

## **Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate**

**Adiyana Adam**

*IAIN Ternate, Maluku Utara Indonesia*

[adiyanaadam@iain-ternate.ac.id](mailto:adiyanaadam@iain-ternate.ac.id)

**Ismawati hamid**

*IAIN Ternate, Maluku Utara Indonesia*

[ismawati@gmail.com](mailto:ismawati@gmail.com)

**Putri Widyasari Abdullah**

*IAIN Ternate, Maluku Utara Indonesia*

[putriwidyawati@gmail.com](mailto:putriwidyawati@gmail.com)

**Famela Diva**

*IAIN Ternate, Maluku Utara Indonesia*

[fameladiwa@gmail.com](mailto:fameladiwa@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan penggunaan gadget dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap ahklak siswa SDN 47 Kota Ternate . Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian adalah Guru kelas kepala sekolah dan Siswa. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pengaruh buruk penggunaan gadget terhadap moral anak oleh siswa SDN 47 Kota Ternate yaitu siswa menjadi malas belajar, malas melakukan aktivitas karena terfokus bermain game di gadget, terlalu larut malam tidur jika sudah bermain gadget, tidak ada inisiatif untuk membantu orang tua dan harus dipanggil dulu baru mau membantu itupun juga malas-malasan dan banyak alasan karena terlalu asik main game. Dan menurunnya moral siswa SDN 47 Kota Ternate adalah siswa kecanduan bermain game, kurangnya poerhatian orang tua dalam mendampingi anak saat bermain gadget. penggunaan gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs di internet yang dapat merusak moral anak. faktor penyebab perubahan moral anak dipengaruhi oleh kebiasaan siswa sekolah dalam menggunakan gadget untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar online.

**Kata Kunci** : Gadget, Ahlak dan Moral, Sekolah Dasar Negeri 47 Kota ternate

#### Abstract

The purpose of this study is to describe the use of gadgets and to find out the factors that influence the morals of the students of SDN 47 Ternate City. This study uses a qualitative approach with the research subject being the principal's class teacher and students. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is data reduction, display, and conclusion drawing. Based on the results obtained, the bad influence of using gadgets on children's morals by students of SDN 47 Ternate City, namely students become lazy to study, lazy to do activities because they are focused on playing games on gadgets, sleeping too late at night when playing gadgets, there is no initiative to help parents and you have to be called first before you want to help and even then you are lazy and there are many reasons because you are too busy playing games. And the decline in the morale of SDN 47 Ternate City students is that students are addicted to playing games, the lack of attention from parents in accompanying children when playing gadgets. the use of gadgets on the formation of children's personality or character, among others, children will become more lazy, lack of self-confidence in children, reduced children's communication skills, children will be more introverted, children's dependence on playing gadgets, and the most dangerous negative impact is children can freely access sites on the internet that can damage children's morals. Factors causing changes in children's morale are influenced by the habits of school students in using gadgets to play online games compared to online learning.

**Keywords: Gadget, Morals and Morals, 47 State Elementary School Ternate City**

## A. Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman yang semakin canggih dimana semua manusia di manjakan oleh teknologi yang melahirkan sesuatu yang baru. Teknologi adalah sebuah karya dari hasil pemikiran manusia untuk mempermudah atau mempercepat pekerjaan manusia agar lebih efektif dan efisien. Teknologi juga merupakan alat bantu komunikasi yang berkembang dengan sangat pesat. Produk teknologi sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat khususnya anak-anak.

Gadget jika tidak di dimanfaatkan dengan baik maka akan berdampak negatif namun jika di dimanfaatkan dengan baik akan berdampak positif. Terutama dalam dunia pendidikan masa anak-anak yang di mana mereka semakin canggih dalam menggunakan gadget. Sehingga jika tidak dalam pengawasan orang tua maka akan sangat berbahaya karena banyak sekali yang tidak kita ketahui apa saja yang mereka buka. Sehingga dalam hal ini pengawasan orang tua sangatlah penting.

Pendidikan menurut Muhibbin Syah, yaitu memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan di perlukan adanya ajaran, tuntunan dan

pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Maka kita harus bisa membimbing anak-anak dan mengarahkan mereka dalam hal-hal positif agar lebih baik kedepannya.

Melalui sebuah pendidikan, perilaku dapat terbentuk. Dalam pasal 31 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003. Terdapat tiga jalur pendidikan yang di terapkan, yaitu : forman, informal dan non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang bertingkat dan sistematis dari sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan yang bersumber dari pengalaman yang berlangsung sepanjang usia sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan<sup>8</sup> dan pengetahuan. Pendidikan informal sendiri merupakan pendidikan di luar pendidikan formal yang terorganisasi, sistematis, dan berjenjang. Jadi pendidikan dapat membentuk perilaku moral anak menjadi baik.<sup>1</sup>

Anak adalah penerus generasi keluarga dan bangsa. Sebagai generasi penerus, setiap anak perlu mendapat pendidikan yang baik sehingga potensi-potensi dirinya dapat berkembang dengan pesat, tumbuh menjadi manusia yang memiliki kepribadian tangguh dan memiliki berbagai macam kemampuan serta keterampilan yang bermanfaat. Oleh karena itu penting bagi orang tua dan lembaga-lembaga pendidikan berperan serta bertanggung jawab dalam memberikan berbagai macam stimulasi dan bimbingan yang tepat sehingga akan tercapai generasi penerus yang tangguh.

Pentingnya penyelenggaraan pendidikan keimanan dan ketakwaan sebenarnya bukan hanya merupakan pelaksanaan perintah UU No. 20 Tahun 2003 melainkan juga perintah UUD 45 merupakan perintah Pancasila. Pendidikan keimanan dan ketakwaan seharusnya menjadi core pendidikan nasional, baik pada dokumen tertulis maupun pelaksanaannya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad, Syahbana. “ *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik SDN MURUNG RAYA I BANJARMASIN*” (2022) Hlm. 2

<sup>2</sup> UU No. 20 Tahun 2003

Untuk itu dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah tujuan hidup manusia agar menjadi hamba yang mengenal Allah, senantiasa beribadah kepada-Nya, sehingga menjadi manusia yang paling bertaqwa.

Hadits Menjadi Manusia yang Berakhlak Mulia :

عن جابر بن عبد الله قال. قال رسول الله صلى الله عليه و سلم ان الله بعثني بتمام مكارم الأخلاق و  
كمال محاسن الأفعال

“Jabir bin Abdullah berkata bahwa Rasulullah bersabda “Sesungguhnya Allah mengutusku dengan tugas membina kesempurnaan akhlak dan kebaikan perbuatan.”

قال رسول الله صلى الله عليه و سلم من كان يؤمن بالله و اليوم الآخر فلا يؤذ جاره. من كان يؤمن بالله و اليوم الآخر فليكرم جاره. من كان يؤمن بالله و اليوم الآخر فليقل خيرا أو

Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa Sallam telah bersabda : “Barang siapa yang <sup>ليسميت</sup> beriman kepada Allah dan hari akhirat, maka hendaklah ia berkata baik atau diam, barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhirat, maka hendaklah ia memuliakan tetangga dan barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhirat, maka hendaklah ia memuliakan tamunya.” (HR. Bukhari dan Muslim).<sup>3</sup>

Mencapai suatu akhlak yang sempurna adalah tujuan sebenarnya dari pendidikan. Pendidikan dan pengajaran bukanlah hanya memenuhi otak anak didik dengan segala macam ilmu yang belum mereka ketahui, tetapi juga mendidik akhlak dan jiwa mereka, menanamkan rasa peduli, membiasakan mereka dengan kesopanan dan kejujuran. Maka tujuan pokok dan utama dari pendidikan Islam adalah mendidik budi pekerti dan pendidikan jiwa.

Kami tertarik mengangkat judul tentang pengaruh gadget terhadap akhlak dan moral siswa karena kami melihat zaman sekarang anak-anak sibuk dengan game online yang mereka mainkan dan ada komunikasi dalam game yang dimana ada kata-kata yang di keluarkan oleh teman mereka sehingga bagi si anak mudah sekali terpengaruh dengan kata-katanya dan mengucapkan itu dalam kehidupan sehari-hari. Dan ada juga anak-anak yang suka nonton video pendek yang

<sup>3</sup> <https://hidayatullah.com/kajian/oase-iman/read/2017/03/21/113578/tiga-tujuan-utama-pendidikan-islam.html> di akses pada : senin, 25 April 2022

romantis dan mereka mudah terpengaruh sehingga masa anak-anak yang seharusnya di habiskan dengan bermain dan menghabiskan banyak waktu dengan keluarga sudah kurang sekali karena mereka sibuk dengan percintaan di bawah umur.

## **B. Kajian Teori**

### **a. Penelitian Terdahulu**

1. Siregar Nur Hapipa dan Rahmi Wiza yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja tahun 2021*.<sup>4</sup> yang mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak remaja serta bagaimana pengaruh positif dan negatif penggunaan gadget terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.
2. Syahbana Akhmad yang berjudul *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik SDN Murung Raya I Banjarmasin*.<sup>5</sup> Yang Mendeskripsikan penggunaan gadget dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap perilaku moral peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Murung Raya I Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis dengan subjek Guru wali kelas dan Orang Tua Siswa. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display, dan penarikan kesimpulan
3. Rahmawati Denak Sintia yang berjudul *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)*. Yang menganalisis tentang pengaruh yang ditimbulkan gadget terhadap kepribadian atau akhlak anak dan bagaimana cara orang tua menghadapi teknologi yang semakin pesat ini. Penelitian ini menggunakan field research dengan participant observation dan teknik pengambilan sample menggunakan snowball sampling, teknik analisis data yang

---

<sup>4</sup> Siregar, Nur Hapipa, and Rahmi Wiza. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja." *An-Nuha* 1.2 (2021): 152-158.

<sup>5</sup> Syahbana, Akhmad. *ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MORAL PESERTA DIDIK SDN MURUNG RAYA I BANJARMASIN*. Diss. Universitas Islam Kalimantan MAB, 2022

digunakan adalah triangulasi, metode penelitian yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara.<sup>6</sup>

Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian

| No | Nama                              | Skripsi  | Persamaan   | Perbedaan                          |
|----|-----------------------------------|--|---|------------------------------------|
| 1  | Siregar Nur Hapipa dan Rahmi Wiza | Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja tahun 2021                                 | ➤ Membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak   | Menggunakan penelitian kuantitatif |
| 2  | Syahbana Akhmad                   | Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik SDN Murung Raya I Banjarmasin        | ➤ Membahas pengaruh gadget terhadap moral peserta didik<br>➤ Menggunakan penelitian kualitatif  | Tempat Observasi dan pembahasan    |
| 3  | Rahmawati Denak Sintia            | Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten). | ➤ Menggunakan penelitian kualitatif<br>➤ Membahas pengaruh gadget terhadap akhlak peserta didik | Tempat observasi dan pembahasan    |

## b. Landasan Teori

### Pengertian Guru

Guru adalah guru yang tugas dan pekerjaannya selain mengajar, memberikan macam-macam ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada anak-anak juga mendidik. Pekerjaan guru merupakan pekerjaan yang luhur dan sangat mulia, baik ditinjau dari sudut masyarakat dan negara maupun ditinjau dari sudut

---

<sup>6</sup> Aviva, Luluk, Devy Habibi Muhammad, and Heri Rifhan Halili. "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4.1 (2022): 478-489.

keagamaan. Guru sebagai pendidik ialah seorang yang berjasa besar terhadap masyarakat dan negara.<sup>7</sup>

Menurut Poerwadarminta “1996”, Guru merupakan orang yang kerjanya mengajar, dengan definisi ini guru disamakan dengan pengajar. Dengan demikian pengertian guru ini hanya menyebutkan satu sisi saja yaitu pengajar, tidak termasuk pengertian guru sebagai pendidik dan pelatih.

Menurut Zakiyah Darajat, Guru merupakan pendidik profesional karena guru telah menerima dan memikul beban dari orang tua untuk ikut mendidik anak-anak. Dalam hal ini orang tua harus tetap sebagai pendidik yang pertama dan utama bagi anak-anaknya. Sedangkan guru ialah tenaga profesional yang membantu orang tua untuk mendidik anak-anak pada jenjang pendidikan sekolah.

### **Pengertian Siswa**

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia siswa adalah “murid”, terutama pada tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 4 peserta didik atau siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha meningkatkan kualitas dirinya dengan melalui proses pendidikan tertentu.

Menurut Abu Ahmadi siswa adalah orang yang belum mmencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga Negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

Menurut Muhaimin DKK, 2005 siswa yakni ialah sebagai seseorang “subjek didik” dimana nilai kemanusiaan sebagai individu, yang sebagai

---

<sup>7</sup> <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-guru-menurut-para-ahli/> diakses pada senin, 04 juli 2022

mahluk sosial yang memiliki identitas moral, perlu di kembangkan untuk mencapai tingkatan suatu proses untuk mencapai hasil ideal dan kriteria kehidupan sebagai manusia di harapkan oleh bangsa dan Negara.<sup>8</sup>

### **Pengertian Gatget**

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget, komunikasi menjadi lebih mudah.

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya.<sup>9</sup>

Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturrehmi secara langsung dan sibuk dengan gadget masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain.

Menurut Osland, Pengertian gadget adalah alat elektronik kecil yang mempunyai berbagai macam fungsi. Sanjaya dan Wibowo, Menyatakan bahwa gadget adalah suatu inovasi teknologi terbaru dengan kemampuan yang baik dan fitur terbaru yang mempunyai tujuan dan fungsi lebih praktis dan juga berguna.

---

<sup>8</sup> <https://materibelajar.co.id/pengertian-siswa-menurut-para-ahli/> diakses pada : senin, 25 April 2022

<sup>9</sup> Murtafi'ah, 2019. *Tinjauan pustaka*. Vol 1 No 1 Hal 1

Derry, Mengartikan gadget sebagai suatu perangkat yang mempunyai tujuan serta fungsi yang praktis untuk dapat membantu pekerjaan manusia.<sup>10</sup> Manfaat Gadget Bagi Anak:

1. Mudah Belajar Keterampilan Baru
2. Bisa Mendapatkan Informasi dengan Mudah dan Efisien
3. Meningkatkan Kemampuan Visual dan Spasial
4. Menambah Pengetahuan Umum

Dampak Buruk Gadget Bagi Anak:

1. Tidak Bisa Berpikir Kritis dan Kreatif
2. Menurunkan Kemampuan Konsentrasi, Daya ingat, dan Ketekunan
3. Menghambat Perkembangan Keterampilan Sosial
4. Tidak Mengenal Alam<sup>11</sup>

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari.

### **Pengertian Ahlak**

Kata akhlaq berasal dari bahasa Arab, yakni jama' dari "khuluqun" yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat, tata krama, sopan santun, adab, dan tindakan. Kata akhlak juga berasal dari kata khalaqa atau khalaqun artinya kejadian, serta erat hubungan dengan "Khaliq" yang artinya menciptakan, tindakan, atau perbuatan, sebagaimana terdapat kata al-khaliq yang artinya pencipta dan makhluk yang artinya diciptakan.<sup>12</sup>

Secara terminologis, pengertian akhlak adalah tindakan yang berhubungan dengan tiga unsur yang sangat penting berikut :

1. Kognitif sebagai pengetahuan dasar manusia melalui potensi intelektualitasnya;

---

<sup>10</sup> Mingseli, 2020. *Pengertian gadget menurut para ahli*. Vol 1 No 1 Hal 1

<sup>11</sup> Aprilia intan, 2021. *Manfaat dan bahaya gadget untuk perkembangan anak*. Vol 2 No 1 Hal 1

<sup>12</sup> Amir Mufti. *Pengertian akhlak, moral, etika dan adab*. Vol 1 No 1 Hal 20

2. Afektif, yaitu pengembangan potensi akal manusia melalui upaya menganalisis berbagai kejadian sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan;
3. Psikomotorik, yaitu pelaksanaan pemahaman rasional ke dalam bentuk perbuatan yang konkret

Menurut Ibnu Maskawaih, Menurutnya akhlak ialah “hal li nnafsi daa’iyatun lahaa ila af’aaliha min ghoiri fikrin walaa ruwiyatin” yaitu sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Menurut Abu Hamid Al Ghazali, Akhlak ialah sifat yang terpatri dalam jiwa manusia yang darinya terlahir perbuatan-perbuatan yang dilakukan dengan senang dan mudah tanpa memikirkan dirinya serta tanpa adanya renungan terlebih dahulu.

Menurut Ahmad bin Mushthafa, Akhlak merupakan sebuah ilmu yang darinya dapat diketahui jenis-jenis keutamaan, dimana keutamaan itu ialah terwujudnya keseimbangan antara tiga kekuatan yakni kekuatan berpikir, marah dan syahwat atau nafsu.<sup>13</sup>

Dalam Al-Qur’an surat Al-Qolam ayat 4 dikatakan bahwa “Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) berada diatas budi pekerti yang agung”. Dan dalam sebuah haditspun dikatakan bahwa “Aku diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak yang mulia”.

Sehingga jelas bagi umat Islam diseluruh alam berpatokan pada akhlaknya nabi Muhammad SAW. Akhlak terpuji yang ada dalam diri Rasulullah SAW patut kita jadikan contoh dan suri tauladan yang baik. Ada dua sumber yang harus dijadikan sebagai pegangan hidup yakni Al-Qur’an dan As-Sunnah yang keduanya pun dijadikan sumber akhlak islamiyah. Jika manusia telah berakhlakul karimah atau akhlak yang baik, mulia, terpuji InsyaAllah hidupnya akan jauh lebih baik.

---

<sup>13</sup> <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/03/pengertian-akhlak.html> diakses pada senin, 04 juni 2022

### **Pengertian moral**

Moral atau moralitas berasal dari kata bahasa latin *mos* (tunggal), *mores* (jamak), dan kata *moralis* bentuk jamak *mores* memiliki makna kebiasaan, kelakuan, kesusilaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata moral berarti mempunyai dua makna. Pertama, ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; dan kedua, kondisi mental seseorang yang membuat seseorang melakukan suatu perbuatan atau isi hati/keadaan perasaan yang terungkap melalui perbuatan.<sup>14</sup>

Menurut Suseno, moral adalah ukuran baik buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga Negara. Sedangkan pendidikan moral adalah pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral dan manusiawi.

Menurut Oeska dan Whellan, Moral adalah prinsip baik buruk yang ada dan melekat dalam diri individu/seseorang. Walaupun moral itu berada dalam diri individu, tetapi moral berada dalam suatu sistem yang berwujud aturan.<sup>15</sup>

Menurut Merriam Webster yang dimaksud dengan moral yaitu hal-hal yang berhubungan dengan apa yang benar dan salah dalam perilaku manusia dan masyarakat, dianggap benar dan baik oleh kebanyakan orang jika perilakunya sesuai dengan standar perilaku yang tepat pada suatu kelompok atau masyarakat tersebut.<sup>16</sup>

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas moral adalah pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan agar tercipta pribadi yang baik.

### **C. Metode Penelitian**

#### **Tempat dan Waktu penelitian**

Lokasi penelitian adalah Sekolah dasar negeri 47 Kota Ternate, Sekolah tersebut beralamat di Jl Lumba Lumba Kota Ternate Utara. Provinsi Maluku

---

<sup>14</sup> Fahman, Amalia, 2021. Pengertian akhlak, etika dan moral. Hal 6

<sup>15</sup> Ananda, R. 2017. Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. Vol.1 No.1. Hlm. 21

<sup>16</sup> <https://materibelajar.co.id/pengertian-moral-menurut-para-ahli/> di akses pada senin, 04 juni 2022

Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester genap tahun Ajaran 2021-2022. Peneliti memilih lokasi penelitian di SDN 47 Kota ternate karena lokasi ini berdekatan dengan tempat tinggal peneliti sehingga peneliti mudah dalam mewawancarai subjek peneliti maupun dalam pengambilan data lainnya.

### **Metode**

Berdasarkan pendekatan dan jenis data yang digunakan, penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif sehingga akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Menurut Arikunto “penelitian kualitatif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian itu dilakukan”. Oleh karena, itu penelitian kualitatif dapat mengungkap fenomena-fenomena pada suatu subjek yang ingin diteliti secara mendalam.<sup>17</sup>

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain : Observasi, Pada teknik ini peneliti langsung mengadakan pengamatan ke lokasi penelitian guna mendapatkan data berupa observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan keadaan lokasi objek penelitian, yaitu pelaksanaan kegiatan siswa-siswa di Sekolah tersebut . Metode kedua yaitu Wawancara terstruktur , “dalam proses pengumpulan data dan informasi, peneliti menggunakan cara yang terstruktur dan sistematis, melalui pertanyaan lisan, dan berdialog dengan yang diwawancarai. Peneliti memperoleh informasi langsung dari sumbernya melalui wawancara. Informasi diperoleh dari komunikasi dengan sumber data. melalui dialog lisan atau langsung Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang sejarah berdirinya sekolah, visi misi, status sekolah, status guru, dan hubungannya dengan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mewawancarai dua orang guru kelas dan kepala sekolah untuk memahami dampak perangkat tersebut terhadap ahlak siswa Metode yang terakhir adalah Dokumentasi, Teknik ini digunakan untuk

---

<sup>17</sup> Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

memperoleh data-data sekunder, seperti data-data tentang jumlah guru, jumlah siswa dan sejarah berdirinya Sekolah Dasar Negeri 47 Ternate.

## D. Hasil

### 1. Identitas SD 47 Kota Ternate

Tabel 4.1 Identitas SMP Negeri 4 Kota Ternate

|                              |  |                  |
|------------------------------|--|------------------|
| Identitas                    | SN Negeri 47 Kota Ternate  |                  |
| NPSN                         | 60200866   |                  |
| Status                       | Negeri   |                  |
| Bentuk Pendidikan            | SD   |                  |
| Status Kependidikan          | Pemerintah Daerah  |                  |
| SK Pendirian Sekolah         | -  |                  |
| Tanggal SK Pendirian         | 1981-07-15   |                  |
| SK Izin Operasional          | -  |                  |
| Tanggal SK Izin Operasional  | 1910-01-01   |                  |
| Alamat                       | Jl. Cakalang, Dufa-Dufa, Kec. Ternate Utara, Kota Ternate Prov Maluku Utara          |                  |
| Rt/Rw                        | -  |                  |
|                              | Kel. Bastiong Talangame  | Kode Pos : 97727 |
| Bangunan Sekolah             | Milik Sendiri  |                  |
| Perjalanan Perubahan Sekolah | SMEP Ternate<br>SMP Negeri 4 Ternate<br>SMP Negeri 4 Kota Ternate                    |                  |
| Email                        | <a href="mailto:sdndufadufapantai2@yahoo.co.idm">sdndufadufapantai2@yahoo.co.idm</a> |                  |
| Akreditasi                   | A  |                  |
| No. SK. Akreditasi           | 1341/BAN-SM/BAN-SK /2019.  |                  |
| Tanggal SK                   | 30-11-2019   |                  |

|                    |                     |  |
|--------------------|---------------------|--|
| Akreditasi         |                     |  |
| No Sertifikasi ISO | Belum Bersertifikat |  |

## 2. Visi dan Misi SD 47 Kota Ternate

### a. Visi

Menjadikan siswa yang beriman, bertakwa, berwawasan Global yang dilandaskan nilai-nilai agama dan budaya.

### b. Misi

1. Meningkatkan kegiatan agama melalui pembelajaran efektif.
2. Melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dan bimbingan sesuai petunjuk pelaksanaan.
3. Mengembangkan pengetahuan di bidang IPTEK, pengetahuan dan seni budaya sesuai dengan minat dan bakat siswa.
4. Meningkatkan hubungan dan kerja sama yang baik antara warga sekolah dan lingkungan.

## 3. Keadaan Siswa di SD Negeri 47 Kota Ternate

Tabel 4.4 Jumlah Siswa di SD Negeri 47 Kota Ternate Tahun Pembelajaran  
2021/2022

| Tahun Ajaran | Jumlah Seluruh Siswa | Jumlah Siswa |           |
|--------------|----------------------|--------------|-----------|
|              |                      | Laki-Laki    | Perempuan |
| 2021/2022    | 226                  | 117          | 109       |

Melihat tabel diatas bisa diketahui bahwa total siswa SD Negeri 47 Kota Ternate Tahun Pembelajaran 2021/2022 ialah 226. Sebagai rincian Jumlah siswa laki-laki secara keseluruhan adalah 117 dan jumlah siswa perempuan secara keseluruhan adalah 101 . Bisa diketahui bahwa SD Negeri 47 Kota Ternate adalah

lembaga pendidikan yang cukup besar dengan siswa yang berjumlah 226 di Kota Ternate.

## **E. Pembahasan**

Pengaruh Gadget terhadap Akhlak dan Moral Siswa Sebagaimana telah di bahas pada bab II sebagai landasan teori serta bab III sebagai data yang dapat dikomparasikan dengan teori yang ada, selanjutnya pada bab IV ini akan dianalisa sesuai dengan fakta yang ada.

Pada hari selasa 14 Juni 2022 kami datang ke SD Negeri 47 Kota Ternate bertemu dengan kepala sekolah, seraya menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan kami. Setelah itu kepala sekolah mengarahkan kami untuk ke kelas tiga. Bersama Ibu Normi M. Syarif selaku wali kelas tiga dan guru yang kita wawancarai terkait dengan akhlak dan moral siswa dalam penggunaan gadget.

Ibu Normi menjelaskan bahwa ada banyak sekali siswa yang terpengaruh dari game dan juga tiktok. Seperti apa yang mereka lihat di dalam game dan tiktok mereka ikuti baik itu di dalam kelas, lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Contohnya, siswa yang aktif bermain game (PUBG) cenderung berperilaku kurang baik yang mana mereka sering berkelahi dengan teman sebangunnya. Begitu juga dengan siswa yang aktif membuka tiktok, mereka cenderung mengikuti gerakan tiktok sambil bernyanyi, sampai-sampai suara music yang berada di luar sekolah yang terdengar hingga kedalam sekolah membuat mereka berjoget mengikuti gerakan music tersebut.

Setelah mewawancarai ibu Normi, kami juga mewawancarai siswa-siswi yang ada di kelas 3(tiga). Wawancara yang kami lakukan disini ada yang secara langsung dan ada juga melalui via WhatsApp. Dari hasil wawancara diperoleh data sebagai berikut:

### **1. Putri Raya Rahmat**

Pada tanggal 13 Juni 2022, peneliti mewawancarai Putri terkait dengan penggunaan gadget sesuai dengan pedoman wawancara yang ada. Disitu putri menjelaskan bahwa ia memiliki gadget miliknya sendiri, walaupun begitu, ia menggunakan gadget tersebut hanya di waktu-waktu tertentu saja sehingga ia memiliki lebih banyak waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

## 2. Anugrah Alif

Pada tanggal 19 juni 2022 pukul 13.05 WIT. Peneliti menghubungi OrangTua dari Anugrah Alif via whatsapp. Dari hasil wawancara online, OrangTua Anugrah Alif menyatakan bahwa Alif hanya menggunakan gadget dengan waktu 2jam dalam 1 hari, ia hanya bermain game yang bukan game online. OrangTua Alif mengakui bahwa Alif adalah anak yang patuh. Akan tetapi, Alif untuk waktu sekarang ia lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain bersama teman sebayanya dari pada waktu untuk belajar dan hal ini sesuai pada pergantian mood dari Anugrah Alif. Dengan demikian, Alif ialah siswa berprestasi didalam kelasnya.

Setelah peneliti mewawancarai para siswa, peneliti pun bertanya-tanya kepada Ibu Omi selaku wali kelas terkait perkembangan juga tingkah laku siswa didalam kelas. Ia menyatakan bahwa ada banyak sekali siswa yang terpengaruh dari game juga tiktok. Seperti apa yang mereka lihat didalam game maupun tiktok dan mereka ikuti didalam kelas maupun di area sekolah. Contohnya, siswa yang aktif bermain game cenderung berperilaku tidak baik atau berkelahi dengan teman sebayanya. Begitu pula dengan siswa yang aktif membuka tiktok, mereka cenderung untuk mengikuti gerakan tiktok sambil bernyanyi atau ketika mendengar suara musik yang berada diluar sekolah yang terdengar sampai ke area sekolah.

## 3. Mulyana

Dari hasil wawancara ia mengatakan bahwa ia tidak memiliki gadget pribadi, dan tidak meminjam punya orang tuanya, bahkan ia tidak bermain game melainkan ia lebih suka bermain bersama teman-teman sebayanya. Dengan begitu dampak positif yang ia akui dari kesehariannya tanpa gadget adalah ia tidak pernah menunda perintah orang tuanya dan ia bisa lebih fokus belajar mandiri dirumah sehingga dia bisa meraih prestasi dikelasnya.

## 4. Sabina Abqariyah

Berbeda dengan Mulyana, Sabina mengatakan bahwa ia menggunakan gadget milik pribadinya untuk berkomunikasi,bermain game dan juga aktif disosial media seperti instagram, tiktok dan juga facebook. Meskipun demikian, tidak membuat

ia lalai dalam mengerjakan tugas sekolah dan tetap mengerjakan tugasnya pada awal waktu. Namun disisi lain ia mengakui bahwa dari penggunaan gadget ini ia selalu menunda pekerjaan yang diperintahkan orang tuanya.

5. Siti Ruby Aliya H. Dahlan

Pada tanggal 26 Juni 2022, kami menghubungi Siti Ruby melalui via WhatsApp. Dari hasil wawancara online, ia mengetakan bahwa ia aktif menggunakan gadget milik peribadinya untuk berkomunikasi via WhatsApp dan membuka aplikasi tiktok.dari pengekuaannya, ia hanya menggunakan dua aplikasi sosial media saja. Meskipun demikian, ketika diberi tugas sekolah ia tidak pernah lalai dalam mengerjakannya, dan ia juga selalu belajar mandiri dirumahnya.

6. Sri Nayla

Pada tanggal 19 Juni 2022 pukul 11.20. Peneliti mendatangi rumah Sri Nayla. Dari hasil wawancara, Sri Nayla mengatakan bahwa ia aktif menggunakan gadget milik orangtuanya untuk bermain tiktok tanpa batas. Hal ini memiliki dampak negatif bagi Sri Nayla. Ia pun mengakui bahwa ia belajar ketika memiliki tugas dari sekolah dan terkadang ia juga menunda perintah dari orangtuanya. Dari hasil penelitian tersebut, dapat kita lihat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif dalam kesehariannya.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dari dua subjek diatas dapat diketahui bahwa penggunaan Gadget kurang berpengaruh pada akhlak dan moral siswa. Karena berdasarkan hasil wawancara yang ada diketahui bahwa meskipun sering menggunakan gadget siswa tidak lalai dalam belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

## **F. Simpulan**

Analisis tentang pengaruh gadget terhadap akhlak dan moral siswa di SD 47 Kota Ternate, dapat di ambil kesimpulan untuk menjawab pertanyaan masalah sebagai berikut:

Dampak dari penggunaan gadget terhadap akhlak dan moral siswa antara lain siswa akan menjadi kurang patuh, malas belajar, dan dampak paling negatif adalah anak yang suka meniru perilaku yang kurang baik dari aplikasi tik tok

maupun game online sehingga dapat merusak akhlak dan moral siswa. Dalam mengatasi ketergantungan gadget anak, orang tua dapat memberikan waktu lebih banyak dengan anak, belajar bersama, agar terjalin hubungan dan komunikasi yang baik dengan anaknya. Di sekolah guru harus memberikan motivasi kepada siswa agar rajin belajar dan memberikan nasihat agar selalu patuh pada perintah guru dan orang tua dalam tanda kutip perintah yang baik, yang dimana dapat membangun karakter anak siswa menjadi lebih baik agar bisa tercapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

## Referensi

- Aprilia intan, 2021. Manfaat dan bahaya gadget untuk perkembangan anak. Vol.2 No 1 Hal 1
- Amir Mufti. Pengertian akhlak, moral, etika dan adab. Vol.1No.1
- Ananda, R. 2017. Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,1(1),19-31
- Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chusna** Asmaul. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak.Vol.17 No2.
- Darwis Amri. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Islam. Jakarta: Raja Grafindo
- Fahman, Amalia, 2021. Pengertian akhlak, etika dan moral.
- Habibah, S. (2015). Akhlak dan etika dalam Islam. Jurnal Pesona Dasar, 1(4).
- Haidir dan Salim. 2019. Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis. Jakarta : Kencana
- Margono S. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka
- Mingseli, 2020. Pengertian gadget menurut para ahli. Vol.1.No.1
- Murtafi'ah, 2019. Tinjauan pustaka. Vol.1No1.
- Rahmawati, D. S. (2018). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten).
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha*, 1(2), 152-158.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R DAN D. Bandung: Alfabeta
- Syabhana, A. (2020). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MORAL PESERTA DIDIK SDN MURUNG JAYA I BAANJARMASIN (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Syabhana, A. (2022). *ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MORAL PESERTA DIDIK SDN MURUNG RAYA I BANJARMASIN* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- <https://hidayatullah.com/kajian/oase-iman/read/2017/03/21/113578/tiga-tujuan-utama-pendidikan-islam.html>
- <https://materibelajar.co.id/pengertian-siswa-menurut-para-ahli/>
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-guru-menurut-para-ahli/>
- <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/03/pengertian-akhlak.html>
- <https://materibelajar.co.id/pengertian-moral-menurut-para-ahli/>