

PENGARUH GADGET TERHADAP AHKLAK DAN MORAL SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 10 KOTO TINGGI SURIAN

Hendrizaral¹, Juliarika Wati², Reni Angraini³, Desti Nora Nazar⁴, Zora Oktama⁵,
Muhammad Yahya⁶

hendrizaral@adzkia.ac.id¹, juliarikawati@gmail.com², reniangraini037@gmail.com³,
desti.nora@gmail.com⁴, zoraoktama4@gmail.com⁵, myahya170717@gmail.com⁶

Universitas Adzkia Padang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui bagaimana perangkat tersebut dipergunakan dan bagaimana perangkat tersebut berdampak pada etika dan moral siswa di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian. Studi ini mempergunakan metodologi kualitatif, dan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas enam. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Penurunan, penampilan, dan penarikan kesimpulan adalah teknik analisis data yang dipergunakan. Hasil memperlihatkan bahwasanya penggunaan perangkat elektronik berdampak negatif terhadap moral anak di SDN 10 Koto Tinggi Surian, seperti siswa menjadi tidak patuh, malas belajar, tidak fokus, dan berkata kasar. Efek paling negatif dari penggunaan perangkat elektronik terhadap moral anak adalah siswa menjadi lebih suka meniru perilaku buruk dari aplikasi dan game online mereka, yang bisa merusak moral dan kepribadian mereka. Faktor-faktor yang memengaruhi perubahan moral anak termasuk kecenderungan siswa sekolah guna mempergunakan perangkat elektronik guna bermain game online daripada belajar online.

Kata Kunci: Gadget, Ahklak dan Moral

Abstract

The objective of this study is to ascertain the utilization of electronic devices and their impact on the ethical and moral values of pupils attending State Elementary School 10 Koto Tinggi Surian. This study employs a qualitative methodology, with the participants consisting of class teachers and sixth-grade pupils. The process of data collection involved the systematic use of observation and interviews. The employed data analysis procedures encompass data reduction, display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of gadgets among students at SDN 10 Koto Tinggi Surian has a detrimental effect on children's morals. Specifically, students tend to become less obedient, exhibit laziness in their studies, lack focus during learning, engage in harsh speech, and most significantly, imitate negative behaviors from the applications and online games they access. Consequently, this can lead to a decline in students' moral values. The utilization of gadgets in shaping children's personality and morals can lead to various negative consequences. These include increased laziness, diminished self-confidence, impaired communication skills, heightened introversion, prolonged dependency on gadgets, and the most perilous outcome, unrestricted access to internet sites that can harm children's moral values. The elements contributing to changes in children's morals are influenced by the habits of school students who prioritize using gadgets for online gaming rather than online studying.

Keywords: Gadgets, Ahklak and Moral

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang sangat pesat telah disertai dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, yang membuat kehidupan manusia semakin dimudahkan. Teknologi merupakan hasil karya dari pemikiran manusia yang dirancang guna mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia agar lebih efektif dan efisien. Setiap inovasi teknologi yang lahir bertujuan guna memberikan solusi praktis terhadap tantangan

sehari-hari yang dihadapi manusia. Selain itu, teknologi juga berperan penting sebagai alat bantu komunikasi bagi manusia. Berbagai layanan dan fitur-fitur menarik yang dihadirkan oleh teknologi komunikasi terus mengalami perkembangan yang cepat. Hal ini memungkinkan manusia guna tetap terhubung satu sama lain, tanpa batasan ruang dan waktu. Perkembangan teknologi komunikasi ini telah mengubah cara kita berinteraksi dan menyampaikan informasi.

Saat ini, pengaruh teknologi terasa didalam hampir semua bidang kehidupan. Dari sektor pendidikan, kesehatan, hingga industri, teknologi telah membawa perubahan yang signifikan. Sebagai contoh, didalam bidang pendidikan, teknologi memungkinkan proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring, sehingga akses pendidikan menjadi lebih luas. Didalam bidang kesehatan, teknologi mempermudah diagnosa dan pengobatan pasien. Begitu juga didalam sektor industri, teknologi otomasi meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja. “Tekhnologi juga menjadi alat bantu komunikasi bagi manusia dengan layanan dan berbagai fitur-fitur yang menarik dan selalu mengalami perkembangan dengan cepat, guna saat ini teknologi sangat berpengaruh didalam segala bidang” (Adam et al., 2022)

Kemajuan teknologi tidak bisa kita hindari didalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan selalu seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Setiap individu harus mampu mengikuti laju perkembangan teknologi agar tidak tertinggal oleh zaman. Inovasi-inovasi teknologi diciptakan guna memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, menawarkan banyak kemudahan, dan menjadi cara baru didalam melaksanakan berbagai aktivitas. Teknologi informasi khususnya telah membawa banyak manfaat yang signifikan didalam dekade terakhir. Inovasi-inovasi didalam teknologi informasi telah mempermudah komunikasi, meningkatkan akses terhadap informasi, dan mempercepat berbagai proses kerja. Misalnya, kemajuan didalam teknologi internet dan perangkat lunak telah memungkinkan pekerjaan dilaksanakan secara lebih fleksibel dan efisien, mendukung kegiatan belajar-mengajar jarak jauh, serta memperluas peluang bisnis melalui e-commerce. “Namun demikian, walaupun pada tujuan awalnya diciptakan guna menghasilkan manfaat positif bagi penggunaannya, akan tetapi di sisi lain juga memungkinkan dipergunakan guna hal negative” (Marryono Jamun, 2018). Teknologi juga bisa disalahgunakan guna hal-hal negatif. Penyalahgunaan teknologi bisa mengarah pada masalah seperti kejahatan siber, penyebaran informasi palsu, dan pelanggaran privasi

Salah satu teknologi yang banyak dipergunakan saat ini adalah gadget. Pada masa kini, rata-rata setiap individu memiliki gadget miliknya sendiri. Gadget ini memiliki potensi guna memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada cara penggunaannya. Jika dipergunakan dengan bijak, gadget bisa menjadi alat yang bermanfaat guna belajar, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Namun, jika tidak dimanfaatkan dengan baik, gadget bisa menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan kualitas interaksi sosial, dan akses ke konten yang tidak sesuai. Pengawasan orang tua sangatlah penting didalam penggunaan gadget, terutama didalam dunia pendidikan masa anak-anak. Anak-anak semakin mahir mempergunakan gadget dan memiliki akses luas ke berbagai informasi. Tanpa pengawasan yang tepat, anak-anak bisa terpapar konten yang tidak sesuai ataupun berbahaya. Orang tua perlu mengatur waktu penggunaan gadget dan memastikan anak-anak mempergunakan teknologi tersebut guna tujuan yang positif, seperti belajar dan pengembangan diri.

Selain pengawasan, pendidikan mengenai penggunaan gadget yang bijak juga penting guna ditanamkan sejak dini. Orang tua dan pendidik perlu memberikan wawasan kepada anak-anak tentang batasan dan tanggung jawab didalam mempergunakan gadget. Dengan bimbingan yang tepat, gadget bisa menjadi alat yang mendukung perkembangan

anak-anak, membantu mereka didalam belajar, dan memperluas wawasan mereka. Tanpa pengawasan dan edukasi yang memadai, risiko penyalahgunaan gadget akan lebih besar dan bisa menimbulkan dampak negatif jangka panjang bagi perkembangan anak-anak.

Anak adalah generasi penerus bangsa dan negara. Sebagai generasi penerus, setiap anak harus membisa pendidikan yang baik sehingga potensi-potensi dirinya bisa berkembang dengan maksimal. Dengan pendidikan yang memadai, mereka bisa tumbuh menjadi individu yang memiliki kepribadian tangguh serta berbagai macam kapabilitas dan kemahiran yang bermanfaat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan lembaga-lembaga pendidikan guna berperan serta dan bertanggung jawab didalam memberikan berbagai macam stimulasi dan bimbingan yang tepat. Dengan demikian, akan tercapai generasi penerus yang tangguh dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Pada tahun 2045, Indonesia akan memasuki masa kebangkitan kedua, yaitu 100 tahun Indonesia merdeka. Momen ini akan menandai kebangkitan generasi emas. Pada saat itu, anak muda akan memegang peranan terbesar di negeri ini. Anak muda yang memiliki pendidikan dan ilmu pengetahuan yang tinggi akan menjadi pilar utama didalam pembangunan bangsa. Oleh karena itu, saat ini adalah waktu yang tepat bagi sistem pendidikan guna berperan aktif didalam menciptakan generasi emas Indonesia. Pendidikan berkualitas harus menjadi prioritas utama guna mempersiapkan anak muda menyongsong masa tersebut dengan ilmu dan kapabilitas terbaik yang mereka miliki. Momentum ini sangat penting bagi para pemangku kepentingan pendidikan guna menata pendidikan dengan sebaik-baiknya. Pendidikan berkualitas tidak hanya melibatkan pengajaran di didalam kelas, tetapi juga mencakup pengembangan karakter, kemahiran sosial, dan kapabilitas berpikir kritis. Lembaga pendidikan harus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman agar bisa memberikan pendidikan yang relevan dan bermanfaat bagi para siswa. Selain itu, kurikulum harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan dan potensi setiap individu.

Orang tua juga memiliki peran yang sangat penting didalam proses pendidikan anak. Selain memberikan dukungan moral dan materi, orang tua harus aktif terlibat didalam kegiatan pendidikan anak. Ini termasuk memantau perkembangan akademis dan non-akademis anak, serta menyediakan lingkungan yang kondusif guna belajar di rumah. Kerja sama antara orang tua dan lembaga pendidikan sangat penting guna memastikan anak-anak memperoleh pendidikan yang holistik dan menyeluruh. Dengan kolaborasi yang baik antara orang tua, lembaga pendidikan, dan pemerintah, Indonesia bisa menciptakan generasi emas yang siap menghadapi tantangan global. Anak-anak yang memperoleh pendidikan berkualitas akan tumbuh menjadi individu yang berdaya saing tinggi, inovatif, dan mampu berkontribusi secara positif bagi masyarakat dan negara. "Ini adalah momentum sangat tepat bagi para pemangku kepentingan pendidikan guna menata dengan sebaik-baiknya pendidikan berkualitas " (Darman, 2017)

Mencapai suatu akhlak yang sempurna adalah tujuan sebenarnya dari pendidikan. Pendidikan dan pengajaran bukan hanya guna memenuhi otak anak didik dengan segala macam ilmu yang belum mereka ketahui, tetapi juga guna mendidik akhlak dan jiwa mereka. Tujuan utama dari pendidikan adalah menanamkan rasa peduli, membiasakan mereka dengan kesopanan dan kejujuran. Dengan demikian, pendidikan Islam menekankan pentingnya mendidik budi pekerti dan jiwa, bukan sekadar transfer ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, kami tertarik guna melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian." Pada masa kini, banyak anak-anak yang belum sepatutnya diberikan gadget, namun sudah memilikinya. Hal ini memberikan dampak negatif bagi mereka. Anak-anak yang seharusnya menghabiskan waktu bermain bersama temannya malah

dihabiskan guna bermain game dan menonton video. Situasi ini memperlihatkan bahwasanya penggunaan gadget yang tidak terkendali bisa menghambat perkembangan sosial dan emosional anak.

Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah terpaparnya anak-anak pada konten yang tidak pantas. Misalnya, game online yang mereka mainkan seringkali mengandung komunikasi dengan kata-kata kasar yang kemudian mereka gunakan didalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa yang tidak sopan ini bisa mempengaruhi karakter dan moral anak, mengikis rasa hormat dan kesopanan yang seharusnya ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, pengawasan orang tua dan guru sangat diperlukan guna membimbing anak didalam penggunaan teknologi. Selain itu, banyak anak yang terpengaruh oleh video pendek romantis yang mereka tonton. Hal ini membuat mereka sibuk dengan percintaan di bawah umur, yang seharusnya bukan menjadi fokus utama pada usia mereka. Anak-anak seharusnya lebih banyak menghabiskan waktu guna belajar, bermain, dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya didalam kegiatan yang mendukung perkembangan fisik dan mental yang sehat. Penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan bisa mengganggu keseimbangan ini dan berdampak buruk pada perkembangan akhlak dan moral mereka. Guna mengatasi masalah ini, penting bagi orang tua dan lembaga pendidikan guna memberikan pendidikan yang holistik. Mereka harus mengajarkan anak-anak tentang penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab. Pendidikan tentang nilai-nilai moral, etika, dan budi pekerti harus diperkuat, baik di rumah maupun di sekolah. Dengan demikian, anak-anak bisa tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia, memiliki moral yang kuat, dan mampu mempergunakan teknologi guna hal-hal yang positif dan bermanfaat bagi perkembangan diri mereka.

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk ke didalam penelitian kualitatif, yang bertujuan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Penelitian kualitatif, yang juga dikenal sebagai penelitian natural ataupun penelitian alamiah, menekankan pada proses dan makna. Fokus utama dari penelitian ini adalah memahami fenomena sosial dan budaya dari perspektif partisipan, sehingga tidak mengutamakan pengujian ataupun pengukuran yang presisi seperti didalam penelitian kuantitatif.

Didalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui berbagai metode seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif guna menemukan pola, tema, dan makna yang intensif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti guna memperoleh wawasan yang lebih kaya dan kompleks mengenai subjek yang diteliti, , penelitian kualitatif sangat cocok guna studi yang mengeksplorasi sikap, persepsi, dan pengalaman individu ataupun kelompok. Dengan mempergunakan metode ini, peneliti bisa memberikan gambaran yang lebih lengkap dan intensif tentang topik yang diteliti, serta menghasilkan wawasan yang berguna guna pengembangan teori, kebijakan, ataupun praktik didalam bidang yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat dilaksanakan wawancara di SD Negeri 10 Koto Tinggi, diketahui bahwasanya siswa kelas 6 yang dijadikan sampel penelitian berjumlah 32 siswa. Setelah wawancara langsung dengan wali kelas 6, diketahui bahwasanya lebih dari setengah siswa kelas 6 memiliki gadget pribadi, yaitu sebanyak 22 dari 32 siswa. Penggunaan gadget oleh siswa ini memperlihatkan tren yang semakin meningkat di kalangan anak-anak usia sekolah dasar, yang memberikan dampak signifikan terhadap perilaku dan pola belajar mereka. Ibu

Trisnaweli, S.Pd., wali kelas 6, menjelaskan bahwasanya banyak siswa terpengaruh oleh aplikasi yang ada di gadget mereka, seperti game online dan aplikasi viral seperti TikTok. Perilaku siswa sering kali meniru apa yang mereka lihat didalam game dan video TikTok, baik di didalam kelas, lingkungan sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Misalnya, siswa yang aktif bermain game Mobile Legends cenderung berperilaku kurang baik, sering berkata kasar, dan berkelahi dengan teman sebayanya. Hal ini memperlihatkan bagaimana konten game yang tidak sesuai usia bisa mempengaruhi sikap dan perilaku anak-anak secara negatif. Selain itu, siswa yang sering membuka TikTok cenderung meniru gerakan dan lagu yang populer di aplikasi tersebut. Mereka sering kali berjoget mengikuti musik yang terdengar hingga ke didalam sekolah, bahkan saat kegiatan belajar mengajar (PBL) sedang berlangsung. Ketidakpedulian terhadap kondisi kelas dan kehadiran guru memperlihatkan bahwasanya pengaruh aplikasi ini cukup kuat, mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas akademik dan disiplin kelas. Dampak ini juga terlihat dari rendahnya fokus dan motivasi siswa saat mengikuti PBL, yang tentunya mempengaruhi prestasi akademik mereka.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol ini menimbulkan kekhawatiran bagi pendidik dan orang tua. Pengawasan yang ketat dan pembatasan waktu penggunaan gadget sangat penting guna mencegah dampak negatif tersebut. Orang tua dan guru perlu bekerja sama didalam memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, penting guna menyediakan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dan menarik bagi siswa, seperti olahraga, seni, dan kegiatan ekstrakurikuler yang bisa mengembangkan kemahiran sosial dan emosional mereka. Dengan wawasan dan pendekatan yang tepat, dampak negatif penggunaan gadget pada anak-anak bisa diminimalkan. Pendidikan yang holistik dan pengawasan yang konsisten akan membantu siswa mengembangkan kebiasaan yang baik dan sikap yang positif. Selain itu, integrasi teknologi yang tepat didalam proses belajar mengajar juga bisa dimanfaatkan guna mendukung perkembangan akademik dan kemahiran digital siswa, asalkan dipergunakan dengan cara yang benar dan didalam pengawasan yang baik..

Selain melaksanakan wawancara dengan Ibu Trisnaweli, S.Pd., kami juga mewawancarai lima siswa dan siswi kelas 6 terkait penggunaan gadget. Pertanyaan yang diajukan meliputi durasi penggunaan gadget didalam sehari, konten yang mereka lihat saat mempergunakan gadget, serta kebiasaan lainnya yang mereka lakukan saat mempergunakan gadget. Wawancara dilaksanakan secara terbuka, memungkinkan siswa guna memberikan jawaban yang sesuai dengan pengalaman mereka masing-masing. Dari hasil wawancara, diperoleh data sebagai berikut. Sebagian besar siswa menghabiskan waktu antara 3 hingga 5 jam per hari mempergunakan gadget. Waktu tersebut umumnya dihabiskan guna bermain game online seperti Mobile Legends dan Free Fire, serta menonton video di YouTube dan TikTok. Selain itu, beberapa siswa mengaku sering menonton film ataupun serial di platform streaming. Kebiasaan ini memperlihatkan bahwasanya penggunaan gadget telah menjadi bagian signifikan dari kehidupan sehari-hari siswa, yang berpotensi mempengaruhi waktu belajar dan kegiatan fisik mereka.

Konten yang diakses oleh siswa bervariasi, namun banyak di antaranya yang mengakses konten hiburan dan permainan yang kurang edukatif. Beberapa siswa mengaku mengikuti tren di TikTok dan sering meniru gerakan tarian yang populer di platform tersebut. Selain itu, siswa juga sering terpapar pada bahasa dan perilaku kasar dari game online. Kebiasaan ini menimbulkan kekhawatiran terkait dampak negatif terhadap perkembangan moral dan akademik siswa. Dari hasil wawancara diperoleh data sebagai berikut:

1. Ros Saina

Ros saina menjelaskan terkait hal apa yang sering dia buka saat mempergunakan gadget. Ros saina mengatakan bahwasanya biasanya dia mempergunakan gadget guna menonton tiktok, ia menonton tiktok guna melihat video lucu, seru, dan menonton live melihat baju dan barang-barang lain yang dijual pada aplikasi tersebut. Selain itu ia juga membuka whatsapp guna melaksanakan komunikasi dengan teman-temannya.

2. Akilla rahma

Didalam wawancara yang kami lakukan dengan Akilla ia menyatakan bahwasanya dirinya mempergunakan gadget guna membuka google sebagai media informasi mencari tahu tentang sesuatu hal yang ingin dia ketahui. Selanjutnya ia juga menjelaskan bahwasanya dia juga membuka whatsapp guna melihat informasi dari gurunya dan juga mengobrol bersama teman-temannya

3. Miftah Syukriyyah

Didalam kesempatan kali ini Miftah menjelaskan tentang kebiasaannya saat bermain gadget, ia biasanya membuka whatsapp guna berkomunikasi dengan teman-temannya dan membuka youtube guna menonton video komedi, kartun lucu, dan sebagainya.

4. Salma

Salma menjelaskan bahwasanya ia mempergunakan gadget guna membuka video tiktok dan bermain game

5. Nayla

Nayla menjelaskan bahwasanya ia biasanya membuka aplikasi whatsapp guna melihat info-info dari grup tertentu dan setelah itu dia membuka aplikasi tiktok guna melihat hiburan yang dia sukai contohnya video mukbang dan masak-masak.

Dari hasil wawancara yang dilaksanakan, terlihat bahwasanya penggunaan gadget berpengaruh pada akhlak dan moral siswa. Meskipun sering mempergunakan gadget, beberapa siswa cenderung kehilangan fokus didalam belajar. Mereka juga meniru kata-kata kasar yang biasa dipergunakan didalam game online, serta terpengaruh guna berjoget saat mendengarkan musik yang sedang populer. Fenomena ini memperlihatkan bahwasanya konten yang diakses melalui gadget bisa memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku siswa, memengaruhi konsentrasi belajar dan perilaku sosial mereka. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga bisa mengarah pada kecanduan. Beberapa siswa mungkin menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar gadget, mengorbankan waktu guna berinteraksi sosial dan belajar secara konvensional. Hal ini bisa memicu gangguan perilaku dan kesehatan mental, serta mengurangi kapabilitas mereka guna berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru guna memonitor dan mengatur penggunaan gadget siswa agar tetap seimbang dengan aktivitas fisik dan sosial yang lainnya. Pendidikan tentang penggunaan gadget yang bijak perlu ditanamkan sejak dini. Sekolah dan keluarga bisa bekerja sama didalam memberikan wawasan tentang konten yang sehat dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu, perlu adanya pengawasan yang ketat terhadap jenis konten yang diakses oleh siswa, serta pembatasan waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial yang lebih produktif. Dengan demikian, dampak negatif penggunaan gadget bisa diminimalkan, dan siswa bisa mempergunakan teknologi dengan lebih bertanggung jawab dan cerdas.

KESIMPULAN

Analisis tentang pengaruh gadget terhadap akhlak dan moral siswa di SD Negeri 10 Koto Tinggi Surian memperlihatkan beberapa dampak negatif. Penggunaan gadget bisa membuat siswa menjadi kurang patuh, malas belajar, dan tidak fokus saat belajar. Selain itu, terdapat kecenderungan siswa guna berkata kasar dan meniru perilaku yang kurang baik

dari konten yang mereka konsumsi di aplikasi ataupun game online. Dampak paling negatif adalah potensi merusak akhlak dan moral siswa, yang merupakan fokus utama dari pendidikan.

Guna mengatasi ketergantungan gadget anak, peran orang tua sangatlah penting. Orang tua perlu memberikan waktu lebih banyak dengan anak, belajar bersama, dan menjalin hubungan serta komunikasi yang baik dengan mereka. Dengan cara ini, orang tua bisa lebih memahami kebutuhan anak dan membimbing mereka guna mempergunakan gadget secara bijak. Di sisi lain, di sekolah, guru juga memiliki peran penting didalam memberikan motivasi kepada siswa guna rajin belajar. Guru juga bisa memberikan nasihat agar selalu patuh pada perintah guru dan orang tua yang baik, yang bisa membantu membangun karakter siswa menjadi lebih baik. Upaya bersama antara orang tua dan guru didalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget sangatlah penting. Dengan memberikan perhatian yang lebih kepada anak, baik di rumah maupun di sekolah, diharapkan bisa membentuk siswa menjadi individu yang memiliki akhlak dan moral yang baik. Dengan begitu, tujuan pendidikan guna menciptakan generasi penerus yang tangguh dan berakhlak mulia bisa tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (n.d.). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan, 8(1).
- Darman, R. A. (n.d.). Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika V3.i2(73-87) 73 Diterbitkan Oleh Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumbar MEMPERSIAPKAN GENERASI EMAS INDONESIA TAHUN 2045 MELALUI PENDIDIKAN BERKUALITAS.
<https://doi.org/10.22202/jei.2017.v3i2.1320>
- Marryono Jamun, Y. (n.d.). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN.