

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik

Arif Rahman Hakim¹, Zohrani², Muh. Yazid³, Musabihatul Kudsiyah⁴,
Mijahamuddin Alwi⁵

Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi¹²³⁴⁵
arif_pd@hamzanwadi.ac.id¹, zohranis@gmail.com²,
muhyazid@hamzanwadi.ac.id³, musabihatul@gmail.com⁴,
mijahamuddin.alwi@gmail.com⁵.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik kelas 6 di SDN 4 Masbagik Timur tahun pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model alir Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik di SDN 4 Masbagik Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dampak negatif dan positif terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik. Dampak positifnya yaitu dapat digunakan sebagai media informasi, komunikasi, dan media pembelajaran. Sedangkan dampak negatifnya yaitu dapat mempengaruhi perilaku peserta didik, membuat peserta didik malas belajar, dan juga terjadinya pemborosan.

Kata Kunci: *Gadget*, Perkembangan Emosional, Akhlak Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari. Seiring perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan, teknologipun semakin canggih. Teknologi memunculkan inovasi-inovasi baru yang diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari[1]. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak pernah terlepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai macam cara, baik secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis yaitu menyangkut hubungan antara orang perorangan, antar kelompok, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial[4]. Secara umum interaksi merupakan kegiatan yang memungkinkan terjadinya sebuah hubungan antara seseorang dengan orang lain yang kemudian diaktualisasikan melalui praktek komunikasi.

Era globalisasi saat ini, menguasai teknologi merupakan suatu keharusan bagi manusia di zaman sekarang. Hidup di zaman sekarang tidaklah mudah, anak-anak harus dipersiapkan sedini mungkin untuk menghadapi kehidupan yang penuh dengan tantangan, godaan, serta banyak hal yang dapat merusak mental dan moral anak. Generasi muda saat ini, merupakan generasi yang memiliki banyak tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. Salah satu penyebabnya adalah alat komunikasi yang berkembang saat ini[3].

Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang saat ini adalah *gadget*. Pada awalnya belum dikenal dengan *gadget* atau yang lebih sering disebut *smartphone*, karena alat komunikasi pada masa itu masih menggunakan nirkabel atau menggunakan sinyal radio dengan istilah *Handy Talkie* (sekarang *Walkie Talkie*). Saat itu telepon belum bisa disebut *gadget* karena dalam penggunaannya masih terkesan sulit, bobotnya pun mencapai sekitar 35 pon sehingga dianggap kurang efektif [10].

Gadget atau yang biasa disebut *smartphone* merupakan sebuah alat elektronik yang berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus. *Smartphone (gadget)* adalah telepon yang digunakan untuk internetan yang biasanya menyediakan fungsi

Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lain adalah adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari *gadget* muncul dengan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi praktis dan instan, salah satunya adalah *handphone*[5].

Gadget memiliki fitur-fitur menarik seperti *game* dan video yang membuat anak-anak senang bermain *gadget*. Sebagian besar orang tua menganggapnya sebagai suatu hal yang wajar. Bahkan mereka menganjurkannya untuk dimainkan agar anaknya tidak rewel. Sebaiknya anak yang menggunakan *gadget* harus mendapatkan pengawasan orang tua karena penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak buruk bagi anak. Tanpa disadari kebiasaan tersebut akan membentuk perkembangan anak[11].

Zaman modern ini, *gadget* merupakan bukan barang mewah lagi. *Gadget* saat ini sudah menjadi kebutuhan primer manusia dan hampir dimiliki oleh setiap orang mulai dari kalangan dewasa, remaja hingga anak, usia sekolah pendidikan dasarpun sudah banyak yang menggunakannya. *Gadget* memberikan banyak manfaat, *gadget* juga memiliki dampak yang merugikan bagi kehidupan manusia. Tidak jarang dijumpai dikalangan peserta didik yang berbincang dengan menggunakan *gadget* sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam[7].

Dampak teknologi yang paling jelas terlihat sekarang ini adalah manusia menjadi ketergantungan terhadap *gadget*. Jika terus menerus digunakan, lama kelamaan manusia akan menjadi individualis dengan lingkungan yang ada di sekitarnya, menjadi malas melakukan aktivitas, dan masih banyak lagi dampak dari *gadget*. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Namun, orang tua tidak sadar bahkan mereka lalai dengan dampak negatif *gadget*. Berbagai dampak yang ditimbulkan baik itu dampaknya bagi kesehatan, mental, serta dampak yang lainnya[8].

Akan tetapi, dibalik dampak negatif *gadget* tersebut ada juga dampak positifnya. Salah satu alasan orang tua membekali anaknya dengan *gadget* yaitu untuk mempermudah komunikasi antara anak dengan orang tua serta mengetahui perkembangan zaman supaya anaknya tidak gagap teknologi (gaptex). *Gadge* juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, para orang tua

tidak boleh lalai dalam mengontrol anaknya dan memberikan waktu tertentu untuk anak dalam menggunakan *gadget*. Jangan sampai generasi yang kita harapkan menjadi generasi yang kecanduan dan mejadi budak teknologi. Oleh karena itu, perlunya pemahaman dan pengawasan orang tua mengenai penggunaan *gadget* bagi anak sangat diperlukan sehingga anak dapat berkembang dengan baik[9].

Secara psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa keemasan. Dimana anak belajar mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat dan mengakibatkan anak rentan mengalami berbagai gangguan fisik maupun psikologis. Gangguan psikologis seperti kecemasan, setres, frustasi, dan gangguan emosi lainnya. Sebagai orang tua, tentunya ini merupakan hal yang sangat penting untuk memperhatikan tingkah laku serta emosional anak agar anak bisa tumbuh sesuai dengan tahapan usianya[12].

Selain itu, *gadget* sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir dan tingkah laku. Segala hal yang berkaitan dengan suatu hal yang baru pasti memiliki nilai praktis dan tidak terlepas dari baik buruknya dampak yang ditimbulkan, khususnya terhadap akhlak anak. Akhlak dalam kehidupan sangatlah penting. Apabila akhlak seseorang bagus maka sejahtera dan damai lah lahir batinnya. Namun, sebaliknya jika akhlaknya buruk maka akan rusak lahir dan batinnya. Oleh karena itu, akhlak merupakan salah satu kunci jatuh banggunya peradaban suatu bangsa dan merupakan cerminan bagaimana kondisi suatu agama dan bangsa di masa depan[2].

Peneliti memilih lokasi penelitian di SDN 4 Masbagik Timur karena hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dibulan sebelumnya menyatakan bahwa sebagian besar anak-anak di sekolah kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti sempat berdiskusi dengan salah seorang guru di SDN 4 Masbagik Timur yang bernama Mustafa Hilmi mengatakan bahwa anak-anak zaman sekarang kebanyakan sudah pandai dalam menggunakan *gadget*, bahkan mereka lebih senang bermain *gadget* daripada bermain di luar rumah. Beliau juga mengatakan bahwa anak-anak menjadi malas belajar karena keasyikan bermain *gadget*[14].

Peneliti juga menemukan fenomena yang tidak asing lagi di kalangan peserta didik saat ini. Dimana fenomena yang terjadi pada peserta didik di SDN 4 Masbagik Timur, peserta didik cenderung menggunakan *gadget* dengan memasukkan fitur permainan *mobile legends* dan *PUBG* yang dapat mengganggu konsentrasi belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi peserta didik yang lebih senang bermain *game* dari pada belajar. Selain permainan, peserta didik menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti: *faceebook*, *instragram*, *whatsApp*, *twitter*, dan *youtube* sehingga menyebabkan perilaku peserta didik menyimpang karena kerap mengakses media sosial yang kemudian berubah menjadi hal yang buruk dan juga menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak/jaringan otak karena belum saatnya mengenal dunia orang dewasa yang seharusnya belum pantas untuk anak sekolah dasar[13].

Berdasarkan latar belakang tersebut, diketahui bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk menganalisis pengaruh yang ditimbulkan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik kelas 6 khususnya di SDN 4 Masbagik Timur.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan penelitian yaitu tentang analisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik kelas 6 di SDN 4 Masbagik Timur Tahun Pelajaran 2020/2021. 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[6]. 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.

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.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak bisa mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu; wawancara, yang merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung (*face to face*). Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung mengenai aktivitas yang dilakukan oleh objek penelitian melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan melalui tiga tahapan, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion* (penarikan kesimpulan). Ketiga tahapan analisis data kualitatif dilakukan secara bersamaan sebagai suatu kesatuan yang saling berhubungan merupakan suatu proses siklus pada saat sebelum dan sesudah pengumpulan data. Analisis data kualitatif dilakukan apabila data yang diperoleh adalah data yang berbentuk kata-kata yang tidak dapat menggunakan perhitungan matematis atau statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian**

Tabel 1. Hasil wawancara siswa

No	Indikator	Hasil respon siswa
1	Kepemilikan <i>gadget</i> dan jenisnya	Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata semua siswa mempunyai <i>gadget</i> dengan berbagai merk seperti samsung galaxi, xiami dan oppo.
2	<i>Game</i> dan sosial media dalam <i>gadget</i>	Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa di atas, tidak hanya laki-laki saja yang senang bermain <i>game</i> begitupun sebaliknya dengan siswa perempuan. Siswa laki-laki lebih cenderung memainkan <i>game</i> seperti <i>Mobile legends</i> , <i>Free fire</i> , dan <i>PUBG</i> danada juga siswa perempuan yang senang memainkan <i>Mobile legends</i> dan <i>Free fire</i> . Sedangkan untuk social media, rata-rata siswa yang diwawancarai lebih banyak menggunakan <i>Facebook</i> dan <i>WhatsApp</i> .
3	Durasi penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	Dari hasil wawancara tersebut ternyata siswa menggunakan <i>gadget</i> ada yang 3 sampai 4 jam bahkan ada yang menggunakan <i>gadget</i> dari 5 sampai 9 jam perhari.
4	Tujuan menggunakan <i>gadget</i>	Berdasarkan hasil wawancara di atas, sebagian besar siswa menggunakan untuk bermain <i>game</i> dan bersosial media daripada menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari materi pelajaran karena menurut mereka bermain <i>game</i> dan bersosial media lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ada juga siswa yang menggunakan <i>gadget</i> untuk sosial media serta untuk mencari materi pelajaran.
5	<i>Gadget</i> atau belajar	Berdasarkan hasil wawancara tersebut, siswa lebih senang belajar dan membaca buku karena menurut mereka belajar lebih penting daripada bermain <i>gadget</i> dan ada juga beberapa siswa yang lebih senang bermain <i>gadget</i> karena seperti yang kita ketahui sifat dan karakter siswa itu berbeda-beda.

Tabel 2. Hasil wawancara guru

No	Indikator	Hasil respon siswa
1	Kepemilikan <i>gadget</i> dan jenisnya	Jadi berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa <i>gadget</i> lebih banyak membawa pengaruh negatif daripada pengaruh positif. Penyalahgunaan <i>gadget</i> yang dilakukan oleh siswa yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan akhlak siswa akibat tontonan yang ada pada <i>gadget</i> .
2	<i>Game</i> dan sosial media dalam <i>gadget</i>	Maka berdasarkan hasil wawancara tersebut para narasumber mengungkapkan bahwa peran orang tua sangat dibutuhkan dalam membatasi anak dalam penggunaan <i>gadget</i> agar anak tidak ketergantungan

		yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan emosional dan akhlak anak.
3	Durasi penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa ternyata <i>gadget</i> adalah salah satu penghambat perkembangan emosional dan akhlak anak. Diantaranya anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan, kurangnya interaksi dengan orang lain dan anak menjadi malas beribadah.
4	Tujuan menggunakan <i>gadget</i>	Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa peran serta orang tua untuk membatasi anak dalam menggunakan <i>gadget</i> dan anak juga harus bisa mengurangi penggunaan <i>gadget</i> .
5	<i>Gadget</i> dalam belajar	Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa memang anak usia sekolah dasar masih identik dengan bermain. Apalagi bermain <i>gadget</i> . Mereka pasti lebih tertarik dan memilih bermain <i>gadget</i> karena <i>game</i> dan sosial media yang ada pada <i>gadget</i> dan mereka pun malas untuk belajar.

Pembahasan

Menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik kelas 6 di SDN 4 Masbagik Timur. Peneliti menggunakan dokumentasi, hasil wawancara, angket dan observasi. Adapun pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik sebagai seperti pada paparan materi di bawah ini.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan angket dan hasil wawancara, dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa memiliki *gadget* dengan berbagai merk seperti xiami, samsung galaxi dan oppo. Siswa sekarang mempunyai *gadget* dengan merk-merk yang bagus dan canggih daripada guru bahkan orang tuanya. Menurut peneliti, seharusnya anak usia sekolah dasar belum saatnya diberikan *gadget*, karena pada anak usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain bukan malah asyik menggunakan *gadget*.

Adapun *game* yang dimainkan oleh anak di *gadget* mereka yaitu *PUBG*, *Mobile legends*, dan *Free fire*. Diantara ketiga *game* tersebut merupakan *game* yang paling sering dimainkan oleh anak-anak. Sedangkan media sosial yang dimainkan oleh anak seperti *Instagram*, *WhatsApp*, *Tiktok* dan *Facebook*. Diantara ketiga sosial media tersebut anak paling tertarik memainkan *Tiktok*, *Instagram* dan *WhatsApp*. Karena kesukaan anak terhadap *game* dan sosial media tersebut

membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di rumah. Selain itu, orang tua mengiyakan anak bermain *gadget*. Secara tidak sadar, orang tua tidak mengetahui bahwa anak yang terus menerus menggunakan *gadget* lama kelamaan ketergantungan saking asyiknya bermain. Ketergantungan inilah yang membuat perkembangan emosional anak terganggu begitupun akhlaknya. Penggunaan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dan dilakukan setiap hari dapat menyebabkan anak bersikap individualis, anak lebih cepat emosi karena matang belum pada waktunya, anak menjadi lupa waktu belajar maupun beribadah.

Sebagian besar anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan bersosial media tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar. Hal ini dipengaruhi oleh lemahnya pengawasan dari pihak orang tua. Terlebih pandemi sekarang, siswa dituntut untuk belajar secara *online*. Disinilah anak-anak menggunakan kesempatan untuk menggunakan *gadget* sebagai alasan untuk belajar. Namun kenyataannya terbalik, malah menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan bersosial media. Hasil penelitian menunjukkan anak lebih senang bermain *gadget* dibandingkan belajar. Ketika sesama anak perempuan belajar kelompok yang dilakukan bukan belajar melainkan malah sibuk berfoto, membuat video, *videocall* teman yang lain, membahas masalah teman laki-lakinya, sibuk bersosial media dan bermain *game*. Begitupun sebaliknya ketika anak laki-laki belajar kelompok yang dilakukan bukan belajar melainkan malah asyik mabar (main bareng) dengan teman lainnya sehingga berdampak buruk bagi perkembangan emosional dan akhlak anak itu sendiri. Anak menjadi lupa waktu dan lupa kewajibannya untuk belajar dan beraktifitas yang positif.

Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua tidak memberikan anak *gadget* terlalu dini, karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar masih terlalu labil untuk masalah teknologi. Meskipun pengenalan teknologi itu perlu dilakukan, tetapi dengan tujuan yang jelas. Akan lebih baik lagi jika orang tua tidak memberikan anak bermain *gadget* diusia sekolah dasar. Ketika anak sudah kecanduan bermain *gadget*, anak menjadi malas belajar maupun malas melakukan aktivitas yang lain, tidak mematuhi peraturan orang tua dan membantah perkataan orang tua. Bahkan mereka mengabaikan sesuatu yang dikatakan oleh orang tuanya. Seharusnya orang tua lebih tegas lagi dalam menyikapi hal seperti ini.

Orang tua harus lebih tegas dalam mendidik bukan malah memanjakan anak dengan menyuguhkan *gadget*. Hal ini disebabkan oleh kelalaian orang tua dengan tindakan yang dilakukan. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua membatasi anak menggunakan *gadget*, mereka tidak sadar terhadap pengaruh yang ditimbulkan oleh *gadget*.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menangani permasalahan tersebut. Ketika hal itu sudah terjadi, orang tua sadar bahwa memang benar *gadget* memiliki pengaruh negatif. Orang tua menganggap *gadget* sebagai sarana bermain untuk anak-anak. Mereka hanya melihat dari segi positifnya saja yang mereka tahu anak senang dan aktivitasnya tidak diganggu. Seharusnya orang tua lebih fokus dalam mendidik anak, meluangkn waktunya untuk menemani anak di rumah. Selain *gadget* memiliki dampak positif, *gadget* juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif itu timbul karena anak menyalahgunakan *gadget*. Oleh karena itu, anak harus bisa memanfaatkan *gadget* sebaik mungkin untuk menghindari dampak negative yang tidak diinginkan. Maka, diperlukannya peran orang tua untuk membatasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak yang perkembangan emosional dan akhlak yang rusak adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget*. Rusaknya perkembangan emosional dapat dilihat ketika seseorang itu tidak mampu membangun hubungan dengan orang-orang di lingkungannya, tidak mampu mengontrol emosi dirinya dan tidak mampu mengatur emosi dirinya sendiri. Berdasarkan hasil penghitungan angket dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosional peserta didik kelas 6 tentang bagaimana mereka mampu membangun hubungan dengan orang lain dapat dikatakan belum baik karena mereka belum sepenuhnya bisa memahami dan mengenali emosi orang lain. Selanjutnya berdasarkan hasil penghitungan angket dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosional peserta didik kelas 6 tentang bagaimana mereka mengontrol emosi dan mengatur emosi dirinya dapat dikatakan belum baik karena mereka belum bisa mengendalikan atau mengolah emosi yang ada pada dirinya.

Baik atau buruk budi pekerti, tidaklah dapat diukur dengan pandangan pribadi seseorang, karena sesuatu yang dianggap baik oleh seseorang belum tentu baik disisi orang lain. Banyak contoh ketika melihat bagaimanakah sesuatu perilaku

dikatakan telah memiliki akhlak yang baik adalah ketika seseorang memiliki sikap sopan santun kepada kedua orang tua, berlaku jujur dan ikhlas, hemat, cermat dan pemurah. Rusaknya akhlak seseorang dapat dilihat ketika seseorang itu tidak memiliki akhlak kepada orang tua dan kepada sesama. Berdasarkan hasil penghitungan angket akhlak peserta didik kelas 6 dapat disimpulkan bahwa akhlak peserta didik kelas 6 dapat dikatakan cukup baik meskipun ada beberapa peserta didik yang masih kurang pengetahuannya tentang bagaimana berakhlak yang baik. Hal tersebut disebabkan karena lamanya durasi penggunaan *gadget* dan penyalahgunaan *gadget*. Selain itu, *gadget* juga berdampak bagi kesehatan anak seperti kesehatan otak dan mata terganggu karena terpapar oleh radiasi *gadget*. Seharusnya diusia sekolah dasar anak harus mampu mengembangkan potensi dalam dirinya baik di sekolah, keluarga maupun masyarakat.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu yang berjudul analisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik kelas 6 di SDN 4 Masbagik Timur. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif dan negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* terhadap perkembangan emosional dan akhlak peserta didik. Selain mempunyai dampak positif, *gadget* juga mempunyai dampak negatif. Semua itu berpengaruh kepada siswa tergantung bagaimana mereka menggunakannya. Dampak positifnya dapat digunakan sebagai media informasi, komunikasi, dan media pembelajaran. Sedangkan dampak negatifnya yaitu dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan akhlak anak. Bila perkembangan emosi anak dapat berkembang dengan baik, maka anak-anak merasa aman dan percaya pada lingkungannya, memiliki rasa kompetisi yang unggul didalam lingkungannya. Sebaliknya, bila perkembangan tidak berjalan baik, maka akan muncul keraguan dalam diri anak, merasa malu, bersalah, hingga menjadi pribadi inferior, begitu juga dengan akhlak anak juga terganggu. Terganggunya akhlak anak dapat memicu anak melakukan hal-hal yang tidak diinginkan seperti berkata kasar kepada orang tua karena tidak dituruti, berbohong demi keinginan mereka semata dan sebagainya. Baik atau buruk budi pekerti tidaklah dapat diukur dengan pandangan pribadi seseorang,

karena sesuatu yang dianggap baik oleh seseorang, belum tentu baik disisi orang lain. Banyak contoh ketika melihat bagaimanakah sesuatu perilaku dikatakan telah memiliki akhlak yang baik seperti sopan santun kepada kedua orang tua, berlaku jujur dan ikhlas, hemat, cermat dan pemurah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Astuti and A. Nu. Rps. (2018). “Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja,” *J. Anal. Sociol.*, vol. 3, no. 1.
- [2] D. Wahyudi and D. S. Wardani. (2017). “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia Lcd Proyektor,” *J. Ilm. Didakt. Media Ilm. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 18, no. 1, pp. 1–15.
- [3] E. Anggraini. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- [4] H. Risqi Awalia. (2016). “Studi deskriptif kemampuan interaksi sosial Anak Tunagrahita ringan,” *J. Pendidik. Khusus*, vol. 9, no. 1.
- [5] I. Sunita and E. Mayasari. (2018). “Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak,” *J. Endur. Kaji. Ilm. Probl. Kesehat.*, vol. 3, no. 3, pp. 510–514.
- [6] J. Noor. (2015). “Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Dimensi Komitmen Organisasi Pada Karyawan Bank,” *Asia Pacific J. Manag. Stud.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–19.
- [7] L. P. Supratman. (2018). “Penggunaan media sosial oleh digital native,”.
- [8] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto. (2019). “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, pp. 527–533.
- [9] M. H. Al-Ayouby. (2017). “Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung),”.
- [10] M. Jamaluddin. (2012). “Metamorfosis pesantren di era globalisasi,” *KARSA J. Soc. Islam. Cult.*, vol. 20, no. 1, pp. 127–139.
- [11] M. Puspita. (2020). “Analisis Penggunaan Gadget Dan Dampak Perilaku Sosial Anak Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy Palembang (Skripsi*)” UIN Raden Fatah Palembang.
- [12] N. Azmi. (2016). “Potensi emosi remaja dan pengembangannya,” *Sos. Horiz. J. Pendidik. Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 36–46.

- [13] S. Anggraeni. (2019). “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,” *Faletehan Heal. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 64–68.

- [14] Y. Warisyah. (2019). “Pentingnya ‘pendampingan dialogis’ orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini,” in *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, pp. 130–138.