

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Sd Muhammadiyah 5 Samarinda

Juwita^{1*}, Rini Ernawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: juwitujuwi46@gmail.com

Diterima:19/07/21

Revisi:16/10/21

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Latar Belakang: Pada sekarang ini moral anak sekolah dasar mengalami penurunan yang banyaknya terjadi penyimpangan perilaku. Pada anak kelas V belum mampu mengontrol emosi, dapat memotong pembicaraan seseorang, dapat berbicara seenaknya dengan teman sehingga dapat menimbulkan pertengkaran. Pada anak kelas V yang memakai gadget > 2 jam mengalami perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut membuat anak malas melakukan apapun, tidak disiplin, meninggalkan ibadah, dan kurang akan waktu belajar anak, dikarenakan bermain game serta menonton youtube.

Tujuan studi: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan moral anak terutama pada kelas 5.

Metodologi: Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda pada kelas 5 sekolah dasar dengan populasi 128 responden. Dari 128 populasi sampel penelitian sebanyak 97 responden. Metode penelitian kuantitatif berbentuk *descriptive corelation* dan menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang di jawab melalui google from.

Hasil: Hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget pada anak yang memakai gadget dengan intensitas tinggi sebesar 90 (92,8%) responden dan pemakaian sedang sebesar 7 (7,2%) responden. Pada moral didapatkan data kurang baik sebesar 55 (56,8) responden dan baik 42 (43,2%) responden. Hasil p-value $0,462 > 0,05$ dengan nilai odds ratio (OR) sebesar 1,825.

Manfaat: Hasil dari penelitian ini di harapkan agar lebih memperhatikan dalam penggunaan gadget pada anak sehingga tidak terjadinya penurunan moral pada anak.

Abstract

Background: *At this time the morale of elementary school children has decreased, with many behavioral deviations occurring. The fifth graders have not been able to control emotions, can interrupt someone's conversation, can talk casually with friends so that it can cause fights. In class V children who use gadgets > 2 hours experience changes in behavior. These changes in behavior make children lazy to do anything, undisciplined, leave worship, and lack of time for children to study, due to playing games and watching YouTube.*

Purpose of study: *This study aims to determine whether there is a relationship between the use of gadgets and the moral development of children*

Methodology: *This research was conducted at SD Muhammadiyah 5 Samarinda in grade 5 elementary school with a population of 128 respondents. Of the 128 research sample populations as many as 97 respondents. The quantitative research method is in the form of descriptive correlation and uses a cross sectional approach using research instruments in the form of a questionnaire which is answered via google from.*

Results: *The results showed that the use of gadgets in children who used gadgets with high intensity was 90 (92.8%) respondents and moderate usage was 7 (7.2%) respondents. On the moral data obtained is not good for 55 (56.8) respondents and good 42 (43.2%) respondents. The result of p-value $0.462 > 0.05$ with an odds ratio (OR) value of 1.825.*

Applications: *The results of this study are expected to pay more attention to the use of gadgets in children so that there is no moral decline in children.*

Kata kunci: *Penggunaan gadget, Moral anak*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan riset We Are Social, pada tahun 2020 terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun lalu, terjadi peningkatan 17% atau 25 juta pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, dapat diartikan bahwa 64% atau setengah dari penduduk Indonesia memiliki akses internet. Persentase penggunaan internet berbagai usia yang masing-masing memiliki jenis perangkat yang digunakan antara lain ponsel (96%), smartphone (94%), ponsel non-smartphone (21%), laptop atau komputer desktop (66%), tabel (23%), konsol game (16%), hingga perangkat virtual reality (5,1). Berdasarkan survei We Are Social juga diketahui ada 338,2 juta orang yang memiliki ponsel dan 160 juta orang yang menggunakan media sosial aktif. Jika dibandingkan tahun lalu, tahun ini ada peningkatan 10 juta orang.

Pada saat ini gadget bukan hanya digunakan oleh kalangan pembisnis tetapi juga digunakan oleh semua kalangan baik lansia, orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak telah menggunakan gadget. Hal tersebut dikarenakan gadget mempunyai berbagai fitur serta aplikasi yang menarik sehingga bertambah daya tarik untuk menggunakannya. Murdaningsih dan Faqih (2014) dari hasil penelitian yang disampaikan oleh uswitch.com, terungkap bahwa > 25% anak-anak di seluruh dunia memiliki gadget sebelum berusia 8 tahun. Dimana satu dari tiga anak menggunakan gadget saat berusia 3 tahun, selain itu satu dari sepuluh anak menggunakan gadget saat mereka berusia 2 tahun.

Menurut Osland (2013) gadget dalam bahasa Inggris diartikan sebagai suatu alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi khusus. Yang membedakan gadget pada perangkat lainnya yaitu mempunyai unsur “kebaruan” yang dapat diartikan gadget muncul dengan menyediakan teknologi terbaru, sehingga hidup manusia dapat lebih praktis.

Gadget dapat memiliki dampak negatif ataupun positif bagi anak-anak. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu durasi, frekuensi, serta pengawasan orang tua. Menggunakan gadget merupakan sebagai bahan dasar belajar anak yang memiliki dampak positif pada anak seperti meningkatnya kreativitas dan pemikiran anak. Itu dapat muncul pada orang tua yang tegas dalam memberikan batasan waktu dalam bermain gadget. Sedangkan jika pengawasan orang tua kurang dan tidak tegas dalam memberikan batasan waktu bermain gadget pada anak, maka akan menimbulkan efek negatif. Anak-anak akan berkembang menjadi karakter negative seperti pemalu, keras kepala, kurang percaya diri serta kesepian.

Rachmawati dkk (2017) Gadget sendiri banyak diminati oleh semua kalangan, terutama dikalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Gadget tersebut telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang sangat canggih. Hal tersebut dapat membantu gaya belajar, misalnya untuk dapat mengakses situs untuk mencari artikel atau materi yang dijelaskan. (Marpaung, 2018) Gadget memiliki banyak manfaat, terutama digunakan dengan cara yang benar dan harus diizinkan oleh orang tua untuk memperkenalkan gadget kepada anak-anak mereka. Anak-anak memang membutuhkannya tetapi harus diingat bahwa ada dampak positif dan negatif dari gadget. Menurut Wariyah (2015) gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media pembelajaran, serta sebagai hiburan. Manfaat lainnya dari gadget ini adalah dapat dihubungkan ke internet. Siswa sekolah dasar sudah tidak asing lagi dengan fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal-hal negative. Sehingga siswa harus selalu diawasi oleh orang tua.

Adapun pengaruh gadget pada moral anak baik dampak negatif ataupun positif menurut Syifa, Setianingsih dan Sulianto (2019) mengemukakan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget yaitu membuat anak mudah akan mencari suatu informasi pembelajaran, serta memudahkan dalam berkomunikasi. Sedangkan dampak negative dalam penggunaan gadget

yaitu membuat anak kurang disiplin, tidak menjalankan kewajibannya dalam beribadah, bahkan membuat anak kurang dalam waktu belajar disebabkan oleh terlalu asik dalam bermain game online ataupun menonton youtube.

Menurut Irham dan Wiyani (2014) moral harus dibentuk sejak dini mungkin dikarenakan perilaku serta moral keagamaan yang diperoleh dari suatu hal yang mereka lihat yang kemudian mereka tiru lalu dijadikan sikap serta kebiasaan. Alasan tersebutlah yang mengharuskan pembentukan moral dilakukan sejak dini karena seseorang berada pada fase usia emas saat mereka masih anak-anak, sehingga membuat mereka mudah meniru orang yang berada di sekelilingnya. Akan tetapi banyak diberitakan mengenai sikap serta moral anak bangsa tidak menggambarkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia menjadi suatu masalah yang dihadapi Indonesia saat ini. Salah satunya adalah tawuran antar pelajar bahkan mereka terlibat akan pencurian.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prihatmojo dan Badawi (2020) terungkap bahwa saat ini anak usia sekolah dasar sedang mengalami degradasi moral. Karena kecanggihan *smartphone* yang memberikan kemudahan saat mengakses internet, game online, dan media sosial. Sehingga terjadi degradasi moral yang dilihat sebagai penurunan nilai, kualitas hidup, dan penurunan jati diri bangsa. Degradasi moral yang terjadi di sekolah dasar semakin memprihatinkan dengan banyaknya penyimpangan perilaku, yaitu *bullying*, pelecehan seksual, perkelahian antar siswa, mabuk-mabukan, pemerkosaan, dan merokok. Degradasi moral kini menjadi tantangan di sekolah dasar, sehingga diperlukan pendidikan karakter sebagai upaya untuk mengatasi degradasi moral.

Masa anak-anak terbagi menjadi dua fase yakni fase anak-anak awal serta fase anak-anak akhir. Fase anak-anak awal sejak anak berusia 2-6 tahun dan fase anak-anak akhir sejak anak berusia usia 6 tahun sampai matang secara seksual (Hurlock, 2016). Anak yang memasuki usia sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun yang dimana mereka berada pada fase anak-anak akhir. Pada anak yang memasuki usia sekolah dasar perkembangan akan semakin cepat baik secara fisik maupun secara psikologisnya. Mereka mendapatkan keterampilan fisik pada saat bermain, serta keterampilan dasar seperti membaca, berhitung, dan menulis.

Menurut Piaget (Santrock, 2011a:187) mengungkapkan fase operasional konkret sekitar berusia 7 sampai 11 tahun. Sehingga dari penggolongan usia tersebut anak kelas 5 SD termasuk dalam fase operasional konkret, pada fase tersebut anak-anak telah mampu mengerjakan suatu tindakan yang konkret serta anak usia tersebut mampu berpikir dengan logis selama dia mampu menerapkan penalarannya pada contoh konkret serta spesifik. Yang artinya anak-anak pada fase tersebut telah mampu mengerjakan suatu perbuatan serta tindakan yang menerapkan objek yang konkret. Menurut Santrock (2011a:188, dalam Frindhni, 2018) menyatakan bahwa anak-anak yang berada dalam fase operasional konkret dapat menyampaikan *transitivity* dan *seriation*. *Transitivity* adalah kapasitas yang secara cerdas menghubungkan koneksi dalam memahami tujuan tertentu, sedangkan *seriation* atau *seriasi* adalah kapasitas untuk mengatur peningkatan yang bergantung pada pengukuran kuantitatif. Dengan demikian anak kelas 5 telah mampu untuk menalar sesuatu ataupun sebuah peristiwa yang mereka lihat. Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk melaksanakan suatu penelitian yang berjudul tentang “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar”

2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berbentuk *descriptive correlation* dan menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang di jawab melalui google form. Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda dengan populasi 128 responden dan sampel pada penelitian ini sebesar 97 responden. Dalam menentukan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin.

3. HASIL

Hasil penelitian yang didapatkan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tabel 1: Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Responden
Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Usia	Frekuensi	%
10 tahun	17	17,5%
11 tahun	72	74,2%
12 tahun	8	8,2%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil tabel 1 diperoleh data responden kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Samarinda usia 10 tahun sebanyak 17 orang (17,5%), berusia 11 tahun sebanyak 72 orang (74,2%), serta yang berusia 12 tahun sebanyak 8 orang (8,2 %).

Tabel 2 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden
Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-laki	52	53,6%
Perempuan	45	46,4%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil tabel 2 diperoleh data responden kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Samarinda berjenis kelamin laki-laki sebesar 52 (53,6%) responden dan berjenis kelamin perempuan sebesar 45 (46,4%) responden.

Tabel 3 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kelas Di SD
Muhammadiyah 5 Samarinda

Kelas	Frekuensi	%
A	25	25,8%
B	24	24,7%
C	24	24,7%
D	24	24,7%

Total	97	100%
-------	----	------

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil tabel 3 diperoleh data responden kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Samarinda kelas A sebesar 25 (25,8%) responden, kelas B 24 (24,7%) responden, kelas C 24 (24,7%) responden, dan kelas D 24 (24,7%).

Tabel 4 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Gadget Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Jenis Gadget	Frekuensi	%
Android	85	87,6%
IOS	12	12,4%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil tabel 4 diperoleh data responden kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda jenis gadget yang di gunakan yaitu android 85 (87,6%) responden dan IOS 12 (12,4%).

Tabel 5 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tinggal Bersama Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tinggal Bersama	Frekuensi	%
Orang Tua	87	89,7%
Kakek Nenek	10	10,3%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil tabel 5 diperoleh data kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda tinggal bersama dengan orang tua sebanyak 87 (89,7%) responden dan tinggal bersama kakek nenek 10 (10,3%).

Tabel 6 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan Gadget Di Luar Jam Sekolah Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Penggunaan Gadget	Frekuensi	%
Tinggi (> 2 jam)	90	92,8%
Sedang (< 40-60 menit)	7	7,2%
Rendah (< 40 menit)	0	0%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil tabel 6 diperoleh data kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi >2 jam sebanyak 90 (92,8%) responden, sedangkan anak yang menggunakan gadget dengan intensitas sedang selama 40-60 menit sebanyak 7 responden atau (7,2%) dan tidak ada anak yang menggunakan gadget dengan intensitas rendah < 40 menit.

Tabel 7 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perkembangan Moral Anak Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Moral	Frekuensi	%
Kurang baik (<44)	55	56,7%
Baik (>44)	42	43,3%
Total	97	100%

Sumber : Data Primer 2021

Dari hasil penelitian pada tabel 7 yang dilakukan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang telah diuraikan diatas didapatkan bahwa akhlak anak kurang dari 44 sebanyak 55 (56,7%) responden dan akhlak dikatakan baik. > 44 sebanyak 42 (43,3%) responden.

Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Berdasarkan Hasil Uji Fisher's Exact Test Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

		Moral							
		Kurang baik		Baik		Jumlah		P	
		N	%	N	%	N	%	Value	OR
Penggunaan	Tinggi	52	57,8%	38	42,2%	90	100%		
Gadget	Sedang	3	42,9%	4	57,1%	7	100%	0,462	1,825
Total		55	56,7%	42	43,3%	97	100%		

Sumber : Data Primer 2021

Pada hasil penelitian pada tabel 8 setelah dikaitkan dengan menggunakan uji Fisher's Exct dapat diketahui bahwa penggunaan gadget dengan intensitas tinggi sebanyak 90 responden, dari hasil penggunaan gadget dengan intensitas tinggi diketahui bahwa moral kurang baik sebanyak 52 (57,8%) responden dan moral baik sebanyak 38 (42,2%) responden. Penggunaan gadget pada pemakaian intensitas sedang sebanyak 7 responden, dari hasil penggunaan gadget sedang diketahui moral anak kurang baik sebesar 3 (42,9%) responden dan moral baik sebanyak 4 (57,1%) responden.

Hasil dari p-value 0,462 > 0,05 dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan moral anak dengan odd ration (OR) sebesar 1,825. Dari hasil yang sudah dipaparkan diatas tidak ada hubungan antara gadget dengan moral anak, sehingga terdapat faktor lain yang mempengaruhi moral anak. Meskipun dari hasil yang diketahui penggunaan gadget dengan pemakaian intensitas tinggi moral anak kurang baik sebesar 52 (57,8%) responden

Dari hasil pengisian kuisioner, anak-anak memakai gadget rata-rata > 2 jam sehari (ada 11 jam, 10 jam, 9 jam, 8 jam, 7 jam, 6 jam, 5 jam, 4 jam, 3 jam, 2 jam, serta 1 jam). Dalam sekali penggunaan, anak dapat menggunakan gadget berkali-

kali (ada yang 10 kali, 8 kali, 7 kali, 6 kali, 5 kali, 4 kali, 3 kali, 2 kali, dan 1 kali pakai). Sedangkan dalam sekali penggunaan, anak dapat bermain gadget lebih dari 180 menit, ada yang 120 menit, ada yang 60 menit dan 30 menit. Menurut Sari dan Mitsalia (2016) mengemukakan tentang penggunaan gadget yang dikategorikan penggunaan intensitas tinggi > 120 menit/hari atau 2 jam. Sekali pakai berkisar > 75 menit, dengan intensitas > 3 kali pemakaian. Intensitas penggunaan sedang jika durasi penggunaan gadget 40-60 menit/hari, dengan penggunaan 2-3 kali/hari. Dan penggunaan intensitas rendah jika durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari, dengan maksimal penggunaan 2 kali/hari. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak di SD Muhammadiyah 5 Samarinda kecanduan menggunakan gadget.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua anak di SD Muhammadiyah 5 Samarinda masih menggunakan gadget pada malam hari. Menurut Iswidharmanjaya and Agency (2014) penggunaan gadget pada malam hari akan mempengaruhi kebutuhan tidur anak. Hal ini akan berdampak pada tumbuh kembang anak dan kesehatan anak.

Dalam hasil penelitian terhadap anak di SD Muhammadiyah 5 Samarinda diketahui banyak anak yang memakai gadget untuk bermain game online yaitu free fire, mobile legends, pubg, beauty games. Hampir semua anak membuka youtube dan membuka aplikasi media sosial yaitu tiktok, whatsapp serta instagram. Anak-anak juga memakai gadget untuk belajar online dan mencari jawaban untuk tugas sekolah

4. PEMBAHASAN

Kehadiran gadget sebagai satu perangkat kemajuan teknologi komunikasi yang memudahkan untuk dibawa kemana-mana. Gadget bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi sebagai media hiburan yang sangat fleksibel. Sehingga banyak anak-anak yang menggunakannya untuk media hiburan.

Dilihat dari hasil penelitian banyak anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game online, sosial media ataupun untuk menonton. Walaupun anak-anak juga menggunakan gadget untuk belajar daring dan untuk mencari jawaban tugas sekolah mereka. Akan tetapi anak-anak lebih banyak menggunakan gadget untuk kesenangan mereka atau sebagai media hiburan semata. Menurut World Health Organization atau WHO (2018) kecenderungan anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game lebih tinggi dari pada menggunakan aplikasi edukasi. Hal tersebut menjadi suatu masalah yang mengkhawatirkan dikarenakan kecanduan bermain game merupakan suatu penyakit gangguan mental. Dikatakan gangguan mental jika permainan tersebut mengganggu ataupun merusak kehidupan pribadi, pekerjaan, pendidikan, keluarga serta sosial.

Pada hasil penelitian ini menemukan bahwa anak-anak menggunakan gadget diluar jam sekolah rata-rata > 2 jam dalam sehari. Pada tabel 6 diatas diketahui bahwa terdapat 90 responden atau 90,8% yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi dan pemakaian intensitas sedang sebanyak 7 responden atau 7,2%. Dimana yang kita ketahui menurut Sari & Mitsalia (2016) penggunaan gadget dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu; 1) Pemakaian intensitas tinggi dengan durasi > 120 menit atau > 2 jam sehari, dengan sekali penggunaannya berkisar > 75 menit dan dalam sekali penggunaan dapat berkali-kali menggunakan gadget (> 3 kali penggunaan dalam sehari), 2) Pemakaian intensitas sedang dengan durasi 40-60 menit perhari, dengan sekali penggunaan 2 sampai 3 kali penggunaan dalam sehari, 3) Pemakaian intensitas rendah dengan durasi < 30 menit sehari, dengan sekali penggunaan maksimal 2 kali. Dari penggunaan gadget anak-anak Di SD Muhammadiyah 5 Samarinda telah mengalami kecanduan atau ketergantungan pada gadget.

Anak-anak yang mengalami ketergantungan dalam menggunakan gadget akan mengalami gangguan kesehatan dikarenakan efek radiasi yang didapatkan sehingga mengalami penurunan tingkat ketajaman mata anak, bukan hanya itu menurut Sunita & Mayasari (2017) gadget dapat mengganggu kesehatan seseorang akibat efek radiasi yang didapat dari teknologi, sehingga dapat membahayakan kesehatan seseorang terutama pada anak di bawah usia 12 tahun. Efek radiasi yang didapat secara berlebihan dapat menyebabkan kanker. Menurut Eko Prasetyo (2013) anak-anak yang mengalami ketergantungan pada gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku anak serta pada perkembangan anak lainnya.

Gadget akan memberikan dampak positif bagi anak jika dimanfaatkan untuk mencari suatu informasi tambahan dalam sarana pembelajaran dan tidak menggunakan gadget terlalu lama atau diluar jam yang disarankan agar tidak mengalami kecanduan pada gadget. Bukan hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif pada anak seperti, anak mudah marah, suka berbicara sendiri, menyebabkan mata anak sakit dikarenakan terlalu lama bermain gadget, membuat anak malas dalam melakukan aktifitas fisik, serta anak dapat meniru tingkah laku yang terdapat dalam game (Syifa, Setianingsih, & Sulianto. 2019).

Sundus (2018) menyatakan itu juga banyak penggunaan gadget menyebabkan depresi pada anak-anak dari usia tertentu yang juga mengarah ke masalah kesehatan mental pada masa anak-anak dan remaja. Jelas bahwa pengaruh negatif dari internet adalah terganggunya karakter anak. Mereka hanya bisa mengikuti perilaku yang salah seperti yang mereka terima

dari layar yang selalu mereka tonton. Ini disayangkan jika generasi penerus bangsa melupakan atau menolak nilai-nilai moral yang berlaku. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2020) pengaruh gadget yang dialami adalah malas untuk belajar, lupa waktu, dapat membantah orang tua, lupa akan mengerjakan tugas, dapat berkata kasar ketika bermain game, serta dapat berbohong ketika ingin membeli paket internet. Sejalan dengan Syifa, Setianingsih dan Sulianto (2019) mengemukakan bahwa dampak pada moral anak dalam penggunaan gadget yaitu membuat anak kurang disiplin, tidak menjalankan kewajibannya dalam beribadah, bahkan membuat anak kurang dalam waktu belajar disebabkan oleh terlalu asik dalam bermain game online ataupun menonton youtube.

Namun, dalam penelitian Hallatu (2016) menyatakan bahwa tidak semua penggunaan gadget menunjukkan moral dan karakter yang buruk. Dimana hasil yang diperoleh sebagian besar anak menunjukkan sikap positif dalam menggunakan dan memiliki akhlak dan akhlak yang baik. Responden dalam penelitian tidak setuju dengan pernyataan negatif, seperti malas belajar, menggunakan gadget untuk bermain di kelas, melihat hal-hal yang berbau pornografi, dan sebagainya.

Pada penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil bahwa penggunaan gadget tidak mempengaruhi moral anak, dengan nilai $p\text{-value } 0,462 > 0,05$ dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan moral anak dengan odd ration (OR) sebesar 1,825. Sehingga terdapat variabel lain yang mempengaruhi moral anak. Walaupun tidak ada hubungan, dapat dilihat dari hasil yang diperoleh banyak anak yang menggunakan gadget diluar waktu yang telah ditentukan dan moral anak menurun.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak yaitu dengan membatasi lama waktu menggunakan gadget, serta memberikan jadwal waktu yang tepat untuk bermain gadget. Menyiapkan area bebas gadget di rumah seperti meja makan, kamar tidur, dan mobil. Ajari anak tentang pentingnya menahan diri dari bermain gadget dan mengikuti aturan. Dan berikan contoh yang baik untuk anak, jangan selalu bermain dengan gadget dan luangkan waktu untuk bermain dengan anak-anak (Chusna, 2017).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari $p\text{-value } 0,462 > 0,05$ dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan moral anak dengan odd ration (OR) sebesar 1,825. Walaupun tidak memiliki hubungan akan tetapi dari data yang didapatkan anak-anak sekolah dasar saat ini telah mengenal yang namanya gadget, dimana penggunaan atau durasi pemakaian gadget pada anak di SD Muhammadiyah 5 Samarinda rata-rata lebih dari 2 jam perhari sehingga anak-anak berapa pada pemakaian intensitas tinggi. Diharapkan orang tua lebih mendisiplinkan anak-anak mereka untuk bermain gadget dengan mengawasi, memberikan batasan waktu menggunakan gadget, mengontrol, serta tidak merasa simpati pada anak ketika mereka bersedih saat gadget diambil. Jangan menganggap remeh dampak yang ditimbulkan, dikarena gadget bisa mempengaruhi kesehatan atau tumbuh kembang anak pada anak. Apabila orang tua bisa mengawasi anak dalam pemakaian gadget, penggunaan gadget akan lebih bermanfaat dan terbentuk akhlak yang baik, agar akhlak anak dapat sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

REFERENSI

- Afandi, Muhammad & Nurlitasari, Arista. A. (2018). *Pengaruh penggunaan telepon pintar terhadap perkembangan moral anak dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial di SD Negeri Bangetayu Wetan 01 Semarang*, Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Farindhni, Dini Aria. (2018). *Pengembangan media video animasi untuk peningkatan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas V sekolah dasar*, Jurnal Pendidikan Karakter, 2
- Hallatu, Trinovianto G.R. (2016). *Studi tentang dampak handphone terhadap moralitas dan karakter remaja*, Magistra, 3 (1)
- Keumala, Meta., Yoestara, Marisa., & Putri, Zaiyana. (2018). *The impacts of gadget and internet on the implementation of character education on early childhood*, ICECED
- Ma'rifah, Asirotul & Suryantini, Naning Puji. (2019). *Reduce the use of gadgets: parents coping strategies for children's social development*, IJNMS, 3 (3)
- Prihatmojo, Agung & Badawi. (2020). *Pendidikan karakter di sekolah dasar mencegah degradai moral di Era 4.0*, Dwija Cendikia: Jurnal Riset Pedagogik, 4 (1)
- Rahman, Mhd. Habibu., Kencana, Rita. (2020). *Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini: panduan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan praktis PAUD*, Tasikmalaya Jawa Barat: Edu Publisher

Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia, <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>, diperoleh 22 Oktober 2020

Syifa, Layyinus., Setianingsih, Eka Sari., & Sulianto, Joko. (2019). *Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar*, Jurnal Ilmiah Sekolah dasar, 3(4): 527-533

Wahyudi, Rully. (2020). *Kontrol sosial orang tua terhadap dampak penggunaan smartphone pada anak remaja di mangkupalas kecamatan samarinda seberang*, eJournal Sosiatri-Sosiologi, 8 (1): 231-244

Wahyuni, Arlinda Sari, dkk. (2019). *The relationship between the duration of playing gadget and mental emostional state of elementary school students*, Open Access Macedonian Journal Of Medical Sciences, 7(1): 148-151

Wardoyo, Agus & Istiana, Yuyun. (2018). *Prosiding seminar nasional: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa, jilid 3*, Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Zaini, Muhammad & Soenarto. (2019). *Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital dikalangan anak usia dini*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1): 254-264