

**PENGARUH GEDGET DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP AKHLAK  
SISWA SD NEGERI 1 TOMOLOU KECAMATAN TIDORE SELATAN KOTA TIDORE  
KEPULAUAN**

Ade Hasan<sup>1</sup>, Agustang K<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri 1 Tomolou <sup>2</sup>IAIN Ternate

<sup>1</sup>[adehasan@gmail.com](mailto:adehasan@gmail.com) <sup>2</sup>[agustangkallang@iain-ternate.ac.id](mailto:agustangkallang@iain-ternate.ac.id)

**ABSTRAK**

Salah satu kemajuan teknologi saat ini yang sangat pesat mengalami peningkatan dan mampu mempengaruhi manusia adalah gadget. Penggunaan gadget kini tidak hanya sekedar digunakan sebagai alat komunikasi, namun sudah menjadi tren dan gaya hidup yang harus dimiliki setiap orang. Pengguna gadget kini tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa, tetapi juga remaja dan anak-anak yang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget sangat mampu memberikan dampak yang positif juga negatif apabila manusia kurang mengatur atau mengontrol penggunaan gadgetnya. Apalagi penggunaan gadget pada kalangan anak-anak yang tidak disertai dengan peran perhatian orang tua mengatur dan mengontrolnya. Rumusan dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan gadget dan perhatian orang tua dapat mempengaruhi akhlak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua terhadap akhlak serta pengaruh penggunaan *gadget* secara tidak langsung terhadap akhlak yang dimediasi oleh perhatian orang tua. Penelitian ini dilakukan terhadap 100 responden di SD Negeri 1 Tomalou Kecamatan Tidore Selatan Kota Tidore Kepulauan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan uji regresi linear berganda serta bantuan *software SPSS16*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* dan perhatian orang tua secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap akhlak, kedua variabel tersebut secara simultan mempengaruhi akhlak siswa dengan jumlah persentase 58,3% serta perhatian orang tua mampu memediasi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa betapa pentingnya perhatian orang tua dalam mengontrol dan mengatur aktivitas anak setiap harinya sebab mampu kurangnya perhatian dan kesadaran diri dari anak dalam penggunaan gadget akan sangat mempengaruhi akhlaknya.

**Kata Kunci:** *Gadget*, Perhatian Orang Tua dan Akhlak

## ABSTRACT

*One of the current technological advances that is increasing rapidly and is able to affect humans is gadgets. The use of gadgets is now not only used as a communication tool, but has become a trend and lifestyle that everyone should have. Gadget users are now not only used by adults, but also teenagers and children who use gadgets in their daily lives. The use of gadgets is very capable of having a positive as well as negative impact if humans do not regulate or control the use of their gadgets. Moreover, the use of gadgets among children is not accompanied by the role of parents' attention to regulate and control it. The formulation in this study is whether the use of gadgets and parental attention can affect students' morals. This study aims to determine the effect of using gadgets and parental attention on morals and the indirect effect of using gadgets on morals mediated by parental attention. This research was conducted on 100 respondents at SD Negeri 1 Tomalou, South Tidore District, Tidore Islands City. This research uses quantitative methods with data analysis techniques using multiple linear regression tests and the help of SPSS16 software. The results showed that the variables of gadget use and parental attention had a positive and significant effect on morals, the two variables simultaneously affected students' morals with a total percentage of 58.3% and parental attention was able to mediate the effect of using gadgets on students' morals. The results showed that how important parental attention is in controlling and regulating children's activities every day because the lack of attention and self-awareness of children in using gadgets will greatly affect their morals.*

**Keywords:** *Gadgets, Parents' Attention and Morals.*

## PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi meningkat dengan sangat pesat dan canggih yang mempengaruhi dan mengubah manusia. Seperti gadget yang bisa berdampak besar pada moral. Saat ini, gadget lebih dari sekadar alat komunikasi, namun sudah menjadi tren dan gaya hidup yang harus dimiliki setiap orang. Pengguna gadget kini tidak hanya digunakan oleh kalangan pekerja, tetapi juga remaja dan anak-anak yang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua juga menggunakan gadget untuk membimbing anaknya agar bisa bekerja dengan tenang tanpa khawatir berlarian atau membuat anaknya kotor, dan mereka ribut dan mengganggu aktivitas orang tuanya, saya usahakan tidak. Belakangan ini banyak orang tua yang menganggap gadget aman dan mudah dipantau, sehingga gadget justru menggantikan peran parenting dalam memberikan perhatian kepada anak-anaknya. Jika seorang anak terus menggunakan perangkat, itu akan berdampak buruk pada pola perilaku kehidupan sehari-hari, seperti ketika seorang anak memainkan perangkat yang lebih dari berinteraksi dengan lingkungan (Rika Widya, 2020)

Kurangnya perhatian orang tua terhadap perhatian dan pengajaran dapat menyebabkan anak mengalami ketidakpedulian atau perilaku yang tidak pantas baik di rumah maupun di sekolah. Akan tetapi, ketika orang tua memberikan pendidikan moral dan agama serta mengasuh anaknya dengan membimbingnya dengan kepribadian yang baik atau mulia, maka mereka menjadi terbiasa dengan kebiasaan yang baik (Ida Laila, 2018). Perhatian orang tua sangat penting ketika membesarkan anak, karena lingkungan keluarga adalah tempat yang tepat untuk memulai pendidikan. Tapi sekarang kewajiban dan peran orang tua telah digantikan oleh tipu muslihat. Saat ini, orang tua kurang memperhatikan anak-anaknya. Memang, semua orang tua

memiliki tanggung jawab yang mulia untuk merawat anak-anaknya, termasuk pendidikan jasmani, mental, dan spiritual (Rika Widya, 2020).

Sekarang ini, banyak orang tua lebih mengutamakan pekerjaan misalnya lembur larut malam, urusan bisnis, pertemuan rekan kerja, bahkan ada saja orang tua tidak pulang ke rumah, sehingga pembinaan akhlak dan kasih sayang yang seharusnya diberikan oleh orang tua terhadap anak menjadi terabaikan. Kehadiran orang tua yang sibuk, yang diwujudkan dalam bentuk pekerjaan dan pekerjaan yang dibayar, merupakan masalah alamiah kehidupan sosial manusia untuk kebutuhan keluarga. Tentu saja, yang dilakukan orang tua tidak harus merelakan pekerjaannya sebagai mentor atau pendidik di rumah (Ida Laila, 2018).

Kurangnya penerapan oleh guru dalam memberikan edukasi serta sosialisasi terhadap pentingnya batasan-batasan waktu dan penggunaan gadget yang berlebihan serta penerapan akhlak mulia di lingkungan sekolah Selain itu orang tua yang seharusnya menjadi pengingat sekaligus penerapan yang baik dalam penggunaan gadget dan memberikan batasan terhadap anak kini tidak lagi menjadi kewajibannya. Orang tua mampu memberikan keluasaan atau melepaskan tanggung jawab kepada anaknya untuk bebas berinteraksi dengan gadget tanpa memperhatikan pengaruhnya terhadap anak. Sebab kita tentu sangat menyadari bahwa upaya mengintegrasikan norma norma dalam pendidikan keluarga merupakan suatu pekerjaan yang baik dan mulia, sehingga hal tersebut sangat disarankan kepada setiap orang tua setanah air yang sangat peduli dengan tentang pembentukan akhlak generasi anak bangsa perlu menimbulkan kesadaran anak terhadap penggunaan gadget yang berlebihan melalui perhatian para orang tua.

Dalam upaya menjaga anak untuk tidak menggunakan gadget berlebihan, tentunya tidak ada cara lain kecuali orang tua secara penuh memberikan tanggung jawab, membatasi penggunaan gadget hanya pada perbuatan yang bermanfaat saja, sehingga dari hasil didikan tersebut anak dapat terbentuk akhlak yang mulia. Kemudian dapat dikuatkan oleh instansi pendidikan dengan menerapkan peraturan serta kebijakan-kebijakan yang mengkombinasikan antar pendidikan pada keluarga dan sekolah sehingga mampu memberikan didikan yang terbaik.

Hal yang paling penting yang harus ditanamkan orangtua terhadap anak yaitu dengan bagaimana anak- anak dapat di ajarkan untuk bisa atau mampu menginternalisasikan iman dan ketekunan hati mereka dan mewujudkannya dalam prilaku. Seperti yang di jelaskan dalam Al-Quran surat Luqman ayat 13.

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

### Terjemahan

Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, "Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar." (Kementerian Agama RI, 2019).

Apabila diperhatikan dalam pembentukan akhlak anak merupakan faktor internal serta pengaruh akan budaya. Artinya, masyarakat belum menempatkan pendidikan anak usia dini sebagai prioritas dan kebutuhan primer. Pendidikan anak usia dini dianggap belum begitu penting dalam tumbuh kembang anak. Selain itu faktor ekonomi keluarga juga menjadikan

pendidikan anak usia dini bukan prioritas utama dalam kehidupan. Kondisi ini kemudian diperparah dengan kondisi eksternal yaitu praktik pendidikan di masyarakat (Radjiman Ismail, tt)

Oleh karena itu dari uraian pokok masalah diatas mengenai pentingnya perhatian orang tua dan dampak dari penggunaan gadget pada anak maka penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut tentang pengaruh pengaruh gadget dan perhatian orang tua terhadap akhlak. Sehingga peneliti mengambil judul dengan penelitian kuantitatif yaitu “Pengaruh Gadget dan Perhatian Orang Tua Terhadap Akhlak di Sekolah Dasar Negeri 1 Tomalou”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian Ex Post Fakto yaitu penelitian yang mengamati hubungan kausalitas variable bebas dan variable terikat yang diperoleh secara alami, dalam hal ini pengaruh gadget dan perhatian orangtua terhadap akhlak siswa kelas V dan VI di SD Negeri 1 Tomalou Kecamatan Tidore Selatan Kota Tidore Kepulauan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner, observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan uji validitas Pearson Correlation pada program SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi dan mendapatkan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan penelitian. deskripsi data ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum atau menjelaskan karakteristik data responden dan uji kelayakan kuesioner yang digunakan untuk diteliti pada SD Negeri 1 Tomalou. Data responden siswa meliputi dari kepemilikan gadget, Jenis gadget, usia, kelas, jenis kelamin, waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget dan waktu yang dihabiskan untuk belajar dan uji kelayakana meliputi uji validitasi dan realibilitas.

### a. Karakteristik Responden

#### 1) Kepemilikan Gadget

Tabel 1 menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan kepemilikan gadget yang ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut ini

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Kepemilikan *Gadget*

Kepemilikan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Presentase
Ya	82	82%
Tidak	18	18%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah frekuensi yang memiliki gadget sebesar 82 siswa dari 100 siswa yang artinya ada sekitar 18 siswa yang tidak memiliki gadget.

## 2) Jenis Gadget

Tabel 2 menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan jenis gadget yang dimiliki oleh siswa. Hasil tersebut ditunjukkan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Gadget

<b>Jenis gadget</b>	<b>Frekuensi</b>
Handphone	82
Laptop	26
Komputer	7
Video Game	4
Ipod	-
Total	82

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa jumlah penggunaan jenis gadget yang paling terbanyak adalah handphone dengan frekuensi sebesar 82 siswa dan

## 3) Usia

Tabel 3 menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan usia yang ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 4.3 Karakteristik responden berdasarkan usia

<b>Umur (Tahun)</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
9	9	9%
10	35	35%
11	32	32%
12	24	24%
Total	100	100%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa usia responden paling banyak adalah 10 tahun dengan presentase 35% atau 35 siswa sedangkan usia 11 tahun dengan presentase 32%, usia 12 tahun dengan presentase 24% dan usia 9 tahun sebanyak 9%.

## 4) Kelas

Tabel 4 ini menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan kelas yang ditunjukkan pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

<b>Kelas</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
4	29	29%
5	33	33%
6	38	38%

Total	100	100%
-------	-----	------

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa respon dengan karakteristik kelas yang paling banyak adalah kelas 6 dengan jumlah presentase 38% atau terdapat 38 siswa, kelas 5 terdapat jumlah frekuensi 29 siswa dan kelas 4 dengan jumlah frekuensi 29 dan presentase 29%.

#### 5) Jenis Kelamin

Tabel 5 ini menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan jenis kelamin yang ditunjukkan pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	55	55%
Perempuan	45	45%
Total	100	100%

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jenis kelamin paling banyak adalah laki laki dengan persentase 55%, sedangkan perempuan dengan presentasi sebanyak 45%.

#### 6) Waktu Bermain Gadget

Tabel 6 menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan waktu yang di habiskan untuk bermain gadget yang ditunjukkan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Waktu Bermain Gadget

Waktu	Frekuensi	Presentase
Kurang dari 1 Jam	5	5%
1 Jam	33	33%
1 Jam – 3 Jam	52	52%
Lebih dari 3 Jam	10	10%
Total	100	100%

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa waktu yang paling banyak dihabiskan siswa untuk bermain gadget adalah 1 sampai 3 jam dengan presentase sebesar 52% dengan jumlah frekuensi sebanyak 52 siswa. Siswa yang menghabiskan waktu untuk bermain gadget dalam waktu 1 jam memiliki presentase sebanyak 33% dengan jumlah frekuensi 33 siswa dan kurang lebih dari 3 jam dengan frekuensi 10 dengan jumlah presentase sebanyak 10% sedangkan kurang dari 1 jam dengan jumlah 5 siswa atau 5%.

#### 7) Waktu Belajar

Tabel 7 menunjukkan pengelompokan responden berdasarkan waktu yang di habiskan untuk bermain belajar yang ditunjukkan pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Waktu Yang Dihakiskan Untuk Belajar.

Waktu	Frekuensi	Presentasi
-------	-----------	------------

Kurang dari 1 Jam	27	27 %
1 Jam	56	56%
1 Jam – 3 Jam	12	12%
Lebih dari 3 Jam	5	5%
Total	100	100%

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa waktu yang paling banyak dihabiskan untuk belajar adalah 1 jam dengan presentase sebesar 56% dengan jumlah frekuensi sebanyak 56 siswa. Siswa yang menghabiskan waktu untuk belajar dalam waktu kurang dari 1 jam memiliki presentase sebanyak 27% dengan jumlah frekuensi 27 siswa. Siswa yang menghabiskan waktu belajar 1-3 jam sebanyak 12 dengan jumlah presentase sebanyak 12% sedangkan kurang dari 1 jam sebesar 27 siswa atau 27%.

## b. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1) Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas selain untuk mengungkapkan data dengan tepat juga harus memberikan gambaran yang cermat mengenai data tersebut. Uji validitas dilakukan terhadap jumlah data yang sudah dilakukan uji reliabilitas pada tahap sebelumnya yaitu sejumlah 30 data. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Kemudian untuk mendapatkan nilai  $r$  tabel maka ditentukan dengan rumus  $df = N - 2 = 30 - 2 = 28$  dengan signifikansi 5%. Apabila kita melihat pada tabel, pada  $df$  atau  $N$  28 dengan signifikansi sebesar 5% dapat diperoleh nilai  $r$ -tabel sebesar 0,361. (Imam Ghozali, 2018)

Azwar (2012) menyatakan bahwa sebagai kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem total, penelitian ini mengambil batasan  $r_{ix} > 0,30$ . Seluruh aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30, dengan daya pembeda dianggap memuaskan. Item yang memiliki  $r_{ix}$  kurang dari 0,30 maka dapat diartikan sebagai aitem yang memiliki daya pembeda rendah. Sedangkan aitem yang memiliki daya pembeda sama dengan atau lebih besar dari 0,30 jumlahnya melebihi jumlah pada aitem yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka peneliti dapat memilih butir aitem yang memiliki indeks daya beda tinggi. Apabila jumlah item yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka kita dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0,30 sehingga jumlah item yang diinginkan dapat tercapai. (Azwar, 2018).

Jika membandingkan  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka alat ukur yang digunakan dinyatakan valid dan sebaliknya jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka alat ukur yang digunakan tidak valid. Hasil uji validitas selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Uji Validitas Variabel Penggunaan Gadget

Variabel	Item	Rhitun g	rtabel	Kriteria
Penggunaan Gadget	1	.525	0,361	Valid
	2	.735 <sup>**</sup>		Valid
	3	.695 <sup>**</sup>		Valid
	4	.856 <sup>**</sup>		Valid
	5	.391 <sup>*</sup>		Valid
	6	.383 <sup>*</sup>		Valid
	7	.561 <sup>**</sup>		Valid
	8	.642 <sup>**</sup>		Valid
	9	.525 <sup>**</sup>		Valid
	10	.375 <sup>*</sup>		Valid
	11	.393 <sup>*</sup>		Valid
	12	.390 <sup>*</sup>		Valid
	13	.694 <sup>**</sup>		Valid
	14	.697 <sup>**</sup>		Valid
	15	.883 <sup>**</sup>		Valid

Tabel 9 Uji Validitas Variabel Perhatian Orang Tua

Variabel	Item	rhitung	rtabel	Kriteria
Perhatian Orang Tua	1.	.609 <sup>**</sup>	0,361	Valid
	2.	.693 <sup>**</sup>		Valid
	3.	.682 <sup>**</sup>		Valid
	4.	.584 <sup>**</sup>		Valid
	5	.508 <sup>**</sup>		Valid
	6	.665 <sup>**</sup>		Valid
	7	.504 <sup>**</sup>		Valid
	8	.452 <sup>*</sup>		Valid
	9	.700 <sup>**</sup>		Valid
	10	.432 <sup>*</sup>		Valid
	11	.671 <sup>**</sup>		Valid
	12	.455 <sup>*</sup>		Valid
	13	.420 <sup>*</sup>		Valid
	14	.646 <sup>**</sup>		Valid
	15	.684 <sup>**</sup>		Valid
	16	.413 <sup>*</sup>		Valid
	17	.662 <sup>**</sup>		Valid



Tabel 10 Uji Validitas Variabel Akhlak

Variabel	Item	Rhitun g	rtabel	Kriteria
Akhlak	1.	.612**	0,361	Valid
	2.	.678**		Valid
	3.	.654**		Valid
	4.	.811**		Valid
	5.	.390*		Valid
	6.	.459*		Valid
	7.	.575**		Valid
	8.	.495**		Valid
	9.	.612**		Valid
	10.	.371*		Valid
	11.	.460*		Valid
	12.	.473**		Valid
	13.	.722**		Valid
	14.	.575**		Valid
	15.	.825**		Valid
	16.	.711**		Valid
	17.	.701**		Valid
	18.	.593**		Valid
	19.	.409*		Valid
	20.	.487**		Valid

## 2) Reliabilitas

Menurut Azwar (2001) reliabilitas diterjemahkan dari kata reliability yang mempunyai asal kata relly dan ability artinya keadaan dapat dipercaya. Istilah reliabilitas seringkali disamakan dengan consistency, kesetabilan dan yang lainnya. Idepokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah suatu hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Suatu hasil dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali melakukan pengukuran terhadap kelompok subjek dan memiliki hasil yang sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Metode pendekatan reliabilitas menggunakan pendekatan konsistensi internal, koefisien reliabilitas berada antara 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 maka dapat dinyatakan semakin tinggi juga reliabilitasnya (Imam Ghazali, 2018). Hasil pengujian reliabilitas menggunakan teknik alphacronbach seperti pada tabel 11.

Tabel 11 Uji Reliabilitas Penelitian

No.	Variabel	Alpha cronbach's	Nilai kritis	Keterangan
1.	Penggunaan <i>Gadget</i>	.873	0,6	Reliabel
2.	Perhatian Orang Tua	.862	0,6	Reliabel
3.	Akhlak	.897	0,6	Reliabel

Tabel 11 di atas menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach's dari penggunaan gadget = 0,873, perhatian orang tua = 0,862 dan akhlak = 0,897. Hasil tersebut telah melebihi nilai koefisien reliabilitas 0,6, sehingga variabel dinyatakan reliabel. Perhitungan selengkapnya terlampir.

Tujuan dan dasar dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan gadget dan perhatian orang tua terhadap akhlak serta pengaruh penggunaan gadget secara tidak langsung terhadap akhlak yang dimediasi oleh perhatian orang tua. Total 100 responden yang disebarkan pada siswa SD Negeri 1 Tomalou Kecamatan Tidore Kota Tidore Kepulauan dengan karakteristik responden yang meliputi kepemilikan gadget, jenis gadget yang digunakan, usia, kelas, jenis kelamin, waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget, waktu yang dihabiskan untuk belajar. Sehingga

Berdasarkan data responde tersebut maka dapat diketahui 82 dari 100 siswa memiliki gadget, dengan jenis terbanyak yaitu handphone dengan jumlah 82. Siswa menghabiskan waktu bermain gadget rata rata dalam sehari 1 sampai 3 jam sedangkan waktu belajar siswa salam sehari rata rata 1 jam sata. Jenis kelamin terdapat 55 siswa laki-laki dan 45 perempuan dan sebagian besar berusia 10 tahun dengan total jumlah 35 siswa dan kelas terbanyak terdapat pada kelas 6 dengan jumlah frekuensi sebesar 38.

### c. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah mampu membuktikan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan terkait penggunaan gadget terhadap akhlak. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Linawati yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap akhlak siswa pada orang tua, guru dan teman. Gadget merupakan suatu benda dengan berbagai macam aplikasi yang dapat menyediakan berbagai media sosial, jejaring berita nasional maupun internasional, permainan, video, gambar dan hiburan. Dengan kata lain, Gadget diciptakan untuk membantu mempermudah manusia dalam memperoleh informasi bahkan membantu dalam melakukan pekerjaan ataupun dijadikan sebagai hiburan.

Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat berperan penting terhadap perilaku anak apalagi penggunaan dengan intensitas yang berlebihan akan sangat mempengaruhinya. sehingga mampu membuatnya lupa serta cenderung atas kewajiban atau pola kehidupan sehari-hari yang harus dijaga sebagai seorang anak atau siswa. Sedangkan apabila siswa mampu mengontrol dan mengatur penggunaan gadgetnya baik berkomunikasi, bersosialisasi dengan orang lain, bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mencari informasi dan lain sebagainya maka dapat dikatakan dampak

negatif terhadap akhlak siswa dapat diminimalisir seperti kecanduan yang membuat siswa melupakan waktu dan kewajiban lainnya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Welch tentang penggunaan gadget yang pengaruhnya akan nyata jika anak mengalami tanda-tanda kecanduan sebab kecanduan dapat membuat anak lalai dari kewajibannya. Maka dari itu, hasil penelitian ini mampu menjelaskan bahwa pentingnya siswa dalam mengontrol dan mengatur penggunaan gadget sebab dapat memberikan dampak positif ataupun negatif yang mempengaruhi akhlaknya.

#### **d. Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Akhlak**

Hasil analisis mampu membuktikan bahwa terdapat pengaruh perhatian orang tua secara positif dan signifikan terhadap akhlak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laela yang menyatakan bahwa perhatian orang tua berpengaruh terhadap akhlak siswa. Perhatian orang tua merupakan pemusatan atau konsentrasi orang tua terhadap anaknya yang menyebabkan bertambahnya aktivitas orang tua yang ditujukan kepada anaknya terutama dalam pemenuhan kebutuhan baik secara fisik maupun non fisik.

Terdapat pengaruh perhatian orang tua terhadap akhlak menunjukkan bahwa betapa pentingnya perhatian orang tua yang mampu memberikan kontribusi terhadap akhlak siswa baik dalam mendidik, melatih, memberikan perawatan serta mencukupi kebutuhannya, memberikan rasa kasih sayang sehingga menimbulkan rasa akan adanya dukungan yang menyeluruh dari orang tua dan memilih serta mengajarkan hal-hal yang patut dilakukan dan tidak diperbolehkan menurut agama di lingkungannya maka anak akan cenderung memberikan respon yang baik terhadap orang tuanya dan memunculkan kesadaran berakhlak yang baik pada setiap aktivitasnya. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hurlock yang menyatakan bahwa orang tua merupakan pusat dalam pemberian nilai-nilai termasuk juga nilai agama dalam kehidupan anak. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi orang tua dalam memberikan perhatian atau rasa peduli terhadap anaknya maka semakin baik pula kesadaran pada dirinya untuk menampilkan akhlak mulia di kehidupan sehari-harinya.

#### **e. Pengaruh Penggunaan Gadget secara tidak langsung terhadap akhlak yang dimediasi oleh variabel perhatian orang tua**

Hasil analisis menggunakan Sobel test mampu membuktikan bahwa perhatian orang tua secara signifikan mampu memediasi pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa pentingnya perhatian orang tua dalam hal mengontrol atau mengatur penggunaan gadget pada siswa sebab mampu memberikan dampak dan kontribusi terhadap akhlak baik itu secara positif ataupun negatif. Perhatian orang tua yang berusaha memberikan perhatian seperti menetapkan waktu bermain gadget, sekaligus memberikan sosialisasi dampak gadget jika anak menggunakan gadget terlalu berlebihan. Namun apabila orang tua tidak meluangkan waktu untuk mengontrol dan mengatur penggunaan gadget pada anak maka anak akan tidak teratur dalam pemakaian gadget serta mengalami kecanduan atau ketergantungan pada gadget dan lebih menyayangkan lagi anak akan mampu mengakses informasi berupa tulisan, gambar atau video yang dapat merusak akhlaknya. Sebab sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hurlock yang menyatakan bahwa orang tua merupakan pusat dalam pemberian nilai-nilai termasuk juga nilai agama dalam kehidupan anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka kesimpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan gadget secara positif dan signifikan dapat mempengaruhi akhlak siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Tomalou. Hal tersebut dapat di lihat pada hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 5.335 dengan nilai signifikan 0.000, karena  $\alpha > \text{sig hitung}$  ( $0.05 > 0.000$ ) maka H1 diterima.
2. Perhatian orang tua secara positif dan signifikan dapat mempengaruhi akhlak siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Tomalou. Hal tersebut dapat di lihat pada hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2.211 dengan nilai signifikan 0.029, karena  $\alpha > \text{sig hitung}$  ( $0.05 > 0.000$ ) maka H2 diterima.
3. Penggunaan gadget dan perhatian orang tua secara bersama-sama dapat mempengaruhi akhlak siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Tomalou. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji F yang menunjukkan bahwa nilai Fhitung lebih kecil dari 0.05.
4. Variabel perhatian orang tua sebagai variabel mediator dapat memediasi penggunaan gadget terhadap akhlak siswa SD Negeri 1 Tomalou. Hasil tersebut dapat dilihat pada hasil uji sobel test yang menunjukkan bahwa zhitung > ztabel ( $2.175 > 1,65$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Munir Mul Khan., Kiai Ahmad Dahlan Jejak Pembaharuan Sosial dan Kemanusiaan (Jakarta: Kompas Media Nusantara, 2010).
- Abu Ahmadi., Psikologi Umum (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Abuddin Nata, Perspektif Islam tentang Pola Hubungan Guru Murid Studi Pemikiran Tasawuf Al Ghazali (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001).
- Abuddin Nata., Akhlak Tasawuf (Jakarta: PT.RajaGrafindoPersada, 2006).
- Ahmad Salman “ Pendidikan Karakter; Fungsi Utama Revolusi Mental Anak Bangsa” (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ternate),.hlm.119
- Agusli, R. Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer, Jakarta: Media kita, 2008.
- Artikelbagus, “Pengertian Arti Gadget, 2013”, <http://www.ikerenki.com/2013/09/pengertian-arti-gadget.html> (diakses tanggal 1 Januari 2022).
- at-Tirmizi, Abi ‘Isa Muhammad bin ‘Isa Bin Saurah. Sunan Tarmizi. Indonesia: Maktabah Rihlan, t.t.
- Balqis, U: Bukan Ibu Biasa, (Jakarta. Qultum Media, 2015). Damanhuri Basyir, ilmu tasuf (banda aceh:yayasa pena, 2005).
- Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran & Terjemahannya.
- Desi, Linawati., “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Kras Kediri”.
- Erwin, Yudi Prahara., Materi Pendidikan Agama Islam (Yogyakarta: Stain PO Press, 2009).
- H.A. Mustafa, Akhlak Tasawuf.
- Heri, Jauhari Muchtar., Fikih Pendidikan, Cet. I; Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2005).
- Husain, Mazhahiri., Pintar Mendidik Anak (Jakarta: Lentera, 2002). Ibid., hlm. 146-147.

- Ibn Majah, Abu Abdillah Muhammad Ibnu Yazid al-Qazwiniy, Sunan Ibnu Majah. Ttp.: Isa al-Babiy al-Halabiy, tt
- Ida Laela dengan judul “Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di SMPI Yapkum Depok”.
- Iswidharmanjaya, D & Agency, B. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta.Bisakimia.
- Ismail Radjiman.”Pembelajaran Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini”.,hlm.2 Juditha, C. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar. Jurnal Penelitian IPTEK- KOM 13 (1): 1-23.
- Kursiwi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” , Skripsi pada Sekolah Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2016, tidak dipublikasikan.
- Kusdwiratri, Setiono., Psikologi Keluarga, Bandung: PT Alumni, 2011.
- M. Hafiz Al-Ayouby (2017) dalam skripsinya menulis tentang “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.
- Muhammad Alim, Pendidikan Agama Islam (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).
- Nurlaelah Syarif, Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman).
- Rida Hannum Hsb (2017). ” Pengaruh Perhatian Orangtua terhadap Akhlak Anak Di Lingkungan III Banjar Raja Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas”
- Rika Widya (2020). “ Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganan di PAUD Ummul Habibah“
- Rozalia, (2017)., “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar. <http://ejournal.umm.ac.id> (Diakses pada tanggal 7 Januari 2022).
- Sadam, S., “Gadget Mempengaruhi Perilaku Sosial” [http://www.academia.edu/11522586/GADGET\\_MEMPENGARUHI\\_PERILAKU\\_SOSIAL](http://www.academia.edu/11522586/GADGET_MEMPENGARUHI_PERILAKU_SOSIAL) (diakses pada tanggal 4 Januari 2022)
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi, Suryabrata., Psikologi Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002. Yunahar, Ilyas., Kuliah Akhlak, Yogyakarta: LPPI, 2009.
- Zakiah, Daradjat., Pendidikan Agama Islam, Jakarta :Bulan Bintang, 1984.