benar. Mereka kemudian akan mencoba hal lain, seperti narkoba dan seks bebas, setelah mencoba merokok.

e. Kurangnya pendidikan Agama dan moral.

Kemajuan teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap elemen-elemen yang disebutkan. Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan informasi semakin transparan dan sulit dibatasi. Akan tetapi, ketidakmampuan masyarakat dalam

menyaring informasi dapat menimbulkan ancaman bagi moral dan etika generasi penerus. Intinya adalah seiring kemajuan teknologi, masyarakat mungkin melupakan alasan utama manusia diciptakannya yaitu untuk beribadah.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti berusaha menilai sisi kekuatan dan keterbatasan dari tesis kualitatif ini dengan memanfaatkan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan judul maupun tema. Berdasarkan pengetahuan yang dimiliki peneliti, topik serupa telah diteliti dalam beberapa studi sebelumnya. Penelitian-penelitian tersebut kemudian dijadikan landasan dalam kajian ini.:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nasiruddin, (2023) dengan judul dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa sekolah.

Temuan studi menunjukkan bahwa terdapat dua kategori dampak penggunaan teknologi terhadap moral siswa: 1. Manfaatnya meliputi peningkatan keterampilan komunikasi jarak jauh antara anak dan orang tua, teman, dan guru, serta moral yang terlaksana dengan baik. 2. Dampak negatifnya meliputi siswa yang tidak mematuhi arahan orang tua dan masalah kesehatan seperti gangguan mata dan otak akibat penggunaan perangkat yang berlebihan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, (2020) dengan judul Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Anak Sd 01 Kebonharjo.

Menunjukkan bahwa, Temuan studi yang mencakup lima subjek

yang diteliti menunjukkan bahwa dampak baik dan buruk teknologi terhadap perkembangan karakter anak dapat diamati dari cara orang tua berinteraksi, mendidik, dan mengajar anak-anak mereka. Ketika anak-anak bermain dengan teknologi, orang tua tidak mengawasi atau memberikan perhatian yang cukup karena mereka tidak menyadari betapa besar dampak teknologi terhadap perkembangan anak. Mayoritas perangkat anak-anak hanya digunakan untuk bermain game dan menonton film animasi; Namun, manfaat penggunaan perangkat ini bagi anak-anak akan lebih besar jika orang tua berpartisipasi. Untuk mengurangi dampak buruk penggunaan gadget sehari-hari, orang tua harus lebih waspada dalam mengawasi dan memantau aktivitas anak-anak mereka. Sebaliknya, mereka harus memanfaatkan perangkat mereka untuk tujuan yang lebih konstruktif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wardana, (2023) dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa Di Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

Hasil penelitian menginterpretasikan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa SD Inpres Andi Tonro, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan menimbulkan pengaruh yang bersifat positif sekaligus negatif. Manfaat yang dirasakan misalnya memudahkan siswa memahami pelajaran, memperluas akses informasi, mendukung kelancaran komunikasi, serta memperkuat nilai religius yang kemudian dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas hidup sehari-hari. Di sisi

lain, pemakaian gadget juga berdampak buruk, seperti membuang banyak waktu, menurunkan etika dan moral, memicu kemalasan, mengurangi sikap religius, membuat siswa kurang menghormati orang tua, serta menimbulkan risiko gangguan kesehatan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Adam, dkk (2022) dengan judul *Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate*.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa SDN 47 Kota Ternate yang menggunakan gadget berdampak negatif terhadap moral mereka. Mereka menjadi malas belajar dan melakukan hal-hal lain karena terlalu sibuk bermain gim di gadget mereka. Mereka juga tidur terlalu larut malam jika telah menggunakan gadget. Selain itu, tidak ada inisiatif untuk membantu orang tua dan mereka harus dipanggil terlebih dahulu sebelum ingin membantu, dan itupun mereka malas karena berbagai alasan. Selain itu, siswa SDN 47 Kota Ternate menjadi kurang bermoral karena kecanduan bermain game dan tidak adanya pengawasan orang tua saat anak-anak mereka menggunakan teknologi. Ketergantungan anak-anak pada bermain gadget, meningkatnya kemalasan, menurunnya rasa percaya diri, menurunnya kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatnya sifat introvert, dan—yang paling berbahaya—akses tanpa batas ke situs web yang dapat merusak moral mereka, semuanya merupakan konsekuensi penggunaan gadget terhadap perkembangan kepribadian atau moral anak. Penggunaan teknologi oleh anak sekolah

untuk permainan daring alih-alih pendidikan daring merupakan salah satu unsur yang memengaruhi perubahan moral anak..

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nasiruddin	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Akhlak Siswa Sekolah.	Membahas dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap akhlak siswa.	Tidak menyebutkan Lokasi spesifik sekolah.
2.	Rahmawati	Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Akhlak Anak Sd 01 Kebonharjo.	Membahas penggunaan <i>gadget</i> dan kaitannya dengan akhlak.	Berfokus pada analisis,bukan dampak langsung;lokasi berbeda (SD 01 Kebonharjo).
3.	Wardana	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Akhlak Siswa Di Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan	Meneliti dampak penggunaan <i>gadget</i>	Berbeda Lokasi sekolah meskipun masih di kota

		Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.	terhadap akhlak siswa disekolah dasar.	makassar,tidak berfokus pada kelas tertentu.
4.	Adam	Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate.	Meneliti hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan akhlak siswa.	Meneliti di SDN 47 Kota Ternate dan mencakup aspek moral juga.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar pada tahun ajaran 2024/2025. Sekolah Dasar Negeri ini terletak di Jl. Butta-Butta Caddi No. 8, Kaluku Bodoa, Kecamatan Tallo, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Didirikan pada tanggal 17 Agustus 1980, sekolah tersebut telah memperoleh akreditasi B. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2025.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Ungkapan tertulis, ucapan, dan perilaku nyata responden merupakan sumber data utama dalam penelitian kualitatif, seperti yang dikemukakan Moleong (2019:02). Dengan dasar itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Oleh karena itu, peneliti berusaha menjelaskan pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar. Penelitian menggunakan bentuk penelitian lapangan, yang melibatkan perjalanan langsung ke lokasi penelitian guna mengumpulkan sejumlah besar informasi. Dalam penelitian ini disajikan informasi yang menyoroti bagaimana penggunaan gadget berpengaruh pada akhlak siswa kelas VI di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan yang dipilih berupa deskriptif. Menurut Moleong (2019: 03) metode penelitian hanya dilakukan berdasarkan kenyataan atau ciri khas yang bersifat eksperimental tanpa keraguan (sesuai dengan persepsi kehidupan pembicara). Hasilnya, data yang dikumpulkan diakui asli, dengan realitas sebagaimana adanya, dan bebas dari nilai numerik.

Metode tersebut dipandang sesuai untuk meneliti pengalaman dan arti yang dirasakan subjek tentang pengaruh gadget terhadap akhlak. Pemilihan ini juga didasari pada firman Allah swt. Dalam QS. Az-Zumar [39]:9.

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: “ Katakanlah Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya orang yang berakal sehatlah yang dapat menerima pelajaran “.

Ayat ini menginspirasi peneliti untuk mencari pengetahuan yang mendalam dan akurat serta pentingnya menggunakan akal sehat dalam mencari kebenaran. Melalui penelitian kualitatif, peneliti berusaha untuk menganalisis data secara kritis dan objektif, sehingga dapat menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

C. Data dan Sumber Data

Berikut informan pada penelitian ini guna mendukung data penelitian.:

1. Wali kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.
2. Orang tua siswa di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.
3. Siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.

D. Teknik Pengambilan Sampel

Metode snowball sampling diterapkan pada penelitian ini dengan cara memulai dari sedikit informan, lalu jumlahnya meningkat secara bertahap. Pertambahan ini berlangsung sesuai kebutuhan data dan ketersediaan informasi yang relevan (Jannah, 2019:6). Subjek yang menjadi fokus penelitian adalah siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I, khususnya mengenai dampak gadget terhadap akhlak siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wali kelas VI, sejumlah siswa, dan orang tua di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar menjadi pihak yang diwawancarai dalam proses pengumpulan data penelitian ini. Melalui wawancara, peneliti ingin mengetahui sejauh mana penggunaan gadget berpengaruh terhadap pembentukan akhlak siswa.

2. Observasi

Peneliti akan terlibat secara aktif (partisipatif) dalam kegiatan subjek penelitian ini tanpa mengubah kegiatan itu sendiri. Untuk

menyempurnakan observasi, peneliti perlu meluangkan waktu khusus untuk mengikuti aktivitas sehari-hari informan, memperhatikan apa yang mereka katakan, mengajukan pertanyaan yang bermakna, dan memeriksa dokumen yang mereka miliki. Dalam penelitian ini, informasi dan gambaran menyeluruh mengenai lokasi serta kondisi lingkungan di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar dikumpulkan, dengan fokus tambahan pada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

3. Dokumentasi

Observasi lapangan menjadi metode utama dalam penelitian ini untuk melihat fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar. Data dokumentasi yang dikumpulkan berupa foto aktivitas, hasil wawancara, serta dokumen pendukung lainnya.

F. Uji Validitas Data

Triangulasi data merupakan salah satu cara untuk menilai validitas penelitian. Wiryotinoyo (2019:44) menyebutkan tiga metode yang dapat digunakan, yaitu: (1) triangulasi yang dilakukan pada aspek peneliti, data, metode, dan teori; (2) tahap review; dan (3) verifikasi melalui member check. Dalam praktiknya, triangulasi data dikerjakan dengan mengumpulkan informasi yang sama dari sumber primer maupun dari sumber tambahan. Triangulasi metode dilakukan dengan memanfaatkan beragam teknik

pengumpulan data, sementara triangulasi peneliti dilaksanakan dengan melibatkan peneliti lain agar data yang terkumpul dapat dibandingkan.

Review dilakukan untuk meningkatkan validitas dengan memungkinkan informan memeriksa keakuratan tulisan peneliti. *Member check* adalah proses di mana peneliti membandingkan data yang telah mereka kumpulkan dengan penyedia data untuk memastikan seberapa dekat data tersebut cocok dengan apa yang diberikan informan atau penyedia data. Kredibilitas meningkat ketika data divalidasi oleh informan atau sumber data, yang menunjukkan bahwa data tersebut dapat diandalkan. Setelah diperolehnya suatu temuan atau kesimpulan, maka dapat dilakukan *member check*.

G. Teknik Analisis Data

Analisis kualitatif diterapkan ketika informasi yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, bukan angka, sehingga tidak dapat langsung diklasifikasikan. Proses pengumpulan data bisa melalui observasi, wawancara, telaah dokumen, maupun rekaman. Sebelum dianalisis, data tersebut umumnya diolah lebih dulu, misalnya dengan dicatat, diketik, diedit, atau ditranskripsi. Namun, analisis kualitatif tetap mengandalkan penyajian data dalam bentuk teks naratif, bukan melalui metode perhitungan matematis atau statistik. Wardana, (2023:47).

Ketika data yang dihimpun hanya berupa kata-kata tanpa angka dan tidak dapat disusun atau diklasifikasikan dengan cara berbeda, maka analisis

yang dipakai adalah analisis kualitatif. Data biasanya diproses sebelum digunakan (dengan membuat catatan, mengetik, mengedit, atau menyalin) dan dapat dikumpulkan dengan berbagai cara , termasuk wawancara, rekaman pita, abstrak dokumen, dan observasi . Tidak seperti analisis kuantitatif, pendekatan kualitatif tidak memakai statistik sebagai alat utamanya. Pendekatan ini berawal dari pemanfaatan kata-kata yang kemudian dikembangkan menjadi uraian yang lebih mendalam. Pada praktiknya, reduksi data, penyajian informasi, hingga penarikan serta pengecekan kesimpulan tidak berjalan terpisah, melainkan berlangsung bersamaan. Tahapan tersebut saling terkait dan membentuk suatu siklus yang bekerja secara paralel sebelum, selama, dan sesudah proses pengumpulan data, sehingga menghasilkan pemahaman yang luas, yang disebut sebagai "analisis."

Metode analisis data dalam penelitian kualitatif mencakup beberapa langkah, antara lain triangulasi, pembuatan transkrip, pengolahan hasil wawancara, reduksi data, analisis, hingga interpretasi. Proses tersebut berfungsi sebagai pijakan peneliti dalam merumuskan kesimpulan. Pada bagian ini akan dipaparkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

1. Reduksi data

Analisis data tidak bisa dipisahkan dari proses penyederhanaannya, keduanya saling terkait. Reduksi dilakukan melalui serangkaian langkah, mulai dari menyeleksi, memusatkan perhatian, mengabstraksi, sampai mengolah data mentah dari catatan lapangan. Kegiatan ini berlangsung

secara berulang dan berkesinambungan selama data terus dikumpulkan.

2. Penyajian data

Tahapan yang dilakukan setelah data direduksi adalah menampilkan hasil data. Penyajian dilakukan dengan cara mendeskripsikan data secara teratur agar peneliti bisa menarik kesimpulan serta menentukan keputusan. Umumnya, narasi digunakan sebagai bentuk penyajian untuk mempermudah pemahaman. Proses ini membantu peneliti memahami kondisi yang ada sekaligus menyusun langkah berikutnya secara lebih terarah.

3. Menarik Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti dituntut untuk menyusun kesimpulan dari seluruh hasil pengumpulan data. Setelah data terkumpul, seorang analis kualitatif mulai menafsirkan temuan, merumuskan proposisi yang masuk akal, menelusuri pola sebab-akibat, serta menilai nilai pentingnya. Kesimpulan yang pada awalnya masih belum jelas kemudian diperinci agar lebih mudah dipahami. Kesimpulan akhir akan diputuskan dengan mempertimbangkan banyaknya catatan lapangan, cara pengelolaan data, keahlian peneliti, serta kebutuhan pihak penyandang dana. Meskipun demikian, tidak jarang kesimpulan tersebut sudah terbentuk sejak awal proses penelitian.

H. Prosedur Penelitian

Agar penelitian dapat terlaksana secara fokus dan menghasilkan tujuan yang

diharapkan dengan tetap memperhatikan efisiensi dan efektivitas, maka prosesnya akan dilakukan dalam empat tahap utama.:

1. Tahap pra lapangan

Peneliti terlebih dahulu membuat proposal penelitian sebagai langkah awal. Apabila proposal tersebut disetujui oleh dosen pembimbing, peneliti perlu mengurus izin penelitian ke pihak kampus. Selanjutnya, izin yang telah diperoleh diserahkan ke sekolah yang bersangkutan untuk mendapatkan persetujuan penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Proses penelitian dilakukan dengan menghimpun data yang sesuai dengan topik kajian langsung dari lokasi penelitian. Penulis menggunakan tiga cara untuk memperoleh data, yakni dokumentasi, observasi, serta wawancara.

3. Tahap analysis data

Tahap ini mencakup proses penyederhanaan data, penyajian hasil, serta penarikan dan pengecekan kesimpulan. Supaya informasi yang terkumpul lebih mudah dimengerti dan dapat dipublikasikan, peneliti mengatur data secara sistematis dan lengkap.

4. Tahap pelaporan

Pada bagian penutup penelitian, peneliti menyelesaikan tahap akhir dengan menuliskan laporan. Data yang sudah dianalisis kemudian dirangkum dalam bentuk skripsi yang berisi sejumlah aspek utama:

- a. Merancang dan menuliskan hasil penelitian.

- b. Mengadakan konsultasi dengan pembimbing terkait hasil penelitian.
- c. Menyempurnakan hasil penelitian berdasarkan saran pembimbing.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar. Data yang dipaparkan merupakan hasil olahan dari wawancara mendalam dengan wali kelas, orang tua siswa, dan beberapa siswa itu sendiri, yang kemudian dianalisis untuk menjawab tujuan penelitian. Pembahasan dalam bab ini akan menguraikan berbagai bentuk pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* pada perilaku dan karakter siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung, berdasarkan temuan di lapangan.

1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar

Berdasarkan temuan di lapangan, penggunaan *gadget* oleh siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar menunjukkan adanya berbagai pengaruh pada akhlak mereka. Di satu sisi, *gadget* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan melatih kemandirian dalam mencari informasi. Hal ini disampaikan oleh Muh.Zaki Zain H, siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar, yang mengungkapkan:

“Menurut saya, manfaat gadget itu untuk meningkatkan pembelajaran karena di HP ada aplikasi yang menyediakan banyak materi pembelajaran.

Kami juga bisa mencari tahu informasi lebih cepat dan ini melatih kami untuk menggunakan teknologi. Saya sering mencari pembelajaran di HP."
(15 Mei 2025)

Hampir sama dengan pernyataan siswa lain Bernama Nurul Aqila yang menyatakan :

"Kalau ada tugas, saya sering pakai HP untuk cari-cari di Google. Misalnya, kalau ada pertanyaan yang saya tidak tahu jawabannya di buku, langsung saya ketik di HP, terus muncul banyak sekali informasinya. Terus kalau ada pelajaran yang susah dipahami dari buku, saya cari videonya di YouTube. Itu sangat membantu sekali, jadi lebih cepat mengerti daripada harus menunggu dijelaskan ulang oleh guru." (15 Mei 2025)

Di samping manfaat bagi siswa, *gadget* juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Perangkat ini memfasilitasi guru untuk menghadirkan materi yang lebih interaktif dan dinamis, serta memudahkan akses terhadap berbagai sumber daya edukasi. Ibu Eminarti selaku wali kelas VI mengemukakan manfaat praktis *gadget* dalam pembelajaran:

"Kalau bicara tentang penggunaannya itu sangat bagus, apalagi dalam proses pembelajaran, sangat bermanfaat. Ini juga menolong guru, seperti mempermudah akses materi ajar, dan meningkatkan kreativitas belajar. Kalau di kelas 6, saya pakai aplikasi Quizizz." (14 Mei 2025)

Para siswa merasa belajar jadi lebih semangat dan mudah karena materi gampang dicari, bisa menonton video pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh orang tua, seperti Ibu Rahma, yang merasa senang karena

gadget tidak membuat anaknya malas, melainkan lebih sering mencari materi pelajaran dan menjadi lebih semangat belajar. Ibu Rahma mengatakan:

"Gadget tidak membuat anak saya menjadi malas, malah dengan gadget dia menjadi lebih sering membuka atau mencari materi-materi pelajaran. Misalnya, kalau ada PR yang dia tidak mengerti, dia bisa langsung cari jawabannya di internet. Saya sangat senang ketika mengetahui bahwa dia menggunakan gadget untuk hal yang positif." (16 Mei 2025)

Guru kelas juga mengamati bahwa siswa menjadi suka dan antusias saat menggunakan *gadget* dalam pembelajaran. Lebih lanjut, *gadget* bahkan mendorong siswa untuk berinisiatif dalam hal keagamaan, seperti mencari video murottal Al-Quran, bahkan mempelajari tata cara ibadah seperti wudu, yang mengindikasikan adanya penggunaan positif untuk pengembangan akhlak spiritual. Adanya sistem pengawasan di sekolah, di mana HP dikumpulkan dan hanya dipakai saat diperintah, juga menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab siswa dalam penggunaan *gadget*, serta kepatuhan mereka terhadap aturan yang ditetapkan guru.

Namun, di sisi lain, beberapa narasumber juga mencatat adanya perubahan emosi, kecenderungan menggunakan kata-kata kasar yang didapat dari tontonan di perangkat. Beberapa orang tua menyampaikan kekhawatiran tentang siswa yang menjadi mudah marah atau temperamental, terutama saat bermain *game* atau ditegur. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mengarah pada kelalaian

ibadah, di mana siswa sering menunda salat atau perlu diingatkan berkali-kali. Orang tua juga melaporkan adanya kebiasaan berbohong terkait waktu penggunaan HP, serta kemalasan umum seperti malas belajar atau membantu orang tua, yang semua berpusat pada keinginan untuk terus menggunakan *gadget*.

Dampak lainnya adalah munculnya sikap individualis, di mana siswa cenderung mengurung diri dengan *gadgetnya* dan mengurangi interaksi langsung dengan keluarga atau lingkungan sekitar. Hal ini diungkapkan oleh salah satu siswa kelas VI bernama Muh. Aska Satria dia mengatakan bahwa:

"Ada pola hidup saya yang berubah. Saya jadi lebih suka main HP sendiri di rumah daripada bermain dengan teman-teman. Saya lebih suka nonton video-video di TikTok sama main game, karena dari game juga bisa dapat teman online." (15 Mei 2025)

Fenomena "malas berpikir" dan malas menulis juga muncul karena kecenderungan siswa untuk langsung menyalin jawaban dari internet tanpa memahami, seperti yang diamati ibu Eminarti selaku wali kelas VI yang menyatakan bahwa:

"Ada kejadian saat online, tugas yang dikumpul hampir semua jawabannya sama, jadi saya bilang, kalau pakai HP untuk menyalin jawaban, tolong dibaca juga. Setelah pandemi dan kembali tatap muka, siswa jadi malas menulis dan butuh waktu lama untuk kembali terbiasa menulis. Ini seperti pengalaman anak saya sendiri saat kelas 5 SD di masa pandemi, dia saya

ajari mencari jawaban di Google lalu menyalinnya ke classroom. Ini membuat anak saya jadi tidak mau berpikir” (14 Mei 2025)

Secara keseluruhan, *gadget* membawa dampak multifaset pada akhlak siswa, membutuhkan keseimbangan antara pemanfaatan potensi positifnya dengan mitigasi risiko dampak negatifnya melalui pendampingan dan pengawasan berkelanjutan dari orang tua dan guru. Untuk menguraikan temuan ini lebih lanjut, ini sesuai dengan tujuan penelitian kedua, bagian berikut akan membahas secara terpisah dan lebih rinci mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa.

2. Dampak baik dan buruk penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar.

Berikut ini diketahui bahwa beberapa dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar:

a. Dampak Positif *Gadget* terhadap Akhlak Siswa

Penggunaan *gadget* terlihat mampu mendorong perkembangan akhlak yang baik pada siswa, terutama melalui aspek disiplin, tanggung jawab, dan minat pada nilai-nilai positif.

1) Disiplin dan Tanggung Jawab dalam Penggunaan:

Wali kelas menerapkan kebijakan di mana HP siswa dikumpulkan di awal dan hanya dikembalikan saat ada perintah untuk belajar. Setelah selesai digunakan, HP dikumpulkan lagi.

Sistem ini secara langsung melatih siswa untuk disiplin dalam penggunaan *gadget*, karena mereka tahu ada batasan waktu dan tujuan penggunaannya. Siswa tidak diizinkan memainkan *gadget* sembarangan di sekolah. Mereka hanya menggunakannya saat diperintahkan guru. Hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab bahwa *gadget* adalah alat bantu belajar yang memiliki aturan pakai, bukan semata-mata untuk hiburan pribadi kapan saja.

Sesuai dengan hasil wawancara yang didapat dari salah satu siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar, demikian yang diungkapkan oleh Hilal Bin Rajab:

"Jadi kalau Ibu guru suruh kami bawa HP ke sekolah, HP-nya itu dikumpulkan dulu sama Ibu guru. Nanti kalau sudah disuruh, baru boleh kami pakai. Terus, kalau sudah jam istirahat, semua HP-nya dikumpulkan lagi." (Ini menumbuhkan disiplin dan ketaatan). (15 Mei 2025)

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara dgn wali kelas VI ibu Eminarti yang menyatakan bahwa:

"Alhamdulillah, sampai saat ini siswa bertanggung jawab dan disiplin dalam menggunakan HP untuk tugas." dan "siswa di sini tidak berani memainkan atau menggunakan HP-nya kalau tidak diperintah." (14 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan kebijakan yang ketat dan konsisten oleh pihak sekolah, seperti pengumpulan dan penggunaan *gadget* hanya pada waktu yang ditentukan dan di bawah perintah guru, terbukti sangat efektif dalam menumbuhkan disiplin dan rasa tanggung jawab siswa. Hal ini melatih siswa untuk mematuhi aturan serta memahami bahwa *gadget* adalah alat bantu belajar yang memiliki tujuan dan batasan penggunaan, bukan semata-mata media hiburan yang dapat diakses kapan saja tanpa kontrol. Ketaatan siswa terhadap regulasi ini, sebagaimana disampaikan oleh Hilal Bin Rajab dan dikonfirmasi oleh Ibu Eminarti, menunjukkan keberhasilan dalam membentuk akhlak disiplin dan bertanggung jawab terhadap pemanfaatan teknologi.

2) Kepatuhan dan Sikap Tidak Malas:

Gadget membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak lagi merasa terbebani atau malas untuk belajar. Mereka menjadi lebih bersemangat dan berinisiatif untuk mencari materi atau menyelesaikan tugas menggunakan perangkat tersebut. Ketika siswa menggunakan *gadget* untuk hal-hal positif seperti mencari materi pelajaran atau belajar agama, orang tua dan guru cenderung memberikan dukungan dan kepercayaan. Ini mendorong siswa untuk terus

menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab, yang secara tidak langsung melatih kepatuhan terhadap tujuan penggunaan yang benar.

Sesuai dengan hasil wawancara yang didapat dari salah satu siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar, demikian yang diungkapkan oleh Putri Ayu Lestari:

"Kalau belajar Cuma pakai buku itu kan cepat bosan, isinya cuma tulisan. Tapi, kalau pakai HP, belajar jadi lebih semangat!.kita bisa menjawab kuis-kuis sambil bermain, Atau kalau ada pelajaran yang bikin pusing di buku, tinggal cari videonya di YouTube, jadi bisa langsung mengerti. (15 Mei 2025)

Ini sesuai dengan tujuan orang tua mereka untuk memberi *gadget* untuk anak-anak mereka. Sehubungan dengan hasil wawancara dengan orang tua siswa kelas VI, ibu Rahma mengatakan:

"Alhamdulillah, setelah punya HP, dia jadi lebih semangat belajar, tdk seperti dlu lagi, harus dirusuh-suruh baru mau belajar." (Mencerminkan inisiatif dan tidak malas). (16 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* secara positif telah berhasil menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini

secara signifikan mengurangi rasa bosan dan kemalasan, bahkan menumbuhkan semangat serta inisiatif siswa untuk aktif mencari materi dan menyelesaikan tugas, sebagaimana diungkapkan oleh Putri Ayu Lestari yang merasakan belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya kuis interaktif dan video edukasi. Dukungan serta kepercayaan yang diberikan oleh orang tua, seperti yang disampaikan oleh Ibu Rahma, semakin mendorong siswa untuk menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab dan sesuai tujuan pendidikan, yang secara tidak langsung memperkuat kepatuhan mereka terhadap pemanfaatan teknologi yang benar.

3) Inisiatif Belajar Agama dan Perilaku Positif:

Gadget memungkinkan siswa untuk dengan cepat menemukan dan mengakses berbagai materi pembelajaran agama seperti video ceramah, murottal Al-Qur'an, kisah nabi, atau bahkan tutorial tata cara ibadah (misalnya wudu) melalui platform daring seperti YouTube. Ini menghilangkan batasan ruang dan waktu, membuat belajar agama lebih fleksibel dan menarik. Ketersediaan konten yang menarik ini sering kali mendorong siswa untuk secara mandiri dan tanpa paksaan mencari tahu atau mendalami materi agama. Mereka tidak perlu menunggu guru atau orang tua menjelaskan, melainkan bisa aktif mencari ilmu sesuai minat dan kecepatan mereka.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa kelas VI bernama Alya Azzahra yang mengatakan:

"Waktu itu kan ada praktik agama, kami disuruh praktik wudu yang benar. Nah, saya pernah pakai HP untuk cari tahu tata cara berwudu yang benar itu bagaimana." (15 Mei 2025)

Hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yang Bernama ibu Risna mengatakan bahwa:

"Saya pernah dengar anak saya melantunkan bacaan ayat Al-Quran dengan nada yang indah sekali. Saya tanya dari mana belajar begitu, ternyata dari nonton video murottal Al-Quran di YouTube, katanya." (16 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* berperan besar dalam menumbuhkan inisiatif belajar agama dan perilaku positif pada siswa. Kemudahan akses terhadap berbagai materi keagamaan, seperti video ceramah, murottal Al-Qur'an, hingga tutorial ibadah melalui platform daring, telah menghilangkan batasan ruang dan waktu, menjadikan belajar agama lebih fleksibel dan menarik. Ketersediaan konten ini secara efektif mendorong siswa untuk secara mandiri dan tanpa paksaan mencari serta mendalami ilmu agama sesuai minat mereka, sebagaimana dicontohkan oleh Alya Azzahra yang mencari tata cara wudu yang benar melalui HP, dan anak Ibu Risna yang belajar melantunkan Al-Qur'an

dengan indah dari video murottal di YouTube. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat menjadi media yang kuat untuk memicu semangat siswa dalam mengembangkan akhlak spiritual dan perilaku positif.

4) Kepedulian terhadap sesama

Di lingkungan sekolah, seringkali ada situasi di mana tidak semua siswa membawa *gadget* atau mungkin ada yang lupa. Dalam kondisi seperti ini, *gadget* yang dibawa oleh satu siswa menjadi sumber daya bersama. Ketika ada teman yang tidak memiliki akses ke *gadget* saat dibutuhkan untuk mencari materi pelajaran atau mengerjakan tugas (misalnya kuis online), siswa yang memiliki *gadget* secara spontan menawarkan bantuan. Tindakan berbagi dan membantu teman yang mengalami keterbatasan ini menunjukkan adanya rasa kebersamaan dan tanggung jawab sosial. Siswa tidak ingin teman mereka tertinggal atau kesulitan dalam belajar, sehingga mereka berinisiatif untuk mengulurkan bantuan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan salah satu siswa kelas VI bernama Zaki Zain H yang menyatakan bahwa:

"Kalau ada teman yang tidak bawa HP ke sekolah, kami biasanya saling berbagi. Kami cari materi pelajaran sama-sama, atau kalau ada tugas kami biasanya gantian pakainya."

(15 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, khususnya dalam situasi di mana tidak semua siswa memiliki atau membawa perangkat, telah menumbuhkan sikap kepedulian terhadap sesama. Kondisi ini secara alami mendorong siswa untuk menjadikan *gadget* sebagai sumber daya bersama, di mana mereka secara spontan menawarkan bantuan, berbagi akses, dan bekerja sama dalam mencari materi atau menyelesaikan tugas. Tindakan tolong-menolong dan berbagi ini, sebagaimana diungkapkan oleh Zaki Zain H, secara jelas menunjukkan tumbuhnya rasa kebersamaan dan tanggung jawab sosial di antara siswa, memastikan tidak ada yang tertinggal dalam proses belajar.

5) Mendorong sifat rendah hati dan tidak sombong

Siswa yang memiliki *gadget* dan menggunakannya untuk belajar di sekolah dapat menjadi sadar bahwa tidak semua teman mereka memiliki akses atau fasilitas yang sama. Realisasi ini menumbuhkan empati dan kesadaran bahwa kepemilikan *gadget* adalah sebuah keistimewaan. Ketika siswa melihat teman mereka kesulitan karena tidak membawa *gadget* atau tidak memilikinya sama sekali, muncul inisiatif untuk membantu. Mereka tidak hanya berbagi akses ke perangkat, tetapi juga mengajak untuk bekerja sama dalam mencari materi

atau menyelesaikan tugas. Dengan membantu dan berbagi, siswa belajar bahwa memiliki *gadget* bukanlah alasan untuk merasa lebih unggul atau sombong. Sebaliknya, hal itu menjadi kesempatan untuk menunjukkan kepedulian dan solidaritas. Ini secara langsung melatih sifat rendah hati karena mereka memahami pentingnya saling menopang dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dari salah satu siswa kelas VI bernama Hilal Bin Rajab yang mengatakan bahwa:

"Kalau ada teman yang tidak punya HP [di sekolah], saya ajak kerja sama sama. Kan kita harus saling membantu, tidak boleh sombong cuma karena punya HP. Saya juga merasa bersyukur sekali punya HP, karena tidak semua orang punya HP. Jadi kalau teman butuh, ya kita bantu." (15 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di sekolah dapat secara efektif menumbuhkan rasa rendah hati dan mencegah sikap sombong pada siswa. Kesadaran akan adanya teman yang tidak memiliki akses atau fasilitas *gadget* yang sama, memicu empati dan realisasi bahwa kepemilikan *gadget* adalah sebuah keistimewaan. Kondisi ini mendorong siswa untuk berinisiatif membantu, berbagi akses perangkat, dan mengajak teman untuk bekerja sama dalam belajar. Melalui tindakan berbagi dan saling

membantu ini, siswa belajar bahwa memiliki *gadget* bukanlah alasan untuk merasa lebih unggul, melainkan sebuah kesempatan untuk menunjukkan kepedulian dan solidaritas, sebagaimana dicontohkan oleh Hilal Bin Rajab. Hal ini secara langsung melatih sifat rendah hati dan memperkuat nilai kebersamaan dalam kelompok.

b. Dampak Negatif *Gadget* terhadap Akhlak Siswa

Di sisi lain, terdapat pula dampak negatif *gadget* yang memengaruhi akhlak siswa, terutama terkait emosi, bahasa, dan tanggung jawab personal.

1) Perubahan Emosi dan Penggunaan Kata-kata Kasar:

Gadget memberikan akses luas ke berbagai konten digital, termasuk permainan (game) atau video yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, atau adegan agresif. Siswa, terutama yang belum memiliki filter mandiri yang kuat, rentan meniru bahasa atau perilaku yang mereka lihat dan dengar dari konten tersebut. Permainan kompetitif seringkali memicu emosi intens, terutama saat mengalami kekalahan atau kesulitan. Tingkat emosi yang tinggi ini, jika tidak dikelola dengan baik, dapat memicu ledakan amarah, mudah tersinggung, atau reaksi agresif.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas VI ibu Eminarti mengatakan bahwa:

Dampak negatif yang pernah saya temui ada antara mereka yang mulai mengucapkan kata-kata kasar. Sebagai pendidik, kami tentu tidak tinggal diam; kami mencoba mencari tahu asal mula perkataan tersebut, dan kebetulan, itu didapat dari tontonan di perangkat mereka. Kami langsung menasehati anak tersebut, dan alhamdulillah, ia mengerti serta tidak mengulangnya lagi. Kami juga sebagai guru selalu mengingatkan dan tidak pernah bosan menyampaikan hal-hal buruk yang bisa didapat dari HP. Jadi, mereka tahu apa yang boleh dan tidak boleh diakses." (14 Mei 2025)

Hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yg Bernama ibu Hasniar mengatakan bahwa:

"Ada sedikit perubahan akhlak anak saya, kadang dia jadi mudah marah-marah tidak jelas kalau lagi main game, apalagi kalau sudah kalah. Kalau sudah marah-marah begitu, saya ambil HP-nya, terus saya suruh dia keluar main sama teman-temannya." (16 Mei 2025)

Andhika Putra Pratama sebagai salah satu siswa kelas VI juga mengatakan bahwa:

"kadang saya jadi gampang marah kalau ditegur, terus kadang kata-kata saya jadi kurang bagus karena sering dengar dari game atau video." (15 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif pada akhlak siswa, terutama dalam hal perubahan emosi dan penggunaan kata-kata kasar. Akses luas terhadap konten digital yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, atau adegan agresif, ditambah dengan intensitas emosi dari permainan kompetitif, rentan memicu siswa untuk meniru perilaku dan bahasa yang tidak pantas. Hal ini, jika tidak dikelola dengan baik, dapat berujung pada ledakan amarah, mudah tersinggung, dan penggunaan kata-kata kasar. Observasi dan pengalaman dari Ibu Eminarti, Ibu Hasniar, dan Andhika Putra Pratama secara jelas menunjukkan bagaimana paparan terhadap konten tertentu serta frustrasi dalam permainan dapat mengubah sikap emosional dan penggunaan bahasa siswa, sehingga memerlukan bimbingan dan pengawasan yang berkelanjutan

2) Kelalaian dalam Ibadah dan Kewajiban:

Gadget, terutama *game* atau konten hiburan, seringkali membuat siswa terlalu asyik dan lupa waktu. Mereka bisa sangat tenggelam dalam aktivitas di *gadget* sehingga tidak menyadari atau mengabaikan waktu ibadah telah tiba, seperti azan atau panggilan orang tua. Kesenangan dan kepuasan instan yang ditawarkan *gadget* dapat membuat ibadah menjadi terasa seperti beban atau interupsi. Akibatnya, siswa cenderung menunda atau

bahkan enggan melaksanakan ibadah demi melanjutkan aktivitas di *gadget*. Ini menunjukkan bahwa daya tarik *gadget* lebih kuat dari kesadaran akan kewajiban.

Ini sesuai dengan hasil wawancara dgn orang tua siswa yang bernama ibu Fatmawati yang mengatakan bahwa:

“Iya, ada perubahan sikap dan akhlak. Dia jadi lebih sering berbohong, terutama soal waktu main HP. Terus sering menunda atau pura-pura tidak dengar kalau diperintah orang tua atau disuruh salat. (16 Mei 2025)”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama untuk game atau hiburan, dapat menyebabkan kelalaian siswa dalam melaksanakan ibadah dan kewajiban lainnya. Siswa cenderung tenggelam dalam aktivitas *gadget* sehingga lupa waktu dan mengabaikan panggilan ibadah atau perintah orang tua. Daya tarik kesenangan instan yang ditawarkan *gadget* seringkali membuat ibadah terasa seperti gangguan, mendorong siswa untuk menunda atau bahkan enggan melaksanakannya. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* dapat melebihi kesadaran akan kewajiban spiritual dan tanggung jawab personal, sebagaimana tercermin dari pernyataan Ibu Fatmawati mengenai perubahan sikap anaknya yang sering menunda atau pura-pura tidak mendengar saat disuruh salat.

3) Kecenderungan Berbohong dan Kurangnya Kejujuran:

Ketika orang tua atau pengawas menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget*, anak mungkin merasa tidak puas atau ingin terus bermain. Untuk menghindari teguran atau agar bisa terus menggunakan *gadget*, mereka cenderung berbohong mengenai durasi pemakaian atau aktivitas yang dilakukan. Siswa mungkin takut *gadget*nya disita atau waktu bermainnya dipotong jika orang tua mengetahui mereka melanggar aturan. Ketergantungan pada *gadget* ini bisa mendorong mereka untuk menutupi kebenaran. Kesenangan yang didapatkan dari *gadget* bisa menjadi prioritas utama bagi anak, sehingga mereka rela tidak jujur demi menjaga akses terhadap hiburan tersebut.

Ini sesuai dengan hasil wawancara dengan orang tua siswa yang bernama ibu Hasniar yang mengatakan bahwa:

"Saya itu sering sekali menemukan anak saya berbohong kalau sudah soal HP. Misalnya, dia bilang cuma sebentar mainnya, tapi ternyata sudah berjam-jam di kamar. Saya juga pernah mendapati dia main HP sampai larut malam. Waktu saya tanya kenapa belum tidur, dia jawabnya belajar, padahal lagi asyik main game." (16 Mei 2025)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memicu kecenderungan berbohong

dan kurangnya kejujuran pada siswa. Ketika batasan waktu ditetapkan oleh orang tua atau pengawas, keinginan untuk terus bermain *gadget* dapat menyebabkan siswa berbohong mengenai durasi pemakaian atau aktivitas yang dilakukan. Hal ini seringkali didorong oleh rasa takut akan konsekuensi seperti penyitaan *gadget* atau pengurangan waktu bermain, di mana kesenangan yang didapatkan dari *gadget* menjadi prioritas utama. Pernyataan Ibu Hasniar secara jelas menggambarkan kondisi ini, di mana anaknya berbohong tentang durasi penggunaan HP dan alasannya belum tidur demi melanjutkan aktivitas bermain game.

B. Pembahasan

Penggunaan *gadget* di era digital ini membawa implikasi yang kompleks terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pembentukan akhlak siswa. Dalam konteks ini, penting untuk merenungkan prinsip-prinsip Islam yang mengajarkan pertanggungjawaban atas setiap perbuatan. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Az-Zalzalah [99]:7-8.

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ

Artinya : "Maka barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya. Dan barangsiapa mengerjakan kejahatan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula."

Ayat ini menegaskan bahwa setiap tindakan, sekecil apa pun, baik itu kebaikan maupun keburukan dalam penggunaan *gadget*, akan memiliki konsekuensi dan dampak yang nyata pada akhlak siswa. Pembahasan ini akan menganalisis lebih dalam mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal I Kota Makassar, selaras dengan tujuan penelitian.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang kompleks dan bervariasi terhadap akhlak siswa. *Gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, yang secara langsung maupun tidak langsung membentuk perilaku dan karakter mereka. Di satu sisi, *gadget* terbukti menjadi katalisator bagi perkembangan akhlak positif, terutama dalam aspek kemandirian belajar dan ketaatan terhadap aturan. Siswa menunjukkan inisiatif lebih tinggi dalam mencari informasi pembelajaran, baik akademik maupun keagamaan, yang sebelumnya mungkin terbatas pada buku atau penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan siswa yang merasa lebih semangat dan mudah dalam belajar berkat ketersediaan materi dan video pembelajaran interaktif. Disiplin dalam penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah juga terbentuk melalui pengawasan dan aturan yang ketat, menciptakan tanggung jawab pada siswa untuk memanfaatkan perangkat sesuai fungsinya.

Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* juga membawa konsekuensi negatif terhadap akhlak siswa. Kecenderungan untuk terlalu asyik dengan *gadget* sering kali memicu perubahan emosi, seperti mudah marah dan temperamental, terutama saat *game* atau aktivitas mereka terganggu. Paparan terhadap konten yang tidak sesuai, termasuk bahasa kasar dalam *game* atau video, turut memengaruhi bahasa yang digunakan siswa. Selain itu, keterikatan pada *gadget* dapat menyebabkan siswa melalaikan kewajiban personal, termasuk ibadah, karena prioritas waktu yang bergeser. Ada pula indikasi kemunculan perilaku tidak jujur, terutama terkait waktu penggunaan *gadget*, serta kecenderungan untuk menarik diri dari interaksi sosial langsung. Fenomena "malas berpikir" juga tercatat, di mana siswa cenderung menyalin informasi tanpa proses pemahaman mendalam. Dinamika dampak ini menunjukkan bahwa meskipun *gadget* memiliki potensi besar untuk mendukung akhlak baik, risiko terhadap akhlak negatif tetap ada dan memerlukan perhatian serius.

1. Dampak Positif Gadget terhadap Akhlak Siswa

Pembahasan ini akan menguraikan secara lebih rinci bagaimana *gadget* memberikan dampak positif pada akhlak siswa, mencakup aspek-aspek utama yang teridentifikasi dari data.

a. Disiplin dan Tanggung Jawab dalam Penggunaan

Penerapan kebijakan dan pengawasan ketat di sekolah berperan penting dalam membentuk disiplin siswa terhadap penggunaan *gadget*. Ketika *gadget* hanya diizinkan untuk tujuan pembelajaran dan dengan pengawasan langsung guru, siswa belajar untuk patuh pada aturan dan

bertanggung jawab atas perangkat mereka. Sistem pengumpulan dan pengembalian HP oleh guru, seperti yang dijelaskan oleh wali kelas, secara efektif mencegah penyalahgunaan dan menanamkan pemahaman bahwa *gadget* adalah alat bantu, bukan sumber hiburan bebas. Kepatuhan siswa untuk tidak menggunakan HP tanpa perintah guru adalah bukti nyata dari keberhasilan penanaman disiplin ini.

b. Kepatuhan dan Sikap Tidak Malas

Gadget telah mengubah cara siswa memandang proses belajar, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Akses terhadap kuis online, video pembelajaran, dan sumber materi yang beragam membuat siswa tidak lagi merasa terbebani atau malas untuk belajar. Semangat dan inisiatif belajar ini terbukti dari pernyataan siswa yang merasa lebih antusias dan tidak perlu lagi disuruh-suruh untuk belajar. Dukungan orang tua yang melihat perubahan positif ini juga memperkuat kepatuhan siswa dalam menggunakan *gadget* untuk tujuan yang bermanfaat, karena mereka menyadari manfaatnya dalam membantu proses belajar.

c. Inisiatif Belajar Agama dan Perilaku Positif

Ketersediaan konten keagamaan di *gadget* membuka peluang baru bagi siswa untuk secara mandiri mendalami ajaran agama. Video ceramah, murottal Al-Qur'an, dan tutorial ibadah menjadi mudah diakses, memicu inisiatif siswa untuk belajar tanpa paksaan. Fenomena ini tidak hanya

memperkaya pengetahuan agama mereka tetapi juga mendorong praktik ibadah yang lebih baik, seperti belajar melantunkan Al-Qur'an dengan nada yang indah atau mempraktikkan wudu dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat menjadi media efektif dalam membentuk akhlak religius siswa jika diarahkan dengan tepat.

d. Kepedulian terhadap Sesama

Di lingkungan sekolah, temuan penelitian menunjukkan adanya situasi di mana siswa secara spontan menunjukkan kepedulian dan tanggung jawab sosial. Ketika ada teman yang tidak membawa *gadget* atau tidak memiliki akses saat dibutuhkan untuk pembelajaran, siswa yang memiliki *gadget* berinisiatif untuk berbagi dan membantu. Tindakan berbagi dan membantu teman yang mengalami keterbatasan ini mencerminkan rasa kebersamaan dan keinginan untuk memastikan tidak ada teman yang tertinggal dalam proses belajar.

e. Mendorong Sifat Rendah Hati dan Tidak Sombong

Penggunaan *gadget* untuk belajar di sekolah juga mendorong sifat rendah hati pada siswa. Mereka menyadari bahwa tidak semua teman memiliki akses atau fasilitas yang sama, sehingga kepemilikan *gadget* dianggap sebagai sebuah keistimewaan. Realisasi ini menumbuhkan empati dan inisiatif untuk membantu teman yang kesulitan, baik dengan berbagi akses perangkat maupun bekerja sama dalam tugas. Melalui tindakan membantu dan berbagi, siswa belajar bahwa kepemilikan

gadget bukanlah alasan untuk merasa lebih unggul atau sombong, melainkan kesempatan untuk menunjukkan kepedulian dan solidaritas.

2. Dampak Negatif *Gadget* terhadap Akhlak Siswa

Selanjutnya, pembahasan ini akan merinci berbagai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa yang teridentifikasi dalam penelitian.

a. Perubahan Emosi dan Penggunaan Kata-kata Kasar

Penggunaan *gadget* yang berlebihan, khususnya pada *game* yang intens dan kompetitif, seringkali memicu perubahan emosi yang drastis pada siswa. Rasa frustrasi saat kalah atau terganggu dapat menyebabkan mereka mudah marah, temperamental, bahkan mengeluarkan kata-kata kasar. Paparan terhadap konten digital yang mengandung bahasa tidak pantas atau perilaku agresif juga berkontribusi pada peniruan bahasa kasar oleh siswa. Kurangnya pengendalian diri dan pengawasan dalam menghadapi situasi emosional di dunia maya menjadi faktor pemicu utama dampak ini.

b. Kelalaian dalam Ibadah dan Kewajiban

Keterikatan siswa pada *gadget* dapat menggeser prioritas mereka, menyebabkan kelalaian dalam menjalankan kewajiban personal, termasuk ibadah. Daya tarik hiburan di *gadget* yang instan membuat siswa menunda atau bahkan mengabaikan panggilan ibadah, dan seringkali membutuhkan pengingat berulang dari orang tua atau guru.

Hal ini menunjukkan bahwa kesenangan dari penggunaan *gadget* dapat mengalahkan kesadaran akan tanggung jawab spiritual mereka.

c. Kecenderungan Berbohong dan Kurangnya Kejujuran

Keinginan untuk terus menggunakan *gadget*, terutama saat ada batasan waktu atau larangan, dapat mendorong siswa untuk berbohong. Mereka mungkin menutupi durasi penggunaan yang sebenarnya atau alasan di balik penggunaan *gadget* mereka demi menghindari teguran atau agar tetap bisa mengakses perangkat. Perilaku ini mengindikasikan adanya konflik antara keinginan pribadi dan aturan yang ditetapkan, yang diselesaikan dengan cara tidak jujur.

Mengingat multifasetnya dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa, baik positif maupun negatif, penelitian ini menyoroti urgensi peran aktif dari orang tua dan pendidik. Kolaborasi antara lingkungan rumah dan sekolah menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan potensi positif *gadget* sekaligus memitigasi risiko dampak negatifnya.

Orang tua memiliki tanggung jawab fundamental dalam membimbing dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak. Mereka perlu secara konsisten memberikan bimbingan dan nasihat agar anak menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang baik dan bermanfaat, bukan sekadar hiburan semata. Pembatasan waktu pemakaian *gadget* dan kontrol terhadap konten yang diakses anak menjadi krusial, termasuk mencegah penggunaan hingga larut malam agar tidak mengganggu waktu istirahat atau tidur. Lebih jauh, orang tua juga harus menjadi teladan dalam menggunakan *gadget* secara bijak dan proporsional,

menunjukkan bahwa ada waktu untuk *gadget* dan ada waktu untuk interaksi langsung serta kegiatan lainnya. Penting pula bagi orang tua untuk sesekali memeriksa riwayat penggunaan dan konten di *gadget* anak guna memastikan tidak ada akses ke hal-hal negatif atau yang memicu perubahan perilaku. Terakhir, orang tua harus aktif mengingatkan dan mendorong anak untuk melaksanakan ibadah serta kewajiban agama lainnya, memastikan *gadget* tidak mengalihkan perhatian dari spiritualitas.

Di lingkungan sekolah, pendidik memegang peran krusial dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar mendukung pembentukan akhlak positif. Ini mencakup penerapan dan penegakan aturan yang tegas mengenai penggunaan *gadget*, seperti sistem pengumpulan HP dan penggunaannya hanya untuk keperluan pembelajaran, yang secara efektif menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab siswa. Selain itu, edukasi berkelanjutan sangat diperlukan; guru perlu secara rutin memberikan sosialisasi atau pengarahan kepada siswa tentang dampak positif dan negatif *gadget*, serta penanaman etika digital yang baik, agar mereka memahami bahaya konten tidak pantas. Integrasi positif *gadget* sebagai media pembelajaran yang inovatif juga vital untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam mencari informasi. Tentu saja, pengawasan ketat saat siswa menggunakan *gadget* di sekolah, termasuk mencegah penyalahgunaan selama jam istirahat, harus terus dilakukan. Terakhir, membangun komunikasi yang efektif dengan orang tua mengenai perilaku siswa terkait *gadget* penting dilakukan agar ada keselarasan pengawasan dan bimbingan antara rumah dan sekolah.

Melalui sinergi yang kuat antara peran orang tua dan pendidik, diharapkan dampak negatif *gadget* dapat diminimalisir, sementara potensi positifnya dapat dimaksimalkan untuk mendukung pembentukan akhlak siswa yang berakarakter, bertanggung jawab, dan berbudi pekerti luhur.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1 Kota Makassar, secara signifikan dapat disimpulkan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa cenderung lebih dominan dibandingkan dengan dampak negatifnya. Hal ini terutama terjadi karena adanya kombinasi faktor yang saling mendukung di lingkungan sekolah tersebut.

Pertama, Sistem Pengawasan dan Kebijakan Sekolah yang Ketat: Sekolah menerapkan aturan disiplin yang ketat, seperti pengumpulan HP di awal pelajaran dan penggunaan hanya untuk tujuan belajar di bawah pengawasan guru. Hal ini secara efektif mencegah penyalahgunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Dalam bukunya "The Moral Sense," James Q. Wilson menjelaskan bahwa manusia memiliki naluri moral, namun perilaku baik cenderung muncul dalam lingkungan yang terstruktur dengan baik. Pengawasan dan peraturan membantu menciptakan lingkungan tersebut. Wilson, dkk, (1993:456)

kedua, Pemanfaatan *gadget* untuk Pembelajaran Positif: *gadget* secara aktif diintegrasikan sebagai media pembelajaran interaktif (misalnya dengan Quizizz), yang membuat siswa lebih antusias, mandiri dalam mencari materi, dan bahkan berinisiatif dalam belajar agama. Dalam **Teori Pemrosesan Kognitif**: Daniel Kahneman mengungkapkan bahwa ketika individu terfokus

pada hasil positif, mereka cenderung mengabaikan risiko dan dampak negatif. Pendekatan ini dapat membantu mereka lebih optimis dan produktif. Kusnadi, (2015:52)

ketiga, Intervensi Proaktif Guru: Guru tidak tinggal diam ketika menemukan dampak negatif seperti penggunaan kata-kata kasar. Mereka aktif menasihati dan terus-menerus mengingatkan siswa tentang bahaya dan cara penggunaan *gadget* yang benar. Dalam **Pendekatan Humanistik:** Carl Rogers menekankan pentingnya empati dan komunikasi yang terbuka dalam proses perubahan. Sartika, dkk, (2025:614) Melalui nasehat yang penuh pengertian, individu dapat memahami dampak negatif dari tindakan mereka dan termotivasi untuk berubah.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa kelas VI UPT SPF SD Galangan Kapal I Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang kompleks dan multifaset terhadap perilaku dan karakter siswa. *Gadget* terbukti memunculkan dampak positif dan negatif yang signifikan, yang mana keduanya memerlukan perhatian khusus.

Di sisi positif, penggunaan *gadget* mampu meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa dalam penggunaannya, terutama dengan adanya pengawasan yang terstruktur. *Gadget* juga menumbuhkan kepatuhan dan mengurangi sikap malas belajar, karena siswa menjadi lebih semangat dan mandiri dalam mencari informasi pembelajaran. Bahkan, perangkat ini memicu inisiatif siswa untuk belajar agama dan menunjukkan perilaku positif lainnya, memanfaatkan akses mudah ke konten edukasi religius.

Namun demikian, terdapat pula dampak negatif yang perlu diwaspadai. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memicu perubahan emosi, seperti mudah marah dan temperamental, serta mendorong penggunaan kata-kata kasar. Selain itu, *gadget* juga dapat menyebabkan kelalaian dalam ibadah dan kewajiban lainnya, menumbuhkan kecenderungan berbohong dan kurangnya kejujuran, serta memicu sikap individualisme dan kurangnya interaksi sosial langsung. Tidak jarang, kemalasan umum dan berkurangnya

kemandirian berpikir juga terlihat pada siswa yang terlalu bergantung pada *gadget*. Semua aspek negatif ini muncul akibat paparan konten yang tidak tepat, kurangnya kontrol diri, dan pergeseran prioritas ke arah hiburan semata.

Melihat beragamnya dampak tersebut, peran aktif dan kolaboratif dari orang tua dan pendidik menjadi sangat krusial dalam mengelola penggunaan *gadget*. Pengawasan, bimbingan, pembatasan yang jelas, serta teladan yang baik dari kedua belah pihak adalah faktor penentu dalam mengoptimalkan manfaat *gadget* dan meminimalisir risiko negatifnya terhadap akhlak siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran dapat diajukan bagi berbagai pihak terkait dalam upaya mengelola dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa:

1. Bagi Orang Tua:

- a. Diharapkan untuk lebih meningkatkan pengawasan dan komunikasi yang efektif dengan anak-anak terkait penggunaan *gadget*.
- b. Menetapkan aturan yang jelas mengenai waktu dan jenis konten yang boleh diakses, serta memberikan konsekuensi yang konsisten jika aturan dilanggar.
- c. Memberikan teladan positif dalam penggunaan teknologi dan lebih banyak mengajak anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik serta interaksi sosial di dunia nyata.

- d. Secara rutin memeriksa perangkat *gadget* anak untuk memantau aktivitas dan konten yang diakses.
- e. Selalu mengingatkan dan membimbing anak untuk memprioritaskan ibadah dan kewajiban lain di atas penggunaan *gadget*.

2. Bagi Pendidik dan Pihak Sekolah:

- a. Mempertahankan dan memperkuat kebijakan sekolah yang mengatur penggunaan *gadget*, memastikan konsistensi dalam pelaksanaannya.
- b. Terus memberikan edukasi dan sosialisasi kepada siswa secara berkala mengenai etika digital, bahaya konten negatif, dan cara memanfaatkan *gadget* untuk tujuan positif.
- c. Mengintegrasikan penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran secara efektif, sehingga siswa melihat perangkat tersebut sebagai alat bantu pendidikan yang bermanfaat.
- d. Meningkatkan kerja sama dengan orang tua melalui pertemuan atau komunikasi berkala untuk menyelaraskan upaya pengawasan dan pembinaan akhlak siswa di rumah dan sekolah.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya:

- a. Studi berikutnya disarankan diperluas dengan mengambil sampel yang lebih beragam, baik dari sekolah berbeda maupun dari Tingkat Pendidikan lain.
- b. Mengkaji lebih dalam efektivitas berbagai metode pengawasan orang tua dan kebijakan sekolah dalam membentuk akhlak digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh *Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. Juanga : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47.
- Armylia. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Aulya, Y., Suprihatin, S., & Arantika, R. (2020). Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019. *Jurnal Kebidanan Malahayati*, 6(4), 427–434.
- Amini. (2024). *Pengaruh teknologi gadget terhadap akhlak siswa di smk swasta yapim indrapura kabupaten batu bara*. 2(variable X), 69–73.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian :media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- Denak Sintia Rahmawati. (2020). Analisis Penggunaan *Gadget Terhadap Akhlak Anak Sd 01 Kebonarjo. Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7.
- Damyanti, S., & Indriani, I. (2021). Dampak Pembangunan Sirkuit Kuta Mandalika Terhadap Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Tinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Journal of Sharia Economy and Islamic Tourism*, 1(3), 20–27.
- Erika, E., Sari, S. M., Sari, S. M., Nurmalia, Y., & Nurmalia, Y. (2021). Manfaat *Gadget Sebagai Sumber Belajar Online Siswa Sd Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Guru Kita PGSD*, 5(3), 117.
- Febriani, E., Oktaviani, C., & Kumaidi, M. (2024). Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(4), 1081–1093.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
- Hassan Mydin, S. A., Muhamad Shukri, A. S., & Abdul Razak, M. A. (2020). Peranan Akhlak dalam Kehidupan: Tinjauan Wacana Akhlak Islam. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporer*, 21(1), 38–54.

- Hidayah, A. S. (2014). Eksistensi Adab Belajar Menghadapi Dirupsi Pendidikan Dalam Peradaban Otomasi. *Jim: Journal of Integrated Medicine*, 24(6), 520–525.
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan *Gadget* Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.
- Jariah, A. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Melalui Kebiasaan Membaca Al-Quran. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 52.
- Jannah. (2019). Peran Ganda Perempuan Dalam Kehidupan Ekonomi Keluarga (Studi Kasus: Buruh Perempuan Pabrik Kayu PT Albasia Bhumipala Persada, Temanggung, Jawa Tengah). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Kusnadi, D. (2015). Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.15 No.2 Tahun 2015 PENGAMBILAN KEPUTUSAN DALAM PERILAKU ORGANISASI Dedek Kusnadi 1. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 15(2), 52–62.
- M. Hafiz Al-Ayouby. (2017). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). *Jurnal Akuntansi*, 11.
- Mahmud, A. (2024). Krisis Identitas di Kalangan Generasi Z dalam Perspektif Patologi Sosial pada Era Media Sosial. *Jurnal Ushuluddin*, 26(2), 279–311.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Majesta, R. D. (2021). Dampak Aplikasi Belanja Online (Online Shop) di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Belanja Masyarakat di Kelurahan Girian Weru Ii Kecamatan Girian Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah*, 1(ilmiah), 1.
- Monika, D. (2023). Moralitas dan nilai agama pada remaja. *guau: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(6), 69–87.
- Nasiruddin. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Dasar*. 6, 2311–2315.
- Rahmaniah, H. (2020). *Gadget* Di Sekolah Berbasis Pesantren (Fenomena Pelanggaran Penggunaan *Gadget* Di MA Al-Huda Sumber Nangka Larangan Pamekasan). *Journal GEEJ*, 7(2), 41–76.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan. *Jurnal*

Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722–731.

Santoso, A., & Nainggolan, B. D. (2024). Analisis Teologis Pendampingan Pastoral Terhadap Kecanduan *Gadget* pada Anak Berdasarkan Amsal 22 : 6. *Jurnal Teologi dan Musik Gereja*, 4, 35–45.

Sartika, M., Hartono, M. O., & Yarni, L. (2025). Teori Belajar Humanistik. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 613–627.

Sudatha, i G. wawan. (2020). *Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring*. 3–7.

Sundus. (2017). The Impact of using *Gadgets* on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3

Syamsuriadi. (2020). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), hlm. 7.

Wardana, C. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Siswa Di Sd Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

Widyaningsih, A. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

Wilson, J. Q., Hutcheson, F., Smith, A., Hume, D., & Reid, T. (1993). Because It Does Not Fit the Usual Conception of Self-Interest . *Cato Journal*, 455–458.

Wiryotinoyo. (2019). Analisis Pragmatik Pelanggaran Tindak Tutur Guru di SMA Lentera. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 3(2).

Yapim, S., Kabupaten, I., Bara, B., & Siswa, A. (n.d.). *Pengaruh teknologi gadget terhadap akhlak siswa di smk swasta yapim indrapura kabupaten batu bara*. 2(variable X), 69–73.

L

A

M

P

I

R

A



N

Lampiran. 1 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. Memberi bantuan
4. Memperhatikan guru ketika sedang belajar
5. Melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain *gadget*, mengganggu teman, keluar masuk kelas).
6. Siswa menggunakan kata-kata kasar/tidak pantas dalam interaksi dengan teman/guru di sekolah.
7. Siswa cenderung menyalin informasi/jawaban dari *gadget* tanpa pemahaman mendalam saat mengerjakan tugas di kelas.

No.	Nama Siswa	Indikator yang Diamati						
		1	2	3	4	5	6	7
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
Jumlah								

Lampiran. 2 Hasil Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI SISWA

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

Aspek yang Diamati

1. Menganggukkan kepala atau bersalaman saat berpapasan dengan guru.
2. Berbicara sopan
3. Memberi bantuan
4. Memperhatikan guru ketika sedang belajar
5. Melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain *gadget*, mengganggu teman, keluar masuk kelas).
6. Siswa menggunakan kata-kata kasar/tidak pantas dalam interaksi dengan teman/guru di sekolah.
7. Siswa cenderung menyalin informasi/jawaban dari *gadget* tanpa pemahaman mendalam saat mengerjakan tugas di kelas.

No	Nama Siswa	Indikator yang Diamati						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Muh Zaki Zain H	✓	✓	✓	✓			
2	Nur Aalia	✓	✓	✓	✓			✓
3	Muh Askel Satrio	✓	✓	✓				
4	Hikri Bin Rajab	✓	✓	✓	✓	✓		✓
5	Putri Ayu Lestari	✓	✓	✓		✓		✓
6	Ayca Azzahra	✓	✓	✓			✓	
7	Andhika Pura P	✓	✓	✓			✓	✓
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
Jumlah								

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran. 3 Pedoman Wawancara Siswa

A. Pertanyaan kepada Siswa

1. Sejak kapan kamu memiliki *gadget*?
2. Berapa jam sehari kamu menggunakan *gadget* ?
3. Apa sesungguhnya manfaat *gadget* bagi kamu?
4. Apa yang biasanya kamu lakukan dengan *gadget*?
5. Apakah kamu sering main *game*? Jika sering, *game* apa yang sering kamu mainkan dan berapa lamakah kamu memainkannya?
6. Media sosial apa yang sering kamu mainkan?
7. Apakah kamu pernah membuka situs-situs yang tidak baik yang bertentangan dengan agama dari internet melalui *gadget* kamu?
8. Apakah *gadget* membuat kamu malas dalam segala hal?
9. Apakah kamu mengetahui bahwa penggunaan *gadget* dapat merusak kesehatan tubuh dan lainnya?
10. Menurut kamu, jika kamu sedang asyik memainkan *gadget*, tiba-tiba terdengar suara Adzan atau anda dipanggil orang tua, apa yang kamu lakukan?
11. Menurut kamu, apakah *gadget* menjadikan kamu lalai dalam beribadah?
12. Apakah setelah kamu memiliki *gadget*, ada yang berubah dalam pola hidup kamu?
13. Apakah kamu merasa adanya perubahan positif setelah menggunakan *gadget*?
14. Apakah kamu merasa adanya perubahan negatif setelah menggunakan *gadget*?
15. Apakah kamu merasa dipengaruhi oleh *gadget*?
16. Apakah orang tua kamu selalu membatasi dan menasehati kamu dalam penggunaan *gadget*?
17. Apakah orang tua selalu mengingatkan kamu untuk beribadah pada saat kamu sedang asyik memainkan *gadget*?
18. Apakah orang tua kamu memberi contoh yang baik untuk penggunaan *gadget* tersebut pada saat di rumah?

Lampiran. 4 Pedoman Wawancara Orang Tua Siswa

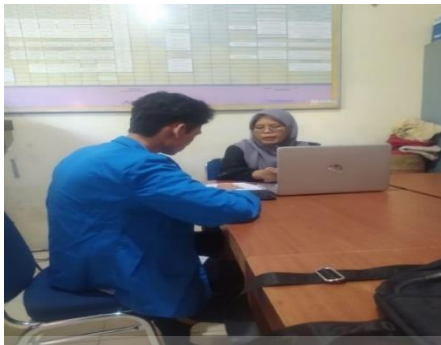
B. Pertanyaan kepada Orang Tua

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 membatasi anak dalam pemakaian *gadget* tersebut?
5. Apabila bapak/ibu mengetahui bahwa anak anda sibuk main game, bagaimana respon bapak/ibu?
6. Apakah terdapat perubahan sikap atau akhlak anak bapak/ibu setelah menggunakan *gadget*?
7. Sebutkan salah satu perubahan yang sangat menonjol dari anak bapak/ibu setelah memiliki *gadget* tersebut?
8. Apakah *gadget* membuat anak bapak/ibu menjadi malas?
9. Adakah dampak positif yang terlihat pada anak bapak/ibu setelah memiliki dan menggunakan *gadget*?
10. Adakah dampak negatif 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 dan menasihati anak dalam pemakaian *gadget* miliknya sehari-hari?
16. Apakah bapak/ibu selalu mengingatkan anaknya untuk beribadah pada saat sedang asyik memainkan *gadget*?
17. Apakah bapak/ibu ikut membantu membelikan segala keperluan *gadget* anak bapak/ibu?

Lampiran. 5 Pedoman Wawancara Wali Kelas

C. Pertanyaan kepada Wali Kelas VI

1. Bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan siswa UPT SD INPRES Galangan Kapal 1 Kota Makassar?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif *gadget* terhadap perilaku belajar siswa di UPT SD INPRES Galangan Kapal 1 Kota Makassar?
3. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan *gadget* siswa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru?
4. Menurut bapak/ibu apakah saat menggunakan *gadget* siswa menjadi tidak disiplin dalam belajar?
5. Menurut bapak/ibu, apakah *gadget* dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa di sekolah?
6. Apakah terdapat perubahan sikap atau akhlak siswa bapak/ibu setelah menggunakan *gadget*?
7. Apabila siswa bapak/ibu tidak menggunakan *gadget* sebagaimana fungsinya, bagaimana pendapat bapak/ibu?
8. Bagaimana sikap teladan yang bapak/ibu munculkan agar siswa paham seperti apa penggunaan *gadget* yang benar sesuai keteladanan dari guru?
9. Adakah program sekolah yang mendukung penanaman akhlak untuk menghadapi pengaruh negatif *gadget* bagi siswa?
10. Bagaimana solusi atau langkah pencegahan yang bapak/ibu lakukan dalam menghadapi sikap-sikap siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget*?



Gambar 1. Wawancara dengan wali kelas VI



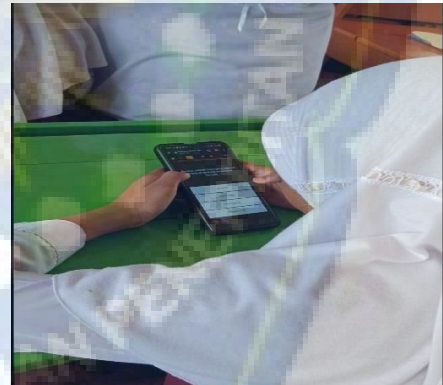
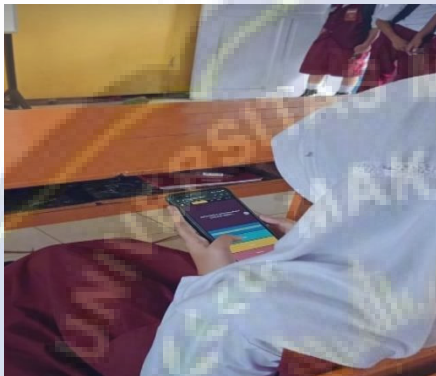
Gambar 2. Wawancara dengan siswa kelas VI



Gambar 3. Wawancara dengan orang tua siswa kelas VI



Gambar 4. Arahan dan nasehat dari wali kelas VI dalam penggunaan *gadget* (Dalam rangka pembuatan sistem tatasurya)



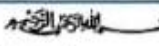
Gambar 5. Mengerjakan soal-soal di platform Quizizz menggunakan *gadget*

Lampiran. 7 Persuratan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 29 Makassar
Telp : 0411 866117/866112 Fax :
Email : regis@unismuh.ac.id
Web : <http://Regis.unismuh.ac.id>



Nomor : 0349 /FKIP/A.4-II/IV/1446/2025
Lamp : 1 Rangkap Proposal
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di,
Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan dengan sebenarnya bahwa benar mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Muh. Sultas Latif
NIM	: 105401111721
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat	: Talasalapang 1
No. HP	: 082291290268
Tgl Ujian Proposal	: 21 Maret 2025

akan mengadakan penelitian dan atau pengambilan data dalam rangka tahapan proses penyelesaian Tugas Akhir Kuliah (Skripsi) dengan judul : **"Dampak Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa Kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal 1"**

Demikian Surat Pengantar ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, atas perhatian dan kerjasamanya ucapkan terima kasih
Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.
Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

23 Syawal 1446 H
Makassar _____
22 April 2025

Dekan
LP3M Unismuh Makassar,

Wur Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM/860 934



Terakreditasi Institut



Dipindai dengan CamScanner



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6768/05/C.4-VIII/IV/1446/2025

22 April 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

24 Syawal 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0349/FKIP/A.4-II/IV/1446/2025 tanggal 22 April 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : MUH. SULTON LATIF

No. Stambuk : 10540 1111721

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"DAMPAK GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VI UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL 1"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 23 April 2025 s/d 23 Juni 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM-1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 13902/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6768/05/C.4-VIII/IV/1446/2025 tanggal 22 April 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUH SULTON LATIF
Nomor Pokok	: 105401111721
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VI UPT SPF SD
 INPRES GALANGAN KAPAL 1 KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 Juni s/d 24 Juli 2025**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 24 Juni 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA (IV/c)
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Bertinggal.



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
 Website: dpmpstp.makassar.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor: 070/6079/SKP/SB/DPM/PTSP/6/2025

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 13902/S.01/PTSP/2025, Tanggal 24 Juni 2025
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 6101/SKP/SB/BKBP/VI/2025

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: MUH SULTON LATIF
NIM / Jurusan	: 105401111721 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (SI) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No 259, Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir,-
Waktu Penelitian	: 24 Juni 2025 - 24 Juli 2025
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VI UPT SPF SD INPRES GALANGAN KAPAL 1 KOTA MAKASSAR

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangkesosbudkesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar
Pada tanggal: 30 Juni 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOTA MAKASSAR**

H. MUHAMMAD MARIO SAID, S.IP., M.Si.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. A.P. Pettarani No.62 Kel. Tamamaung Kec. Panakkukang
 Kota Makassar 90232, Sulawesi Selatan
 Laman: <https://disdik.makassar.go.id> - email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/211/K/Umkep/VII/2025

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kota Makassar Nomor : 070/6079/SKP/SB/DPMPTSP/6/2025 Tanggal 30 Juni
 2025 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : MUH SULTON LATIF
 NIM/Jurusan : 105401111721 / PGSD
 Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar
 dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar
 dengan judul penelitian:

**"DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA KELAS VI
 UPT SPF SDI GALANGAN KAPAL I KOTA MAKASSAR"**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
 Pada Tanggal : 9 Juli 2025

Kasubag. Umum Dan Kepegawaian



MUHAMMAD GUNTUR, S.Pd., M.Pd

Pangkat : Pembina Tk.I

NIP. 197007211998021002



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Muh. Sulhan Lutfi NIM: 10540.1111721

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhirak
Siswa Kelas VI UPT SPF SD Inpres Galangan
Kapas 1 Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 21 Maret 2025

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	12-05-2025	Pengyerahan Surat Izin Penelitian	
2.	13-05-2025	Observasi	
3.	14-05-2025	Wawancara dengan Wali Kelas VI	
4.	15-05-2025	Wawancara dengan Siswa Kelas VI	
5.	16-05-2025	Wawancara dengan Orang tua Siswa	
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Makassar, 17 Mei 2025

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala UPT SPF SDI Galangan Kapas I

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Dr. Sunardi, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19840720 200804 1 001

Catatan:

Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran. 8 Hasil Uji Plagiasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat Kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muh Sulton Latif
Nim : 105401111721
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	2%	10 %
2	Bab 2	17%	25 %
3	Bab 3	5%	10 %
4	Bab 4	9%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 Agustus 2025
Mengetahui,
Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursmah S. Hum, M.P.
NBM 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Dipindai dengan CamScanner

Muh Sulton Latif 105401111721 BAB I

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

On

Exclude bibliography

On

Muh Sulton Latif 105401111721 BAB II

ORIGINALITY REPORT

17%	17%	7%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	1%
5	core.ac.uk Internet Source	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	1%
7	Submitted to IAIN Syekh Nurjati Cirebon Student Paper	1%
8	Submitted to iGroup Student Paper	1%
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1%
10	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1%
11	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%
12	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%

Dipindai dengan CamScanner

Muh. Sulton Latif 105401111721 BAB III

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	4%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

 repository.unibos.ac.id	5%
Internet Source	

Exclude quotes ☐ On
Exclude bibliography ☐ On
Exclude matches ☐ < 2%



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Dipindai dengan CamScanner

Muh Sulton Latif 105401111721 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	2%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
3	repository.unibos.ac.id Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
6	um-surabaya.ac.id Internet Source	<1%
7	Badrah Uyuni, Mu'allimah Rodhiyana, Syarifah Soraya. "THE POTENTIAL OF DAIYAH (WOMAN RELIGIOUS PREACHERS) TO HARNESS THE POWER OF RELIGIOUS PREACHING ON SOCIAL MEDIA", Jurnal Bina Ummat: Membina dan Membentengi Ummat, 2023 Publication	<1%
8	id.123dok.com Internet Source	<1%
9	www.bidiknasional.co.id Internet Source	<1%
10	www.journalfkipuniversitasbosowa.org Internet Source	<1%
11	www.scribd.com Internet Source	

Muh. Sulton Latif 105401111721 BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
2	www.bidiknasional.co.id Internet Source	2%

Exclude quotes ☐ Exclude matches ☐
Exclude bibliography ☐

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MARASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Dipindai dengan CamScanner

RIWAYAT HIDUP



Muh Sulton Latif. Dilahirkan di Mamuju pada tanggal 03 April 2003, dari pasangan Ayahanda Komari Edy Siswanto dan Ibunda Watini. Penulis pernah menempuh pendidikan di TK PGRI Salupangkang pada tahun 2008-2009. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2009 di UPTD SD Inpres Salupangkang dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama (2015), penulis melanjutkan pendidikan di MTS Al-Ikhwan Topoyo dan tamat pada tahun 2018, dan melanjutkan pendidikan di MA Al-Ikhwan Topoyo pada tahun 2018 dan tamat pada tahun 2021. Pada tahun yang sama (2021), penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan pada tahun 2025 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).