

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN MORAL
ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA TULUNG KECAMATAN
SAMPUNG KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

Amin Widyaningsih

NIM. 303180043

Pembimbing:

Dr. Iswahyudi, M.Ag.

NIP. 197903072003121003

**JURUSAN BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO**

2023

ABSTRAK

Amin Widyaningsih, 2023, Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar, Skripsi Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing Dr. Iswahyudi, M.Ag.

Kata Kunci: Dampak, Gadget, Perkembangan Moral dan Anak Usia Sekolah Dasar

Penggunaan gadget pada dasarnya diperkenankan pada kalangan dewasa tetapi karena seiring perkembangan zaman anak-anak mulai mengikuti kebiasaan orang-orang yang ada disekitarnya yakni ikut menggunakan gadget. Anak-anak yang seharusnya fokus untuk belajar, berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya justru lebih nyaman dengan gadgetnya. Hal tersebut terjadi pada anak usia sekolah dasar di desa Tulung. Banyak anak-anak yang sudah bermain gadget sejak dini dan itu berdampak pada aspek perkembangannya salah satunya yaitu perkembangan moral. Disamping permasalahan tersebut, Desa Tulung memiliki keunggulan dalam bidang pendidikan diantaranya memiliki 2 pondok pesantren yaitu Pondok Al-Kholily dan Pondok Al-Bukhori yang selalu mengalami kemajuan disetiap tahunnya. Pondok tersebut merupakan sebuah aset yang dimiliki oleh Desa Tulung untuk ikut mendorong kemajuan dalam aspek pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pemanfaatan gadget dan mendeskripsikan dampak yang terjadi setelah penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan yaitu suatu proses penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan juga informasi yang berasal dari responden secara langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pemanfaatan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo antara lain mengakses youtube untuk menonton video Upin Ipin, video komedi dan kesenian Jaranan. Kemudian untuk mengakses game online Mobile Legend, Fire Fire, Sakura dan Tiktok. Terkait dampak penggunaan gadget antara lain dalam bidang pendidikan dampak positifnya adalah menambah pengetahuan menjadi luas dan sebagai media belajar. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak menjadi malas dalam belajar sehingga mengalami penurunan prestasi di sekolah. Kemudian Untuk dampak penggunaan gadget dalam keluarga adalah kurangnya komunikasi antar anggota keluarga, anak menjadi pemarah dan tidak patuh terhadap perintah orang tua dan untuk dampak di lingkungan masyarakat antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup atau introvert dan tidak aktif dalam kegiatan di masyarakat.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudari:

Nama Amin Widyaningsih
NIM 303180043
Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI)
Judul Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Moral
Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan
Sampung Kabupaten Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Ponorogo, 29 Oktober 2023

Mengetahui,

Kepala Jurusan BPI



Muhammad Nurdin, M.Ag.

NIP. 197604132005011001

Menyetujui,

Pembimbing



Dr. Iswahyudi, M.Ag.

NIP. 197903072003121003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

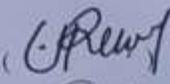
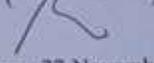
PENGESAHAN

Nama : Amin Widyarningsih
NIM : 303180043
Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)
Judul : Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada :
Hari : Kamis
Tanggal: 16 November 2023

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Bimbingan dan Penyuluhan Islam (S.Sos) pada :
Hari : Kamis
Tanggal: 16 November 2023

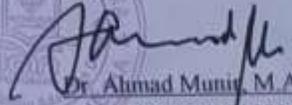
Tim Penguji :

- | | | |
|-----------------|------------------------------|---|
| 1. Ketua Sidang | : Irma Runtianing UH, M.S.I. | () |
| 2. Penguji I | : Fendi Krisna R. M. Psi | () |
| 3. Penguji II | : Dr. Iswahyudi, M. Ag. | () |

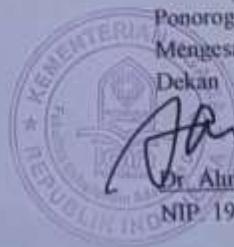
Ponorogo, 27 November 2023

Mengesahkan

Dekan


Dr. Ahmad Munir, M. Ag.

NIP. 196806161998031002



SURAT PERSERUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amin Widyaningsih
NIM : 303180043
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Judul Skripsi/Thesis : Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Moral
Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan
Sampung Kabupaten Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 November 2023

Pembuat pernyataan,



Amin Widyaningsih

303180043

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amin Widyaningsih

NIM : 303180043

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri bukan mengambil aih tulisan atau karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau karya saya sendiri, selain itu sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam footnote dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari skripsi yang saya tulis ini terbukti atau dapat dibuktikan bahwa merupakan hasil jiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Ponorogo, 29 Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan,


Amin Widyaningsih
303180043



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia yang dulunya berawal dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikatakan sangat modern. Pada era sekarang ini segala sesuatu dapat terselesaikan dengan cara yang praktis. Hal tersebut dikarenakan merupakan dampak dari hadirnya sebuah teknologi. Teknologi adalah segala sesuatu yang bermanfaat untuk memudahkan segala aspek kehidupan manusia. Dalam dunia informasi bisa dikatakan seakan-akan tak lepas dari sebuah teknologi.¹Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat sehingga tanpa disadari perkembangannya telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Produk teknologi sekarang ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia dalam menjalankan setiap aktivitasnya.

Dalam penggunaan internet saat ini sudah bukan lagi menjadi hal yang aneh ataupun baru khususnya di kota-kota besar yang menjadi sebuah media paling penting dalam media pemasaran. Dulunya media seperti televisi, gadget, internet, smartphone, laptop beredar di perkotaan tetapi sekarang ini media tersebut telah menjangkau hingga pelosok desa. Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bersifat membantu

¹ Junierissa Marpaung. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan". *Jurnal Kopasta*, Vol 5, No 2 (2018), 56.

sebagian besar masyarakat dalam menjalankan berbagai aktivitas seperti ekonomi, politik, sosial, budaya dan pendidikan karena pada kenyataannya dengan kehadiran teknologi yang semakin maju ini telah menghapus jarak dan mempersingkat waktu sehingga berbagai aktivitas ataupun pekerjaan dapat selesai dengan mudah dan cepat.²

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman berkembang sangat pesat. Kehadiran teknologi memang memiliki daya tarik tersendiri pada penggunaannya karena selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu dari berbagai macam karakteristik. Namun di samping itu, teknologi terdapat sisi positif dan juga sisi negatif sehingga konsumen perlu kecermatan, kewaspadaan dan juga hati-hati dalam menggunakannya. Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri karena sangat cepat meluas ke berbagai belahan dunia. Salah satu teknologi hingga saat ini yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan yakni *gadget*.

Gadget adalah suatu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Dengan hadirnya *gadget* dalam kehidupan manusia yang memiliki perkembangan yang sangat cepat dapat mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. *Gadget* adalah Gawai (bahasa Inggris: *gadget*) adalah suatu peranti atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis secara spesifik telah dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi

² Zuli Dwi Rahmawati. "Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak". *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol 3, No 1(2020), 98.

yang diciptakan sebelumnya.³ Untuk penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa saja, melainkan di zaman sekarang ini anak-anak pun sudah dapat menggunakannya. Dari kalangan orang dewasa *gadget* sering digunakan untuk kepentingan pekerjaan, berkomunikasi dengan keluarga ataupun teman-temannya. Sedangkan untuk anak-anak pada zaman sekarang ini menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton youtube. Waktu yang digunakan anak-anak untuk belajar menjadi berkurang karena mereka lebih senang menggunakan gadgetnya untuk bermain.

Dewasa ini sering kali dijumpai orang tua memanfaatkan penggunaan *gadget* sebagai jalan pintas dalam mendampingi dan pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik orang tua memanfaatkan untuk menemani anak agar mereka dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tidak khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, memberantaki rumah, yang pada akhirnya menjadi rewel dan mengganggu segala aktifitas orang tua. Anak dengan asiknya mengoperasikan gadgetnya dan fokus pada game ataupun aplikasi-aplikasi yang lainnya. Akhir-akhir ini orang tua banyak yang beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam melakukan pengawasan. Sehingga peran orang tua yang

³ Dindin Syahyudin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa". *Jurnal Kehumasan*, Vol 2, No 1 (2019), 276.

seharusnya menjadi teman bermain bagi anaknya kini sudah tergantikan oleh *gadget*.⁴

Penggunaan *gadget* saat ini pada dasarnya memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak yang membantu mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan dapat menganalisa permainan, kemudian dapat membantu proses meningkatkan kemampuan otak kanan selama ada pengawasan yang baik dari orang tua. Tetapi dari dampak positif diatas apabila diteliti lebih lanjut maka faktor dominan akan lebih mengarah pada dampak negatif yang nantinya akan berpengaruh pada perkembangan anak.⁵ *Gadget* memang begitu menarik terlebih bagi anak-anak, jika mereka bermain *gadget* sekali saja pasti akan menimbulkan keinginan untuk bermain lagi atau merasa ketagihan dalam bermain *gadget* karena di dalamnya ada aplikasi dan fitur-fitur yang canggih. Misalnya pada aplikasi youtube yang didalamnya terdapat video-video yang beraneka macam seperti konten anak-anak yang mana dapat menarik minat anak-anak untuk memutar video tersebut.

Anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa tersebut merupakan usia yang matang bagi anak untuk belajar. Hal tersebut dikarenakan anak-anak memiliki keinginan

⁴ Puji Asmaul Chusna. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak". *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No 2 (2017), 26.

⁵ Eka Damayanti,dkk. "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak". *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol 4, No 1 (2020), 3.

untuk dapat menguasai kecakapan-kecakapan baru dari gurunya di sekolah, bahwa ini merupakan salah satu tanda permulaan periode sekolah ini adalah sikap anak yang pada keluarga sudah tidak lagi egosentris tetapi objektif dan empiris terhadap dunia luar.⁶ Selain itu, pada usia 6-12 tahun, anak memiliki beberapa tugas perkembangan yang harus mereka lalui agar proses perkembangan selanjutnya dapat berjalan secara normal tanpa ada suatu hambatan.

Salah satu tugas perkembangan anak usia sekolah dasar adalah perkembangan moral. Istilah moral berasal dari bahasa latin *mos/moris* yang dapat diartikan sebagai peraturan, nilai-nilai, adat istiadat, kebiasaan dan tata cara kehidupan. Sedangkan moralitas lebih mengarah pada sikap untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai dan prinsip moral.⁷ Perkembangan moral berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh individu dalam interaksinya dengan orang lain. Menurut kacamata teori psikoanalisa, perkembangan moral adalah proses internalisasi norma-norma masyarakat dan dipengaruhi oleh kematangan biologis individu. Sedangkan dari sudut pandang Teori Behavioristik, perkembangan moral

⁶ Fatmaridha Sabani. "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun)". *Jurnal Kependidikan*, Vol 8, No 2, (2019), 91.

⁷ Umi Latifah. "Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya". *Academica*, Vol 1, No 2 (2017) ,190.

dipandang sebagai hasil rangkaian stimulus-respons yang dipelajari oleh anak, antara lain berupa hukuman dan pujian yang sering dialami oleh anak.⁸

Hal tersebut juga banyak terjadi pada anak-anak di Desa Tulung terutama pada anak-anak usia sekolah dasar yang mana mereka sudah mengenal dan bermain gadget sejak dini. Pada dasarnya di usia mereka yakni antara usia 6-12 tahun sebenarnya belum diperkenankan untuk bermain gadget. Tetapi karena perkembangan teknologi yang semakin canggih ini juga mempengaruhi anak-anak untuk ikut menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari seperti orang-orang yang ada disekitarnya.

Adapun berdasarkan wawancara dengan orang tua dari subjek, peneliti mendapat informasi bahwa semenjak anaknya bermain gadget terdapat perubahan-perubahan yang terjadi pada anaknya seperti perubahan perilaku, anak suka membantah perintah orang tua, menjadi pemarah dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Disamping permasalahan tersebut, Desa Tulung memiliki keunggulan dalam bidang pendidikan diantaranya memiliki 2 pondok pesantren yaitu Pondok Al-Kholily dan Pondok Al-Bukhori yang selalu mengalami kemajuan disetiap tahunnya. Pondok tersebut merupakan sebuah aset yang dimiliki oleh Desa Tulung untuk ikut mendorong kemajuan dalam aspek pendidikan. Sehingga hal tersebut merupakan salah satu alasan peneliti untuk mengadakan penelitian di Desa Tulung.

⁸ Ibid., 191.

Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA TULUNG KECAMATAN SAMPUNG KABUPATEN PONOROGO.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo ?
2. Bagaimana dampak yang terjadi setelah penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo terhadap perkembangan moralnya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan dampak yang terjadi setelah penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. terhadap perkembangan moralnya.

D. Kegunaan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, penelitian ini diharapkan dapat menambah sebuah pengetahuan dan memberi sebuah pemikiran yang baru sehingga dapat bermanfaat bagi peneliti, pembaca dan orang banyak.

1. Secara teoritis

Sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget untuk anak usia sekolah dasar dan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi orang tua, dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengawasan dan kontrol terhadap anak selama bermain gadget dan lebih memperhatikan perubahan yang dialami anak terkait perkembangan moralnya.
- b. Bagi anak, memberikan pengetahuan tentang dampak yang timbul setelah penggunaan gadget sehingga anak dapat mengontrol diri sehingga anak mampu melewati setiap tahap perkembangan dengan baik.

E. Telaah Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Sehingga dengan penelitian terdahulu tersebut memberikan tambahan referensi bagi peneliti yang diharapkan dapat membantu untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan yang diteliti. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

Pertama, Jurnal Layyinatul Syifa dkk dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar” Universitas PGRI Semarang Tahun 2019. Hasil penelitiannya adalah adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Pada dampak positif anak lebih mudah mencari informasi terkait pembelajaran dan memudahkan dalam berkomunikasi dengan temannya. Sedangkan dampak negatifnya adalah berpengaruh pada perkembangan psikologi anak yaitu pada aspek pertumbuhan emosi anak menjadi lebih mudah marah, suka membangkang, suka menirukan tingkah laku yang ada dalam gadget dan juga suka berbicara sendiri pada gadgetnya. Dan untuk pengaruh terhadap perkembangan moralnya adalah berdampak terkait kedisiplinan, anak menjadi malas dalam melakukan aktivitas, meninggalkan kewajiban dalam beribadah, dan waktu

yang digunakan untuk belajar menjadi berkurang karena waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain *game* dan menonton *youtube*.⁹

Kedua, Skripsi Nelli dengan judul “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo” IAIN Palopo Tahun 2019. Adapun hasil dari penelitian tersebut yakni penggunaan gadget yang dapat berpengaruh dalam membentuk tingkah laku siswa yakni disiplin anak dan penerapan peraturan sekolah, dan terkait dampak positif penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa antara lain rajin belajar, fokus dalam proses pembelajaran, disiplin di kelas sedangkan untuk dampak negatifnya adalah mengantuk, bermain saat proses pembelajaran sedang berlangsung, ribut didalam kelas, tidak mengerjakan tugas, dan pemalas.¹⁰

Ketiga, Skripsi Denak Sintia Rahmawati dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo, Klaten) Universitas Islam Indonesia Tahun 2018. Hasil dari penelitian tersebut yakni dari 5 subyek yang telah diteliti , peneliti menemukan bahwa adanya pengaruh dari segi positif dan negatif gadget dalam membentuk kepribadian anak, mulai dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari serta berkomunikasi dengan anaknya. Kurangnya kontrol dari orang tua dan perhatian yang kurang terhadap anaknya yang sedang

⁹ Layyinatul Syifa, dkk. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol 3, No 4 (2019).

¹⁰ Nelli, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo*, skripsi, Palopo 2019.

bermain gadget dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang akan terjadi pada tumbuh kembang anak. Sebagian besar gadget digunakan anak-anak untuk bermain game dan menonton video animasi, apabila orang tua ikut andil dalam penggunaan gadget maka akan lebih besar manfaat yang akan didapat dari penggunaa gadget tersebut.¹¹

Keempat, Jurnal Fahrul Hidayat, dengan judul “ Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa ‘X’, Institut Agam Islam Ma’arif Nahdlatul Ulama Metro Lampung Tahun 2021. Hasil penelitian yang diperoleh yakni dampak negatif dari penggunaan gadget secara keseluruhan antara lain anak sering mengabaikan perintah dari orang tua, waktu untuk belajar menjadi terganggu/prestasi menurun, temperamental, bahasa yang digunakan anak tidak sesuai/melebihi sistem bahasa fase anak pada umumnya, otak anak berkembang terlalu cepat tanpa melalui *step by step*, mengalami kecanduan dan gangguan kesehatan. Sedangkan dampak positifnya antara lain dapat melatih kreatifitas, belajar berbagi, dan media bersosialisasi. Untuk dampak gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar dapat diklasifikasikan : temperamental, acuh, cara berfikir yang berkembang secara pesat tanpa sesuai dengan tahapan yang semestinya, suka berbagi dan kreatif.¹²

¹¹ Denak Sintia Rahmawati, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten*, skripsi, Yogyakarta 2018.

¹²Fahrul Hidayat, dkk. “Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa “X”. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, Vol 1, No 1 (2021).

Kelima, Skripsi Dhara Suci Dwi Lestari dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di Bawah Umur Dalam Pembentukan Karakter (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Anak di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Tahun 2018. Hasil penelitian yang diperoleh yakni dengan adanya kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya alat komunikasi yaitu gadget pada akhirnya berpengaruh juga pada pola pikir, perkembangan dan perubahan karakter pada anak dibawah umur. Penelitian tersebut mendapatkan hasil berupa anak yang mengalami perubahan karakter dikarenakan terlalu sering menonton tontonan yang terdapat unsur kekerasan tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Tontonan ataupun game yang selalu ia mainkan dapat merubah karakter anak yang semula baik bisa menjadi buruk. Perubahan karakter yang dialami tidak begitu cepat namun secara perlahan-lahan. Bahkan anak tersebut kini menjadi anak yang agresif , pemarah dan juga malas dalam belajar.¹³

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah penemuan yang dicapai tidak dengan menggunakan

¹³ Dhara Suci Dwi Lestari, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dibawah Umur Dalam Pembentukan Karakter (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Anak Di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam)*, skripsi, Medan 2018.

prosedur statistic atau dengan cara kuantifikasi.¹⁴ Penelitian kualitatif dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan yakni suatu proses penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan juga informasi yang berasal dari responden secara langsung. Proses penelitian ini akan dilakukan pada anak-anak usia sekolah dasar dan juga akan dilakukan dengan melihat suatu hal yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti yaitu dampak penggunaan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Desa Tulung. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan adanya fenomena yang sesuai dengan topik penelitian yang diangkat oleh peneliti yakni banyaknya anak usia sekolah dasar yang sudah bermain gadget sejak dini sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian.

3. Data dan Sumber Data

a. Jenis data

Adapun data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu :

¹⁴ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 25.

1) Data Primer

Data primer adalah sebuah data yang peneliti peroleh secara langsung dari subjek penelitian. Dalam memperoleh data tersebut peneliti melakukan proses wawancara dengan subjek terkait bentuk pemanfaatan gadget dan dampak yang terjadi setelah penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah sebuah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara yang digunakan sebagai penunjang seperti buku, arsip, atau dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini yakni dokumen yang berisi tentang profil Desa Tulung seperti kondisi desa, sejarah desa, jumlah penduduk menurut golongan umur, jumlah penduduk menurut tingkat pendidikan, keadaan sosial dan keadaan ekonomi.

b. Sumber data

1) Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang didapat oleh peneliti secara langsung dari subjek penelitian. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar yang berusia antara 8-12 tahun dan

orang tua dari anak usia sekolah dasar tersebut yakni berusia antara 30-50 tahun dengan latar belakang pendidikan Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang didapat oleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara. Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini yakni referensi yang relevan dari jurnal dan skripsi yang membahas terkait dampak penggunaan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar.

Dalam hal ini terkait pemilihan subjek penelitian, peneliti menggunakan teknik *Purporsive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan dengan pertimbangan tertentu. *Purporsive Sampling* dapat juga dikatakan bahwa merupakan teknik dalam penarikan sampel yang dilakukan berdasarkan karakteristik yang telah ditetapkan pada elemen populasi yang sesuai dengan tujuan atau masalah penelitian.¹⁵

¹⁵ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung:Pustaka Ramadhan,2017), 48.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi ataupun fakta-fakta yang ada di lapangan sehingga peneliti mendapatkan data yang akurat. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Dalam arti sempit, observasi berarti pengamatan secara langsung terhadap gejala yang diteliti. Dalam arti luas, observasi meliputi pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti.¹⁶ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap fenomena yang muncul yakni terkait penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar di Desa Tulung.

b. Wawancara

Interviu atau wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian¹⁷. Wawancara adalah percakapan dan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁸

¹⁶ Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2020), 69.

¹⁷Ibid., 123.

¹⁸ E. Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*, (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3), 2013), 146.

Dalam penelitian ini, peneliti telah menyiapkan terlebih dahulu pedoman wawancara yang akan diajukan kepada subjek penelitian yakni pada anak-anak usia sekolah dasar di Desa Tulung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar dan lain sebagainya. Dalam hal ini dokumentasi dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi yang sumbernya dari dokumen dan rekaman.¹⁹ Adapun dalam penelitian ini, dokumentasi yang diambil oleh peneliti yakni dokumen terkait profil Desa Tulung.

5. Teknik Pengolahan Data

1. Mereduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal hal yang pokok, fokus pada hal yang bersifat, mencari tema serta polanya. Dalam hal ini data yang telah direduksi akan memberikan sebuah gambaran yang lebih jelas sehingga dapat memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data berikutnya serta mencari apabila diperlukan.

¹⁹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Syakir Media Press, 2021), 149.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan bentuk uraian secara singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Penyajian data dalam hal ini menyusun huruf besar, huruf kecil dan angka secara urut sehingga dapat dipahami strukturnya dengan mudah.

3. Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Kesimpulan awal yang disampaikan masih bersifat sementara sehingga akan mengalami perubahan apabila menemukan bukti yang dapat memperkuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Kesimpulan pada penelitian kualitatif mungkin sudah dapat terjawab berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal tetapi mungkin juga tidak.²⁰

²⁰ Hardi Warsono, Retno Sunu Astuti dan Ardiyansah, *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.ti*, (Semarang: Program Studi Doktor Administrasi Publik FISIP-UNDIP, 2022) 13-14.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses analisis kualitatif yang berdasar pada adanya suatu hubungan yang semantis antar variabel yang diteliti. Adapun tujuannya adalah agar peneliti mendapat makna dari hubungan variabel-variabel sehingga peneliti dapat menggunakannya untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman terdapat tiga yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.²¹

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak diperlukan, mengorganisasikan data sehingga dapat mengambil kesimpulan akhir.

b. Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan menyusun sekumpulan informasi sehingga dapat memberikan suatu adanya kemungkinan untuk menarik kesimpulan. Bentuk penyajian dari data kualitatif yakni berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan, dan bagan.

²¹ Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVivo*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 7-8.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah hasil dari analisis yang dapat digunakan untuk mengambil suatu tindakan.

7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Dalam menetapkan keabsahan data yang telah diperoleh peneliti, diperlukan sebuah teknik dalam pemeriksaan data tersebut. Adapun teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk digunakan pengecekan atau pembanding terhadap data itu sendiri.²² Adapun dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber yakni membandingkan atau memeriksa ulang tingkat kepercayaan atas informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda.²³

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran secara umum terkait sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi terbagi dalam beberapa bab dan sub-sub yaitu sebagai berikut.

²² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 330.

²³ Bachtiar S. Bachri. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 10, No 1 (2010), 56.

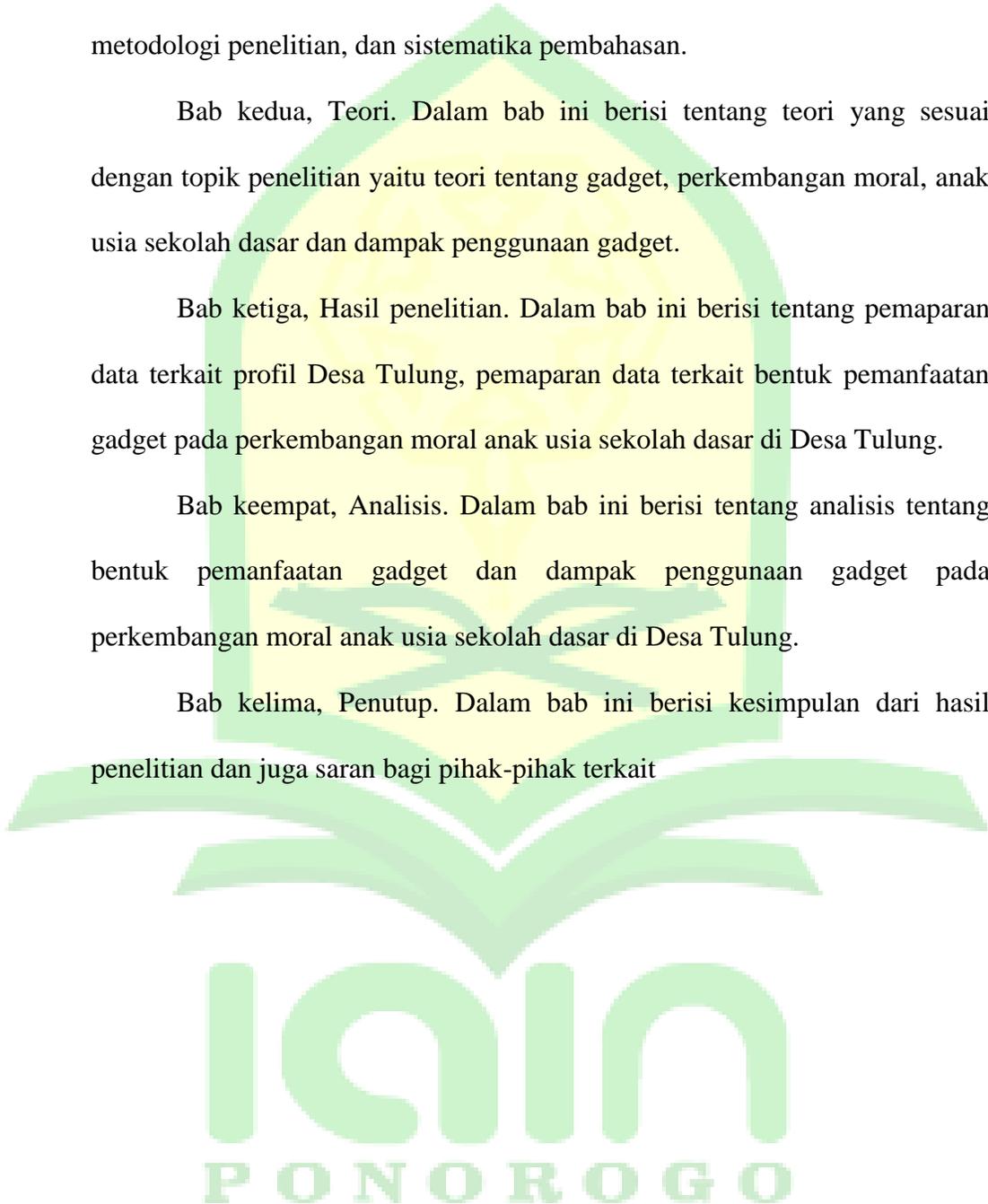
Bab pertama, Pendahuluan. Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, Teori. Dalam bab ini berisi tentang teori yang sesuai dengan topik penelitian yaitu teori tentang gadget, perkembangan moral, anak usia sekolah dasar dan dampak penggunaan gadget.

Bab ketiga, Hasil penelitian. Dalam bab ini berisi tentang pemaparan data terkait profil Desa Tulung, pemaparan data terkait bentuk pemanfaatan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung.

Bab keempat, Analisis. Dalam bab ini berisi tentang analisis tentang bentuk pemanfaatan gadget dan dampak penggunaan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung.

Bab kelima, Penutup. Dalam bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran bagi pihak-pihak terkait



BAB II

PENGUNAAN GADGET DAN PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

A. Penggunaan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang mempunyai fungsi khusus yang berhubungan dengan adanya perkembangan teknologi masa kini.¹ Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman.² Jadi dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat modern yang telah dirancang lebih canggih dari teknologi sebelumnya yang memiliki unsur kebaruan dan memiliki fungsi khusus bagi penggunanya dalam berkomunikasi antara yang satu dengan yang lainnya. Dengan kehadiran *gadget* memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia. Pada saat ini hampir semua kalangan memiliki *gadget* karena merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi yang semakin canggih ini. Dulunya *gadget* hanya digunakan untuk berkomunikasi tetapi dengan kemajuan teknologi yang menciptakan berbagai fitur-fitur yang menarik, kini gadget dapat digunakan untuk aktivitas-aktivitas yang lain.

¹ Ai Farida, dkk. "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak". *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1, No 8 (2021), 1703.

² Muhammad Iqbal Ulil Amri, dkk. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 2, No.2 (2020), 15.

b. Fungsi Dan Manfaat *Gadget* Secara Umum :

1. Komunikasi

Pengetahuan yang dimiliki manusia dari waktu ke waktu semakin luas dan maju. Disaat zaman dahulu manusia melakukan komunikasi secara batin, lalu berkembang melalui sebuah tulisan yang dikirimkan lewat pos. Pada zaman eraglobalisasi sekarang memudahkan manusia untuk dapat berkomunikasi, dengan cepat, praktis dan juga lebih efesien menggunakan handphone.

2. Sosial

Dengan banyaknya fitur dan aplikasi yang dimiliki gadget dapat untuk berbagi berita, kabar dan juga cerita. Berbagai pemanfaatan tersebut dapat menambah teman kemudian terjalinnya hubungan kekerabatan yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif cukup lama untuk berbagi.

3. Pendidikan

Seiring waktu berkembangnya zaman, saat ini belajar tidak terfokus dengan buku saja. Melainkan melalui *gadget* kita bisa mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus

pergi ke sebuah perpustakaan yang mungkin saja jauh untuk dapat dijangkau.¹

B. Perkembangan Moral

a. Pengertian Perkembangan Moral

Perkembangan adalah suatu perubahan yang tidak bersifat kuantitatif akan tetapi kualitatif. Perkembangan yang dimaksud yakni tidak ditekankan pada segi material namun pada segi fungsional. Dari uraian tersebut perkembangan berarti suatu perubahan yang bersifat kualitatif daripada fungsi-fungsi.² Perkembangan adalah suatu perubahan yang dialami pada setiap individu yang dapat dilihat dari cara bertingkah laku dengan lingkungannya dari sejak pemuahan hingga sampai meninggal dunia. Proses perkembangan baik dari segi fisiknya maupun psikologinya tentu akan dialami oleh setiap manusia dalam siklus kehidupan.³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) moral merupakan suatu penetapan baik atau buruk berdasarkan tingkah laku seseorang. Secara terminologi, moral berasal dari bahasa latin “*mos*” yang berarti kebiasaan. Apabila dijadikan kata keterangan atau kata

¹ Puji Asmaul Chusna. “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No 2 (2017), 27.

² Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 6.

³ Aswatun Hasanah, “Perbedaan Perkembangan Moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar (analisis psikologi perkembangan)”. *Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*, Vol 15, No.1(2020), 43-44.

sifat sehingga terdapat perubahan pada belakangnya sehingga menjadi “*miros*” memiliki arti membiasakan.⁴

Setelah mengetahui arti dari kedua suku kata yakni perkembangan dan moral, maka selanjutnya adalah mengetahui arti dari gabungan kedua suku kata tersebut yaitu perkembangan moral. Menurut Santrock perkembangan moral adalah suatu perkembangan yang berkaitan antara aturan dan konvensi tentang apa yang harus dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan moral adalah berbagai perubahan perilaku yang dialami dalam kehidupan anak yang berkaitan dengan tatacara, kebiasaan, adat, atau standar nilai yang berlaku didalam suatu kelompok sosial.⁵ Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan pengertian perkembangan moral adalah suatu perkembangan yang dialami oleh individu yang berkaitan dengan aturan seperti tata cara, adat istiadat, atau kebiasaan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan moral ditandai dengan adanya kemampuan anak dalam memahami aturan, norma dan etika yang ada dimasyarakat. Perkembangan moral dapat dilihat dari perilaku moral yang sesuai dengan nilai moral di masyarakat. Perilaku moral tersebut

⁴ Ibid., 44-45.

⁵ Fatma Laili Khoirun Nida. “Intervensi Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg Dalam Dinamika Pendidikan Karakter”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 8, No. 2 (2013), 280.

banyak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan juga perilaku moral yang berasal dari orang-orang disekelilingnya.⁶

b. Tahap-Tahap Perkembangan Moral

Kohlberg mengemukakan tiga tingkat dengan enam tahap perkembangan moral dalam kategori perkembangan moral yaitu :

1. Tingkat 1 : Prakonvensional

Dalam tingkat ini terdapat aturan moral yang dibuat berdasarkan otoritas. Anak tidak melanggar aturan moral dikarenakan takut akan hukuman dari otoritas. Tingkat ini terdiri dari dua tahap : (1) tahap orientasi pada kepatuhan dan hukuman. Tahap ini anak mengetahui terkait aturan yang berlaku karena adanya sebuah kekuasaan yang tidak dapat diganggu gugat. Anak harus menurut jika tidak maka akan mendapatkan hukuman. (2) Tahap relativistic hedonodme, di tahap ini anak sudah tidak lagi tergantung dari aturan yang diberlakukan oleh orang lain yang memiliki otoritas. Dalam hal ini anak mulai sadar bahwasanya dari setiap kejadian memiliki berbagai segi yang bergantung pada kebutuhan (relativisme) dan kesenangan seseorang (hedonisme).

⁶ Wiji Hidayati dan Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: TERAS,2008), 132.

2. Tingkat 2 : Konvensional

Dalam tingkatan ini anak patuh terhadap aturan yang dibuat bersama agar dapat diterima didalam kelompoknya. Pada tingkat ini terdiri dari dua tahap: (1) tahap orientasi tentang anak yang baik. Dalam tahap ini anak mulai menunjukkan orientasi perbuatan yang baik atau buruk yang dapat dinilai oleh orang lain atau masyarakat. Sesuatu hal dapat dinyatakan baik dan benar jika sikap dan perilaku seseorang dapat diterima oleh orang lain atau masyarakat. (2) Tahap mempertahankan norma sosial dan otoritas. Di tahap ini anak memperlihatkan perbuatan baik dan benar bukan berdasarkan agar diterima oleh masyarakat sekitar melainkan bertujuan agar ia dapat mempertahankan aturan dan norma/nilai sosial yang berlaku berdasarkan kewajiban dan tanggung jawab moral untuk melaksanakan aturan yang berlaku.

3. Tingkat 3: pasca konvensional

Dalam tingkat ini untuk menghindari hukuman kata hatinya, anak mematuhi aturan yang ada. Pada tingkat ini juga terdiri dari dua tahap: (1) tahap orientasi pada perjanjian antara dirinya dengan lingkungan sosialnya. Dalam tahap ini terdapat hubungan timbal balik antara dirinya dengan lingkungan sosial dan juga masyarakat. Seseorang taat terhadap aturan sebagai kewajiban serta tanggung jawab dirinya dalam ikut serta menjaga keserasian hidup

masyarakat. (2) Tahap Universal. Dalam tahap ini selain terdapat norma pribadi yang bersifat subyektif ada juga norma etik (baik/buruk, benar/salah) yang bersifat universal untuk dijadikan pedoman dalam menentukan suatu perbuatan yang berhubungan dengan moralitas.⁷ Terkait moralitas, secara terminologi terdapat pengertian moralitas dari berbagai tokoh dan aliran-aliran yang memiliki sudut pandang yang berbeda.

Menurut W. Poespoprodjo, moralitas adalah kualitas dari perbuatan yang dilakukan manusia dengan itu dalam diri berkata bahwasanya perbuatan tersebut antara benar atau salah, baik atau buruk atau dapat dikatakan bahwa moralitas mencakup memiliki makna tentang baik buruknya perbuatan manusia.

Sedangkan Immanuel Kant mengatakan bahwa moralitas berkaitan dengan hal baik dan buruk, yang dalam bahasa Kant, apa yang baik pada diri sendiri, yang baik pada tiap pembatasan sama sekali.⁸ Selanjutnya Kant membagi moralitas menjadi dua bagian yakni *moralitas heteronom* dan *moralitas otonom*. *Moralitas heteronom* adalah moralitas yang dilakukan merupakan bukan berdasarkan dari kehendak diri sendiri, tetapi bersumber dari

⁷ Laila Maharani. "Perkembangan Moral Pada Anak". *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol 01, No 2, (2014), 95.

⁸ Fadilah Putri Awaliah dan Dinie Anggraeni Dewi. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Meningkatkan Moralitas Anak". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2, No 1, (2021), 25.

dorongan dari pihak luar. Sedangkan *moralitas otonom* merupakan kebalikan dari pengertian moralitas heteronom itu sendiri. Bagi moralitas otonom, orang dewasa normal dapat memerintahkan pada diri sendiri pada berbagai bentuk masalah moral dan secara efektif dapat mengendalikan diri sendiri.⁹

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral

Menurut Hurlock ada sejumlah faktor penting yang mempengaruhi perkembangan moral anak diantaranya :

- 1) Peran hati nurani atau kemampuan untuk mengetahui sesuatu yang benar dan salah apabila anak menghadapi suatu kondisi yang membutuhkan pengambilan keputusan atas tindakan yang seharusnya dilakukan.
- 2) Peran rasa bersalah dan juga malu apabila sikap yang ditunjukkan dan perilakunya tidak sesuai dengan yang diharapkan dan melanggar aturan.
- 3) Peran interaksi sosial dengan anak dalam memberi kesepakatan untuk mempelajari dan menerapkan standart

⁹ Yeni Wahyuni. "Problematika Moralitas Anak pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Immanuel Kant: Studi Kasus Di Kampung Cikaso Desa Sukamukti Kecamatan Cisompet Kabupaten Garut". *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, Vol 1, No 3, (2021), 245.

perilaku yang disetujui masyarakat ,keluarga ,sekolah ,dan pergaulan dengan orang lain.¹⁰

C. Anak Usia Sekolah Dasar

a. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar.

Periode usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa Sekolah Dasar. Pada masa ini juga dikenal sebagai masa peralihan dari kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir hingga menjelang masa pra-pubertas. Setelah mencapai usia 6 tahun, pada umumnya perkembangan jasmani dan rohani anak telah semakin sempurna. Pertumbuhan fisik yang dialami berkembang secara pesat dan kondisi kesehatannya juga semakin membaik, yang artinya anak menjadi lebih tahan terhadap berbagai situasi yang dapat menyebabkan kesehatan mereka terganggu.¹¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari anak usia sekolah dasar adalah anak-anak yang berusia antara 6-12 tahun yang telah memasuki masa peralihan dari kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir yang mengalami berbagai pertumbuhan dan mencapai tugas serta tahapan perkembangannya.

¹⁰ Laila Maharani. "Perkembangan Moral Pada Anak". *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol 01, No 2, (2014), 96.

¹¹ Fatmaridha Sabani. "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun)". *Jurnal Kependidikan*, Vol 8, No 2, (2019), 94.

b. Tugas Perkembangan Anak

Havigusrt menjabarkan bahwasanya terdapat delapan tugas perkembangan anak pada periode usia 6-12 tahun yang terdiri dari sebagai berikut.

1) Belajar keterampilan fisik yang dibutuhkan dalam permainan.

Pada waktu ini anak memanfaatkan otot-ototnya untuk belajar yakni mempelajari berbagai keterampilan. Dengan demikian, pertumbuhan otot dan tulang anak menjadi berlangsung sangat cepat. Mereka mempunyai kebutuhan yang sangat tinggi untuk melakukan aktivitas dan juga bermain. Dalam permainan, mereka dapat melakukannya dengan aturan tertentu.

2) Pengembangan sikap terhadap diri sendiri sebagai individu

yang sedang berkembang. Pada tugas perkembangan ini, anak sudah memiliki pemahaman dan kemampuan untuk mengembangkan kebiasaan hidup sehat dengan selalu membiasakan diri menjaga kebersihan, kesehatan, keselamatan diri dan lingkungannya.

3) Berkawan dengan teman sebaya. Disaat anak sudah masuk

sekolah, menuntut anak untuk dapat melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Anak usia Sekolah dasar dalam hal ini hendaknya sudah mampu untuk berteman dengan orang lain

yang berada diluar lingkungan keluarganya, khususnya teman sebaya karena sebagai bentuk dari interaksi sosial.

- 4) Belajar melakukan peranan sosial sebagai laki-laki dan wanita. Pada usia 9-10 tahun anak mulai menyadari akan perannya berdasarkan jenis kelamin. Anak perempuan bertingkah laku sebagai perempuan dan demikian juga pada anak laki-laki. Pada fase ini anak-anak sudah mulai menunjukkan ketertarikan pada sesuatu yang sesuai dengan jenis kelamin mereka.
- 5) Belajar menguasai keterampilan dasar membaca, menulis dan berhitung. Pada masa ini anak usia Sekolah Dasar sudah memiliki kemampuan untuk membaca dasar, menulis dan berhitung. Dikarenakan perkembangan kognitif dan juga biologisnya telah matang untuk bersekolah, oleh karena itu anak telah mampu untuk belajar di sekolah dan anak juga sudah mampu dalam mengenali simbol-simbol sederhana.
- 6) Pengembangan konsep yang dibutuhkan dalam kehidupan anak. Pada fase ini hendaknya anak memiliki konsep-konsep yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- 7) Pengembangan moral, nilai, dan kata hati. Pada usia Sekolah dasar hendaknya anak diajari untuk mengontrol tingkah lakunya berdasarkan nilai dan moral yang berlaku. Anak

sebaiknya dapat mentaati peraturan, kemudian dapat menerima tanggung jawab dan mengakui bahwa adanya perbedaan antara dirinya dan orang lain.

- 8) Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial. Dalam hal ini, anak telah mampu belajar untuk menyadari posisinya dalam anggota keluarga dan masyarakat sekolah. Anak juga harus belajar untuk mentaati berbagai peraturan yang ada di keluarga dan sekolah.¹²

D. Dampak Penggunaan Gadget

a. Dampak Positif

- 1) Memudahkan berkomunikasi. Teknologi yang semakin canggih, memudahkan seseorang untuk menjalin komunikasi dengan orang lain di berbagai dunia misalnya mengenai kabar antara keluarga, teman dan juga guru.
- 2) Menambah wawasan tentang berkembangnya sebuah teknologi. Adanya handphone yang begitu canggih bisa mendapat banyak sekali ilmu dengan sangat cepat dan mudah, contohnya dengan searching di internet kapanpun dan dimanapun. Dan dari searching tersebut, kita bisa mendapatkan banyak pengetahuan.

¹² Saniyah Oktarisma, Neviyarni dan Irda Murni. "Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5, No 2, (2021), 2529.

3) Luasnya jaringan pertemanan. Dengan memakai handphone, bisa mendapatkan banyak teman ataupun sahabat dan juga bisa mudah menjalin komunikasi dengan teman-teman.¹³

b. Dampak Negatif Pada Perkembangan Anak

- 1) Sulit konsentrasi pada dunia nyata. Adanya rasa kecanduan pada gadget mengakibatkan anak menjadi mudah bosan, gelisah dan marah apabila ia dipisahkan dari gadget kesukaanya. Ketika anak merasa nyaman dengan gadget kesukaanya, ia akan cenderung lebih senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Hal tersebut mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.
- 2) Terganggunya fungsi PFC. Efek dari kecanduan teknologi selanjutnya adalah dapat berpengaruh pada perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian dari dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya.
- 3) Introversi. Anak-anak yang ketergantungan dengan gadget menganggap bahwa gadget merupakan segala-galanya bagi mereka. Mereka akan merasa gelisah apabila dipisahkan dengan

¹³ Nofri, Salman. Dampak Penggunaan Handphone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Universitas Riau*, (2013).

gadgetnya. Sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain gadget .Oleh karena itu,selain kurangnya kedekatan antara orangtua dan anak, mereka juga cenderung menjadi intovert.¹⁴



¹⁴ Zuli Dwi Rahmawati. “Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak”. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol 3, No 1(2020), 104-105.

BAB III

DESA TULUNG DAN PENGGUNAAN GADGET

A. Profil Desa Tulung

1. Kondisi Desa

Pentingnya memahami kondisi Desa untuk mengetahui kaitannya dengan perencanaan dengan muatan pendukung dan permasalahan yang ada memberikan arti penting Keputusan Pembangunan sebagai langkah pendayagunaan serta penyelesaian masalah yang timbul di masyarakat.

Desa Tulung salah satu dari 12 desa yang ada di Kecamatan Sampung yang terletak kurang lebih 3 km ke arah Selatan dari Kecamatan Sampung. Desa Tulung mempunyai wilayah seluas : 569,59 ha dengan jumlah penduduk : 3764 jiwa dengan jumlah Kepala Keluarga : 1205 KK dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

Sebelah Utara	Desa Sampung
Sebelah Timur	Desa Bangunrejo
Sebelah Selatan	Desa Ringinputih
Sebelah Barat	Desa Perhutani

Iklim Desa Tulung sebagaimana desa-desa lain di wilayah Indonesia mempunyai iklim Kemarau dan Penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh

langsung terhadap pola tanam yang ada di Desa Tulung Kecamatan Sampung dan pada sampai saat ini juga tidak ketinggalan disbanding dengan kondisi desa-desa yang lain biarpun kondisi penduduk desa tergolong kategori miskin/kurang mampu.¹

2. Sejarah Desa

Setiap Desa mempunyai sejarah asal-usulnya nama desa, demikian juga Desa Tulung. Menurut cerita sesepuh Desa Tulung, pada Zaman Kerajaan Mangku Bumi (Surakarta) terjadi peperangan dengan Kerajaan Mataram. Kerajaan Mangku Bumi pun kalah, akhirnya abdi dalem berlari ke arah timur sampai di perbatasan Mataram dan Majapahit. Selanjutnya abdi dalem singgah di daerah perbatasan dan berdomisili sampai banyak warga masyarakat yang berdatangan ke tempat tersebut. Setelah banyak masyarakat yang berdomisili di tempat tersebut, masyarakat terkena wabah penyakit yang parah. Akhirnya masyarakat minta tolong pada abdi dalem untuk mengobati penyakit yang merajalela. Singkat cerita akhirnya masyarakat yang terkena musibah tersebut berhasil disembuhkan oleh abdi dalem, sehingga sebagai pengingat, wilayah yang ditempati masyarakat tersebut dinamakan Desa Tulung. Setelah desa terbentuk terjadilah peristiwa di antaranya pencurian kerbau yang dilakukan oleh Eyang Irodrono. Singkat cerita pencuri tersebut berlari dari arah selatan ke utara ketemu dengan Pohon Doro yang bentuknya

¹ Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa (RPJMDes) Tahun 2020-2025, 7.

seperti Gamelan Kenong sehingga wilayah tersebut dinamakan Dukuh Dorokenong. Selanjutnya pencuri tersebut lari ke arah utara dan bertemu Pohon Pilang yang sangat lebat, penjahat kesulitan menerobos sela-sela pohon pilang tersebut, sehingga dinamakan Dukuh Pilang. Setelah berhasil menerobos pohon Pilang pencuri tersebut meneruskan pelariannya ke arah barat sampai daerah tersebut (Mendak) atau dalam bahasa Jawa Kerah Senjata Keris hilang, maka wilayah tempat hilangnya Mendak tersebut dinamakan Dukuh Mendakilang. Demikian cerita singkat tentang asal usul desa Tulung.²

3. Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur

Data ini bermanfaat untuk mengetahui laju pertumbuhan penduduk dan mengetahui jumlah angkatan kerja yang ada. Data penduduk menurut golongan umur di Desa Tulung dapat dilihat pada Tabel berikut dibawah ini :

Golongan Umur	Jumlah Penduduk		Jumlah	Keterangan
	L	P		
0 Bln - 12 Bln	33	18	51	
13 Bln - 04 Thn	96	91	187	
05 Thn - 06 Thn	38	44	82	
07 Thn - 12 Thn	134	147	281	
13 Thn - 15 Thn	74	72	146	

² Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa (RPJMDes) Tahun 2020-2025, 7-8.

16 Thn - 18 Thn	76	76	152	
19 Thn - 25 Thn	198	190	388	
26 Thn - 35 Thn	233	265	498	
36 Thn - 45 Thn	253	252	505	
46 Thn - 50 Thn	144	143	287	
51 Thn - 60 Thn	603	566	1169	
	1882	1864	3764	

4. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan berpengaruh pada kualitas sumber daya manusia. Proses pembangunan Desa akan berjalan dengan lancar apabila masyarakat memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi. Akses untuk mendapatkan pendidikan jauh lebih mudah karena jarak tempat pendidikan baik tingkat SD sampai SMA dekat dengan pemukiman warga, akan tetapi kalau dilihat dari data statistik masih rendahnya tingkat pendidikan masyarakat merupakan suatu permasalahan yang harus segera dipecahkan terutama dalam membangun kesadaran masyarakat akan arti pentingnya pendidikan.

Data penduduk menurut tingkat pendidikannya dapat dilihat pada

Tabel berikut :

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah Penduduk
1.	Belum/Tidak/Sudah Tidak Sekolah	155
2.	SD	577
3.	SLTP	1.161
4.	SLTA/SMK	401
5.	Perguruan Tinggi	84
JUMLAH		2.378

5. Keadaan Sosial

Mayoritas mata pencaharian penduduk Desa Tulung bergerak di bidang pertanian. Permasalahan yang sering muncul berkaitan dengan mata pencaharian penduduk adalah tersedianya lapangan pekerjaan yang kurang memadai dengan perkembangan penduduk sebagaimana tertuang dalam perencanaan pembangunan daerah Kabupaten Ponorogo. Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pembangunan desa adalah melakukan usaha perluasan kesempatan kerja dengan melakukan penguatan usaha kecil pemberian kredit sebagai modal untuk pengembangan usaha khususnya di bidang perdagangan.

Tingkat angka kemiskinan Desa Tulung yang masih tinggi menjadikan Desa Tulung harus bias mencari peluang lain yang bisa menunjang peningkatan taraf ekonomi bagi masyarakat. Banyaknya kegiatan Ormas di Desa Tulung seperti Remaja Masjid, Karang Taruna, Jamiyah Yasin, Tahlil, PKK Dharmawanita, Posyandu, Kelompok Arisan merupakan asset desa yang bermanfaat untuk dijadikan media penyampaian informasi dalam setiap proses pembangunan desa pada masyarakat.

a. Kesejahteraan Warga

No.	Uraian	Jumlah
1.	Jumlah Kepala Keluarga	1.205
2.	Jumlah penduduk miskin	794
3.	Jumlah penduduk sedang	2650
4.	Jumlah penduduk kaya	320

b. Pengangguran

No.	Uraian	Jumlah
1.	Jumlah penduduk usia 15 s/d 55 yang belum bekerja	616
2.	Jumlah angkatan kerja usia 15 s/d 55 tahun	1.579

c. Fasilitas Pendidikan Dan Kesehatan

No.	Fasilitas Pendidikan		Fasilitas Kesehatan	
	Jenis	Jumlah	Jenis	Jumlah
1.	Gedung TK	4	Polindes	1
2.	Gedung SD	4	Posyandu	8
3.	Gedung SLTP	2		
4.	Gedung SLTA	1		

6. Keadaan Ekonomi

Kekayaan Sumber Daya Alam yang ada Di Desa Tulung amat sangat mendukung baik dari segi pengembangan ekonomi maupun sosial budaya. Selain itu letak geografis desa yang cukup strategis,

Pendapatan desa merupakan jumlah keseluruhan penerimaan desa yang dibukukan dalam APBDesa setiap tahun anggaran. Menurut Peraturan Desa Tulung Nomor 09 Tahun 2019 bahwa Sumber Pendapatan Desa :³

- a. Pendapatan asli desa terdiri dari hasil kekayaan desa, hasil swadaya dan partisipasi, hasil gotong royong dan lain-lain pendapatan asli desa yang sah;

³ Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa (RPJMDes) Tahun 2020-2025,10.

- b. Bagi hasil pajak daerah kabupaten paling sedikit 10% untuk desa dan dari retribusi kabupaten sebagian diperuntukkan bagi desa yang merupakan pembagian untuk setiap desa secara proporsional;
- c. Bagian dari dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima oleh kabupaten untuk desa paling sedikit 10% yang pembagiannya untuk setiap desa secara proporsional yang merupakan alokasi dana desa;
- d. Bantuan keuangan dari pemerintah, Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Daerah dalam rangka pelaksanaan urusan Pemerintah;
- e. Hibah dan sumbangan dari pihak ketiga yang tidak mengikat.
- f. Bantuan keuangan dari Pemerintah, Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d disalurkan melalui kas desa;
- g. Sumber Pendapatan Desa yang telah dimiliki dan dikelola oleh Desa tidak dibenarkan diambil alih oleh Pemerintah, Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Daerah.

Adapun Kekayaan desa terdiri dari :

- a. Tanah kas desa
- b. Bangunan desa yang dikelola desa
- c. Lain-lain kekayaan milik desa

Desa Tulung sebagian besar mata pencaharian penduduknya adalah petani yang mayoritas memeluk agama Islam dan jug memiliki kepatuhan terhadap adat dan tradisi.

B. Pemanfaatan Gadget

1. Bentuk Pemanfaatan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung

Berdasarkan usia sebenarnya anak-anak belum waktunya untuk menggunakan gadget, tetapi pada faktanya sekarang ini banyak anak-anak yang dengan cepat dan mudah menggunakan gadget sesuai keinginannya. Berbagai fitur yang menarik ditampilkan pada gadget membuat anak-anak semakin tertarik untuk mengakses setiap waktu. Berdasarkan hasil wawancara bentuk-bentuk penggunaan gadget yang dilakukan anak usia sekolah dasar di desa Tulung antara lain sebagai berikut.

Seperti yang diungkapkan oleh Saudara AG yang menyampaikan terkait bentuk-bentuk penggunaan gadgetnya antara lain sebagai berikut:

“Biasanya saya bermain game online firee fire habis pulang sekolah jam 13.00-14.00, lalu tiktok jam 14.00 sampai 15.00. Kemudian lanjut malam hari mengakses youtube untuk menonton video kesenian Jaranan jam 18.00 sampai 20.00”⁴

Hal serupa juga disampaikan oleh Saudari DWA yang mengatakan terkait penggunaan gadget sebagai berikut :

“Biasanya saya mengakses youtube untuk menonton video komedi yang lucu-lucu mbak habis pulang sekolah jam 12.00 sampai 14.00, lalu lanjut chatting di WhatsApp dengan teman saya jam 17.00 sampai

⁴ Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/30/10/2022

jam 9.00 dan terkadang kalau browsing untuk mengerjakan tugas sekolah sekitar jam 19.00 sampai 20.00”⁵

Sebagaimana hasil wawancara dengan Saudari TLN mengungkapkan bahwa bentuk-bentuk penggunaan gadgetnya antara lain sebagai berikut :

“Biasanya saya sering bermain game Sakura pagi sebelum ke sekolah jam 05.00 sampai 06.00. Terus siang setelah pulang sekolah bermain tiktok jam 12.30 sampai 13.30. Lalu lanjut bermain game Sakura lagi jam 17.00 sampai 19.00.”⁶

Seperti penuturan dari Saudara RKA yang mengatakan bentuk penggunaan gadgetnya yakni sebagai berikut :

“Biasanya saya bermain game online Mobile Legend habis pulang sekolah jam 12.30 sampai 13.30, terus bermain tiktok jam 17.00 sampai 18.00, lanjut membuka youtube untuk menonton Upin dan Ipin jam 18.00 sampai 19.00.”⁷

Berdasarkan pernyataan subjek di atas bentuk pemanfaatan gadget pada anak usia Sekolah Dasar di Desa Tulung antara lain untuk mengakses youtube, tiktok, game, whatsapp, dan browsing. Penggunaan gadget yang mereka sering lakukan rata-rata 4 jam dalam sehari. Mulai dari pagi sebelum berangkat sekolah kemudian siang habis pulang sekolah dan lanjut di malam hari.

⁵ Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/30/10/2022

⁶ Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/13/11/2022

⁷ Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/13/11/2022

2. Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung

Anak-anak yang seharusnya fokus untuk belajar, berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya justru lebih nyaman dengan gadget. Apabila anak terlalu sering bermain gadget atau hampir setiap hari selalu menggunakan gadget untuk hal-hal yang mereka senangi tentu akan berdampak pada perkembangannya. Adapun dampak yang ditimbulkan berupa dampak positif dan juga negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget salah satunya yakni menambah pengetahuan. Hal tersebut diungkapkan oleh salah satu orang tua yaitu Ibu M selaku orang tua dari AG mengatakan bahwa:

“Kalau untuk dampak positifnya, saat ada tugas dari sekolah terkadang lewat online jadi dia tidak ketinggalan informasi dan segera dikerjakan. Kemudian menambah pengetahuan menjadi lebih luas. Jadi pada saat mengerjakan tugas kemudian merasa kesulitan dan saya juga kurang tahu, biasanya ia browsing di internet”.⁸

Seperti yang diungkapkan Ibu S, hal serupa juga disampaikan oleh Bapak S selaku orang tua dari TLN menyampaikan bahwa:

“Untuk dampak positifnya, pada saat mengerjakan tugas dari gurunya dan dia kurang paham biasanya whatsapp dengan temannya menanyakan hal tersebut. Selain itu dampak positifnya lainnya yaitu menambah pengetahuan menjadi lebih luas ,dia biasanya browsing untuk mencari apa yang kurang dimengerti saat mengerjakan tugas.”⁹

⁸ Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/30/10/2022

⁹Transkrip Wawancara Nomor: 07/W/13/11/2022

Selain menambah pengetahuan atau wawasan yang luas, dampak positif lainnya dari penggunaan gadget yakni sebagai media belajar anak untuk meningkatkan keterampilan dalam belajar, seperti yang disampaikan oleh Ibu K selaku orang tua dari RKA menyampaikan bahwa:

“Kalau untuk dampak positifnya, dengan adanya gadget dia tidak mudah bosan dengan sistem belajarnya, karena selain di sekolah ia sering mengakses youtube untuk belajar juga seperti menambah keterampilan berhitung, karena dia sangat suka dengan pelajaran matematika.”¹⁰

Seperti pengungkapan dari Bapak NH yang menyatakan terkait dampak positif dari penggunaan gadget dalam wawancara berikut:

“Untuk dampak positifnya sebagai media belajar dapat meningkatkan keterampilan seperti keterampilan menulis, membaca, berbicara dan mendengarkan. Kemudian setelah anak saya mengenal gadget komunikasinya mengalami perkembangan, ia menjadi terlatih untuk berbicara yang sopan dengan orang tua dan orang lain”¹¹

Selain di atas, ada dampak lain yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yakni dampak negatif yang dapat berdampak pada perkembangan moralnya. Usia Sekolah Dasar bisa dikatakan masa emas yakni mengalami proses pertumbuhan dan perkembangannya sangat cepat. Apabila tiap tahap perkembangan tidak dilalui dengan baik tentu akan berpengaruh pada tahap perkembangan berikutnya. Terkait penggunaan gadget pada anak usia Sekolah Dasar yang seharusnya belum dianjurkan mengenal dan bermain gadget tetapi mereka sudah bermain gadget sejak dini tidak bisa dipungkiri pasti akan

¹⁰Transkrip Wawancara Nomor: 09/W/13/11/2022

¹¹Transkrip Wawancara Nomor: 10/W/28/11/2022

berpengaruh pada salah satu aspek perkembangan moralnya, seperti perubahan perilaku.

Seperti yang diungkapkan oleh Ibu M selaku orang tua dari AG yang mengeluhkan terkait adanya perubahan perilaku pada anaknya setelah mengenal gadget seperti dalam wawancara berikut ini:

”Untuk dampak negatifnya ia menjadi malas belajar. Dia hanya mengandalkan belajar saat disekolah saja, di rumah sangat jarang. Terkait dengan hasil belajarnya , dulu saat belum mengenal gadget hasil belajarnya masih bagus sering masuk 10 besar, setelah dia mengenal gadget prestasinya jadi menurun. Dan pada saat akan ujian pun dia juga tidak tergerak untuk belajar.”¹²

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Oktober 2022 peneliti mengamati bahwa Saudara AG disuruh oleh ibunya untuk belajar tetapi ia tidak mau. Ia justru lebih memilih bermain gadget padahal esok harinya akan ujian.¹³

Seperti penuturan dari Ibu S selaku orang tua dari DWA yang menyampaikan bahwa anaknya sangat susah disuruh untuk belajar, anaknya lebih suka bermain gadget terlebih pada saat hari libur durasi penggunaan gadgetnya sangat lama yang diungkapkan dalam wawancara berikut :

“Kalau untuk dampak negatifnya, dia menjadi malas belajar, ia lebih memilih bermain game dan youtube dan sejak mengenal gadget yang semula hasil belajarnya bagus kini mengalami penurunan. Benar-benar beda dengan zaman kakaknya dulu yang pada saat masih SD belum mengenal gadget , kakaknya sering sekali belajarnya, tetapi yang

¹²Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/30/10/2022

¹³ Transkrip Observasi Nomor: 02/O/20/10/2022

adiknya ini sudah mengenal gadget benar-benar sangat berbeda belajarnya jadi terganggu.”¹⁴

Selain itu, perubahan perilaku yang terjadi yakni anak menjadi tidak patuh terhadap perintah orang tua. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu M selaku orang tua dari AG yang menyampaikan bahwa :

“Kalau dampak di keluarga, anak saya yang kedua itu sering marah-marah mbak kalau diganggu misalnya saya kasih perintah dan di sedang bermain gadget ia terlihat sangat asyik dan tidak menghiraukan perkataan saya, terkadang kakaknya juga menegur tetapi dia malah mengamuk menjawab dengan nada tinggi”¹⁵

Sebagaimana hasil observasi pada tanggal 25 Oktober 2022 peneliti mengamati bahwa, Saudara AG tengah asyik mengakses youtube dan berlanjut bermain game. Kemudian disuruh oleh ibunya untuk melaksanakan perintah tetapi justru mengabaikan perintah tersebut.¹⁶

Seperti yang diungkapkan oleh Ibu K selaku orang tua dari RKA yang menyampaikan hal serupa dalam wawancara berikut ini :

“Kalau untuk dampak di keluarga, karena hampir setiap hari bermain gadget dia terlihat begitu sibuk dengan gadget dan sangat asyik dan hal itu membuat komunikasi dengan anggota keluarga menjadi berkurang. Dia lebih sering menyendiri di kamar untuk bermain gadgetnya itu. Selain itu disaat ia sedang bermain gadget dan saya, neneknya atau kakaknya memberikan perintah untuk melakukan sesuatu ia tidak segera melaksanakan perintah dan sering mengeluh juga.”¹⁷

¹⁴Transkrip Wawancara Nomor: 07/W/30/10/2022

¹⁵Transkrip Wawancara Nomor: 10/W/28/11/2022

¹⁶Transkrip Observasi Nomor: 03/O/25/10/2022

¹⁷Transkrip Wawancara Nomor: 05/W/28/11/2022

Selanjutnya dampak penggunaan gadget tidak hanya berdampak dalam hal pendidikan dan keluarga saja melainkan berdampak juga di lingkungan masyarakat. Seperti dalam hasil wawancara berikut ini.

Seperti yang diungkapkan oleh Bapak S selaku orang tua dari Saudara TLN yang menyampaikan bahwa :

“Kalau untuk dampaknya di masyarakat karena sering dirumah dan asyik dengan gadget sewaktu keluar rumah berjumpa atau berinteraksi dengan orang lain ia menunjukkan sikap yang berbeda. Setelah terus menerus bermain gadget setiap hari menurut saya menjadikan dia menjadi pribadi yang tertutup. Kalau untuk berinteraksi di keluarga dia terlihat baik-baik saja tidak ada masalah sama sekali, tetapi jika bertemu atau berinteraksi dengan orang lain atau di masyarakat sekitar ia terlihat berbeda, dia seperti malu-malu saat diajak berkomunikasi”¹⁸

Seperti penuturan dari Bapak NH selaku orang tua dari SSC yang menyampaikan perubahan yang terjadi pada anaknya setelah mengenal gadget di lingkungan masyarakat sebagai berikut.

“Kalau untuk dampaknya di masyarakat, kan setiap seminggu sekali ada kegiatan rutinan masyarakat yaitu Yasinan, saya sebagai orang tua juga ingin mengajak anak saya untuk melakukan kegiatan yang positif seperti yasinan tersebut agar mendapat pahala. Selain itu tujuan saya mengajak adalah agar ia bisa mengurangi penggunaan gadget agar tidak berlebihan dan menjadi kecanduan mbak. Awal-awal dia patuh dia aktif ikut yasinan, tetapi setelah ia mengenal gadget dan bermain gadget dia sudah tidak semangat untuk ikut yasinan dan dia lebih memilih sibuk dengan gadgetnya itu”¹⁹

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dampak penggunaan gadget dalam bidang pendidikan antara lain untuk dampak positifnya adalah menambah pengetahuan atau wawasan menjadi lebih luas, kemudian sebagai

¹⁸ Transkrip Wawancara Nomor: 08/W/13/11/2022

¹⁹ Transkrip Wawancara Nomor: 10/W/28/11/2022

media belajar anak dapat meningkatkan keterampilan dalam belajar seperti keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Sedangkan untuk dampak negatifnya anak menjadi malas belajar sehingga mengalami penurunan terkait prestasi di sekolah. Selanjutnya untuk dampak penggunaan gadget dalam keluarga adalah kurangnya komunikasi antar anggota keluarga, anak menjadi pemarah dan tidak patuh terhadap perintah orang tua. Untuk dampak di lingkungan masyarakat antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup atau introvert dan tidak aktif dalam kegiatan di masyarakat.



BAB IV

ANALISIS BENTUK PEMANFAATAN GADGET DAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN MORAL

A. Bentuk Pemanfaatan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa

Tulung

Gadget bisa digunakan oleh siapa saja dan untuk berbagai keperluan tergantung kebutuhan dari pemilik gadget. Penggunaan gadget pada saat ini sudah dapat digunakan mulai dari anak usia Sekolah Dasar hingga orang dewasa. Zaman yang semakin berkembang ini tidak dapat dipungkiri bahwasanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang semakin pesat dan penggunaannya telah mencapai ke berbagai lapisan masyarakat dari semua bidang, usia serta tingkat pendidikan.¹ Adapun di dalam gadget disajikan berbagai macam fitur dan aplikasi yang menarik dan dengan mudah dapat diakses oleh siapapun, seperti youtube, game dan juga tiktok yang paling banyak diminati terutama anak-anak. Selanjutnya peneliti menganalisis bentuk-bentuk penggunaan gadget yang dilakukan anak usia sekolah dasar di Desa Tulung antara lain sebagai berikut.

1. Youtube

Youtube adalah media sosial yang digunakan untuk mengunggah video, menonton beraneka ragam video, dan juga dapat berbagi video yang

¹ Nurlinda Hardianti, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit*, skripsi, Selong, 2018, 12-13.

dapat dilihat oleh semua orang. Youtube sebagai media komunikasi massa menyediakan berbagai macam informasi dan berita yang dibutuhkan banyak orang sehingga saat ini semua orang dimudahkan dalam mencari berita karena tidak perlu keluar rumah untuk membeli koran. Tidak hanya itu, youtube juga digunakan sebagai hiburan karena terdapat berbagai jenis konten video yang menghibur.

Dikalangan pelajar yang merupakan generasi milenial saat ini tidak asing lagi dengan aplikasi youtube karena waktu mereka lebih sering digunakan untuk mengakses media sosial berupa youtube. Agar dapat mengakses youtube yang dibutuhkan adalah hanya internet dan perangkat yang mendukung. Semua orang dapat melihat konten dalam youtube terasa lebih nyata karena adanya suara maupun visual sehingga terlihat menarik dan banyak penggunanya . Anak-anak muda sekarang lebih banyak menggunakan youtube untuk menonton podcast, mendengarkan lagu, menonton film, menonton video tutorial.²

Youtube merupakan *platform* yang digunakan untuk mempublikasikan video dan dapat diakses oleh semua orang di negara manapun. *Platform* ini resmi berdiri pada tahun 2005. Pendirinya yakni Chad Hurley, Steve Chen, Jawed Karim yang merupakan mantan karyawan *Paypal*. Setelah itu, *platform*

² Tresia Monica Tinambunan dan Chontina Siahaan, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Di Kalangan Pelajar". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 5, No 1, 2022, 14.

youtube dibeli oleh Google dan diperkenalkan kembali pada tahun 2006. Youtube sangat digemari oleh masyarakat Indonesia dengan menduduki *most active sosial* media berdasarkan riset yang dilakukan oleh *hootsuite*. Dengan adanya youtube membuat milyaran orang dapat menemukan, menonton, dan membagikan berbagai macam video dengan mudah. Youtube menyediakan forum yang dapat digunakan oleh orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan sebuah informasi, menginspirasi orang lain di seluruh dunia dan menjadi platform distribusi bagi pembuat konten dan pengiklanan baik dari yang besar maupun kecil. Youtube menduduki sebagai pemimpin dari situs pencarian video di internet, dengan lebih dari 100.000.000 video telah ditonton oleh pengunjung setiap harinya. Kini video yang diunggah di youtube sekitar lebih dari 65.000 di setiap harinya.³ Adapun berdasarkan hasil wawancara anak-anak usia Sekolah Dasar di Desa Tulung hampir setiap hari mengakses youtube sekitar 4 jam dalam sehari dan untuk konten yang diakses yakni kartun Upin dan Ipin, Kesenian Jaran Thek dan video komedi.

2. Game Online

Game adalah permainan. Game online berasal dari kata game dan online. Sedangkan pengertian dari online adalah langsung menggunakan bantuan internet. Game online merupakan salah satu jenis hiburan terbaru

³ Asaas Putra dan Diah Ayu Patmaningrum. "Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak". *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol 21, No 2, 2018, 160.

yang didalamnya menyediakan berbagai fitur yang sangat beragam dan menarik.⁴ Game online merupakan sebuah permainan yang dioperasikan dengan koneksi internet melalui komputer ataupun hanya dengan smartphone saja. Pada dasarnya, game online ditujukan untuk menghilangkan kepenatan, mengisi waktu luang ataupun hanya untuk refreshing otak setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Tetapi pada kenyataannya permainan tersebut justru membuat kecanduan bagi penggunanya. Minat untuk bermain game yang tinggi merupakan salah satu faktor yang membuat individu mengalami kecanduan sehingga memberikan berbagai dampak terhadap individu itu sendiri.⁵

Game Online hadir sebagai tren baru yang banyak diminati karena kini seseorang sudah tidak lagi bermain sendirian (*single*) yang mana memungkinkan seseorang untuk bermain dengan orang lain dalam kisaran puluhan orang bahkan dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Saat ini para pemain games sudah dapat bermain dengan pemain yang lain dari tempat-tempat yang berbeda bahkan antar bangsa dan juga antar Negara. *Games online* ini memberikan suasana baru yang mana interaksi sosial yang dijalin dengan orang lain kini semakin intensif, yang bersamaan dengan keasikan bermain

⁴ Iswan dan Ati Kusmawati. "Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan". *Jurnal Personifikasi*, Vol 5, No 2, 2014, 167.

⁵ Mega Sriulina Sihaloho, Evie A.A. Suwu, Rudy Mumu. "Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun)". *Jurnal Holistik*, Vol 13, No 1, 2020, 3.

games. Seiring pesatnya perkembangan teknologi internet, berdampak juga pada games online yang mengalami perkembangan yang pesat.⁶

Dengan kehadiran *games online* tersebut membawa pengaruh untuk perkembangan kepribadian terutama bagi anak-anak yang mana diusia mereka pertumbuhan dan perkembangan psikologi berkembang sangat cepat. Di usia mereka yang seharusnya waktu digunakan untuk belajar ataupun bermain dengan teman sebayanya justru lebih banyak digunakan untuk bermain games online yang mana dapat berpengaruh pada hasil belajar dan juga berpengaruh pada tahap-tahap aspek perkembangannya. Ketergantungan games online yang dialami anak-anak akan berdampak juga pada sifat-sifat yang berkaitan dengan kurang mampunya dalam mengatur emosi dan perasaan sehingga hal ini memicu anak-anak untuk bertindak negatif seperti suka marah-marah, pemalas, dan bersikap kasar. Adapaun berdasarkan hasil wawancara bahwa anak-anak usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung mengakses game online sekitar 4 jam dalam sehari dan game online yang sering digunakan adalah Mobile Legend, Free Fire dan Sakura.

3. TikTok

TikTok adalah platform yang dibuat oleh negeri China yang dikombinasikan dengan video, lagu, stiker yang berdurasi 15 menit. Penggunaanya dapat membagikan video yang telah dibuat berdasarkan

⁶ Indira Oktaviani, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Moral Remaja Di Era Modernisasi Kampung Jualang Teluk Betung Bandar Lampung*, skripsi, Bandar Lampung 2020

keaktivitasnya. Hingga di akhir bulan Juli 2020, ada sekitar lebih dari 30 juta penduduk di Indonesia telah menggunakan aplikasi TikTok.⁷ Istilah lain dari TikTok adalah aplikasi sinkron bibir (lip-sync). Media sosial yang berbasis video dan banyak variasi ini mendapat sorotan dari masyarakat. Dari sebagian masyarakat Indonesia, TikTok berguna sebagai sarana mengisi waktu luang untuk kepentingan privasi penggunanya. Konten yang beragam dapat dimanfaatkan penggunanya untuk membuat aksen komedi, tantangan, edukasi, maupun dance.

Penggunaan pada aplikasi TikTok sangat mudah, sama halnya dengan aplikasi lain yang dapat diunduh melalui laman playstore di Smartphone/HP Android. Untuk menghasilkan video yang kreatif sesuai dengan keinginan, pengguna TikTok dapat menambahkan filter pada saat mengekspresikan diri. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah dari berbagai kalangan dan segala umur. Tidak menutup kemungkinan anak-anak dibawah umur juga dapat mengakses konten tertentu yang mungkin mengandung unsur negatif. Dengan munculnya konten negatif akan berdampak pada mentalitas dan perkembangan psikologis anak karena pemikirannya masih bersifat labil.⁸

Beberapa alasan aplikasi TikTok dapat menjadi budaya populer di Indonesia diantaranya sebagai berikut.

⁷ Elisa Intania, Velly Flaviani Hyunanda, Jejen Zainal Muttaqin. "Analisis Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi". *Jurnal Widya Komunika*, Vol 12, No 2, 2022, 115.

⁸ Elisa Intania, Velly Flaviani Hyunanda, Jejen Zainal Muttaqin. "Analisis Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi". *Jurnal Widya Komunika*, Vol 12, No 2, 2022, 116

a. Video pendek yang dekat dengan realitas dan situasi umum

Video dan lagu yang dibuat oleh *creator* (sebutan bagi pembuat konten di TikTok) yang berdurasi pendek memiliki unsur dekat dengan realitas masyarakat serta dikreasikan dengan hiburan, sains, dan fashion sebagai konten yang utama sehingga dapat dengan mudah menarik perhatian audiens.

b. Layanan video pendek yang sederhana

Para *creator* di Tiktok memiliki kebebasan untuk membuat video dengan durasi pendek (15 detik hingga 1 menit), dan *creator* diberikan kemudahan dalam membuat konten, mulai dari pemilihan lagu yang telah ada di layanan “search” serta memberi kemudahan untuk mengklasifikasikan lagu yang ada, mulai dari genre sampai klasifikasi yang sedang trending. Apabila *creator* tidak mengetahui judul lagu yang ingin digunakannya maka *creator* secara langsung dapat memilih judul lagu pada video *creator* lain yang menggunakannya, sehingga dapat meminimalisir proses produksi konten yang rumit di masa lalu.

c. Antar muka aplikasi yang *friendly*

Creator dan *audience* dimanjakan dengan semua fitur tetapi tidak akan maksimal dalam penggunaannya apabila tanpa antar muka yang mudah dan user friendly. TikTok memberikan kemudahan bagi penggunanya sehingga dapat memilih antarmuka musik mereka sendiri, menambahkan efek khusus seperti keindahan dan gerak yang lambat, serta membuat

video pendek dengan musik yang mereka suka.⁹ Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak usia Sekolah Dasar yakni mereka rata-rata mengakses Tiktok 4 jam dalam sehari.

B. Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman berkembang sangat pesat. Kehadiran teknologi memang memiliki daya tarik tersendiri pada penggunaannya karena selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu dari berbagai macam karakteristik. Namun di samping itu, teknologi terdapat sisi positif dan juga sisi negatif sehingga konsumen perlu kecermatan, kewaspadaan dan juga hati-hati dalam menggunakannya. Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri karena sangat cepat meluas ke berbagai belahan dunia. Salah satu teknologi hingga saat ini yang paling banyak digunakan oleh berbagai kalangan yakni *gadget*.

Penggunaan *gadget* saat ini pada dasarnya memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, diantaranya dalam pembentukan pola pikir anak yang membantu mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan dapat menganalisa permainan, kemudian dapat membantu proses meningkatkan kemampuan otak kanan selama ada pengawasan yang baik dari orang tua.

⁹ Togi Prima Hasiholan, Rezki Pratami, Umaimah Wahid. "Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 5, No 2, 2020, 75.

Tetapi dari dampak positif diatas apabila diteliti lebih lanjut maka faktor dominan akan lebih mengarah pada dampak negatif yang nantinya akan berpengaruh pada perkembangan anak.¹⁰

Selanjutnya peneliti menganalisis dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Tulung diantaranya :

1. Pendidikan

Untuk dampak positifnya adalah menambah pengetahuan atau wawasan menjadi lebih luas. Dengan adanya handphone yang begitu canggih bisa mendapat banyak sekali ilmu dengan sangat cepat dan mudah, contohnya dengan searching di internet kapanpun dan dimanapun. Dari searching tersebut, kita bisa mendapatkan banyak pengetahuan.¹¹ Selain itu gadget dapat digunakan sebagai media belajar. Sebagai sarana belajar gadget tidak hanya berperan pada pencapaian kognitif, melainkan juga pada kemampuan berbahasa mereka. Anak-anak usia pra sekolah sampai usia SD kelas ke bawah berada di fase perkembangan bahasa secara ekspresif yaitu anak dapat mengungkapkan keinginan, pendapat, serta penolakan melalui bahasa lisan.¹²

¹⁰ Eka Damayanti,dkk. “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak”. *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol 4, No 1 (2020), 3.

¹¹ Nofri, Salman. Dampak Penggunaan Handphone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Universitas Riau*, (2013)

¹² Zuli Dwi Rahmawati. “Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak”. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol 3, No 1(2020), 107.

Sedangkan untuk dampak negatifnya adalah anak menjadi malas belajar. Dengan adanya gadget anak menjadi banyak yang suka bermalas-malasan, lupa belajar. Anak lebih memilih bermain gadget daripada belajar.¹³ Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua subjek mendapatkan hasil bahwa semenjak anak mengenal gadget, anak mereka menjadi malas belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya yang semula bagus kini mengalami penurunan.

2. Keluarga

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah tertera pada bab 3 disebutkan bahwa dampak penggunaan gadget di keluarga adalah anak menjadi mudah marah dan tidak patuh terhadap perintah orang tua ataupun anggota keluarga lainnya. Efek dari kecanduan teknologi adalah dapat berpengaruh pada perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian dari dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral lainnya.¹⁴ Hal tersebut berkaitan dengan terjadinya perubahan pada anak setelah mengenal gadget. Anak menjadi mudah marah apabila dinasehati oleh orang tua agar tidak bermain gadget secara berlebihan dan mengamuk apabila dipisahkan dari gadgetnya. Terkait tanggung jawab anak terhadap

¹³ Ai Farida, dkk. "Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak". *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1, No 8 (2021), 1706.

¹⁴ Zuli Dwi Rahmawati. "Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak". *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol 3, No 1(2020), 105.

perintah orang tua sebenarnya mulai diterapkan sejak dini agar tidak terbawa sampai memasuki fase perkembangan selanjutnya.

3. Masyarakat

Setiap individu tidak dapat terlepas dari yang namanya kepribadian, yang merupakan suatu kumpulan yang dapat berubah dari sistem psiko-fisik seseorang karena menentukan perilaku dan pikiran seseorang secara khusus. Kepribadian pada seseorang terbagi menjadi 2 jenis, yaitu pribadi introvert dan pribadi ekstrovert. Individu yang memiliki kepribadian introvert cenderung bersikap tenang, senang menarik diri dari keramaian, kurang ramah, serta mudah merasa takut. Seseorang dengan tipe kepribadian introvert cenderung menyiapkan rencana sebelum bertindak, sangat perasa, dan menjaga perasaan, di bawah pengawasan yang konstan. Kepribadian introvert lebih memahami punishment dari pada reward. Selain itu, tipe kepribadian introvert akan menjadi seseorang yang pendiam, pemalu, dan akan merasa tidak nyaman apabila di kondisi sosial tertentu. Namun, kepribadian introvert bisa juga bersikap ramah dengan orang di sekelilingnya, serta tergantung dari pemahaman yang dialami individu tersebut.¹⁵

Dari hasil wawancara dengan subjek peneliti menganalisis dampak penggunaan gadget pada anak di lingkungan masyarakat adalah

¹⁵ Yenti Arsini, Noviani dan Zeny Novita Marpaung. "Kemampuan Interaksi Anak Introvert Dalam Kelompok Sosial". *Journal of Student Research (JSR)*, Vol 1, No 5, (2023), 490.

anak menjadi pribadi yang introvert. Anak-anak tidak ikut serta kegiatan di masyarakat dan memilih menyendiri di rumah untuk bermain gadget. Selain itu saat berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar anak menjadi merasa tidak nyaman dan malu-malu berbeda sikapnya saat dengan anggota keluarganya.



BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan proses observasi, wawancara dan dokumentasi, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk pemanfaatan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Tulung antara lain :
 - a. Youtube. Adapun konten yang paling banyak diakses adalah video Upin Ipin, Kesenian Jaranan, dan video komedi atau lucu-lucu. Terkait durasi penggunaannya adalah rata-rata 4 jam dalam sehari.
 - b. Game Online. Adapun game yang sering digunakan adalah Mobile Legend, Free Fire, dan Sakura. Terkait durasi penggunaannya adalah rata-rata 4 jam dalam sehari.
 - c. Tiktok. Pada aplikasi tersebut tersedia berbagai macam video yang dengan mudah diakses oleh siapa saja termasuk anak-anak. Terkait durasi penggunaannya adalah rata-rata 4 jam dalam sehari.
2. Dampak penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Tulung antara lain :
 - a. Pendidikan
Untuk dampak positifnya adalah menambah pengetahuan menjadi luas dan sebagai media belajar. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak

menjadi malas dalam belajar sehingga mengalami penurunan prestasi di sekolah

b. Keluarga

Untuk dampak penggunaan gadget dalam keluarga adalah kurangnya komunikasi antar anggota keluarga, anak menjadi pemarah dan tidak patuh terhadap perintah orang tua.

c. Masyarakat

Untuk dampak di lingkungan masyarakat antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup atau introvert dan tidak aktif dalam kegiatan di masyarakat.

2. Saran

1. Kepada Orang Tua

Sebaiknya orang tua meningkatkan kontrol dan pengawasan terhadap anak agar tidak terjadi kecanduan yang berlebihan. Karena dampak yang terjadi selama penggunaan gadget akan mempengaruhi proses perkembangan berikutnya.

2. Kepada Anak-anak

Sebaiknya anak-anak lebih fokus dan semangat untuk belajar karena kewajiban anak adalah belajar. Tidak hanya belajar di sekolah tetapi juga belajar menjadi anak yang patuh terhadap perintah orang tua dan belajar bersosialisasi dengan baik di lingkungan masyarakat.

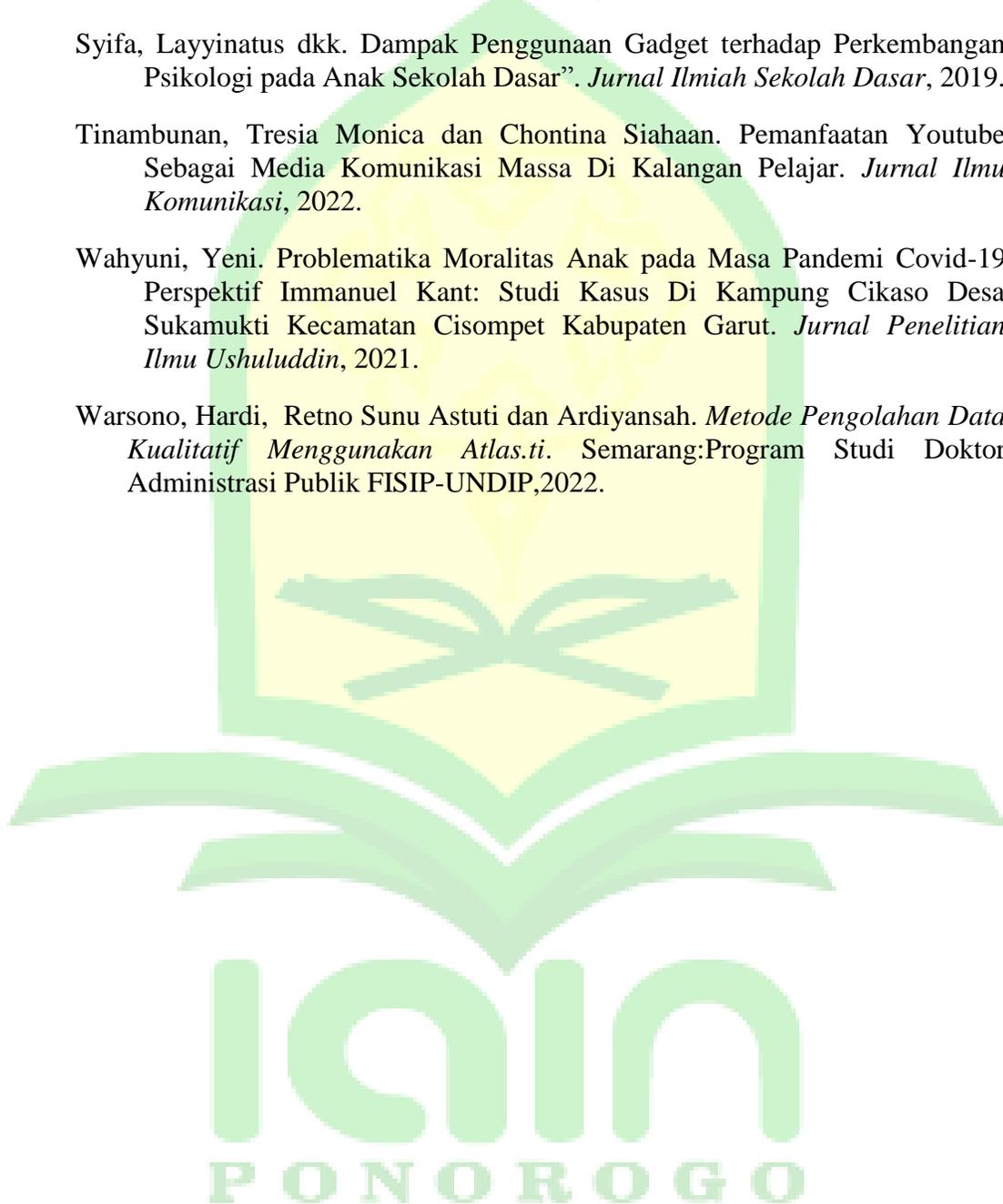
DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M.I.U dkk. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press, 2021
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Arsini, Yenti, Noviani dan Zeny Novita. Kemampuan Interaksi Anak Introvert Dalam Kelompok Sosial. *Journal of Student Research (JSR)*, 2023.
- Awaliah, Fadilah Putri dan Dinie Anggraeni Dewi. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Meningkatkan Moralitas Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* ,2021.
- Bachri, Bachtiar S. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2010.
- Chusna, Puji Asmaul. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 2017.
- Damayanti, Eka dkk. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2020.
- Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa (RPJMDes) Tahun 2020-2025
- Farida, Ai dkk. Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2021.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012.
- Hardianti, Nurlinda,2018. “ Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit”. Skripsi.Selong : Universitas Hamzanwadi
- Hasanah, Aswatun. Perbedaan Perkembangan Moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar (analisis psikologi perkembangan). *Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*, 2020.

- Hasiholan, Togi Prima, Rezki Pratami, Umaimah Wahid. Pemanfaatan Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2020.
- Hidayat, Fahrul dkk. Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa "X". *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2021.
- Hidayati, Wiji dan Sri Purnami. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: TERAS, 2008.
- Intania, Elisa, Velly Flaviani Hyunanda, Jejen Zainal Muttaqin. Analisis Penggunaan Aplikasi TikTok Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi. *Jurnal Widya Komunika*, 2022.
- Iswan dan Ati Kusmawati. Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *Jurnal Personifikasi*, 2014.
- Latifah, Umi. Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica*, 2017.
- Lestari, Dhara Suci Dwi, 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dibawah Umur Dalam Pembentukan Karakter (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Anak Di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam)". Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Maharani, Laila. Perkembangan Moral Pada Anak. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2014.
- Marpaung, Junierissa. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 2018.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Nelli, 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo". Skripsi. Palopo: IAIN Palopo
- Nida, Fatma Laili Khoirun. Intervensi Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg Dalam Dinamika Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 2013.

- Oktarisma, Saniyah, Neviyami dan Irda Murni. Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2021.
- Oktaviani, Indira, 2020. “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Moral Remaja Di Era Modernisasi Kampung Jualang Teluk Betung Bandar Lampung”. Skripsi. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Poerwandari, Kristi. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3), 2013.
- Putra, Asaas dan Diah Ayu Patmaningrum. Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 2018.
- Rahmawati, Denak Sintia, 2018. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Rahmawati, Zuli Dwi. Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 2020.
- Rubini. Pendidikan Moral Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 2019.
- Sabani, Fatmaridha. Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). *Jurnal Kependidikan*, 2019.
- Salman, Nofri. Dampak Penggunaan Handphone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Universitas Riau*, 2013.
- Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung:Pustaka Ramadhan,2017.
- Sihaloho, Mega Sriulina, Evie A.A. Suwu, Rudy Mumu. Kajian Game Online Terhadap AnaK Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun). *Jurnal Holistik*, 2020.
- Sutopo, Ariesto Hadi dan Adrianus Arief. *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVivo*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.

- Sutoyo, Anwar. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2020.
- Syahyudin, Dindin. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 2019.
- Syifa, Layyinat dkk. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2019.
- Tinambunan, Tresia Monica dan Chontina Siahaan. Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2022.
- Wahyuni, Yeni. Problematika Moralitas Anak pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Immanuel Kant: Studi Kasus Di Kampung Cikaso Desa Sukamukti Kecamatan Cisompet Kabupaten Garut. *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, 2021.
- Warsono, Hardi, Retno Sunu Astuti dan Ardiyansah. *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.ti*. Semarang:Program Studi Doktor Administrasi Publik FISIP-UNDIP,2022.





Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

- A. Tujuan observasi : untuk mengetahui bentuk pemanfaatan gadget dan dampak penggunaan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung
- B. Observer : Peneliti
- C. Observee : Anak Usia Sekolah Dasar
- D. Observasi ke : 1/2/3/4
- E. Pelaksanaan observasi :
- a. Hari/tanggal :
 - b. Jam :
 - c. Alamat :
- F. Aspek-aspek yang diobservasi :
- a. Pemanfaatan gadget yang dilakukan oleh anak usia sekolah dasar
 - b. Komunikasi anak dalam keluarga
 - c. Respon terhadap perintah dari orang tua/anggota keluarga
 - d. Respon saat berinteraksi dengan lingkungan masyarakat

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

- A. Tujuan Wawancara : untuk mengetahui bentuk pemanfaatan gadget dan dampak penggunaan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung
- B. Subyek wawancara : Anak usia sekolah dasar dan orang tua
- C. Interviewer : Peneliti
- D. Pelaksanaan :
- a. Hari/tanggal :
 - b. Jam :
 - c. Tempat :
 - d. Kondisi subyek saat wawancara dilakukan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan kamu mengenal gadget?	
2.	Apakah gadget yang kamu gunakan milik kamu sendiri?	
3.	Kamu gunakan untuk apa saja gadget tersebut?	
4.	Apa saja konten yang kamu akses di gadget kamu dan berapa lama?	
5.	Sejak bermain gadget,apakah kamu selalu disiplin untuk belajar?	
6.	Di saat kamu sedang bermain gadget, kemudian diperintah oleh orangtua apa yang kamu lakukan?	

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan anak Bapak/Ibu mengenal gadget?	
2.	Berapa lama anak ibu menggunakan gadget dalam sehari?	
3.	Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak dalam pendidikan?	
4.	Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di dalam keluarga?	
5.	Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di masyarakat?	



Lampiran 4

PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Instrumen Data Umum

1. Kondisi Desa Tulung
2. Sejarah Desa Tulung
3. Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur
4. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan
5. Keadaan Sosial masyarakat Desa Tulung
6. Keadaan Ekonomi masyarakat Desa Tulung

B. Instrumen Data Khusus

1. Bentuk pemanfaatan gadget pada anak usia sekolah dasar di Desa Tulung
2. Dampak penggunaan gadget pada perkembangan moral anak usia sekolah dasar di Desa Tulung



Lampiran 5

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AG

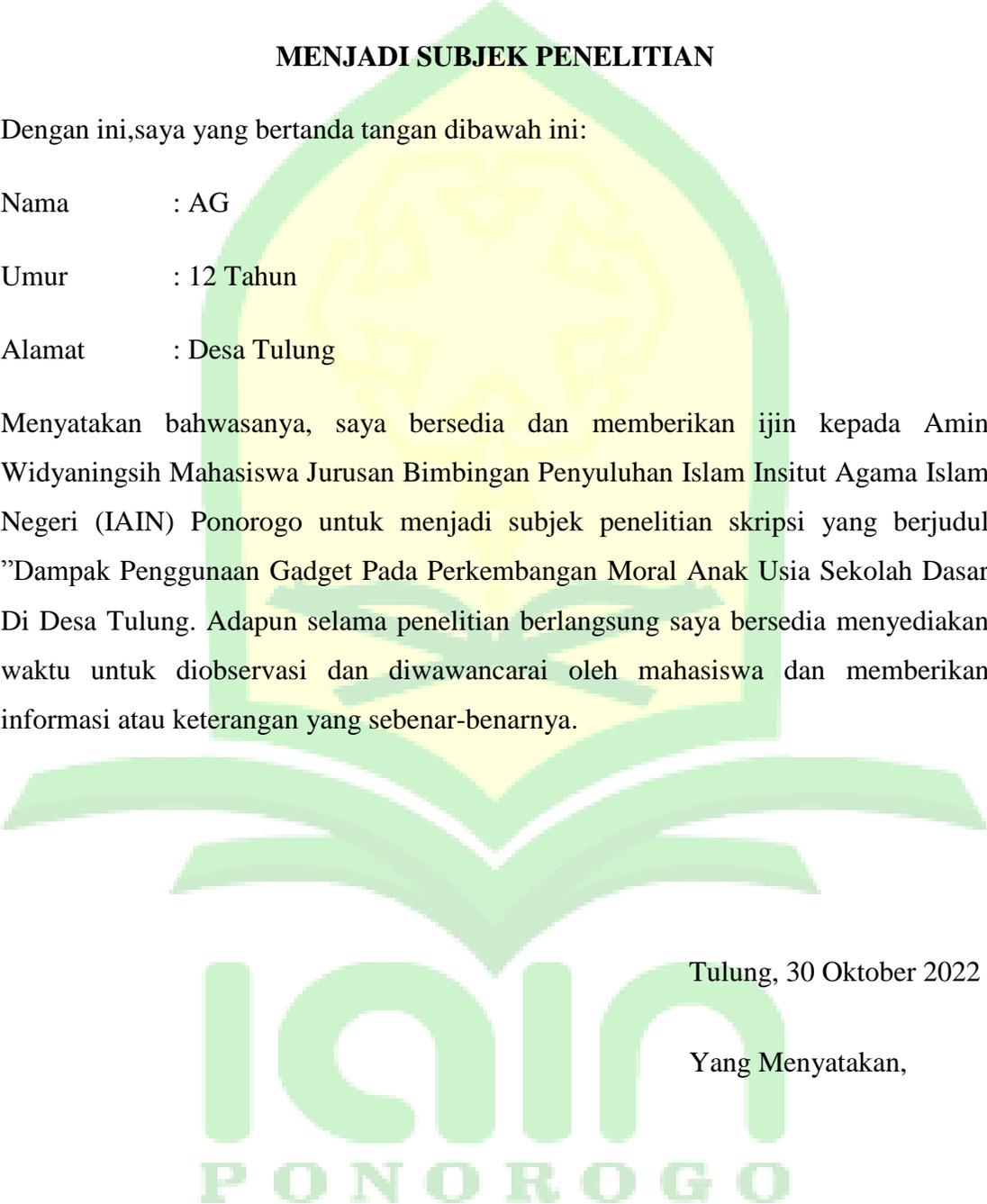
Umur : 12 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 30 Oktober 2022

Yang Menyatakan,



IAIN
PONOROGO

Subjek AG

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DWA

Umur : 12 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 30 Oktober 2022

Yang Menyatakan,

IAIN
PONOROGO

Subjek DWA

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : TLN

Umur : 10 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 13 November 2022

Yang Menyatakan,

IAIN
PONOROGO
Subjek TLN

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RKA

Umur : 9 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 13 November 2022

Yang Menyatakan,

Subjek RKA



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SSC

Umur : 8 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 28 November 2022

Yang Menyatakan,

Subjek SSC



IAIN
PONOROGO

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M (Orang Tua AG)

Umur : 50 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 30 Oktober 2022

Yang Menyatakan,

Subjek M



IAIN
PONOROGO

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : S (Orang Tua DWA)

Umur : 50 Tahun

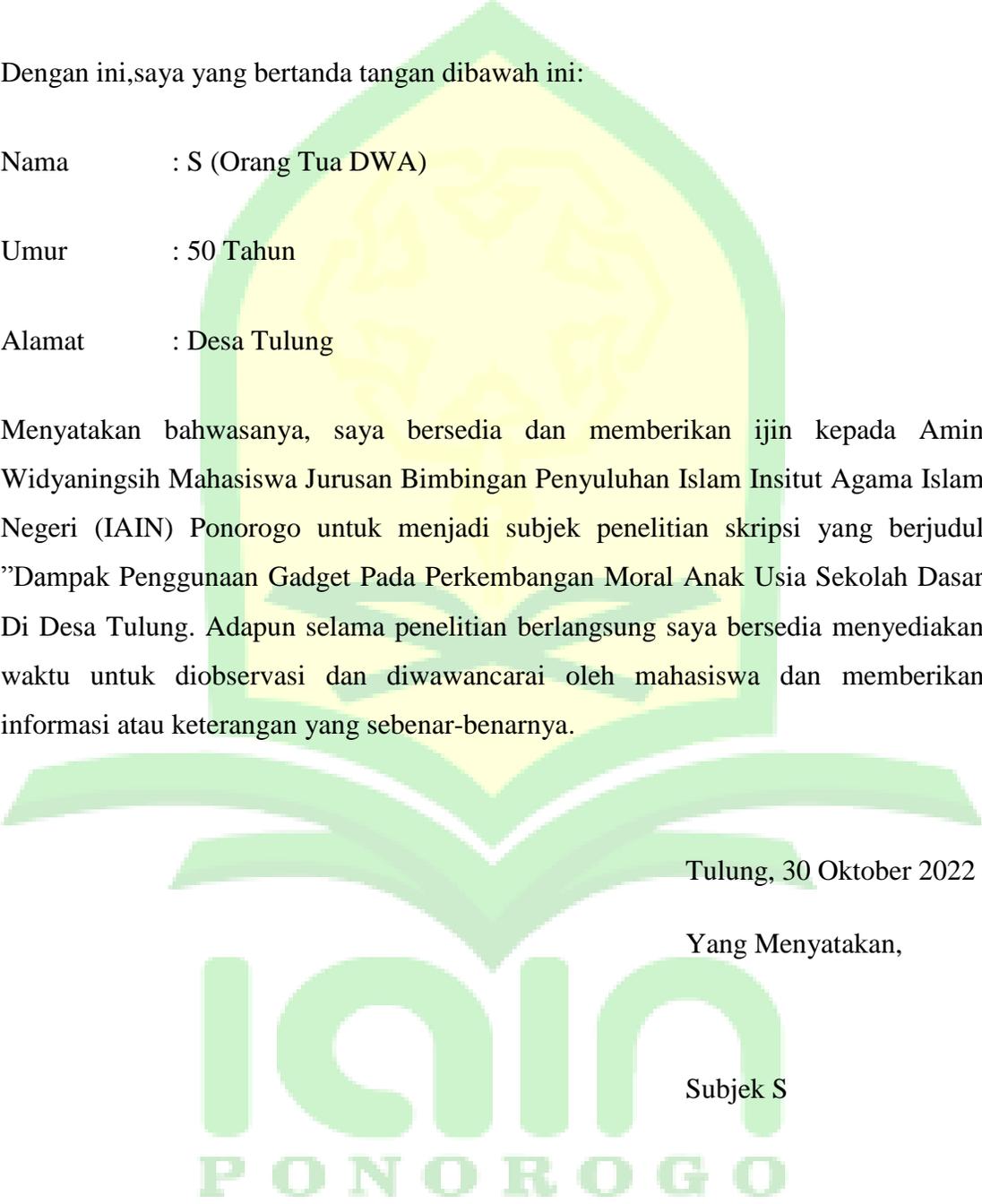
Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 30 Oktober 2022

Yang Menyatakan,

Subjek S



IAIN
PONOROGO

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : S (Orang Tua TLN)

Umur : 48 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 13 November 2022

Yang Menyatakan,

Subjek S



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : K (Orang Tua RKA)

Umur : 43 Tahun

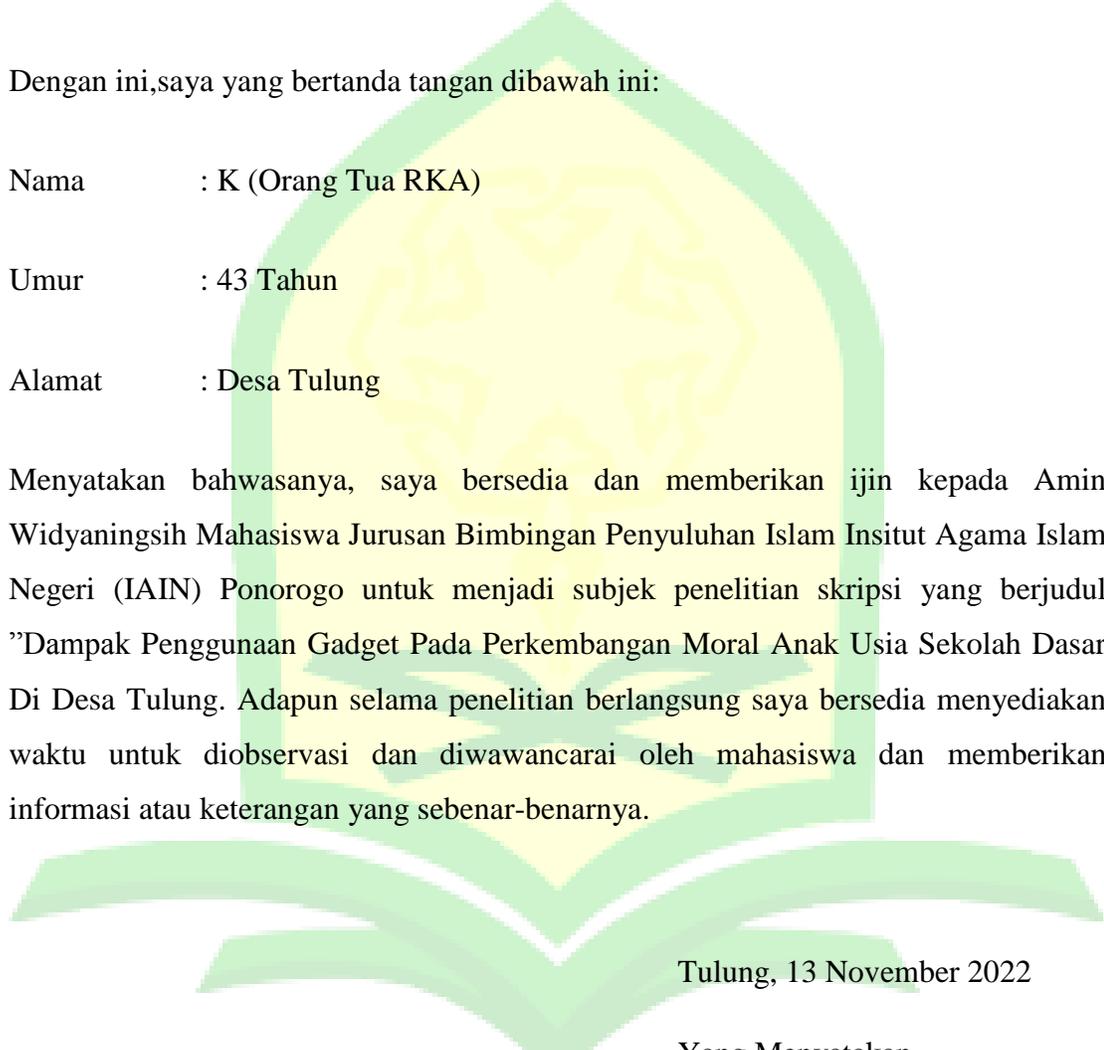
Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 13 November 2022

Yang Menyatakan,

Subjek K



IAIN
PONOROGO

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN

MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NH (Orang Tua SSC)

Umur : 37 Tahun

Alamat : Desa Tulung

Menyatakan bahwasanya, saya bersedia dan memberikan ijin kepada Amin Widyaningsih Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo untuk menjadi subjek penelitian skripsi yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung. Adapun selama penelitian berlangsung saya bersedia menyediakan waktu untuk diobservasi dan diwawancarai oleh mahasiswa dan memberikan informasi atau keterangan yang sebenar-benarnya.

Tulung, 28 November 2022

Yang Menyatakan,

Subjek NH



Lampiran 6

Deskripsi Pengumpulan Data Melalui Observasi

1.	Nomor Observasi	01/O/17/10/2022
2.	Nama Subjek	AG
3.	Tanggal Observasi	17 Oktober 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2022, peneliti mengamati Saudara AG bermain gadget di pagi hari sebelum berangkat sekolah, kemudian siangnya setelah pulang sekolah ia bermain gadget lagi. Dan bermain gadget kembali pada malam hari.

1.	Nomor Observasi	02/O/20/10/2022
2.	Nama Subjek	AG
3.	Tanggal Observasi	20 Oktober 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati Saudara AG disuruh oleh ibunya untuk belajar tetapi ia tidak mau. Ia justru lebih memilih bermain gadget padahal esok harinya akan ujian.

1.	Nomor Observasi	03/O/25/10/2022
2.	Nama Subjek	AG
3.	Tanggal Observasi	25 Oktober 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati Saudara AG hampir setiap hari bermain gadget. Ia terlihat asyik bermain game online bersama temannya. Pada saat diperintah oleh ibunya ia terlihat tetap tengah asyik bermain gadget, ia tidak segera menaati perintah ibunya.

1.	Nomor Observasi	04/O/18/10/2022
2.	Nama Subjek	DWA
3.	Tanggal Observasi	18 Oktober 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati Saudara DWA bermain gadget. Adapun ia bermain gadget pada siang hari setelah pulang sekolah kemudian lanjut bermain lagi pada malam hari.

1.	Nomor Observasi	05/O/21/10/2022
2.	Nama Subjek	DWA
3.	Tanggal Observasi	21 Oktober 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, ia tengah asyik mengakses youtube dan WhatsApp dengan temannya . Ibunya selalu berusaha untuk memberi tahu agar ia tidak bermain gadget terus menerus tetapi Saudara DWA tidak menghiraukannya. Ibunya menyuruh untuk belajar tetapi ia tidak mau.

1.	Nomor Observasi	06/O/26/10/2022
2.	Nama Subjek	DWA
3.	Tanggal Observasi	26 Oktober 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, seperti biasanya DWA selalu bermain gadget, dan pada saat ibunya menyuruh untuk melakukan sesuatu, Saudara DWa dipanggil panggil tidak segera merespon.

1.	Nomor Observasi	07/O/02/11/2022
2.	Nama Subjek	TLN
3.	Tanggal Observasi	02 November 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati bahwa Saudara TLN bermain gadget di pagi hari sebelum berangkat sekolah, kemudian lanjut bermain gadget lagi habis pulang sekolah dan di malam hari.

1.	Nomor Observasi	08/O/07/11/2022
2.	Nama Subjek	TLN
3.	Tanggal Observasi	07 November 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati bahwa Saudari TLN tengah asyik tik tok an dan bermain sakura. Dan itu berlangsung cukup lama.

1.	Nomor Observasi	09/O/11/11/2022
2.	Nama Subjek	TLN
3.	Tanggal Observasi	11 November 2022
4.	Hasil Observasi	Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mengamati bahwa Saudari TLN disuruh oleh orang tua untuk belajar terlihat tidak bersemangat, ia lebih memilih bermain dengan gadgetnya. Tidak hanya itu disuruh untuk menyiapkan buku untuk jadwal sekolah esok hari tetapi juga tidak segera dilakukan.

1.	Nomor Observasi	10/O/03/11/2022
2.	Nama Subjek	RKA
3.	Tanggal Observasi	3 November 2022
4.	Hasil Observasi	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil bahwa Saudara RKA sedang bermain gadget milik ibunya. Ia bermain gadget pada siang hari setelah pulang sekolah. Dan lanjut bermain lagi pada malam hari.

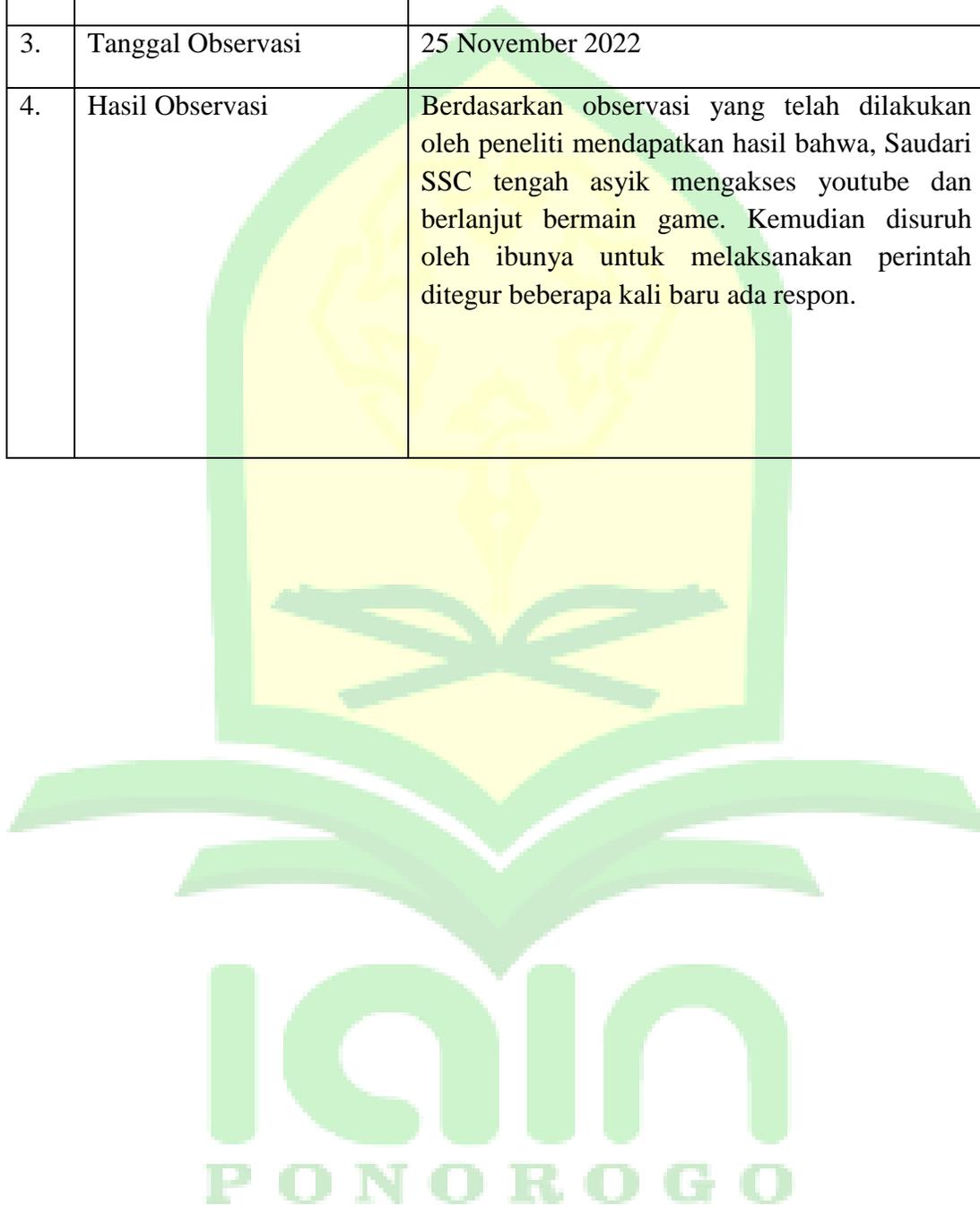
1.	Nomor Observasi	11/O/08/11/2022
2.	Nama Subjek	RKA
3.	Tanggal Observasi	08 November 2022
4.	Hasil Observasi	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil bahwa Saudara RKA sedang bermain gadget seperti biasa. Ia mengakses youtube, bermain game dan juga tik tok.

1.	Nomor Observasi	12/O/12/11/2022
2.	Nama Subjek	RKA
3.	Tanggal Observasi	12 November 2022
4.	Hasil Observasi	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil bahwa Saudara RKA sedang asyik bermain gadget kemudian dipanggil ibunya untuk melaksanakan perintah ia tidak segera melaksanakan dan juga sempat mengeluh.

1.	Nomor Observasi	13/O/18/11/2022
2.	Nama Subjek	SSC
3.	Tanggal Observasi	18 November 2022
4.	Hasil Observasi	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil bahwa Saudara SSC bermain gadget saat pulang dari sekolah sekitar jam 11.00 sampai jam 12.00. Kemudian ia bermain gadget lagi pada saat malam hari.

1.	Nomor Observasi	14/O/21/11/2022
2.	Nama Subjek	SSC
3.	Tanggal Observasi	21 November 2022
4.	Hasil Observasi	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa, Saudara SSC kurang bersemangat untuk belajar. Ia hanya belajar pada saat mengerjakan PR saja.

1.	Nomor Observasi	15/O/25/11/2022
2.	Nama Subjek	SSC
3.	Tanggal Observasi	25 November 2022
4.	Hasil Observasi	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa, Saudari SSC tengah asyik mengakses youtube dan berlanjut bermain game. Kemudian disuruh oleh ibunya untuk melaksanakan perintah ditegur beberapa kali baru ada respon.



Lampiran 7

Deskripsi Pengumpulan Data Melalui Wawancara Dengan Anak Usia Sekolah

Dasar

Nomor Wawancara : 01/W/30/10/2022

Nama : AG

Kelas : VI

Hari/Tgl : Minggu, 30 Oktober 2022

Waktu : 13.00-13.30

Deskripsi Hasil Wawancara

Peneliti	Sejak kapan kamu mengenal gadget?
Subjek	Sejak kelas 5 SD mbak
Peneliti	Jadi sejak kelas 5 SD ya, lalu gadget yang kamu gunakan milik siapa?
Subjek	Milik sendiri mbak
Peneliti	Ternyata sudah punya sendiri ya, baiklah. Lantas kamu gunakan untuk apa saja gadget tersebut?
Subjek	Iya mbak saya minta untuk dibelikan gadget, ya macam-macam mbak untuk game, tiktok, dan youtube

Peneliti	Oalah iya. Lantas apa saja konten yang kamu akses di aplikasi tersebut kemudian kamu akses mulai jam berapa dan berapa lama?
Subjek	Biasanya saya bermain game online Free Fire habis pulang sekolah jam 13.00-14.00, lalu tiktok jam 14.00 sampai 15.00. Kemudian lanjut malam hari membuka youtube untuk menonton video kesenian Jaranan jam 18.00 sampai 20.00.
Peneliti	Iya dek, kemudian sejak bermain gadget,apakah kamu selalu disiplin untuk belajar?
Subjek	Tidak mbak. Saya justru tidak memiliki semangat untuk belajar dan saya jarang sekali belajar dirumah.Saya belajar hanya pada saat disekolah saja. Tetapi terkadang saya belajar di rumah hanya pelajaran matematika saja.
Peneliti	Jadi seperti itu ya yang kamu rasakan. Lalu apabila disaat kamu sedang bermain gadget, kemudian diperintah oleh orangtua apa yang kamu lakukan?
Subjek	Ya tidak pasti mbak. Kadang saya menaati apa yang diperintah orang tua dan kadang juga tidak.terkadang juga tidak segera bergegas untuk menaati perintah.
Peneliti	Ohh iya dek. Terima kasih ya sudah berkenan meluangkan waktu.Tetap semangat belajarya
Subjek	Sama-sama, baik mbak terima kasih

Nomor Wawancara : 02/W/30/10/2022

Nama : DWA

Kelas : VI

Hari/Tgl : Minggu, 30 Oktober 2022

Waktu : 19.00-19.30

Peneliti	Sejak kapan kamu mengenal gadget?
Subjek	Sejak kelas V mbak
Peneliti	Oalah sejak kelas V ya, lalu kamu bermain gadget milik sendiri atau milik orang tua?
Subjek	Milik orang tua mbak
Peneliti	Jadi kamu pinjam milik orang tua ya, lantas kamu gunakan untuk apa saja gadget tersebut?
Subjek	Saya gunakan untuk mengakses youtube, terus WhatsApp dengan teman saya dan juga untuk browsing.
Peneliti	Yang paling sering berarti itu tadi ya, kemudian apa saja konten yang kamu akses di aplikasi tersebut mulai jam berapa dan berapa lama?
Subjek	Biasanya saya mengakses youtube untuk menonton video komedi yang lucu-lucu mbak habis pulang sekolah jam 12.00 sampai 14.00, lalu lanjut chatting di WhatsApp dengan teman saya jam 17.00 sampai 19.00

	dan terkadang kalau browsing untuk mengerjakan tugas sekolah sekitar jam 19.00 sampai 20.00.
Peneliti	Oalah seperti itu ya,lalu semenjak bermain gadget,apakah kamu selalu disiplin untuk belajar?
Subjek	Kalau belajar saya jadi malas mbak.Tapi saya ikut les masuk 4 kali dalam seminggu,jadi saya belajar pas les itu saja kalau belajar sendiri di rumah ya jarang sekali
Peneliti	Oalah iya dek,terus ketika kamu sedang bermain gadget, kemudian diperintah oleh orangtua apa yang kamu lakukan?
Subjek	Kadang ya saya patuh kadang ya tidak. Apalagi kalau saya sudah asyik main gadget ya susah kalau diperintah oleh orang tua
Peneliti	Mungkin sudah cukup ya dek terima kasih atas waktunya.Tetap semangat ya.
Subjek	Sama-sama mbak,terima kasih kembali.

Nomor Wawancara : 03/W/13/11/2022

Nama : TLN

Kelas : IV

Hari/Tgl : Minggu, 13 November 2022

Waktu : 19.00-19.30

Peneliti	Sejak kapan kamu bermain gadget?
Subjek	Sejak TK mbak
Peneliti	Oalah dari TK ya, lalu kamu bermain gadget milik sendiri atau milik orang tua?
Subjek	Saya bermain gadget milik orang tua mbak
Peneliti	Jadi pinjam orang tua ya, lantas kamu gunakan untuk apa saja gadget tersebut?
Subjek	Hampir setiap hari saya gunakan untuk game dan tiktok.
Peneliti	Ohh iya dek jadi main itu ya yang paling sering. Lantas konten apa saja yang akses di aplikasi tersebut kemudian mulai jam berapa dan berapa lama?
Subjek	Biasanya saya sering bermain game Sakura pagi sebelum ke sekolah jam 05.00 sampai 06.00. Terus siang setelah pulang sekolah bermain tiktok jam 12.30 sampai 13.30. Lalu lanjut bermain game Sakura lagi

	jam 17.00 sampai 19.00.
Peneliti	Oalah seperti itu ya, kemudian sejak bermain gadget,apakah kamu selalu disiplin untuk belajar?
Subjek	Kalau untuk belajar ya jarang-jarang mbak. Biasanya disuruh orang tua untuk belajar ya baru belajar kadang ya saya malas
Peneliti	Ohh iya dek, jadi malas ya untuk belajar, lalu disaat kamu sedang bermain gadget, kemudian diperintah oleh orangtua apa yang kamu lakukan?
Subjek	Kadang-kadang ya saya patuh saat diperintah orangtua kadang-kadang ya tidak. Ditambah saya sedang asyik main gadget saya sering membantah saat diperintah oleh orang tua.
Peneliti	Oalah seperti itu ya, baiklah dek mungkin sudah cukup, terimakasih atas waktunya, tetap semangat belajar ya.
Subjek	Iya mbak sama-sama.

Nomor Wawancara : 04/W/13/11/2022

Nama : RKA

Kelas : III

Hari/Tgl : Minggu, 13 November 2022

Waktu : Pukul 19.30-20.00

Peneliti	Sejak kapan kamu bermain gadget?
Subjek	Sejak TK mbak
Peneliti	Oalah sejak TK ya, lalu kamu bermain gadget milik sendiri atau milik orang tua?
Subjek	Saya main gadget milik orang tua mbak.
Peneliti	Oalah iya dek, lantas kamu gunakan untuk apa saja gadget tersebut?
Subjek	Biasanya saya sering gunakan untuk game, terus tiktok dan youtube.
Peneliti	Jadi itu ya yang paling sering. Lalu apa saja konten yang kamu akses di aplikasi tersebut kemudian mulai jam berapa dan berapa lama?
Subjek	Biasanya saya bermain game online Mobile Legend habis pulang sekolah jam 12.30 sampai 13.30, terus bermain tiktok jam 17.00 sampai 18.00, lanjut membuka youtube untuk menonton Upin dan Ipin jam 18.00 sampai 19.00.

Peneliti	Ohh iya dek, selain itu sejak bermain gadget,apakah kamu selalu disiplin untuk belajar?
Subjek	Ya lumayan mbak.Tapi kadang ya agak malas untuk belajar. Biasanya saya semangat belajar itu pelajaran matematika,nah selain itu saya jarang semangat untuk belajar yang lain.
Peneliti	Oalah iya dek, lalu disaat kamu sedang bermain gadget, kemudian diperintah oleh orangtua apa yang kamu lakukan?
Subjek	Ketika diperintah oleh orang tua,saya terkadang patuh kadang ya tidak. Ketika asyik bermain gadget kadang ya tidak segera menaati perintah dan sempat mengeluh juga.
Peneliti	Oalah seperti itu ya, ya sudah dek mungkin sudah cukup, terimakasih ya atas waktunya, tetap semangat belajar.
Subjek	Baik mbak, sama-sama.

Nomor Wawancara : 05/W/28/11/2022

Nama : SSC

Kelas : II

Hari/Tgl : Senin, 28 November 2022

Waktu : 19.00-19.30

Peneliti	Sejak kapan kamu bermain gadget?
Subjek	Sejak TK mbak
Peneliti	Oalah jadi sejak TK ya, lalu kamu bermain gadget milik sendiri atau milik orang tua?
Subjek	Milik orang tua saya mbak
Peneliti	Ohh iya dek, kemudian kamu gunakan untuk apa saja gadget tersebut?
Subjek	Biasanya untuk youtube, tiktok terus sama bermain game.
Peneliti	Jadi itu ya yang paling sering. Lantas berapa lama kamu bermain gadget dalam sehari?
Subjek	Biasanya saya buka youtube untuk menonton upin dan ipin setelah pulang sekolah jam 11.00 sampai 12.00, kemudian bermain game snake off jam 12.00 sampai jam 13.00. Lalu lanjut bermain tiktok jam 18.00 sampai

	jam 19.00.
Peneliti	Seperti itu ya, selain itu sejak bermain gadget,apakah kamu selalu disiplin untuk belajar?
Subjek	Ya tidak menentu mbak. Biasanya saya belajar saat mengerjakan PR saja. Kadang saya merasa kurang bersemangat untuk belajar
Peneliti	Ohh iya dek jadi kurang semangat ya, lalu disaat kamu sedang bermain gadget, kemudian diperintah oleh orangtua apa yang kamu lakukan?
Subjek	Yang saya lakukan terkadang saya langsung mengerjakan apa yang disuruh terkadang ya tidak patuh.Kadang-kadang beralasan juga untuk tidak segera melaksanakan.
Peneliti	Oalah seperti itu ya, ya sudah dek mungkin sudah cukup terimakasih atas waktunya, tetap semangat belajarnya ya.
Subjek	Baik mbak, terimakasih kembali.

Deskripsi Pengumpulan Data Melalui Wawancara Dengan Orang Tua

Nomor Wawancara : 06/W/30/10/2022

Nama : M (Orang tua dari AG)

Hari/Tanggal : Minggu, 30 Oktober 2022

Waktu : 13.00-13.30

Deskripsi Hasil Wawancara

Peneliti	Sejak kapan anak ibu mengenal gadget?
Subjek	Sejak kelas V mbak
Peneliti	Lalu, berapa lama anak ibu menggunakan gadget dalam sehari?
Subjek	Kurang lebih ya sekitar 2-4 jam dalam sehari, biasanya siang pulang sekolah main gadget lalu malamnya juga bermain lagi.
Peneliti	Lantas seperti apa dampak penggunaan gadget pada anak dalam hal pendidikan?
Subjek	Kalau untuk dampak positifnya, saat ada tugas dari sekolah terkadang lewat online jadi dia tidak ketinggalan informasi dan segera dikerjakan. Kemudian menambah pengetahuan menjadi lebih luas. Jadi pada saat mengerjakan tugas kemudian merasa kesulitan dan saya juga kurang tahu, biasanya ia browsing di internet. Sedangkan untuk dampak negatifnya adalah ia jadi malas belajar. Dia hanya mengandalkan belajar saat

	<p>disekolah saja, di rumah sangat jarang. Terkait dengan hasil belajarnya , dulu saat belum mengenal gadget hasil belajarnya masih bagus sering masuk 10 besar, setelah dia mengenal gadget prestasinya jadi menurun mbak. Dan pada saat akan ujian pun dia juga tidak tergerak untuk belajar.</p>
Peneliti	<p>Iya Bu, lalu bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di dalam keluarga?</p>
Subjek	<p>Kalau dampak di keluarga, anak saya yang kedua itu sering marah-marah mbak kalau diganggu misalnya saya kasih perintah dan di sedang bermain gadget ia terlihat sangat asyik dan tidak menghiraukan perkataan saya, terkadang kakaknya juga menegur tetapi dia malah mengamuk menjawab dengan nada tinggi.</p>
Peneliti	<p>Kemudian yang terakhir, bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di masyarakat?</p>
Subjek	<p>Untuk dampaknya di masyarakat, misalnya setiap malam jum'at ada acara yasinan dia tidak ikut bersama kakaknya melainkan lebih sibuk bermain gadgetnya mbak. Selain itu terkadang dia bermain dengan teman sebayanya tetapi dia juga membawa gadgetnya kemanapun ia pergi dan teman-temannya pun juga sibuk dengan gadgetnya masing-masing.</p>

P O N O R O G O

Nomor Wawancara : 07/W/30/10/2022

Nama : S (Orang Tua Dari DWA)

Hari/Tanggal : Minggu, 30 Oktober 2022

Waktu : 19.00-19.30

Peneliti	Sejak kapan anak ibu mengenal gadget?
Subjek	Sejak kelas V mbak
Peneliti	Oh iya Bu, lalu berapa lama anak ibu menggunakan gadget dalam sehari
Subjek	Kurang lebih ya sekitar 4 jam dalam sehari mbak, mulai dari siang pulang sekolah jam 12.00 sampai 14.00, lalu main lagi malam jam 18.00-20.00. Terkadang kalau hari libur biasanya bermain gadgetnya lebih sering mbak.
Peneliti	Lantas seperti apa dampak penggunaan gadget pada anak dalam hal pendidikan?
Subjek	Untuk dampak positifnya, pada saat mengerjakan tugas dari gurunya dan dia kurang paham biasanya whatsapp dengan temannya menanyakan hal tersebut. Selain itu dampak positifnya lainnya yaitu menambah pengetahuan menjadi lebih luas ,dia biasanya browsing untuk mencari apa yang kurang dimengerti saat mengerjakan tugas. Kalau untuk dampak negatifnya, dia menjadi malas belajar, ia lebih memilih bermain game dan youtube dan

	<p>sejak mengenal gadget yang semula hasil belajarnya bagus kini mengalami penurunan. Benar-benar beda dengan zaman kakaknya dulu yang pada saat masih SD belum mengenal gadget , kakaknya sering sekali belajarnya, tetapi yang adiknya ini sudah mengenal gadget benar-benar sangat berbeda belajarnya jadi terganggu.</p>
Peneliti	<p>Iya Bu, lalu bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di dalam keluarga?</p>
Subjek	<p>Kalau untuk dampaknya dalam keluarga, misalnya saya nasehati jangan lama-lama bermain gadget tetapi dia malah marah dan tetap lanjut bermain. Dinasehati sama ayah dan kakak-kakaknya pun tidak digubris sam sekali, setiap hari tetap bermain gadget bahkan jika hari libur durasi penggunaanya menjadi lebih lama daripada hari-hari biasa.</p>
Peneliti	<p>Kemudian yang terakhir, bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di masyarakat?</p>
Subjek	<p>Kalau untuk dampak di masyarakat, misalnya di lingkungan ada acara seperti ada pengajian rutin, ia tidak ikut hadir didalam acara tersebut, dia lebih memilih untuk bermain gadget di rumah tanpa ada yang mengganggu.</p>

Nomor Wawancara : 08/W/13/11/2022

Nama : S (Orang Tua dari TLN)

Hari/Tanggal : Minggu, 13 November 2022

Waktu : 19.00-19.30

Peneliti	Sejak kapan anak Bapak mengenal gadget?
Subjek	Sudah lumayan lama mbak sejak dari TK
Peneliti	Oh iya Pak, lalu berapa lama anak Bapak menggunakan gadget dalam sehari?
Subjek	Sekitar 4 jam dalam sehari mbak, pagi sebelum berangkat sekolah bermain jam 05.00 sampai 06.00, terus pulang sekolah main jam 12.30 sampai 13.30, lalu main lagi jam 17.00 sampai 19.00.
Peneliti	Lantas seperti apa dampak penggunaan gadget pada anak dalam hal pendidikan?
Subjek	Kalau untuk dampak positifnya, pada saat anak saya mengerjakan PR dan saya sebagai orang tua juga kurang paham sering sekali mengakses internet untuk mencari tahu agar ia paham, atau dengan kata lain dengan adanya gadget menambah wawasan menjadi lebih luas. Sedangkan untuk dampak negatifnya ia jadi malas belajar mbak, bahkan hanya disuruh untuk menyiapkan buku untuk jadwal esok hari saja dia tidak mau, lalu ia sering marah-marah jika kemauannya tidak dituruti, kalau sudah asyik dengan gadgetnya dia jadi

	susah dikasih tahu.
Peneliti	Iya Pak, lalu bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di dalam keluarga?
Subjek	Kalau untuk dampak di keluarga seperti ini mbak, kan saya sebagai orang tua tidak ingin anaknya saya lama kelamaan menjadi kecanduan dengan gadgetnya, karena itu saya hampir setiap hari berusaha untuk selalu menasehatinya agar tidak bermain gadget terus menerus. Tetapi nasehat saya selalu diabaikan justru selalu marah marah dan malah jadi ngambek setiap saya nasehati. Begitupun juga Ibunya yang selalu ikut menasehati tetapi juga tidak dihiraukan.
Peneliti	Kemudian yang terakhir, bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di masyarakat?
Subjek	Kalau untuk dampaknya di masyarakat karena sering dirumah dan asyik dengan gadget sewaktu keluar rumah berjumpa atau berinteraksi dengan orang lain ia menunjukkan sikap yang berbeda. Setelah terus menerus bermain gadget setiap hari menurut saya menjadikan dia menjadi pribadi yang tertutup. Kalau untuk berinteraksi di keluarga dia terlihat baik-baik saja tidak ada masalah sama sekali, tetapi jika bertemu atau berinteraksi dengan orang lain atau di masyarakat sekitar ia terlihat berbeda, dia seperti malu-malu saat diajak berkomunikasi.

Nomor Wawancara : 09/W/13/11/2022

Nama : K (Orang tua dari RKA)

Hari/Tanggal : Minggu, 13 November 2022

Waktu : 19.30-20.00

Peneliti	Sejak kapan anak ibu mengenal gadget?
Subjek	Sudah sejak TK mbak
Peneliti	Oh iya Bu, lalu berapa lama anak ibu menggunakan gadget dalam sehari?
Subjek	Kira-kira ya sekitar 2 jam dalam sehari mbak, biasanya pulang sekolah main jam 12.30 sampai 13.30 kemudian main lagi malam jam 19.00-20.00 kalau pada saat hari libur biasanya dia mainnya lebih lama.
Peneliti	Lantas seperti apa dampak penggunaan gadget dalam hal pendidikan?
Subjek	Untuk dampak positifnya dengan adanya gadget dia tidak mudah bosan dengan sistem belajarnya, karena selain di sekolah ia sering mengakses youtube untuk belajar juga seperti menambah keterampilan berhitung, karena dia sangat suka dengan pelajaran matematika.
Peneliti	Iya Bu, lalu bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di dalam keluarga?

Subjek	<p>Kalau untuk dampak di keluarga, karena hampir setiap hari bermain gadget dia terlihat begitu sibuk dengan gadget dan sangat asyik dan hal itu membuat komunikasi dengan anggota keluarga menjadi berkurang. Dia lebih sering menyendiri di kamar untuk bermain gadgetnya itu. Selain itu disaat ia sedang bermain gadget dan saya, neneknya atau kakaknya memberikan perintah untuk melakukan sesuatu ia tidak segera melaksanakan perintah dan sering mengeluh juga.</p>
Peneliti	<p>Kemudian yang terakhir, bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di masyarakat?</p>
Subjek	<p>Kalau dampak di masyarakat itu mbak, kan seminggu sekali ada acara yasinan, saya sebagai orang tua ingin menanamkan dan membiasakan sejak dini untuk melakukan kegiatan yang positif contohnya ya yasinan tadi. Sebelum mengenal gadget dia sering aktif ikut saya di acara yasinan dengan masyarakat sekitar mbk tetapi semenjak dia mengenal gadget dia menjadi berubah, dia tak aktif seperti dulu lagi dan dia lebih memilih bermain gadgetnya.</p>

Nomor Wawancara : 10/W/28/11/2022

Nama : NH (Orang tua dari SSC)

Hari/Tanggal : Senin, 28 November 2022

Waktu : 19.00-19.30

Peneliti	Sejak kapan anak Bapak mengenal gadget?
Subjek	Sejak dari TK mbak
Peneliti	Oh iya pak, lalu berapa lama anak Bapak menggunakan gadget dalam sehari?
Subjek	Biasanya ya sekitar 2 jam dalam sehari mbak, main pulang sekolah jam 11.00 sampai jam 12.00, kemudian lanjut lagi main jam 18.00-19.00
Peneliti	Lantas seperti apa dampak penggunaan gadget dalam hal pendidikan?
Subjek	Kalau untuk dampak positifnya, sebagai media belajar dapat meningkatkan keterampilan seperti keterampilan menulis, membaca, berbicara dan mendengarkan. Kemudian setelah anak saya mengenal gadget komunikasinya mengalami perkembangan, ia menjadi terlatih untuk berbicara yang sopan dengan orang tua dan orang lain.
Peneliti	Iya Pak, lalu bagaimana dampak penggunaan gadget

	pada anak di dalam keluarga?
Subjek	Kalau dampak di keluarga, komunikasi antar anggota keluarga menjadi terganggu karena dia lebih memilih menyendiri dengan sibuk bermain gadget. Dan selain itu, disaat ia sedang asyik bermain gadget dan saya meminta untuk membantu saya dia tidak segera mentaati dan ditegur beberapa kali baru ada respon dan seering beralasan juga.
Peneliti	Kemudian yang terakhir, bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di masyarakat?
Subjek	Kalau untuk dampaknya di masyarakat, kan setiap seminggu sekali ada kegiatan rutin masyarakat yaitu Yasinan, saya sebagai orang tua juga ingin mengajak anak saya untuk melakukan kegiatan yang positif seperti yasinan tersebut agar mendapat pahala. Selain itu tujuan saya mengajak adalah agar ia bisa mengurangi penggunaan gadget agar tidak berlebihan dan menjadi kecanduan mbak. Awal-awal dia patuh dia aktif ikut yasinan, tetapi setelah ia mengenal gadget dan bermain gadget dia sudah tidak semangat untuk ikut yasinan dan dia lebih memilih sibuk dengan gadgetnya itu.

Lampiran 8

RIWAYAT HIDUP

Amin Widyaningsih lahir pada tanggal 29 Februari 2000 di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. Putri pertama dan satu satunya dari Bapak Karnoto dan Ibu Misrati. Alamat lengkap saya yakni RT 002/RW 002 Dusun Mendakilang, Desa Tulung, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo.

Pada Tahun 2012 saya telah selesai dalam menempuh pendidikan di SDN 1 Tulung. Kemudian saya melanjutkan pendidikan di MTs N Sampung dan dinyatakan lulus pada Tahun 2015. Selama di MTs saya mengikuti Organisasi Siswa Intra Sekolah dan Pramuka. Setelah itu saya melanjutkan pendidikan di SMK PGRI 1 Ponorogo dengan mengambil jurusan Administrasi perkantoran dan lulus pada tahun 2018. Selama di SMK saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler diantaranya Tari, Voli, Pramuka dan English Club.

Pada Tahun 2018 saya melanjutkan pendidikan yakni di Perguruan Tinggi IAIN Ponorogo dan bergabung pada fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah dengan mengambil Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam.

