

## Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak

Ayu Lestari<sup>1</sup>, Dea Putri<sup>2</sup>, Rizky Anugrah Pardosi<sup>3</sup>,  
Gusmaneli<sup>4</sup>

UIN Imam Bonjol Padang  
[ayulestari010214@gmail.com](mailto:ayulestari010214@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[deap3800@gmail.com](mailto:deap3800@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rizkypardosi04@gmail.com](mailto:rizkypardosi04@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[gusmanelidarwin@gmail.com](mailto:gusmanelidarwin@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstract.** *With the development of times and technology, humans have created tools that make it easier for humans to communicate with each other, including gadgets. Gadgets are one of the technologies that humans really need to communicate with other people. All technology has negative and positive impacts, in this case the role of parents greatly determines the impact that gadget technology has on a child's personality or morals. Children's dependence on playing gadgets cannot be separated from the role of both parents. In this modern era, parents should be smarter in introducing technology to their children. This study aims to analyze the influence that gadgets have on children's personality or morals and how parents deal with this rapidly increasing technology. The research method used is observation, documentation and interviews. Theoretically, this research is expected to add to the repertoire of social science and technology, especially sociology in the family.*

**Keywords:** *Gadget use and child personality*

**Abstrak.** Berkembangnya zaman dan teknologi, manusia menciptakan alat yang mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan sesama diantaranya adalah gadget. Gadget adalah salah satu teknologi yang sangat dibutuhkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Semua teknologi mempunyai dampak negative dan positif, dalam hal ini peran orang tua sangat menentukan bagaimana dampak yang ditimbulkan teknologi gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak. Ketergantungan anak dalam bermain gadget tak lepas dari peran kedua orang tua. Sudah semestinya di zaman yang serba modern ini orang tua bisa lebih pandai dalam mengenalkan sarana teknologi kepada anaknya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang pengaruh yang ditimbulkan gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak dan bagaimana cara orang tua menghadapi teknologi yang semakin pesat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial dan teknologi khususnya sosiologi dalam keluarga.

**Kata Kunci:** *Pengaruh gadget terhadap akhlak anak*

## LATAR BELAKANG

Pendidikan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas itu sangatlah penting bagi manusia pada zaman kemajuan yang serba cepat ini, lebih-lebih pada abad yang akan datang. Hidup pada zaman seperti ini tidaklah mudah, anak-anak harus disiapkan sedini mungkin, terarah, teratur dan disiplin. Dalam kehidupan seperti itu godaan dan banyak hal yang dapat merusak mental serta moral anak.

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telpon genggam pada tahun 1973, Berkembangnya zaman seperti saat ini (2015) alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti musik, video, permainan dan lain-lain. Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah gadget, di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Sedangkan gadget itu sendiri dalam istilah bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus atau biasa disebut smartphone. Di era modern ini sebagian besar anak bahkan seumur balita sudah pandai dalam mengoperasikan gadget, adanya fitur-fitur game dan video membuat anak-anak senang bermain gadget. Sebagian besar orang tua menganggap ini wajar, bahkan menganjurkannya untuk dimainkan anaknya agar tidak rewel dan susah diatur.

Peminat gadget di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang di kemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna gadget di dunia. Hampir setiap anak-anak saat ini sudah menggunakan gadget sebaiknya anak yang menggunakan gadget harus mendapatkan pengawasan dari orangtua karena dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak.

Akhlak adalah kelakuan dan watak. Akhlak menurut AlGhazali adalah sesuatu yang menetap dalam jiwa dan muncul dalam perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran terlebih dahulu.<sup>3</sup> Akhlak yang dimaksud dalam skripsi ini adalah akhlak remaja Islam di kelurahan Aur Tajungkang tengah sawah, kecamatan Guguk Panjang kota Bukittinggi.

Remaja adalah masa transisi dari fase anak-anak menuju fase dewasa, atau orang-orang dengan usia belasan tahun, atau bisa juga dengan pengertian seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu, seperti susah diatur atau orang yang mudah terpancing emosinya. Remaja Islam adalah fase dewasa yang memiliki kegiatan yang bernilai Islam, seperti kegiatan hadroh, pengajian dan lain sebagainya. Menurut Jhon W. Santrock mendefinisikan masa remaja (adolescence) sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional.<sup>4</sup>

Dari paparan mengenai Penegasan judul diatas, penulis menyimpulkan bahwa Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja Islam di kelurahan Aur Tajungkang tengah sawah ,kecamatan Guguk Panjang kota Bukittinggi memiliki pengertian yang akurat, sesuai dengan pendapat tokoh yang penulis paparkan dari masing-masing pengertian yang sesuai dengan judul penulisan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Gadget**

#### **a. Pengertian Gadget**

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gadget merupakan benda elektronik yang memiliki banyak fungsi serta dapat memudahkan pengguna nya. Gadget bisa menolong kehidupan dalam banyak hal, mulai dari mencari aneka informasi mengenai apapun di dunia ini, membeli apapun yang ada di dunia, mencari kenalan lama atau baru, membangun jaringan ataupun merek, membuat investasi, maupun mengelola bisnis baik promosi, branding, marketing, sales dan berbagai keperluan lainnya cukup dari gadget.<sup>1</sup>

Dalam jurnal yang di tulis oleh Beauty Manumpil,dkk menjelaskan bahwa Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Jarot Wijanarko dan Ester Setaiwati, *Ayah Ibu Baik Parrenting Era Digital: Pengaruh Gadget Pada Perilaku Dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), h. 3-4

<sup>2</sup> Beauty Manumpil, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri Manado", *ejournal Keperawatan ( e-Kep)*, Vol. 3, No. 2( April, 2015), Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran, h. 2

Pada awalnya gadget difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan beraneka fitur-fitur yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berkomunikasi lewat suara (telepon), berkirip pesan, email, foto selfie dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu, gadget dapat memperngaruhi pertumbuhanemosi dan perkembangan moral terlebih lagi pada anak. Apabila anak memanfaatkan gadget dengan baik, gadget bisa membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila anak menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat merangsang melatih upaya berpikir serta merangsang anak berpikir kreatif malah menjadikan anak malas belajar, malas keluar rumah, malas melaksanakan ibadah, dan masih banyak lagi.

#### b. Sejarah Gadget

Di era digital seperti saat ini manusia tidak lepas dari yang namanya gadget. Alat ini membuat semua pekerjaan manusia yang sebelumnya susah menjadi lebih mudah. Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper yakni seorang karyawan motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.

Diketahui perkembangan gadget dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (Handphone). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (Global System for Mobile Telecommunications) seperti : Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (Code Division Multiple Access) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Di negeri Paman Sam Amerika HP pertama kali digunakan. Saat itu sekitar tahun 1947 alat canggih ini mulai di komersilkan dan menyebar keseluruh penjuru dunia. Banyak perusahaan besar yang memproduksi HP mulai dari Nokia, Motorola, Siemens, dan Sony Ericsson. Tiba di suatu masa di Indonesia, produk perusahaan hp Nokia sangat laris terjual karena produknya memang terbaik dari yang lain.

Teknologi dari tahun ke tahun memang berkembang pesat seperti halnya alat elektronik HP ini. HP berkembang dari generasi ke-0 hingga generasi ke-4. Diantaranya:

1) Generasi ke-0 (0G)

Berawal dari pesawat radio HT (handy talky) HT dapat berkomunikasi karena terdapat pemancar dan penerima pada masing-masing perangkat. Alat ini biasa digunakan saat berperang dan alat ini pun digunakan saat perang dunia ke-2.

2) Generasi ke-1 (1G)

Pada generasi ke-1 mulailah menuju ke masa kini. Alat ini mengubah layaknya jaman monochrome ke jaman berwarna. Telpon Seluler namanya. Telpon seluler mempunyai berat 800 gram dan memiliki antena dan memiliki safat analog yang berjalan di frekuensi sekitar 825Mhz s/d 894Mhz. Memiliki kesamaan memiliki tombol angka dan portable namun masih memiliki kelemahan yaitu terlalu berat dan jangkauan tidak terlalu luas sehingga pengguna terbatas.

3) Generasi ke-2 (2G)

Dari sinyal analog, munculah sinyal digital pada tahun 1990. terdapat dua jaringan nirkabel yaitu GSM di Eropa dan CDMA di Amerika. Telpon seluler pada generasi ke-2 ini sangat diunggulkan pada masa itu karena memiliki fitur yang canggih diantaranya, pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS (short message service). Selain itu, bentuk telpon seluler generasi ke-2 ini memiliki ukuran yang kecil dan ringan karena menggunakan teknologi chip digital dan memiliki sinyal radio yang sangat rendah sehingga lebih meminimalisir adanya radiasi yang membahayakan kesehatan pengguna.

4) Generasi ke-3 (3G)

Internet mulai berada di genggam pada generasi ke-3 ini. Memiliki jangkauan yang luas hingga penjuru dunia dan dapat berkomunikasi menggunakan video call karena sudah dilengkapi dengan adanya kamera. Di generasi ke -3 ini lebih menjuru ke multimedia. Ada musik yang berformat mp3, gambar, dan video juga. Yang lebih unggul memiliki 3 standar untuk duia telekomunikasi yaitu EDGE, WCDMA, dan 3G. HP dimasa ini sangat mahal karena fiturnya lengkap dan pada jaringan 3G masih belum luas dikarenakan teknologi ini masi baru.

#### 5) Generasi ke-4

HP pada masa generasi ke-4 (sekarang) lebih dikenal dengan sebutan smartphone. Sangat dekat dengan manusia. Hampir sebagian pekerjaan manusia dibantu oleh smartphone ini. Alat canggih ini mengintegrasikan teknologi wireless yang sudah ada seperti bluetooth, tethering dan lain-lain sehingga user dapat bekerja dimanapun dan kapanpun. Jaringan pada smartphone ini sudah 4G. Memberikan penggunanya kecepatan tinggi, suara yang tinggi dan jernih, jangkauan luas, kualitas baik. Smartphone ini sudah berbasis super multi media karena dilengkapi dengan fitur game online yang mempunyai visualitas yang tinggi.<sup>3</sup>

### **METODE PENELITIAN**

Dalam artikel ini, kami akan menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh gadget terhadap akhlak seorang anak. Metode penelitian kualitatif akan memungkinkan kami untuk mengeksplorasi dan menganalisis masalah yang lebih kompleks, memahami perspektif berbagai pemangku kepentingan, dan menggali pemahaman yang mendalam tentang konteks pengaruh gadget terhadap akhlak seorang anak.

Berdasarkan permasalahan penelitian yaitu tentang analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik kelas 4 di SDN 14 ATTS Aur Tajung Kang Tengah Sawah Kota Bukittinggi Tahun Pelajaran 2022/2023. Maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu data yang digunakan merupakan data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya.

Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan-pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dimana penelitian pada dasarnya mempelajari secara mendalam tentang kasus yang dialami oleh suatu individu atau kelompok. Berdasarkan batasan studi kasus yang meliputi: 1) Sasaran penelitian dapat berupa manusia, peristiwa, dan dokumen; 2) Sasaran tersebut ditelaah secara mendalam dan menyeluruh untuk memahami kasus yang diteliti.

---

<sup>3</sup> Lendius Murib, ddk, "Komunikasi Kepala Suku Dani Dengan Camat Dalam Pelaksanaan Pembangunan Di Distrik Sinak Provinsi Papua", h 4

Data merupakan fakta atau keterangan-keterangan yang penting dalam sebuah penelitian. Data diperoleh dari sumber data. Sumber data merupakan subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua data yaitu; 1) Sumber data primer yaitu data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun sumber penelitian primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa. 2) Sumber data sekunder yaitu data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber data pertama. Data penunjang ini dapat berupa dokumen-dokumen, seperti dokumentasi dan angket.

## **HASIL DAN PENELITIAN**

### **1. Pengertian Gadget**

Secara umum, pengertian gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan pengertian gadget adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gawai adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.<sup>4</sup>

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan gadget. Dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, gadget selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi factor tertarik dengan gadget, disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.

---

<sup>4</sup> Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan Gadget bagi anak*, Lombok tengah NTB: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya 2023, hal, 1

Di zaman yang serba modern ini, teknologi gadget mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dari awal kemunculannya yang hanya sebatas alat untuk telepon, kini gadget berubah menjadi seakan-akan kebutuhan primer bagi setiap manusia. Alat ini terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari.<sup>5</sup>

## **2. Definisi Dampak / Pengaruh**

Di zaman revolusi 4.0 ini, anak di bawah umur sudah banyak sekali yang diberikan gadget oleh orang tuanya atau bahkan anak tersebut meminta gadget agar terlihat kekinian. Apakah kalian tahu dampak apa saja yang akan terjadi ketika anak di bawah umur sudah memiliki gadget? Anak di bawah umur itu akan dikhawatirkan menjadi anak yang individualis serta memicu anak untuk menjadi pribadi yang "egosentris" atau tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Menurut data survei sebanyak 85,2% responden menjawab setuju bahwa anak di bawah umur, apabila sudah diberikan gadget akan menimbulkan pribadi yang egosentris. Apabila itu terjadi akan merusak masa depan anak, terlebih pantulan layar gadget juga berpengaruh dalam daya imun anak dikarenakan radiasi yang ada pada gadget. Daya imun anak akan terganggu dan terhambat, maka dari itu sebagai orang yang mengerti dampak negatif yang terjadi harus mengingatkan untuk tidak menggunakan gadget ketika belum mencukupi umur.<sup>6</sup>

Menurut Farida Mayar (2013:460) mengatakan “Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial”. Ia mengartikan bahwa perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral dan tradisi: Meleburkan diri : menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama. Umi Latifa (2017:194), mengatakan bahwa “Karakteristik perkembangan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang memengaruhi perkembangan seseorang”. Pada awalnya, tingkah laku sosial anak dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat.

---

<sup>5</sup> Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan gadget bagi anak*, Lombok tengah NTB: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya 2023, hal, 4

<sup>6</sup>Makhammad Nurin Fajarudin, *Media Sosial Identitas Transformasi Dan Tantangan*, Malang: Universita Muhammadiyah Malang, 2020,hal 57-60



Perlakuan dan bimbingan orang tua pada anak sangat berpengaruh pada perkembangan sosialnya diberbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta dapat mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana hidup sebagai makhluk sosial dan menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari. Yusmi Warisyah (2018:131) mengatakan bahwa “Penggunaan Internet dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang”. Menurutnya anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dan sering terlena dengan kecanggihan gadget yang tersedia fitur-fitur didalamnya.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak pada anak karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain gadget seperti game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar.

Perkembangan usia anak sekolah dasar merupakan tahap perkembangan dimana pada masa ini anak-anak tengah mempersiapkan dirinya demi kelangsungan hidup mereka yang akan mendatang. “Anak atau peserta didik adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya” (Amin Ridwan 2017:2). Menurutnya, seiring bertambahnya usia, peserta didik akan mengalami proses belajar dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah berkomunikasi, maupun memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan gadget sewajarnya telah membantu anak-anak dalam kesehariannya terutama dalam mencari data maupun informasi untuk mengerjakan tugas sekolah maupun sebagai sarana hiburan dari fitur-fitur yang disediakan dalam gadget. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu Kesehatan matanya, mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya.

Iswanto dan Onibala (dalam Yusmi Warisyah 2015:131) mendefenisikan, “Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal”. Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak.

Pada usia anak sekolah dasar tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana anak membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme. Menurut Adek Diah Saputri (2018:277) mengatakan bahwa “Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game”.

Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan gadget. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak. “Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya” (Setianingsih, dkk 2018:201)

### **3. Definisi Akhlak**

#### **a. Pengertian dan Konsep Dasar dari Akhlak**

Secara etimologi akhlak bentuk jamak dari kata khuluk yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Dari pengertian etimologi ini, akhlak bukan saja merupakan tata aturan atau norma perilaku yang mengatur hubungan antar sesama manusia, tetapi juga norma yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan dan bahkan dengan alam semesta (Azmi, 2006: 40).

Sedangkan menurut termologi kata budi pekerti (akhlak) yang terdiri dari kata budi dan pekerti, "budi" ialah yang ada pada manusia, yang berhubungan dengan kesadaran, yang didorong oleh pemikiran, ratio, yang disebut karakter, "pekerti" ialah apa yang terlihat pada manusia, karena didorong oleh perasaan hati, yang disebut behavior. Jadi budi pekerti adalah merupakan perpaduan dari hasil ratio dan rasa yang berinvestasi pada karsa dan tingkahlaku manusia. (Djarmiko, 1996:26) Menurut Ibnu Miskawaih akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran lebih dulu (Mansur, 2007:221).

Akhlak adalah berasal dari bahasa Arab jamak dari "khuluq" yang artinya perangai atau tabiat. Sesuai dengan arti bahasa ini, maka akhlak adalah bagian ajaran islam yang mengatur tingkahlaku perangai manusia. Ibnu Maskawaih mendefinisikan akhlak dengan "keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan fikiran". Akhlak ini meliputi akhlak manusia kepada tuhan, kepada nabi/rasul, kepada diri sendiri, kepada keluarga, kepada tetangga, kepada sesama muslim, kepada non muslim.

Dalam Islam selain akhlak dikenal juga istilah etika. Etika adalah suatu ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia kepada lainnya, menyatakan tujuan yang harus dituju oleh manusia di dalam perbuatan mereka dan menunjukkan jalan untuk melakukan apa yang harus diperbuat (Amin, 1993 : 3)21

Pada zaman modern ini handphone atau gadget merupakan alat yang wajib dimiliki oleh setiap orang guna menjalin komunikasi dengan keluarga dan teman. Sama halnya di desa Kebonharjo Kabupaten Klaten, sebagian besar anak SD sudah pandai bermain gadget bahkan orang tua mereka memfasilitasinya. Akan tetapi anak SD zaman sekarang sudah dibolehkan untuk bermain gadget dengan bebas dan bahkan difasilitasi oleh orang tua mereka. Padahal permasalahan ini memberikan dampak negatif yang benar-benar kelewat batas untuk tumbuh kembang mental anak usia 12 tahun sekolah dasar. Jadi, etika adalah perbuatan baik yang timbul dari orang yang melakukannya dengan sengaja dan berdasarkan kesadarannya sendiri serta dalam melakukan perbuatan itu dia tau bahwa itu termasuk perbuatan baik atau buruk.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Khaidir, Kosilah, ddk, *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021, hal 1-2

Permasalahan akhlak di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan. Globalisasi kebudayaan sering disebut sebagai penyebab kemerosotan akhlak. Kemajuan ilmu filsafat, sains, dan teknologi memberikan dampak teradap aspek moral dan akhlak anak usia dini. Pada era digital ini tak jarang anak menjadi konsumen media, mulai dari televisi, youtube, dan bahkan tik tok yang menayangkan berbagai video tanpa filter. Hal ini tentu berpengaruh bagi akhlak anak. Anak menjadi peniru setia dari media yang disaksikannya. Anak menjadi hafal lagu-lagu dewasa yang terkadang bermakna buruk, hafal meme-meme tik tok, dan menirukan perilaku dari video-video yang diliihatnya (Bening and Sutrisno, 2021). Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih (Kusumawati and Widjayatri, 2022) menyebutkan bahwa kecanduan gadget akan menyebabkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivita. Selain itu juga dalam penelitian saniyyah menyebutkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget di antaranya adanya kelelahan pada mata, berkurangnya jam tidur, jam belajar dan berdampak pada gangguan emosional anak<sup>8</sup>

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Inilah yang menjadi factor tertarik dengan gadget, disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi. Di zaman yang serba modern ini, teknologi gadget mengalami perkembangan yang sangat pesat. Definisi Dampak / Pengaruh Di zaman revolusi 4.0 ini, anak di bawah umur sudah banyak sekali yang diberikan gadget oleh orang tuanya atau bahkan anak tersebut meminta gadget agar terlihat kekinian. Anak di bawah umur itu akan dikhawatirkan menjadi anak yang individualis serta memicu anak untuk menjadi pribadi yang "egosentris" atau tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Daya imun anak akan terganggu dan terhambat, maka dari itu sebagai orang yang mengerti dampak negatif yang terjadi harus mengingatkan untuk tidak menggunakan gadget ketika belum mencukupi umur. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak pada anak karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain gadget seperti game.

---

<sup>8</sup> Andri Kurniawan, Machmudah, ddk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Sumatra Barat, Padang: PT.Global Eksekutif Teknologi, 2023, hal,93-94

## DAFTAR REFERENSI

- Andri Kurniawan, M. d. (2023). *Pendidikan Anak*. Sumatera Barat, Padang: PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Asmaul Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 315-330.
- Beauty Manumpil, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri Manado”, *ejournal Keperawatan ( e-Kep)*, Vol. 3, No. 2( April, 2015), Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran, h. 2
- Diah Saputri, A. d. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Online ISSN (e-ISSN)*, 2548-4516.
- Hana Pebriana, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 1-11.
- Khaidir, K. d. (2021). *Pendidikan Akhla Anak Usia Dini* . Aceh: Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini.
- Pudyastuti, R. R. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya.
- Ridwan, A. (2017). Peran Guru Agama Dalam Bimbingan Konseling Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Studi Islam*, 1-13.
- Sugiman. (2008). Konteks Matematika Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 56-66.
- Sundayana. (2008). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.