



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 323-335

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Karakter Religius Siswa di Sekolah Menengah Pertama

Dian Puspita<sup>1✉</sup>, Leni Anggraeni<sup>2</sup>, Nurlela<sup>3</sup>

Institut Bakti Nusantara Lampung

Email: [diantepuspita@gmail.com](mailto:diantepuspita@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter religius siswa di Sekolah menengah pertama, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius siswa di Sekolah menengah pertama. Jenis penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif, dengan metode pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, analisis data meliputi pengumpulan data, redaksi data, analisis data, dan prediksi atau verifikasi data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius siswa mulai terlihat, sebagian siswa menjadi individu yang individualistis; Hal ini seperti malas belajar, melalaikan sholat, malas belajar mengaji, dan suka membantah kepada orang tua. Hal ini sangat mempengaruhi tanggung jawab dan sikap religius seorang anak. Penyebabnya adalah siswa lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan teknologi dan kurang mendapat perhatian dari orang tua, sehingga membuat anak menjadi malas melakukan hal yang positif.

Kata Kunci: *Gadget, Karakter Religius*

## Abstract

The background of this research is to find out whether there is an impact of using gadgets on the religious character of students in elementary schools, so the aim of this research is to find out the impact of using gadgets on the religious character of students in elementary schools. This type of research uses descriptive methodology, with data collection methods including observation, documentation and interviews. Using Miles and Huberman data analysis techniques, data analysis includes data collection, data editing, data analysis, and data prediction or verification. Research findings show that the impact of gadget use on students' religious character is starting to become visible, some students are becoming individualistic individuals; These include being lazy about studying, neglecting prayers, being lazy about learning the Koran, and liking to argue with parents. This greatly influences a child's religious responsibilities and attitudes. The reason is that students spend more time using technology and receive less attention from their parents, making children lazy to do positive things.

Keywords: *Gadget, Religious Character*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman pada saat ini semakin bertumbuh pesat. Dimana banyak sekali perubahan yang terjadi baik dari bidang pendidikan, teknologi dan sosial. Sehingga dengan perkembangan ini mengubah style kehidupan masyarakat untuk mengikuti arus zaman yang terjadi. Salah satu perubahan perkembangan zaman yang paling signifikan yaitu pada bidang teknologi atau yang familiar disebut dengan era 4.0 abad 21. Abad 21 ini menjadi salah satu saksi bisu yang mengubah perkembangan hidup manusia yang kian bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang mempunyai ukuran relatif kecil terbilang sangat praktis untuk digunakan. Hampir seluruh manusia pada sekarang ini sudah menggunakan gadget. Oleh sebab itu, tidak bisa disangkal bahwa sekarang ini gadget dapat ditemukan diberbagai kalangan baik orang dewasa sampai dengan usia anak-anak, yang kini sudah pandai untuk mendayagunakan teknologi terutama teknologi yang berupa gadget seperti halnya pada *handphone* ataupun *smartphone* (Tatminingsih, 2017).

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak-anak disebut dengan manusia yang "unik" karena memiliki potensi dan berkembang yang relatif cepat. Menurut perspektif psikologis, masa muda (anak-anak) juga disebut sebagai usia cemerlang di mana anak-anak dapat mencari cara untuk mengetahui apa yang tidak diketahuinya. Perkembangan merupakan proses yang terjadi dalam diri individu untuk menuju kedewasaan yang meliputi perubahan emosi, pikiran serta kecakapan yang lebih matang.

Salah satu pertumbuhan yang dialami oleh manusia adalah pertumbuhan dari segi fisik (*biological growth*) yaitu pertumbuhan yang terjadi dalam diri individu yang meliputi perubahan pada ukuran tubuh, pertumbuhan pada otak, hormon dan lain sebagainya. Masa perkembangan seorang anak pada aspek biologis berperan penting terlebih pada bidang psikomotor yang berperan amat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan seorang anak masa mendatanag. Pada saat bermain mereka akan mendapatkan keterampilan fisik, keterampilan yang dasar saat membaca, menulis, berhitung serta antar hubungan dengan teman dan keluarga (Fathoni, 2017).

Oleh sebab itu, apabila masa tumbuh kembang seorang anak mulai diserang kecanduan serta terinfeksi oleh pengaruh buruknya dari gadget, maka dampak yang timbulkan adalah terhambatnya perkembangan seorang anak. Dengan demikian penggunaan gadget dengan reting tertinggi ini dimenangkan oleh kalangan anak-anak. Sehingga anak-anak adalah salah satu konsumen yang aktif dalam menggunakan gadget, bagaimana tidak kebanyakan dari anak-anak kita saat ini lebih memperiotaskan bermain gadget dari pada melakukan aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali yang suka mengabaikan orang tua terlebih ketika dalam keadaan menyuruh seorang anak, tetapi mereka terfokus hanya pada gadget yang dipegang. Memperihatinkannya seorang anak lupa disekelilingnya ketika mereka sudah terlalu fokus kepada gadget (Al-Ayouby, 2017). Gadget dapat digunakan sebagai sarana untuk dapat menambah segala pengetahuan bagi siswa terlebih dengan kemajuan teknologi saat ini, siswa bisa dikatakan tidak menutup diri mengenai bentuk kemajuan di era globalisasi (Kurniawati, 2020).

Gadget ini adalah alat teknologi yang mempunyai sebuah dampak positif maupun negatif. Akan tetapi, jika diteliti lebih dalam maka faktor yang paling dominan lebih ke arah dampak negatif yang sangat berpengaruh tinggi terhadap perkembangan anak. Sehingga anak seringkali berasumsi bahwa gadget adalah kawan yang selalu ada untuk menemani rutinitasnya sehari-hari. Oleh sebab itu, penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak merasa introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan. Pada saat ini, banyak sekali seorang anak yang hanya terfokus kepada gadget, sampai melupakan tugas mereka seperti belajar dan sosialisasi dengan lingkungan (Al-Ayouby, 2017). Sejalan dengan sebuah data, dimana Negara Indonesia adalah negara yang cukup tinggi terkait minat dengan sebuah gadget Masalah ini amat sangat menghawatirkan, masa seorang anak sangat identik dengan sifatnya yang masih dikatakan belum stabil dan masih tinggi akan rasa ingin tahu mengenai sesuatu hal. Dampaknya akan terjadi peningkatan terhadap perilaku konsumtif. Dampak lainnya akan

berpengaruh terhadap perkembangan anak seperti gangguan kesehatan, dan aplikasi-aplikasi lain yang dapat menyebabkan kemalasan untuk belajar. Berangkat dari kasus diatas maka peneliti sangat tertatik untuk meneliti dan meninjau lebih dalam terkait dengan dampak gadget terhadap anak. Harapannya melalui kajian ini peneliti dapat memberikan gambaran yang jelas terkait dampak negatif dari penggunaan gadget.

Salah satu pencapaian utama teknologi digital adalah gadget yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari setiap masyarakat. Segala aspek positif atau negatif dapat dengan mudah diakses melalui perangkat. Positifnya, menggunakan suatu perangkat untuk melakukan berbagai tugas cukup membantu dan mudah. Contoh tugas tersebut antara lain membuat jaringan komunikasi, mencari dan memperoleh informasi, menangani berbagai jenis bahaya, melakukan transaksi bisnis atau menjual barang, menggunakan jasa transportasi online, dan banyak lagi. Akibat sisi negatif ini, perangkat memiliki beragam jenis konten yang mencakup artikel berita tentang kebohongan, kekerasan, aktivitas kriminal, pembunuhan, dan bahkan pornografi. (Tirtayanti 2022).

Ketergantungan terhadap *gadget* juga tidak mengenal usia, tidak hanya di kalangan orang dewasa, tapi juga anak-anak. Khusus bagi anak sekolah menengah pertama, penggunaan *gadget* lebih ditunjukkan untuk memperoleh hiburan, seperti bermain *game* dan menonton video di *youtube* yang membuat anak tetap tenang (Wahab 2019). Senada dengan hal tersebut, Zaenudin (2017) berpendapat, salah satu penyebab maraknya penggunaan perangkat teknologi pada anak adalah karena orang tua menjadikan perangkat teknologi yang mereka sediakan sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan bantuan *gadget*, orang tua dapat mendeteksi lokasi keberadaan anak sehingga memberikan ketenangan psikologis (Sandriani, Garna, and Rachmiatie 2020). Anak belum bisa berpikir kritis, belum bisa membentuk teori, bahkan bisa kesulitan memecahkan masalah. (Surat Kabar Jakarta, 2018).

Sekolah menengah pertama Terlihat jelas dari bukti bahwa setiap anak, dari usia 0 hingga 18 tahun, menggunakan perangkat. Banyak kasus juga yang menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Salah satu dampak negatifnya adalah menurunnya kemampuan motorik dan kreativitas, dimana anak lambat laun kehilangan masa kecilnya. (Chandra, Adib, and Wijayanti 2019) menyimpulkan terdapat Sepuluh risiko terkait *gadget* pada anak adalah sebagai berikut: Kecanduan, terhambatnya perkembangan diri, risiko obesitas, kekurangan waktu istirahat dan penurunan prestasi

sekolah, penyakit kejiwaan, agresi, kepikunan, kurangnya keterampilan sosial, ancaman radiasi, dan penjelasan dampak *gadget* yang tidak ramah lingkungan.

Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rizky Nafaida, Nurmasyitah, and Nursamsu 2020), kemudian diperkuat dengan hasil penelitian (Syifa, Setianingsih, and Sulianto 2019) ditemukan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah menengah pertama Selain itu *gadget* juga sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter religius anak (Mushoffi and Wahidin 2022). Karakter religius adalah karakter yang terbentuk berdasarkan nilai-nilai spritual sesuai dengan Al Qur'an dan As Sunnah (Aminu et al. 2022). Karakter religius juga dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku yang patuh terhadap perintah agama yang dianut (Cahyono and Iswati 2021). Kemudian karakter religius juga dapat diartikan berperilaku dan berakhlak sesuai dengan yang diajarkan dalam pendidikan (Heri 2016) . Beberapa hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget diatas dan hasil referensi penelitian yang ditemukan, belum ada yang meneliti tentang dampak penggunaan Gadget terhadap karakter religius siswa, sehingga atas dasar tersebut tulisan ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter religius pada anak khususnya siswa sekolah menengah pertama.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan pada artikel ini berupa penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan salah satu bagian dari penelitian kualitatif yang prosedurnya tidak statistik melainkan sebuah gambaran atau analisis mengenai sebuah fenomena, sebuah peristiwa, sosial maupun banyak hal lainnya. Metode penelitian kualitatif ialah metode untuk meneliti sebuah kasus dari suatu kondisi objek ilmiah tertentu yang dimana hasil penelitiannya menekankan pada makna dari peristiwa yang terjadi.

Untuk memperoleh informasi dan mendapatkan sebuah data-data yang akurat maka perlu adanya kehadiran peneliti sebagai *human instrument*. Yang dimana peneliti (*human instrument*) itu sendiri berfungsi untuk mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara kepada informan terkait, memilih sendiri subjek penelitian (*informan*), menentukan fokus penelitian, mengolah dan mengumpulkan data serta menafsirkan data untuk dapat memperoleh kesimpulan atas temuan yang dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data-data yang lengkap dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Metode observasi ini dilakukan dengan cara mengamati

langsung objeknya dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat dan mendeskripsikan situasi sebenarnya yang terjadi pada objek yang diteliti. Sedangkan wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti kepada responden yang sekiranya mampu memberikan informasi dari latar belakang masalah yang akan dikaji dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan secara ruting (tatap muka) kepada informan guna untuk memperoleh informasi yang lengkap dan utuh. Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan peralatan yang berupa recorder berjenis smartphone guna untuk merekam hasil wawancara kepada subyek penelitian dan membawa peralatan tulis lainnya serta menyiapkan pedoman wawancara.

Selanjutnya data yang diperoleh di analisis dengan cara reduksi data, mengolah data, dan penarikan kesimpulan. Selain dari sumber observasi dan wawancara diatas sumber data yang digunakan dalam penelitian ini juga berupa literatur yang terdiri dari jurnal, buku, artikel atau sumber-sumber dokumen lain yang lebih relevan. Hasil dari pada analisis ini kemudian dikaitkan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah yang diangkat. Hasil akhir dari penelitian ini berupa laporan tertulis (Creswell, 2016).

Selain itu keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk dapat membuktikan apakah penelitian yang dilakukan sudah merupakan penelitian ilmiah, dan sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Keabsahan data yang digunakan berupa triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber. Triangulasi itu sendiri dibagi menjadi tiga bagian yaitu pertama, triangulasi sumber ialah untuk menguji keabsahan suatu informasi yang dilakukan dengan memeriksa informasi yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Kemudian data yang dianalisis tersebut dapat menghasilkan suatu simpulan. Kedua, Triangulasi tehnik adalah untuk menguji kebenaran data yang telah dilaksanakan dengan tujuan dapat mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda melalui tehnik observasi dan wawancara. Ketiga, Triangulasi waktu yaitu pengecekan keabsahan data dengan cara pengambilan data dalam situasi dan waktu yang berbeda agar dapat memperoleh data yang valid dan kredibel.

Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif (Syahrizal and Jailani 2023), pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan temuan deskriptif tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati.

Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-angka, melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. Sedangkan pengumpulan data menggunakan wawancara (Rachmawati 2007), observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan lapangan untuk mendapatkan data. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman (Harahap 2021) dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, analisis data, dan observasi atau verifikasi data untuk memahami dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter religius siswa di Sekolah menengah pertama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi secara langsung terhadap beberapa orang tua siswa mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif seperti yang dialami oleh anak saya yang malas datang belajar mengaji lagi dan melaksanakan sholat". Sedangkan beberapa orang tua siswa mengatakan "walaupun anak saya bermain *gadget* anak saya tidak lupa untuk mengaji dan sholat". Selain itu, beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* membuat siswa menjadi individu yang lebih mandiri yang kesulitan dalam berinteraksi sosial dan tidak memenuhi kewajiban seperti belajar atau belajar dalam jangka waktu yang lama seperti berdoa. (Zalfa 2019), dan bermalasan untuk mengaji (Kecamatan 2019), pembangkang dan anak sering membantah orang tua (Tri Amelia et al. 2022). Kemudian hasil wawancara terhadap gurunya. Mengatakan "*gadget* memiliki dampak positif dan negative bagi siswa itu sendiri tergantung bagaimana menggunakan *gadget* tersebut, seperti yang terlihat sebagian perilaku siswa kelas VII menjadi emosian dan sering menggunakan bahasa yang tidak baik didengar kepada teman sebayanya. Hal ini terjadi karena siswa sering bermain *gadget*."

*Gadget* dalam bahasa Inggris mempunyai makna sebuah perangkat elektronik kecil yang mempunyai sebuah fungsi khusus. *Gadget* adalah bentuk yang nyata dengan adanya perkembangan ilmu teknologi zaman sekarang dan yang akan datang, yang akan mempengaruhi terhadap cara berpikir manusia dan perilakunya (Alia, 2018). Hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Adapun yang termasuk dari *gadget* ialah smartphone, tablet, notebook, dan sebagainya. Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi berupa handphone ini sudah banyak memiliki jenis mulai dari handphone yang tanpa kamera sampai dengan yang memiliki beberapa fitur kamera yang canggih didalamnya. Semakin canggih zaman maka semakin canggih pula jenis teknologi yang diciptakan. Hal ini memungkinkan semakin banyak orang yang ingin memiliki dan menggunakannya untuk kebutuhan belajar dan

mencari pekerjaan serta informasi yang dibutuhkan. Seperti kenyataan yang ada dilapangan bahwa perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup begitu pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesiapun semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat baik dari yang dewasa hingga anak- anak gemar menggunakan gadget.

Gadget atau handphone adalah salah satu alat yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia karena memiliki banyak fungsi serta manfaat yang dapat membantu mempermudah kebutuhan manusia. Adapun manfaat dan fungsi dari gadget itu sendiri adalah pertama, sebagai alat komunikasi, jika pada zaman 90-an manusia masih menggunakan bantuan orang lain untuk menyampaikan informasi, kemudian berkembang lagi melalui tulisan yang berupa surat-suratan yang disampaikan melalui teman. Bentuk manfaat gadget ini tidak lain adalah dapat tersambung dengan internet, para siswa sudah jauh mengenal tentang internet yang secara tidak langsung sering disalahgunakan dan orang tua lah yang harus selalu mengawasi (Ramdhan Witarsa Dkk, 2018).

Dan sekarang semua sudah berubah dizaman teknologi atau yang lumrah disebut dengan zaman di era 4.0, karena manusia pada sekarang ini sudah dapat berkomunikasi dengan mudah dan praktis dengan menggunakan handphone dengan berbagai macam parian dan fungsi yang canggih. Kedua, sebagai alat sosial, maksudnya adalah dengan gadget ini kita bisa memperluas pertemanan dengan mudah baik yang didalam maupaun diluar Indonesia, selain itu kita juga bisa berbagi berita dan cerita yang tentunya dapat memberikan manfaat kepada orang lain. Ketiga, sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan maksudnya ialah dengan adanya gadget manusia bisa belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun mereka berada tanpa harus ribet membawa setumpuk buku. Selain itu dengan adanya gadget ini kita juga bisa mengakses berbagai macam ilmu pengetahuan yang kita butuhkan sehingga kita tidak perlu susah-susah untuk pergi ke perpustakaan yang mungkin sulit untuk dijangkau. Anak-anak akan lebih cepat menguasai yang namanya gadget dari pada orang tuanya sendiri, maka kiranya perlu para orang tua untuk mengenal dampak negatif dan positif dari gadget itu sendiri (Maya Ferdiana Rozalia, 2017). Penggunaan gadget ini pun dapat mempunyai dampak yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seorang anak terlebih dengan lingkungannya (Saniyyah et al., 2021).

Adapun dampak umum dari gadget itu sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya :

1. Mempermudah individu untuk berkomunikasi

2. Menambah pengetahuan serta wawasan
3. Menambah Teman dengan banyaknya jejaring sosial
4. Munculnya metode-metode baru untuk mempermudah seseorang untuk belajar.

Sedangkan dampak negatif dari gadget itu sendiri yaitu :

1. Merusak syaraf mata.
2. Dapat Mengganggu fungsi pendengaran.
3. Dapat mengubah perilaku seseorang
4. Dapat memberikan efek kecanduan terhadap penggunaanya

Mengganggu saat istirahat. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Mayo Clinic dalam risetnya, ia mengarahkan kita untuk dapat menurunkan kadar cahaya di smartphone kita dengan tingkat lebih rendah supaya tidak mengganggu kesehatan mata di malam hari.

#### Perkembangan Fisik dan Perilaku Karakter

Perkembangan fisik mempunyai andil yang penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan fisik ini adalah sebagai acuan untuk mengetahui pertumbuhan anak (Fitriani & Adawiyah, 2018). Perkembangan fisik merupakan sesuatu perubahan yang akan terjadi pada manusia. Perubahan yang nampak jelas akan terlihat pada bentuk dan ukuran tubuh manusia dari masa kanak-kanak merupakan masa terpanjang dalam kehidupannya (Winarsih, 2021). Perkembangan fisik adalah terjadinya perubahan pada fisik manusia, seperti adanya perubahan pada tinggi, berat yang membentuk postur tubuh serta adanya pertumbuhan pada tulang, gigi dan otot (Madaniyah et al., 2019). Banyak orang tua yang tidak dengan perkembangan anaknya sendiri, dengan sendirinya mereka tidak tahu mengenai hal tentang kecepatan dan keterlamabatan yang terjadi pada anaknya (Murni, 2017). Perkembangan fisik ini adalah sesuatu yang amat penting bagi anak sekolah dasar, karena pertumbuhan akan mempengaruhi terhadap pola perilaku mereka pada saat proses pembelajaran (Suyadi et al., 2018).

Perkembangan adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri manusia untuk menjadi dewasa. Desmita, Mendefinisikan bahwa perkembangan mencakup adanya perubahan fisik yang terjadi secara terus menerus dari fungsi jasmaniah dan rohaniannya menuju tahap yang lebih matang. Menurut Mujib dalam Hanafi (2010) perkembangan merupakan suatu perubahan yang dialami oleh setiap individu yang dimulai dari sejak pembuahan sampai pada akhir kehidupannya. Oleh karena itu perkembangan dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang dialami oleh manusia dari sejak kecil sampai

menjadi manusia dewasa yang berlangsung secara terstruktur. Ada empat aspek yang mendasari adanya perkembangan fisik seseorang yaitu diantaranya :

- a. Perkembangan sebuah kecerdasan dan emosi amat dipengaruhi oleh sistem saraf
- b. Otot menjadi bagian terpenting dalam perkembangan kekuatan dan motorisc
- c. penyebab munculnya sebuah pola tingkah laku yang baru disebabkan oleh kelenjar Endoktrin, seperti halnya ketika dewasa mulai berkembangnya rasa senang untuk berperan aktif dalam kegiatan yang dimana di dalamnya terdapat lawan jenis
- d. bagian-bagian tubuh seperti halnya tinggi, berat dan proporsi.

Sementara itu, Perkembangan biologis (fisik) adalah perkembangan awal untuk menuju perkembangan selanjutnya guna meningkatnya pertumbuhan pada anggota tubuh baik dari segi tinggi dan berta badan, lekukan tubuh serta perkembangan pada otak setiap individu, untuk dapat menjadikannya lebih aktif dari sisi keterampilan fisiknya, serta dapat mengeksplorasi diri terhadap lingkungan sekitar. Adanya pertumbuhan ini tidak lain adalah untuk mematangkan fisik yang ditandai dengan adanya sesuatu yang kompleks pada jaringan otot, syaraf dan organ tubuh (Hasanah, 2016).

Sementara itu, Perkembangan biologis (fisik) adalah perkembangan awal untuk menuju perkembangan selanjutnya guna meningkatnya pertumbuhan pada anggota tubuh baik dari segi tinggi dan berta badan, lekukan tubuh serta perkembangan pada otak setiap individu, untuk dapat menjadikannya lebih aktif dari sisi keterampilan fisiknya, serta dapat mengeksplorasi diri terhadap lingkungan sekitar. Adanya pertumbuhan ini tidak lain adalah untuk mematangkan fisik yang ditandai dengan adanya sesuatu yang kompleks pada jaringan otot, syaraf dan organ tubuh (Hasanah, 2016).

Perkembangan karakter pada anak merupakan suatu perjalanan kemajuan pada diri anak menuju fase kedewasaan yang berkaitan dengan kemampuan fisik dan mental yang terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perkembangan ini bersifat subjektif atau tidak dapat dikomunikasikan dalam angka. Anak usia dini adalah anak yang berada dikelas rendah sekolah dasar yang memiliki perkembangan relatif singkat namun merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang memiliki katagori dengan perubahan yang sangat cepat baik fisik maupun mentalnya.

Perilaku seseorang adalah bentuk wujud dari kepribadian. Perilaku manusia dapat dilihat dari kepribadiannya yang merupakan bagian dari latar belakag hidupnya (Sapara et al., 2020). Perubahan tingkah laku merupakan sebuah perubahan yang terjadi atas apa

yang sudah dipelajari, baik dengan keluarga, teman sebaya maupun lingkungan dan pada diri masing-masing. Perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu semakin berubah. Hal ini didasari karena perkembangan zaman yang semakin cepat terutama pada perkembangan teknologi. Pendidikan orang tua sangat mempengaruhi perubahan perilaku anak misalnya pendidikan dalam hal mengajari anak bagaimana mengenal dunia teknologi terutama memfungsikan gadget dalam peran pendidikan, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi melainkan bisa digunakan untuk mengakses informasi mengenai pelajaran, jadi gadget dapat mempermudah anak untuk belajar dengan mudah yang dimulai dari konten yang memberikan edukasi yang positif terhadap perilaku anak seperti belajar bahasa Inggris dengan mudah melalui lagu-lagu yang didesain dengan menarik, menghafal ayat-ayat pendek dengan fitur animasi yang unik agar dapat memotivasi proses belajar anak. Oleh sebab itu hal tersebut juga tidak bisa dipisahkan dari pengawasan orang tua untuk dapat membatasi anak dalam menggunakan gadget.

Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama. Selain *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan anak (Anggraeni 2019), Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak (Rizky Nafaida, Nurmasiyah, and Nursamsu 2020). Jadi anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya (Muttahiah, Ela Suryani, and Anni Malihatul Hawa 2021) dan karakter religiusnya dimana seharusnya pada usia ini anak harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Rahmandani, Tinus, and Ibrahim 2018) menyatakan bahwa Penggunaan *gadget* (smartphone) yang terlalu berlebihan akan menimbulkan pengaruh negative terhadap perkembangan kepribadian dan karakter religius anak (Siregar, Sibuea, and Siregar 2023). Perilaku siswa harus ditanggapi dengan serius, terutama dalam hal mengajari mereka karakteristik baru. Hubungan kedua variabel tersebut kemungkinan besar akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Selama masa kanak-kanak, anak-anak mempelajari keterampilan sosial melalui interaksi sosial dengan anak-anak lain, yang merupakan bagian yang bermanfaat bagi perkembangan sosial mereka". Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa di Sekolah menengah pertama memiliki karakter religius yang lebih individualistis dibandingkan siswa lainnya, sehingga lebih mudah berinteraksi sosial, kurang toleran terhadap tekanan sosial, kurang istirahat di siang hari dan malas dalam belajar, mengaji, sholat, dan lebih cenderung bersikap suka membantah kepada orang tua.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa di Sekolah menengah pertama memiliki karakter religius yang lebih individualistis dibandingkan siswa lainnya, sehingga lebih mudah berinteraksi sosial, kurang toleran terhadap tekanan sosial, kurang istirahat di siang hari dan malas dalam belajar, mengaji, sholat, dan lebih cenderung bersikap suka membatah kepada orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Naila Intan Muna, Erik Aditia Ismaya, And Ika Ari Pratiwi. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak." *Jurnal Basicedu*. Doi:10.31004/Basicedu.V6i2.2465.
- Aminu, Nurmin, Hijrawatil Aswad, Abdul Manaf, Eka Rosmitasari, Mitrakasih La Ode Onde, Yurfiah Yurfiah, And Nurjani Nurjani. 2022. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Religius Kepada Anak Melalui Kegiatan Tpa Di Kelurahan Holimombo." *Jurnal Abdidas*. Doi:10.31004/Abdidas.V3i6.737.
- Anggraeni, Septi. 2019. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin." *Faletehan Health Journal*. Doi:10.33746/Fhj.V6i2.68.
- Cahyono, Heri, And Iswati Iswati. 2021. "Internalisasi Nilai-Nilai Profetik Dalam Membangun Karakter Religius Melalui Panahan Di Smk Muhammadiyah 1 Kota Metro." *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*. Doi:10.24127/Jlpp.V6i2.1818.
- Chandra, Olivia, Ahmad Adib, And Ani Wijayanti. 2019. "Perancangan Komunikasi Visual Social Campaign Media 'Body Shaming' Pada Anak 13-18 Tahun Pemakai Media Sosial." *Jurnal Dkv Adiwarna*.
- Harahap, Mely Novasari. 2021. "Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Miles Dan Huberman." *Manhaj*. Heri, Cahyono. 2016. "Pendidikan Karakter: Strategi Pendidikan Nilai Dalam Membentuk Karakter Religius." *Riyah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*.
- Kecamatan, Desa Sritejokencono. 2019. "Peran Pemberian Motivasi Ustadz Terhadap Santri Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Tpa Masjid Al-Hikmah Desa Sritejokencono Kecamatan Kotagajah." *Umi Nafi'ah*.

- Mushoffi, Basyirotul, And Wahidin Wahidin. 2022. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Yang Religius Dan Yang Menggunakan Gawai Terhadap Moral Agama Anak Di Mi Muhammadiyah Ringin Anom Wonosegoro." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*.oi:10.35672/Afeksi.V3i2.81.
- Muttahiah, Ana, Ela Suryani, And Anni Malihatul Hawa. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak." *Janacitta: Journal Of Primary And Children's Education*.
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia*. Doi:10.7454/Jki.V11i1.184.
- Rahmandani, Fahdian, Agus Tinus, And M Mansur Ibrahim. 2018. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang." *Jurnal Civic Hukum*. Doi:10.22219/Jch.V3i1.7726.
- Rizky Nafaida, Nurmasyitah, And Nursamsu. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Best Journal (Biology Education, Sains And Technology)*.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 2132–2140.
- Sapara, M. M., Lumintang, J., & Paat, C. J. (2020). *Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampan'amma Kabupaten Kepulauan Talaud*. Jurnal Holistik, 13(3), 1–16.
- Suyadi, Calista, W., & Puspita, D. (2018). *Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Usia Dasar: Masalah Dan Perkembangannya*. Jurnal Ilmiah Pgmi, 4(2), 170–182.
- Tatminingsih, S. (2017). *Dampak Penggunaan Tik Terhadap Perilaku Anak Usia Dini, Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun*. Jurnal Pendidikan, 18(1).
- Vira, A. (2020). *Melalui Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun*.
- Winarsih, W. E. (2021). *Perkembangan Fisik Anak, Problem Dan Penanganannya*. Atthiflah : Journal Of Early Childhoodislamic 8.  
[Http://www.jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/atthiflah/article/view/126](http://www.jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/atthiflah/article/view/126)