

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri

Diterima:
09 November 2024
Revisi:
23 November 2024
Terbit
29 November 2024

^{a*}Ditya Aslamiyah, ^bI Wayan Suberata, ^cDarsono
a,b,c Universitas Lampung

Abstrak— Gadget merupakan alat komunikasi dan pencarian informasi yang memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas dan pekerjaan. Saat menggunakannya, kita selalu bergantung pada gadget untuk beraktivitas. Tidak hanya orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak juga telah menggunakan gadget untuk memenuhi kebutuhannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh gadget terhadap moral dan etika siswa. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunanya, termasuk anak-anak yang rentan terhadap efek negatif gadget. Akibat penggunaan gadget, anak-anak memiliki moral yang rendah dan perilaku buruk akibat kecanduan gadget.

Kata Kunci— gadget, moral, anak

Abstract— *Gadgets are communication and information search tools that make it easier for humans to carry out activities and work. When using it, we always depend on gadgets for activities. Not only adults, teenagers, even children have also used gadgets to meet their needs. This study aims to reveal the influence of gadgets on students' morals and ethics. The research method used by the author is a qualitative method with a case study and interview approach. The results of the study show that excessive use of gadgets will have a negative impact on users, including children who are vulnerable to the negative effects of gadgets. As a result of using gadgets, children have low morals and bad behavior due to gadget addiction.*

Keywords— *gadget, moral, child*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Ditya Aslamiyah,
Universitas Lampung,
Email: ditia09123456@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, berbagai teknologi telah diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia dan menghadirkan inovasi-inovasi baru. Teknologi merupakan hasil dari pemikiran manusia yang dirancang untuk mempercepat dan mempermudah pekerjaan, sehingga lebih efisien dan efektif. Selain itu, teknologi juga berkembang pesat sebagai sarana komunikasi. Salah satu produk teknologi yang banyak diminati adalah gadget (Widiawati, 2015).

Dalam bahasa Inggris, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu. Menurut Widiawati (2015), gadget adalah kumpulan elektronik yang dimaksudkan untuk mempermudah tugas dan aktivitas manusia, termasuk smartphone dan laptop. Manumpi (Irma, 2022) menyatakan bahwa istilah "perangkat" merujuk pada berbagai jenis teknologi yang telah menjadi lebih cepat dan memiliki fungsi spesifik, seperti smartphone, iPhone, komputer, dan perangkat lainnya. tablet. Gadget merupakan teknologi digital yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan informasi.

Ketersediaan teknologi digital memudahkan dan mempercepat pekerjaan manusia. Semua lapisan masyarakat, mulai dari orang tua hingga remaja dan anak-anak, menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Namun, fenomena penyalahgunaan gadget banyak ditemukan. Tidak semua informasi yang tersedia baik untuk kita; sering kali muncul konten negatif. Contohnya termasuk situs judi online, situs pornografi, video yang mengandung unsur SARA, penggunaan kata-kata kasar, serta tindakan yang tidak bermoral. Berdasarkan data dari Kominfo, terdapat lebih dari 2 juta situs ilegal yang berisi konten judi online, serta sekitar 400 juta orang yang mengakses situs pornografi. Meskipun Kominfo telah melakukan pemblokiran, masih ada banyak situs ilegal lainnya yang beredar.

Penggunaan gadget secara tidak bijaksana dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya. Namun, jika digunakan dengan baik, gadget dapat memberikan manfaat positif, terutama dalam pendidikan anak-anak, misalnya untuk mencari informasi melalui internet. Oleh sebab itu, sangat penting bagi orang tua untuk selalu mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak. Tanpa pengawasan, banyak hal yang mungkin diakses tanpa sepengetahuan kita. Pengawasan orang tua sangat diperlukan dalam hal ini.

Meskipun tujuan pembelajaran di sekolah dan di rumah pada dasarnya sama, kualitas dan efektivitasnya bisa berbeda. Berdasarkan kebijakan pembelajaran di rumah, orang tua memiliki tanggung jawab penuh terhadap pendidikan anak-anak mereka. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua yang sibuk bekerja, ibu rumah tangga yang mengasuh anak, serta pihak lain yang mungkin kurang memahami materi yang dipelajari oleh anak. Secara prinsip, orang tua adalah pendidik pertama dan terpenting bagi anak. Kebijakan belajar di rumah memberikan kesempatan lebih banyak bagi orang tua untuk mendampingi anak dalam proses belajar, sehingga

peran ini dapat menjadi peluang untuk mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan analisis untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap moral dan etika siswa sekolah dasar.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Bogdan dan Taylor (Eko, 2020), metodologi kualitatif adalah metode penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan data secara deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis, lisan, serta perilaku yang diamati. Sementara itu, Rahardjo (Rusandi & Rusli, 2021) menyatakan bahwa studi kasus merupakan serangkaian kajian ilmiah yang dilakukan secara mendalam dalam jangka waktu tertentu terhadap program, peristiwa, atau kegiatan, baik pada individu maupun kelompok, organisasi, atau institusi, untuk memperoleh informasi tentang fenomena tersebut. Penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara bertujuan untuk memperoleh data secara deskriptif dengan meneliti fenomena atau peristiwa yang dialami oleh individu atau kelompok. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 dan kelas 4 di SDN 03 Kedondong. Penelitian dilakukan di SDN Kedondong, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran, Lampung, pada tanggal 28 Agustus hingga 8 September 2023. Penelitian ini melibatkan pengamatan terhadap perilaku siswa kelas 2 dan 4, yang dilakukan secara langsung dan juga melalui *WhatsApp*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hampir seluruh siswa kelas 2 dan 4 di SDN Kedondong menggunakan *gadget*. Siswa kelas 2 umumnya menggunakan ponsel milik orang tua mereka, sedangkan semua siswa kelas 4 memiliki ponsel pribadi. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan para siswa, diketahui bahwa penggunaan gadget dipengaruhi oleh teman sebaya yang juga menggunakannya. Siswa kelas 2 menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video di YouTube atau TikTok, sementara siswa kelas 4 menggunakannya untuk berkomunikasi, bermain game, menonton video, dan mengerjakan tugas.

Dari hasil wawancara dan pengisian angket oleh peserta didik, didapatkan hasil penggunaan gadget peserta didik kelas 4, 5, dan 6 sebagai berikut.

Tabel 1. Angket Penggunaan Gadget Peserta didik 4, 5, dan 6

Jumlah Peserta didik	Persentase	Waktu Penggunaan	Kategori
25	51.01%	2 - 12 jam	Tinggi
14	35.12%	30 menit - 1 jam	Sedang
2	13,27%	15 - 30 menit	Rendah

Berdasarkan hasil angket tersebut, sebanyak 25 siswa 51,01% lebih banyak menggunakan ponsel selama 2 - 12 jam sehari. Sedangkan, 14 siswa kadang-kadang menggunakan ponsel dalam kurung waktu 30 menit - 1 jam sehari. Dan 2 orang siswa sangat jarang bermain ponsel dengan waktu pemakaian 15 - 30 menit sehari. Hasil pengamatan juga menunjukkan, bahwa peserta didik dengan persentase menggunakan gadget paling lama memiliki sikap dan emosi yang tidak stabil. Rata-rata 70% peserta didik memiliki ponsel pribadi pemberian orang tuanya. Peserta didik yang kecanduan dengan ponsel memiliki semangat belajar rendah dan sikap yang kurang baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu terkait pengaruh penggunaan *gadget* pada psikologi anak. Agasi menjelaskan bahwa kecanduan gadget bagi anak memberikan dampak buruk, seperti timbulnya sifat individualis, tidak bersosialisasi, semangat belajar rendah, dan emosi anak menjadi tidak stabil. Agasi juga menjelaskan bahwa anak yang sudah kecanduan dengan *gadget* memiliki emosi yang tidak terkontrol, hal ini dibuktikan dengan sikap anak ketika tidak diberi *gadget* akan menangis dan berteriak (Agasi, 2022). Suari juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan sikap malas-malasan, dan tidak bersosialisasi diluar dan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini karena orang tua tidak memberikan bimbingan kepada anak dalam menggunakan *gadget*. Kebanyakan orang tua memberikan ponsel agar sang anak diam dan tidak rewel, namun hal tersebut membawa dampak buruk bagi anak jika tidak diawasi dengan benar.

Dari hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget secara berlebihan, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar dan interaksi sosial mereka. Siswa laki-laki lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game, sedangkan siswa perempuan cenderung lebih menyukai menonton TikTok dan YouTube. Namun, hampir seluruh siswa menggunakan aplikasi TikTok dan YouTube. TikTok, sebagai platform media sosial berbasis musik dan video, menjadi yang paling digemari oleh anak-anak. Tidak jarang mereka mengikuti tren musik dan tarian yang ada di platform tersebut.

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

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

Dilihat dari fenomena tersebut dijumpai peserta didik kelas 4, 5, dan 6 yang berbicara dengan bahasa kasar kepada temannya. Ini menjadi bukti dari pengaruh buruk *gadget*. Bahkan terdapat beberapa peserta didik yang membolos selama alur pembelajaran berlangsung. Perilaku yang tidak sopan terhadap guru juga muncul pada peserta didik. Ketika sedang dinasehati peserta didik cenderung acuh tak acuh. Namun, tidak semua peserta didik seperti itu.

Akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan, beberapa siswa menjadi malas dalam belajar, bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas. Pengamatan ini dilakukan tidak hanya secara langsung, tetapi juga secara daring. Kami mengamati perilaku siswa dalam grup WhatsApp kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas 6 yang memiliki *gadget* pribadi cukup aktif dalam grup tersebut. Namun, percakapan di grup seringkali diwarnai dengan kata-kata kasar yang dikirimkan oleh anak-anak. Selain itu, terdapat juga siswa yang mengirimkan stiker yang tidak pantas. Oleh karena itu, ketika obrolan di grup menjadi tidak terkendali, guru pun membatasi pengiriman pesan.

Menurut Saputri dan Setyawan penggunaan gadget lebih banyak menimbulkan dampak buruk bagi siswa daripada dampak positifnya, karena akses yang bebas dan kurangnya pengawasan orang tua (Saputri dan Setyawan, 2002). Beberapa dampak positif dari *gadget* antara lain:

a. Memudahkan komunikasi

Hadirnya *gadget* memudahkan kita untuk terhubung dengan saudara, keluarga, maupun teman yang jauh. Melalui sosial media kita dapat terhubung dengan seseorang lebih mudah dan juga berinteraksi dengan panggilan video, panggilan suar, serta pesan.

b. Mendapatkan informasi secara luas

Setiap *gadget* memiliki jaringan yang dapat terhubung ke internet. Internet dapat menjadi sumber informasi untuk menambah pengetahuan baru dan memudahkan pekerjaan.

c. Meningkatkan kreatifitas

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

d. Membantu pekerjaan lebih cepat

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

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

a. Paparan radiasi elektromagnetik

Radiasi yang dihasilkan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang jika terpapar cukup lama. Adapun dampak kesehatan yang terjadi, yaitu sakit kepala, kulit wajah menjadi lebih kusam, mata muda lelah, potensi rabun mata, tumor, dan kanker.

b. Menurunnya daya fokus dan konsentrasi

Ketergantungan akan *gadget* akan membuat individu menjadi kurang fokus dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan. Sehingga dalam melakukan aktivitas seseorang cenderung menjadi lebih lambat bergerak.

c. Sikap malas

Gadget memang berfungsi untuk memudahkan pekerjaan manusia. Akan tetapi, sikap ketergantungan terhadap *gadget* akan membuat individu menjadi malas dan menurunnya kemampuan belajar. Sikap ketergantungan ini akan membuat seseorang lebih mengandalkan *gadget* dibanding berusaha sendiri.

d. Kecanduan

Gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat digemari setiap kalangan. Ada banyak kesenangan dan kemudahan yang bisa kita dapatkan hanya dengan sebuah gawai. Akan tetapi, hal ini dapat menimbulkan kecanduan yang mengakibatkan susah lepas dari penggunaan *gadget*.

e. Susah bersosialisasi

Efek yang muncul karena kecanduan *gadget* membuat seseorang jauh dari lingkungan sosial. Biasanya individu yang sudah kecanduan akan mengasingkan diri dan lebih memilih untuk menyendiri. Biasanya mereka menutup diri dari dunia luar karena terlalu asyik dengan ponsel genggamnya.

f. Moral dan etika yang buruk

Moral dan etika yang buruk terbentuk karena pengaruh media sosial. Hal ini karena individu meniru apa yang dilihat dan didengar secara berulang-ulang. Karenanya seseorang dapat terpengaruh dan menjadi suatu kebiasaan yang melekat.

Adapun alasan yang melandasi moral dan etika seseorang buruk ialah karena melihat konten negatif, komentar negatif, dan pengaruh teman. Umumnya anak jika secara terus menerus mendengar sesuatu akan mudah baginya untuk meniru dan menjadikan itu sebagai suatu kebiasaan. Karena usia anak yang masih dini daya ingatnya cukup kuat. Fenomena kecanduan *gadget* yang dialami peserta didik kelas 4, 5, dan 6 yang sebagian besar karna pengaruh lingkungan. Karena perasaan iri terhadap temannya, banyak dari mereka meminta kepada orang

tuanya untuk dibelikan ponsel. Sehingga pengguna *gadget* dalam tiap kelas hampir seluruh anak mempunyainya.

Pengaruh yang ditimbulkan karena kecanduan *gadget* mempengaruhi kondisi fisik, terutama mental anak. Hal ini yang menjadi alasan menurunnya kualitas peserta didik yang baik. Mulai dari sikap yang malas, perilaku tak bermoral, tutur kata yang kasar, dan menurunnya kualitas belajar. Jika anak diberikan *gadget* untuk bermain, maka akan mempengaruhi pembelajaran bahasanya. Tidak hanya berdampak pada bahasa, tetapi yang lebih mengkhawatirkan adalah terganggunya perkembangan emosi anak. karena permainan *online*. Ada banyak permainan di perangkat *digital*. Bahkan orang dewasa pun akan merasa kesal jika kalah dalam *game*, apalagi anak-anak. Anak-anak masih kesulitan mengatur emosinya, sehingga ia akan muda tersinggung dan marah. (Irma, 2022).

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

a. Konsultasi minat dan bakat siswa

Guru sebagai fasilitator dan motivator bisa memberikan konsultasi minat dan bakat siswa, kemudian peserta didik akan diarahkan untuk mengembangkannya. Guru dapat mengajak peserta didik agar mengikuti berbagai kegiatan lomba, ekstrakurikuler, dan aktivitas lainnya.

b. Diskusi dengan orang tua

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

c. Memberikan perhatian dan motivasi pada siswa

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

d. Metode belajar interaktif

Pembelajaran yang bersifat monoton akan membuat peserta didik tidak termotivasi, namun dengan metode yang interaktif akan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan pemberian tugas berupa eksperimen dan inovatif yang dapat kreatif.

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

a. Tidak memberikan akses penggunaan *gadget* dibawah usia 6 tahun

Pengenalan *gadget* diusia dini akan mempengaruhi perkembangan otak anak. Usia 6 tahun kebawah merupakan masa-masa perkembangan otak anak yang membutuhkan rangsangan langsung. Untuk itu, lebih baik orang tua mengenalkan hal-hal dasar terkait warna maupun bentuk menggunakan *gadget*. Setelah anak memasuki usia 6 tahun, orang tua dapat memberikan anak akses untuk menggunakan *gadget*. Dalam penggunaannya anak harus diawasi dan dibatasi pemakaiannya. Orang tua dapat mengenalkan anak terkait game belajar, video anak, video animasi, dan lain-lain.

b. Selalu mengawasi anak ketika bermain *gadget*

Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Berdasarkan penelitian, banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak-anak tetap tenang dan tidak rewel. Hal ini justru akan membuat anak menjadi kecanduan. Jika anak tidak diawasi sangat rentan baginya untuk melihat informasi negatif di internet. Maka dari itu, orang tua harus selalu mengawasi anak ketika menggunakan gawai.

c. Pembatasan menggunakan *gadget*

Salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh orang tua adalah menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* untuk anak-anak. adalah dengan menetapkan batasan waktu penggunaan ponsel. Dengan cara ini anak akan terhindar dari kecanduan *gadget*. Dalam pelaksanaannya orang tua dapat menetapkan peraturan dan jadwal untuk bermain *gadget*.

d. Meluangkan waktu untuk bermain dengan anak

Aktivitas bersama keluarga akan membuat anak lebih senang. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan hubungan orang tua dan anak. Selain itu, aktivitas yang dilakukan bersama juga dapat menjadi tempat belajar anak. Hal ini akan membantu perkembangan anak baik secara fisik, psikis, dan intelektualnya.

e. Selektif dalam pemilihan aplikasi yang digunakan anak

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

Orang tua juga dapat mengenalkan aplikasi lain yang dapat meningkatkan bakat dan minatnya. Jika sang anak tertarik dengan dunia *content creator* dan editor video, orang tua

dapat mengunduh aplikasi untuk mengedit video. Lalu jika sang anak tertarik dengan seni rupa menggambar atau melukis, orang tua dapat mengenalkan aplikasi *Ibispaint*, *SketchUp*, dan sebagainya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan moral dan etika siswa di SDN 3 Kedondong. Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan yang tepat dapat berdampak negatif pada perilaku siswa, seperti berkurangnya rasa hormat terhadap orang tua, guru, dan teman-teman. Kecanduan bermain gadget yang tidak terkontrol juga dapat mengurangi kemampuan siswa untuk berinteraksi sosial, menurunkan tingkat empati, serta meningkatkan kecenderungan perilaku individualistis. Di sisi lain, penggunaan gadget yang diatur dengan baik dan diarahkan pada tujuan positif dapat mendukung perkembangan moral dan etika peserta didik. Gadget dapat menjadi sarana untuk mengakses informasi yang bermanfaat, memperluas wawasan, dan mendukung proses pembelajaran. Namun, agar manfaat ini dapat tercapai, Peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan bimbingan dan pengawasan yang sesuai. Pengawasan ini mencakup pemilihan konten yang sesuai bagi anak serta pembatasan waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan kehidupan sosial. Sekolah juga perlu berkolaborasi dengan orang tua untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat. Program pendidikan karakter yang terintegrasi dengan teknologi perlu diterapkan agar siswa memahami batasan-batasan etika dalam berinteraksi di dunia digital. Dengan demikian, peserta didik dapat memanfaatkan gadget sebagai alat yang mendukung pengembangan diri tanpa kehilangan nilai-nilai moral dan etika yang harus dimiliki. Secara keseluruhan, dampak penggunaan gadget terhadap moral dan etika siswa bergantung pada cara penggunaannya diatur dan diawasi. Oleh karena itu, Kerja sama antara orang tua, guru, dan pihak sekolah sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan moral dan etika siswa. Upaya ini harus dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan agar generasi muda dapat tumbuh dengan baik. menjadi individu yang cerdas dalam teknologi dan memiliki karakter yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. dkk. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29-47. <https://doi.org/10.59115/juanga.v8i1.52>
- Agasi, D. ., Oktarina, R. ., Desyandri, D., & Murni, I. . (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763–10768. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4133>
- Herdiman, L. dkk. (2021). Peran Orang Tua dalam Pengembangan Etika Pembelajaran dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pandemi di Desa Jatipurwo, Kabupaten Wonogiri. *Prosiding Seminar Nasional Membangun Desa-UNS*, 2(2), 608-617.
- Jalilah, S. R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28-37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Mardiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)*. Jogjakarta: UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Maulandari., Kusnadi, D., dan Wahid, S. M. A. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat dan Bakat Siswa Sekolah Dasar Negeri 047 Tarakan. *Jurnal Tindakan Kelas*: 3(2). 131 - 138. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.1399>
- Purwaningtyas, F. D. dkk. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Sahir, S.H. (2021). *Metodologi Pendidikan*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Saputri., & Setyawan. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)* 3(1):24-31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Setiawati, Y. & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*. Jawa Timur: Airlangga University Press.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Anak Usia Dini Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140-153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43–49.
- Yannuansa, N. dkk. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jawa Timur: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107-119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>