

GADGET DAN PERKEMBANGAN KARAKTER SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Amrina Rosyada¹⁾, Zulkarnain Syah²⁾
STAIN Bengkalis

rosyadaa155@gamil.com¹⁾, zulkarnainsyah612@gmail.com²⁾

Abstrak

Gadget merupakan salah satu wujud benda dari adanya perkembangan teknologi masa kini, di mana gadget ini memiliki berbagai jenis dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan seorang individu. Dengan adanya berbagai fitur tersebut dapat mempermudah dan membantu individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat mempengaruhi perkembangan karakter sosialnya. Beberapa karakter sosial tersebut diantaranya kejujuran, kedisiplinan, toleransi, kerja keras, bersahabat atau komunikatif, peduli lingkungan dan sosial serta tanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan karakter sosial anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan peneliti yaitu library research (Studi Pustaka). Adapun hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat mempengaruhi karakter sosial anak usia sekolah dasar. Di mana sebagian anak usia sekolah dasar menjadi pribadi yang individualistik, memiliki sikap yang intoleran dan suka melalaikan segala hal. Oleh karena itu, perlunya kesadaran para orang tua untuk bisa mengontrol dan memberikan batasan-batasan tertentu kepada anak dalam penggunaan gadget tersebut

Abstract

Gadgets are one form of objects from today's technological developments, where these gadgets have various types and features that suit the needs of an individual. With these various features, it can facilitate and help individuals in living their daily lives. However, excessive use of gadgets in children can affect the development of their social character. Some of these social characteristics include honesty, discipline, tolerance, hard work, friendly or communicative, environmental and social care and responsibility. This study aims to analyze the effect of excessive gadget use on the development of social character of elementary school-age children. The method used by researchers is library research. The results of this study explain that excessive use of gadgets can affect the social character of elementary school-age children. Where some elementary school-age children become individualistic individuals, have an intolerant attitude and like to neglect everything. Therefore, the need for awareness of parents to be able to control and provide certain limits to children in the use of these gadgets.

Sejarah Artikel

Diterima:20-06-2023

Direview:11-07-2023

Disetujui: 31-07-2023

Kata Kunci

gadget, perkembangan
anak, karakter sosial

Article History

Received:20-06-2023

Reviewed:11-07-2023

Published:31-07-2023

Key Words

gadgets,
childdevelopment, social
character
childhood

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi semakin hari kini semakin meningkat, salah satu teknologinya yaitu gadget. Gadget adalah sebuah alat elektronik yang terus mengalami pembaharuan dengan memunculkan berbagai fitur yang sesuai kebutuhan manusia. Sehingga kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Seiring perkembangan zaman di dunia pendidikan yang berkembang pesat, teknologi menjadi solusi yang memudahkan segala aktivitas manusia. Bahkan, orang-orang menjadi ketergantungan terhadap teknologi yang ada. Perkembangan teknologi inilah yang harus diperhatikan baik dari sisi positif maupun negatif. Namun, seringkali sisi negatif yang timbul dikarenakan kita tidak bisa mengontrol penggunaan teknologi yang ada, terutama *smartphone*. Alat multifungsi yang kita kenal sebagai *smartphone* ini tidak hanya mempengaruhi cara orang dewasa berpikir atau berperilaku, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak usia sekolah dasar. Di mana mayoritas anak di Indonesia banyak menghabiskan waktu bermainnya menggunakan *smartphone*.

Penggunaan gadget terutama *smartphone* yang berlebihan pada anak ini menimbulkan berbagai masalah. Salah satu masalah yang dirasakan dalam pendidikan saat ini ialah perkembangan karakter sosial peserta didik. Di mana sikap kepedulian yang ada pada diri peserta didik kini mulai menurun. Hal ini dikarenakan mereka terlalu sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing, sehingga menimbulkan rasa ketidakpedulian terhadap orang-orang disekitarnya. Di mana sikap tersebut termasuk kedalam jenis karakter anti sosial. Salah satu penyebab anak menjadi ketergantungan atau kecanduan dalam menggunakan gadget adalah kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget. Sehingga hal ini tentunya akan menghambat perkembangan karakter anak tersebut.

Karakter adalah nilai yang dikembangkan seseorang melalui pengalaman, pendidikan dan pengorbanan serta pengaruh lingkungan, yang dipadukan dengan nilai dalam diri seseorang. Berdasarkan definisi tersebut bahwa karakter diperoleh melalui pengalaman dan pendidikan. Karena itu, tahun-tahun formatif usia sekolah dasar sangat penting untuk pengembangan karakter. Dengan demikian, sekolah merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan yang dapat membantu dalam membentuk karakter anak. Karena pada masa ini anak sangat

memerlukan bimbingan dan dukungan dari orang-orang sekitarnya. Dengan demikian, penelitian ini melihat bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan karakter sosial anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*). *Library research* adalah penelitian yang digunakan dengan cara menelaah referensi bacaan baik yang berasal dari perpustakaan berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal maupun media online yang dapat dijadikan sumber informasi atau data terkait dengan suatu penelitian. Di mana metode ini tentunya menggunakan beberapa referensi bacaan yang dapat digunakan sebagai rujukan dalam penulisan karya ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Gadget dan Perkembangan Anak

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa lain (Inggris) yang diartikan sebagai sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu. Sedangkan dalam bahasa Indonesia gadget disebut dengan istilah gawai. Di mana gawai merupakan sebuah benda canggih yang telah menghasilkan berbagai aplikasi yang berguna. Selain itu, gawai juga merupakan alat komunikasi modern yang dapat mempermudah kegiatan komunikasi antar sesama manusia. Secara umum gadget dapat diartikan sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus setiap jenis perangkatnya. Contohnya seperti handphone, smartphone, komputer dan lain-lain.

Aritson mendefinisikan gadget sebagai suatu alat elektronik kecil yang dapat membantu manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Peneliti lainnya mendefinisikan gadget sebagai sebuah teknologi pembaharuan yang menyediakan berbagai fitur-fitur terkini yang lebih baik secara praktis dan tentunya akan berguna bagi manusia. Selain itu, gadget ini merupakan bagian dari salah satu teknologi yang aktif digunakan pada era globalisasi. Dari pengertian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan gadget adalah sebuah perangkat elektronik dengan berbagai tugas tertentu yang menawarkan berbagai fitur-fitur yang bermanfaat sehingga dapat membantu

manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Misalnya dapat membuat lebih mudah bagi orang-orang untuk terlibat dalam komunikasi antar sesama manusia dari jarak jauh.

Kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari kita tidak pernah jauh dari benda yang bernama gadget. Di mana gadget tersebut menjadi sesuatu yang perlu untuk dibawa kemanapun kita pergi. Dikarenakan salah satu fungsi dari gadget ini yaitu sebagai sarana yang dapat menyediakan sebuah informasi. Terkadang jenis informasi yang didapat tidak sepenuhnya benar. Dengan demikian, sangat perlu bagi kita untuk menyaring terlebih dahulu terhadap informasi yang kita terima.

Dampak positif ialah suatu keinginan untuk mempengaruhi orang lain agar ikut serta dalam hal yang positif. Dampak positif dari penggunaan gadget ini meliputi Dapat membuat komunikasi menjadi lebih efektif, merangsang munculnya kreatifitas anak, dan memperluas jaringan pertemanan. Selain itu, gadget ini juga dapat melatih kecerdasan yang dimiliki seseorang, dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang dapat mengembangkan kemampuan membaca, berhitung dan memecahkan suatu permasalahan.

Disamping itu, gadget ini juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif ialah suatu keinginan untuk mempengaruhi orang lain agar ikut serta dalam hal keburukan sehingga dapat menimbulkan akibat tertentu. Beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget ini meliputi dapat mengganggu kesehatan fisik, menurunkan konsentrasi anak dalam belajar, menghambat kemampuan anak dalam berbahasa, mempengaruhi tingkah laku anak-anak, serta menurunkan kemampuan anak dapat sosialisasi.

Perkembangan ialah suatu proses tertentu yang mengalami perubahan yang tidak dapat diulangi. Perkembangan adalah suatu perubahan untuk menuju kearah yang lebih maju. Dengan kata lain perkembangan merupakan proses perubahan keadaan menjadi situasi yang berbeda. Pendapat lainnya mengenai definisi menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan yang dialami individu menuju tingkat kematangan yang terjadi secara sistematis, progresif dan berkelanjutan. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan ialah suatu proses perubahan keadaan yang dialami individu menuju tingkat kematangan secara sistematis dan berkelanjutan sehingga tidak dapat diulang kembali.

Hurlock menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar termasuk kedalam masa akhir kanak-kanak (*late childhood*) yang dimulai pada usia anak 6 tahun sampai mencapai kematangan secara seksual. Pada masa ini ditandai dengan terjadinya penyesuaian diri dan penyesuaian sosial anak tersebut. Dimana tugas-tugas perkembangan anak pada masa ini meliputi kemampuan menulis, membaca dan berhitung serta pembentukan sikap terhadap kelompok sosial. Namun, anak laki-laki dan perempuan berkembang dengan cara yang sangat berbeda. Karena anak perempuan lebih sering dikontrol oleh orang tua dibandingkan dengan anak laki-laki sehingga tugas perkembangan anak laki-laki menjadi lebih matang.

Adapun ciri akhir masa kanak-kanak ini dapat dilihat dengan berbagai label digunakan baik dari orang tua, pendidik maupun ahli psikologi. Pertama, orang tua melabelkan masa akhir kanak-kanak sebagai masa yang sangat menyulitkan. Karena anak pada masa ini lebih cenderung mengikuti pendapat dari teman sebaya dibandingkan keluarganya sendiri. Kedua, masa akhir kanak-kanak ini digolongkan sebagai usia sekolah dasar oleh para pendidik. Anak-anak pada tahap ini diharapkan dapat mempelajari dasar-dasar ilmu pengetahuan yang dapat membantu kemajauan mereka. Ketiga, ahli psikologi melabelkan masa akhir kanak-kanak ini dengan usia berkelompok, penyesuaian diri, kreatif dan bermain.

Menurut Maslow anak usia sekolah dasar ini memiliki berbagai jenis kebutuhan yang diantaranya:

- a. Kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan yang berupa fisik seperti kebutuhan makanan dan minuman bergizi serta istirahat yang cukup.
- b. Kebutuhan untuk rasa keamanan, yaitu kebutuhan akan rasa kenyamanan, keselamatan, ketenangan, keteraturan yang bebas dari rasa takut, batasan, hukuman dan lainnya.
- c. Kebutuhan akan kepercayaan diri, yaitu kebutuhan untuk menguasai sesuatu dan untuk dihormati orang lain.
- d. Kebutuhan untuk memiliki yaitu kebutuhan akan hubungan yang harmonis baik bersama keluarga, pasangan, maupun sahabat.

- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, yaitu kebutuhan untuk memperbarui diri melalui pengembangan diri dan penguasaan terhadap sesuatu.
- f. Kebutuhan akan kasih sayang, yaitu kebutuhan untuk dicintai dan disayangi oleh orang terdekatnya.

2. Karakter Sosial Anak dan Gadget

Istilah karakter berawal dari bahasa Yunani yakni "*to mark*" berarti menandai dan memfokuskan dalam menerapkan nilai kebaikan melalui tingkah laku. Di mana karakter ini bisa dikaitkan juga dengan kepribadian seseorang. Selain itu, menurut Pusat Bahasa mendefinisikan karakter ialah bawaan, tabiat, serta watak yang dimiliki seseorang. Pengertian lainnya yakni Wilhem menyatakan bahwa karakter dijadikan sebagai identitas seseorang yang dapat menunjukkan atas kepatuhannya terhadap tata krama atau aturan yang berlaku yang dinyatakan melalui tindakan. Kesuma menyatakan bahwa karakter yaitu budi pekerti, akhlak, watak dan tabiat yang mana semua istilah tersebut memiliki arti yang sama.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu kebiasaan atau tingkah laku yang dilakukan seseorang sehingga menjadi suatu ciri khas tertentu dalam diri seseorang. Di mana ciri khas tersebut menyangkut dengan kepribadian diri seseorang. Karakter ini mengandung nilai-nilai perilaku yang dapat diterima secara luas oleh masyarakat.

Karakter sosial adalah perilaku yang dipelajari individu sehingga dapat membuat individu tersebut dapat berinteraksi dengan individu lainnya secara positif. Selain itu, karakter sosial termasuk ke dalam tujuan pendidikan karakter yakni sebagai pembentukan nilai kemanusiaan bagi semua orang. Pendapat lainnya mendefinisikan karakter sosial sebagai bentuk perwujudan terhadap kepribadian yang melambangkan nilai-nilai karakter bangsa yang positif, seperti rasa hormat, toleransi, kerja sama dan lain-lain.

Jadi karakter sosial merupakan perilaku umum yang dipelajari individu dan termasuk ke dalam tujuan dari pendidikan yang dapat membentuk nilai kemanusiaan individu seperti sikap toleransi, menghormati, gotong royong dan lain-lain, sehingga dapat mendorong dan membantu individu tersebut untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara positif.

Pembahasan

Dalam Kemendikbud terdapat 18 karakter yang perlu diajarkan kepada anak diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, gemar membaca, cinta tanah air, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Dari ke delapan belas macam karakter tersebut maka beberapa diantaranya dapat dikategorikan masuk ke dalam karakter sosial, sebagaimana yang akan diuraikan berikut ini:

a. Jujur

Kejujuran dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *shiddiq* yang artinya nyata atau benar. Istilah jujur dapat dimaknai sebagai bentuk adanya kesesuaian antara kenyataan dengan informasi yang diterima. Selain itu, Al-Qusyairi berpendapat bahwa kejujuran adalah nilai yang konsisten dan tulus dalam bertindak.

Dalam kaitannya dengan pengaruh gadget terhadap kejujuran seorang anak ini dapat dilihat dari berbagai aspek. Jika dilihat dari aspek sikap atau perbuatan seorang anak, maka banyak dijumpai sebagian anak di berbagai jenjang pendidikan dasar mengalami penurunan dari aspek kejujuran. Misalnya di lingkungan sekolah anak seringkali mencontek ketika sedang melaksanakan ujian tertulis. Di mana mereka yang melakukan hal tersebut menganggap remeh perbuatannya sehingga mereka sampai menjadikan perbuatan tersebut sebagai budaya. Dan bagi mereka yang tidak mengikuti budaya tersebut maka akan menerima ancaman. Hal ini terjadi dikarenakan anak keseringan dalam menggunakan gadget sehingga ia lupa bahwa makna dari kejujuran itu yang sebenarnya. Dan kegagalan para orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak ini menjadi salah satu penyebabnya.

b. Toleransi

Istilah toleransi berasal dari kata *tolerance* yang artinya sikap kelapangan hati dalam menerima perbedaan, baik perbedaan dalam berpendapat, keyakinan, sudut pandang dan kebiasaan. Toleransi seringkali kita kenal dengan sikap saling menghargai perbedaan baik itu terhadap pendapat, sudut pandang, keyakinan ataupun kebiasaan individu.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap toleransi seorang anak baik dari pendapat, keyakinan ataupun kebiasaan. Misalnya di dalam kelas seorang guru melaksanakan pembelajaran dengan cara belajar berkelompok atau kita kenal dengan metode diskusi. Nah, dengan berdiskusi ini tentunya anak-anak akan mengeluarkan pendapatnya masing-masing. Dari berbagai pendapat tersebut tentunya tidak sama dan pasti akan mengalami perbedaan. Jadi dalam hal ini seorang anak sangat perlu mempunyai sikap yang toleran agar terciptanya kerukunan dengan cara menerima pendapat dari masing-masing anak tersebut. Namun, seiring perkembangan zaman kini muncul benda yang bernama gadget. Di mana benda tersebut secara tidak langsung telah mempengaruhi sikap toleransi seorang anak. Seringkali dijumpai seorang anak yang tidak menerima pendapat orang lain dan mempertahankan pendapatnya sendiri. Anak tersebut menganggap bahwa pendapatnyalah yang paling benar. Hal ini disebabkan anak tersebut keseringan mencari informasi dari gadget tanpa melihat lingkungan sekitar. Sehingga hal tersebut dapat membuat seorang anak menjadi pribadi yang intoleran.

c. Disiplin

Disiplin ialah suatu perbuatan yang menunjukkan tingkah laku yang tertib dan mengikuti berbagai peraturan dan ketentuan yang berlaku. Disiplin juga dapat dijadikan sebagai bentuk ketaatan peserta didik terhadap aturan yang berlaku disekolah.

Dalam penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat melalaikan seorang anak dalam mengerjakan sesuatu. Misalnya anak tersebut lalai atau seringkali lupa untuk mengerjakan tugas, pekerjaan maupun beribadah. Hal ini terjadi karena anak tersebut terlalu lama dan candu dalam bermain gadget.

d. Kerja keras

Kerja keras ialah upaya yang dilakukan sampai suatu tugas selesai secara terus menerus. Selain itu, kerja keras ialah suatu tindakan yang diambil dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu.

Berkaitan dengan penggunaan gadget yang berlebihan ini telah mempengaruhi karakter kerja keras seorang anak. Di mana munculnya gadget ini dapat membantu semua kesulitan yang dialami seorang anak sehingga anak tersebut menjadi ketergantungan. Misalnya sebagian anak yang mendapati sebuah tugas sekolah lebih mengandalkan bantuan dari gadgetnya dari pada menggunakan akal pikirannya sendiri dalam menyelesaikan sebuah persoalan tersebut. Akibatnya pikiran anak tersebut akan tumpul karena tidak digunakan dengan baik. Selain itu, semangat belajar anak tersebut juga akan menurun.

e. Bersahabat atau Komunikatif

Bersahabat atau komunikatif ialah suatu sikap individu yang menunjukkan kesenangan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan individu lainnya. Jadi karakter bersahabat atau komunikatif ialah sikap yang dimiliki individu yang didalamnya terjadi komunikasi antar sesama individu.

Penggunaan gadget yang berlebihan ini akan mengakibatkan anak tersebut menjadi pribadi yang suka menyendiri. Karena anak tersebut lebih senang bermain dalam durasi yang lama dengan gadget dibandingkan berkumpul dan bermain dengan sahabat atau teman sebaya.

f. Peduli lingkungan dan sosial

Peduli lingkungan ialah sikap yang terus menerus berupaya melindungi dan memulihkan lingkungan sekitar. Jadi karakter peduli lingkungan ialah sikap yang dimiliki individu dalam upaya untuk mengelola dan memperbaiki alam sekitar dengan baik sehingga dapat memberikan manfaat individu lainnya. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak tersebut dapat menurunkan kepekaannya terhadap lingkungan sekitar. Misalnya seorang anak kini tidak memperdulikan kebersihan, keamanan serta kelestarian alam sekitar. Hal ini disebabkan karena anak tersebut terlalu fokus dalam menggunakan gadget sehingga ia tidak lagi memperdulikan kondisi alam sekitarnya.

Sedangkan kepedulian sosial adalah sikap dan perilaku yang peka terhadap lingkungan sosial guna mengugah semangat individu untuk membantu mereka yang membutuhkan. Oleh karena itu, inti dari karakter peduli sosial adalah keinginan untuk selalu mengulurkan tangan kepada orang yang membutuhkan.

Dalam penggunaan gadget yang berlebihan ini akan mengakibatkan turunnya tingkat kepedulian sosial pada anak. Misalnya mereka yang sudah terfokus dalam bermain gadget ini tidak memperdulikan orang-orang disekitarnya seperti tidak lagi mau berbagi makanan sesama temannya atau sahabatnya, sering lupa untuk berterima kasih kepada orang yang telah memberikan bantuan atau pertolongan dan lain-lain.

g. Tanggung jawab

Tanggung jawab ialah kesadaran manusia dalam bertindak laku baik secara sengaja ataupun tidak sengaja. Selain itu, tanggung jawab juga dimaknai sebagai perwujudan kesadaran terhadap suatu kewajiban. Jadi karakter tanggung jawab merupakan sikap dan tindakan individu untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya baik terhadap diri sendiri, masyarakat maupun lingkungan sekitar. Namun,

penggunaan gadget yang berlebihan ini mengakibatkan seorang anak tidak dapat memegang tanggung jawab dengan baik. Misalnya tanggung jawab kepada Tuhan ini mereka lalai atau lupa untuk melaksanakan kewajiban dan meninggalkan larangan dari Tuhan yang dipercayai. Selain itu, tanggung jawab kepada masyarakat ini sering terjadi karena mereka tidak mau untuk melaporkan kejadian yang dapat merugikan masyarakat seperti aksi tawuran dan tindakan mencuri dan lain-lain.

Dengan demikian, gadget disini memiliki peran dalam proses perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. Di mana seringkali para orang tua menjadikan gadget sebagai umpan terhadap anak dalam melakukan sesuatu. Sehingga hal tersebut dapat membuat anak menjadi ketergantungan dan kecanduan dalam menggunakan gadget. Akibatnya perkembangan sosial anak tersebut menjadi terhambat. Artinya gadget disini berfungsi mengiringi terhadap perkembangan sosial anak. Maka tergantung dari cara seseorang dalam menggunakannya. Khususnya dari cara orang tua mengelola anaknya dalam menggunakan gadget. Pola asuh yang salah akan mengakibatkan anak menjadi pribadi yang anti sosial.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki berbagai fungsi khusus didalamnya dan menyediakan berbagai fitur-fitur terkini secara praktis yang sangat membantu individu dalam menjalani kehidupan sehari-harinya. Dengan gadget ini dapat membantu manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari seperti bekerja dan sekolah. Namun, gadget ini juga mempunyai dampak negatifnya. Di mana penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar dapat berdampak terhadap perkembangan sosial anak. Akibatnya sebagian anak usia sekolah dasar ini menjadi pribadi yang individualistik, memiliki sikap yang intoleran dan suka melalaikan segala hal. Sehingga sikap dan perilaku tersebut dipandang tidak baik di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, perlunya kesadaran para orang tua untuk bisa mengontrol dan memberikan

batasan-batasan tertentu kepada anak dalam penggunaan gadget tersebut. Di sini gadget berfungsi mengiringi terhadap perkembangan sosial anak. Maka tergantung dari cara seseorang khususnya dari cara orang tua mengelola anaknya dalam menggunakan gadget. Pola asuh yang salah akan mengakibatkan anak menjadi pribadi yang anti sosial

Saran

1) Bagi orang tua

Orang tua harus menerapkan pola asuh yang tepat khususnya dalam memanfaatkan gadget

2) Bagi Guru

Guru disekolah hendaknya selalu memberikan sosialisasi kepada orang tua juga anak bagaimana cara memanfaatkan gadget dengan benar agar anak bisa menggunakannya dengan baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin, and Harjan Ayuhada. *Al-Qur'an Hadist Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Ariston, Yummi, dan Frahasini Frahasini. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR." *Journal of Educational Review and Research* 1, no. 2 (Desember 31, 2018): 87.
- Aunilla, Nurla Isna. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Laksana, 2011.
- Diana, Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenasa Media group, 2010.
- Fauzi, Achmad Ryan, Zainuddin Zainuddin, and Rosyid Al Atok. "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning." *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 2, no. 2 (Oktober 30, 2017): 79.
- Hariandi, Ahmad. "Meningkatkan Nilai Karakter Bersahabat Melalui Model Teams Games Tournaments Di SDIT Al-Azhar Kota Jambi." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Juni 10, 2017): 19–35.
- Hidayati, Tutik. "MINIMALISIR PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH." *Community Development Journal* 4, no. 1 (Juli 3, 2020): 119.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 1994.
- Kesuma, Dharma. *Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*. Bandung: Rosdakarya, 2011.
- Maria, Ina, and Eka Rizki Amalia. "Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun." Preprint. Open Science Framework, Oktober 29, 2018.
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan" 5, no. 2 (2018).

- Marzuki, Ismail, and Lukmanul Hakim. "STRATEGI PEMBELAJARAN KARAKTER KERJA KERAS." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 15, no. 1 (Februari 28, 2019).
- Mayenti, Fitra, dan Indiana Sunita. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI PAUD DAN TK TARUNA ISLAM PEKANBARU." *Photon: Jurnal Sain dan Kesehatan* 9, no. 1 (Oktober 28, 2018): 208–13.
- Miranti, Putri, and Lili Dasa Putri. "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jendela PLS* 6, no. 1 (Juni 30, 2021): 58–66.
- Musanna, Al. "Revitalisasi Kurikulum Muatan Lokal Untuk Pendidikan Karakter Melalui Evaluasi Responsif." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16, no. 9 (Oktober 10, 2010): 245–55.
- Pawitasari, Erma, Endin Mujahidin, dan Nanang Fattah. "Pendidikan Karakter Bangsa dalam Perspektif Islam (Studi Kritis Terhadap Konsep Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan & Kebudayaan)." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (April 6, 2015): 1.
- Pupuh dkk. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2013.
- Purwanti, Dwi. "PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DAN IMPLEMENTASINYA." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 1, no. 2 (Desember 1, 2017).
- Rochmah, Elfi Yuliani. *Psikologi Perkembangan: Sepanjang Rentang Hidup*. Ponogoro: STAIN Po PRESS, 2014.
- Roshita, Ita. "MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING" 16, no. 2 (2014).
- Soedarsono, Soemarno. *Membangun Kembali Jati Diri Bangsa*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008.
- Sumartono, Sumartono, and Heza Sridevi. "Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (Januari 23, 2017).
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Suwardani, Ni Putu. *Quo Vadis Pendidikan Karakter: Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermartabat*. Denpasar-Bali: UHNI Press, 2020.
- Syifa, Layyinatul, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 538.
- Tetep, Dr. "PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER SOSIAL SISWA DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DAN IPS DALAM KONTEKS PERPSPEKTIF GLOBAL." *JURNAL PETIK* 2, no. 2 (Mei 31, 2018): 35.
- Tim Penyusun. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Depertemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Wahidah, Anita Solihatul. "PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL ANAK USIA DINI: DI LINGKUNGAN KELUARGA, SEKOLAH DAN KOMUNITAS," n.d.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.