



Jurnal Eduscience (JES)

Volume 9, No. 2

Agustus, Tahun 2022

Submit : 25 Mei 2022

Accepted : 10 Juli 2022

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK ISLAM BAKTI 53 TANJUNG HARAPAN PULAU MAINAN DHARMASRAYA

DEBY HABJA MUSDALIFA¹, AHMAD LAHMI², RAHMI³

¹Taman Kanak-Kanak Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Punjung
^{2,3}Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Corresponding email: danhaimhal@yahoo.co.id

No Kontak: 085278098062

Abstract

The use of gadgets today is no longer in adults, but all age levels have become accustomed to using this device. This reality has an impact on its users. Therefore, this study is intended to uncover the impact of gadget use on early childhood morals. Research is carried out with a qualitative approach. The results of the research obtained are: first, the use of gadgets in early childhood at TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Dharmasraya Toy Island which consists of class A group 6 children and class B group 18 children, namely the duration of use of early childhood gadgets, namely 1 to 4 hours / day. with content that is often accessed, including youtube, tiktok, mobile legend, freefire, toca kichen, etc. Second, the use of gadgets in early childhood has a negative impact, namely in the form of low achievement of indicators of the development of early childhood religious values as stated in Permendikbud No. 146 of 2014, especially in the 5th indicator, namely carrying out worship. Third, the use of gadgets in early childhood also has a negative impact on the development of early childhood immorality, namely in the form of low achievement of indicators of early childhood moral development as stated in PP No. 58 of 2009, especially on indicators of accustomed to mutual respect and indicators of doing useful deeds.

Keywords: Early childhood; gadgets; morals

Abstrak

Penggunaan *gadget* pada masa sekarang tidak lagi berada pada kalangan dewasa, melainkan semua level usia telah terbiasa menggunakan perangkat ini. Realita yang demikian memberikan dampak terhadap para penggunanya. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: *pertama*, Pemakaian *gadget* pada anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya yang terdiri dari kelompok kelas A 6 orang anak dan kelompok kelas B 18 Orang anak yaitu durasi penggunaan *gadget* anak usia dini yaitu 1 sampai dengan 4 jam/ hari. dengan konten konten yang sering di akses yaitu antara lain *youtube, tiktok, mobile legend, freefire, toca kichen*. *Kedua*, pemakaian *gadget* pada anak usia dini memberikan dampak negatif yaitu berupa rendahnya pencapaian indikator perkembangan nilai agama anak usia *Ketiga*, Penggunaan *Gadget* pada anak usia dini juga memberikan dampak negatif terhadap perkembangan moral anak usia dini yaitu berupa rendahnya pencapaian indikator perkembangan moral anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia dini; gadget; moral



PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* zaman sekarang tidak hanya ditujukan pada kalangan individu dewasa, melainkan mengarah kepada kalangan usia remaja dan anak-anak serta anak usia dini (Setiani, 2020; Rashid et al., 2021). Anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan, perkembangan serta pembentukan mental serta karakter anak (Institute of Medicine and National Research Council of the National Academies, 2015). Setiap ciptaan yang lahir dilahirkan dalam keadaan suci, keadaan suci dimaknai sebagai keadaan berpotensi baik tanpa membawa dosa dan dalam keadaan sudah beragama, namun demikian lingkungan dimana anak-anak tumbuh, lingkungan keluarga, pengaruh orang tua, lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat tempat anak tumbuh serta pengaruh-pengaruh lain menentukan pertumbuhan serta perkembangan serta keberagamaan dan moralitas anak usia dini (Wati et al., 2022). Meskipun ketika mereka lahir adalah makhluk yang bersih serta baik dan beragama akan tetapi ketika mereka bertumbuh di iklim yang tidak baik, serta mendapat pengaruh-pengaruh negatif, bisa saja mereka akan menjadi orang-orang yang tidak beragama, atau keagamaannya buruk atau moralitas yang buruk.

Fenomena *gadget* hari ini sudah tidak terbendung, dan mulai meresahkan karena anak usia dini yang seharusnya belum tersentuh *gadget* hari ini dihadapkan dengan realita bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa *gadget* (Safitri et al., 2019).

Penciptaan *gadget* sebelumnya hanyalah ditujukan untuk kegunaan komunikasi dan bisnis namun pada saat sekarang mengarah pada *life style*. *Gadget* hari ini telah dilengkapi dengan bermacam fitur canggih dan kekinian serta selalu mendapat pembaharuan. Jenis dan macam-macam *gadget* pun hari ini semakin beragam, mulai dari laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone* (Susanti et al., 2020). Aplikasi dan fitur yang ada pada *gadget* pun hari ini telah sangat berwarna, dan menarik hal ini lah yang kemudian menjadikan *gadget* menjadi pilihan utama anak usia dini dalam mengisi waktu dengan bermain *gadget*.

Segala hal yang berkaitan dengan pembaruan pasti memiliki nilai plus dan minus (Khaira, 2021), segala sesuatu juga ada masanya, demikian pula dengan *gadget*. *Gadget* diyakini memiliki banyak manfaat didalam kehidupan apabila *gadget* digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan, misalnya dengan mengakses ilmu pengetahuan dan dalam batas kewajaran, akan tetapi apabila telah digunakan secara berlebihan dan menjurus kepada kecanduan maka dapat dipastikan akan menimbulkan dampak negatif, bukan hanya bagi orang dewasa terlebih lagi pada anak usia dini.

Anak usia dini dikatakan sedang di fase *golden age* atau masa anak harus memperoleh perhatian penuh, dimana pada masa ini anak bertumbuh dan berkembangnya sel-sel otak yang tidak terbendung



pada keseluruhan segi kehidupan (Haryono et al., 2021). Pertumbuhan dan perkembangan otak diibaratkan bunga yang sedang mekar. Di era sedang mekar-mekarnya pertumbuhan otak ini dibutuhkan stimulasi bertumbuh dan kembang anak agar dapat meningkatkan kecerdasan anak. Cerdas secara intelektual, emosional, moral, dan spritual (Wahidah & Maemonah, 2020).

Penilaian aspek keagamaan dan kemoralan adalah bagian dari aspek Pengembangan dari enam aspek yang dijabarkan di Permendikbud No 137 tahun 2014 pada anak usia dini, yakni pengembangan dalam aspek penilaian keagamaan dan kemoralan, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, dan perkembangan seni.

Keenam aspek pengembangan ini sangatlah penting bagi perkembangan individu dan kehidupan anak kedepannya. Dan yang terpenting dari keenam aspek ini yaitu pada aspek penilaian keagamaan dan kemoralan. Penilaian keagamaan dan kemoralan adalah bagian dari seseorang untuk bertindak (Turriel, 2018), bertingkah laku dan berhubungan dengan sesama, karena penilaian keagamaan dan kemoralan adalah hasil penilaian tentang baik buruk seseorang didalam masyarakat kelak (Yalçın, 2021). Bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa dengan beraneka budaya, bahasa, ras dan suku dan juga dikenal sebagai bangsa yang beradab dan mempunyai agama dan moral yang baik terhadap sesama. Namun saat ini gelar ini seolah mulai luntur dari bangsa indonesia. Hal ini disebabkan oleh perilaku generasi bangsa yang tidak sesuai lagi dengan kaedah norma norma yang berlaku di indonesia.

Gadget yang di dikatakan diawal banyak memberikan pengaruh didalam kehidupan manusia dianggap menjadi penyebab terjadi nya fenomena ini. berdasarkan observasi awal di TK Islam Bakti 53 Tanjung harapan Pulau Mainan Dharmasraya , Saat ini TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya yang memiliki total jumlah peserta didik pada kelompok A yaitu 6 orang, dan pada kelompok B berjumlah 18 orang seluruhnya merupakan pengguna *gadget*. Dari hasil wawancara dengan guru bernama Erni Karunia Ningsih. S.Pd selaku kepala Sekolah di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau mainan Dharamasraya dikatakan bahwasannya dari 24 orang keseluruhan anak dari kelompok A dan B, rata rata memiliki sisi nilai agama dan moral yang relatif rendah. Hal ini di tunjukkan dengan sikap sikap dan perilaku yang hadir dan muncul setiap hari dari masing masing peserta didik. Seperti sering bertengkar, sering berbicara kasar, malas malasan saat belajar iqro', tidak serius saat berdo'a, tidak mendengarkan guru, kurang nya rasa hormat kepada guru, tidak mau mengalah, dan belum mampu melaksanakan kegiatan ibadah. Oleh sebab itu peneltian ini perlu dilakukan untuk menguatkan besarnya dampak pemakaian *gadget* terhadap perkembangan penilaian aspek keagamaan dan kemoralan anak usia dini di TK Islam bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 26 november 2021 sampai dengan 26 januari 2022 di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. Metode yang diterapkan dalam analisis adalah metode penelitian kualitatif didukung oleh informannya yaitu Kepala sekolah, guru, wali murid dan peserta didik di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. Secara detail informan penelitian dapat dilihat sebagaimana pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Informan Penelitian

No	Informan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru TK	4
3	Peserta Didik	63
Jumlah		68

Informasi yang dituangkan dalam tabel 1 di atas menunjukkan jumlah informan 68 (enam puluh delapan), namun dalam pelaksanaan penelitian peserta didik sebagai informan dipilih sesuai kebutuhan di lapangan, karena data yang ingin ditemukan dari peserta didik hanya bersifat konfirmatif, maksudnya adalah konfirmasi terhadap keabsahan data yang disampaikan oleh sumber utama.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ialah pengamatan, wawancara serta studi dokumentasi. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktifitas dan kegiatan yang ada di lokasi penelitian. Wawancara diperuntukkan mendapatkan data melalui interview secara langsung kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik. Dokumen dijadikan sebagai teknik pengumpulan data maksudnya bahwa peneliti menganalisis beberapa dokumen yang terkait dengan tema dan konten penelitian yang tersedia di sekolah

Data penelitian dianalisis dengan teknik interaktif, yakni peneliti melakukan analisis secara berkesinambungan sejak pengumpulan data sampai pada penarikan kesimpulan, untuk memastikan kebenaran data peneliti menggunakan triangulasi, baik sumber, metode maupun waktu. Penelitian ini menggali lebih jauh tentang: 1. Pemakaian *Gadget* anak usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. 2. Dampak pemakaian *gadget* terhadap perkembangan penilaian aspek keagamaan anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Dharmasraya. 3. Dampak pemakaian *Gadget* terhadap Pergembangan kemoralan anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Dharmasraya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya

Penggunaan *gadget* zaman sekarang tidak hanya dari kalangan orang dewasa, melainkan sudah menyentuh pada kalangan usia remaja dan anak-anak serta anak usia dini (Azhar et al., 2020). Anak usia dini adalah masa awal pertumbuhan, perkembangan dan pembentukan mental serta karakter anak. Setiap ciptaan yang lahir dilahirkan dalam keadaan suci, keadaan suci dimaknai sebagai keadaan berpotensi baik tanpa membawa dosa dan dalam keadaan sudah beragama, namun demikian lingkungan dimana anak-anak tumbuh, lingkungan keluarga, pengaruh orang tua, lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat tempat anak tumbuh serta pengaruh-pengaruh lain menentukan pertumbuhan serta perkembangan serta keberagamaan dan moralitas anak usia dini (Rezekiayah & Safitri, 2022). Meskipun ketika mereka lahir adalah makhluk bersih beragama akan tetapi ketika mereka bertumbuh di lingkungan yang kurang tepat, serta mendapat pengaruh-pengaruh negatif bisa saja mereka akan menjadi orang-orang yang tidak beragama, atau keagamaannya buruk atau moralitas yang buruk.

Fenomena *gadget* hari ini sudah tidak terbendung, dan mulai meresahkan karena anak usia dini yang seharusnya belum tersentuh *gadget* hari ini dihadapkan dengan realita bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa *gadget* (Mansah & Safitri, 2022).

Gadget berpengaruh positif terhadap cara siswa berkomunikasi. Hal ini menyatakan bahwa *gadget* adalah bentuk perkembangan IPTEKS dalam rentang lima tahun ini (Ritonga et al., 2016). *Gadget* mempunyai fungsi untuk berinteraksi dan dapat diberdayakan sebagai media yang bersifat bisnis, penyampaian informasi, penyimpanan data, media hiburan, media sosial. *Gadget* dipromosikan sebagai pendokumentasian. Penelitian ini memperoleh pemanfaatan *gadget* yang tidak biasa dan tidak ada pengawasan dan dapat berdampak tidak baik, seperti sifat malas untuk melaksanakan kegiatan misalnya berinteraksi dengan keluarga, dan dapat berdampak pada penurunan daya ingat (Graafland, 2018), khususnya pada proses pembelajaran yang dapat menjadikan anak bersumber pada keterpisahan kondisi sosial dan penurunan nilai pembelajaran yang dapat menyebabkan siswa tidak bisa menjalani belajar sebab terjadinya penurunan daya ingat belajar (Yusuf et al., 2020).

Waktu dalam menggunakan *gadget* seharusnya diatur seefisien mungkin, terutama bagi anak-anak. Pengaturan waktu yang dimaksud adalah manajemen waktu yang tepat dalam penggunaan *gadget* sehingga untuk perencanaan kegiatan yang satu dengan lainnya tidak berbenturan sehingga dapat menjaga keseimbangan antarkegiatan. Horrigan menyebutkan ada dua aspek yang seharusnya

diobservasi agar dapat memberikan gambaran terhadap dampak pengguna *gadget*, yaitu durasi penggunaan *gadget* yang selalu dilakukan para pengguna *gadget* setiap harinya (Setiani, 2020); (Rukmana et al., 2021). Berdasarkan temuan tentang penggunaan *gadget* terhadap 1100 orang pengguna dunia maya maka pengguna *gadget* dikategorikan berdasarkan jenis pemakai internet sesuai dengan rentang waktu penggunaannya ialah:

- (a) Pemakai dalam level berat (*massive users*), yaitu personal dalam pemakaiannya di rentang waktu lebih dari 40 jam perbulan
- (b) Pemakai dalam level sedang (*normal users*), yaitu personal dalam pemakaiannya di rentang waktu 10-40 jam perbulan
- (c) Pemakai dalam level ringan (*light users*), yaitu personal dalam pemakaiannya di rentang waktu lebih dari 10 jam perbulan.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwasannya anak usia dini di TK Islam Bakti seluruhnya merupakan pengguna *gadget*, dari 6 orang anak pada kelas kelompok A, dan 18 orang anak pada kelas kelompok B seluruhnya menggunakan *gadget*. Jika di kalkulasikan penggunaan dengan durasi 1 - 4 jam/ hari sama artinya dengan 30 jam / bulan sampai dengan 120 jam / bulan, Dalam hal ini berarti anak sudah termasuk kedalam kategori pengguna berat (*heavy users*). Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan terhadap anak usia dini di temukan data bahwasannya untuk aplikasi yang paling sering di gunakan oleh anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya yaitu *youtube*, *game ular / cacing* (*game* sebetulnya bernama *slither*) dan kemudian *tiktok*, disusul dengan *iron head*, *Freefire*, *mobile legend*, *fail run*, *minecraft*. *Toca kichen* dan *ninja fruit*. Secara umum tampak di tabel dibawah ini:

Tabel 1: Pemakaian *Gadget* Pada anak usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya Kelompok A

No.	Nama Lengkap	Hari 1			Hari 2			Hari 3			Hari 4		
		Jam	konten	Pendampingan orang tua	Jam	Konten	Pendampingan orang tua	Jam	konten	Pendampingan orangtua	jam	Konten	Pendampingan orang tua
1	Ahmad Zaky Maulana	2	Ular, youtube	Tidak ada	3	Freefire	Tidak ada	1	freefire	Tidak ada	2	Ular, mobile legend	Tidak ada
2	Restu Barik	1	youtube	Ada	-	-	-	1	cacing	-	1	Cacing	-

	Al Hakim												
3	Falisha Mutiara Sabilla	1	Youtube, minecraft	Tidak ada	1	Youtube, minecraft	Tidak ada	1	Youtube, Minecraft, tiktok	Tidak ada	1	Minecraft, Youtube	Tidak ada
4	Tiara Vitaloka	2	Tiktok, youtube, fail run	Tidak ada	1	Tiktok	Tidak ada	2	Tiktok, youtube	Tidak ada	1	Tiktok, youtube	Tidak ada
5	Danu Prasetyo Adinugroho	3	ironhead	Tidak ada	3	ironhead	Tidak ada	4	Youtube, ironhead	Tidak ada	3	Youtube, ironhead	Tidak ada
6	Al Ghani Syamil	2	Youtube, tiktok, ff	Tidak ada	2	Ironhead, tiktok	Tidak ada	1	youtube	Tidak ada	2	Youtube, ironhead	Tidak ada

Tabel 2: Pemakaian Gadget pada anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya kelompok B

No.	Nama Lengkap	Hari 1			Hari 2			Hari 3			Hari 4		
		jam	Konten	Pendampingan orangtua	jam	konten	Pendampingan orangtua	Jam	Konten	Pendampingan orangtua	jam	Konten	Pendampingan orangtua
1	Ahmad Alan Ruhyan	2	Ular, youtube	Tidak ada	2	freefire	Tidak ada	2	Freefire	Tidak ada	2	Ular, mobile legend	Tidak ada
2	Adika Abi Manyu	1	Youtube	Ada	2	Mobile legend	Tidak ada	3	Cacing	Tidak ada	1	Cacing	Tidak ada
3	Agga Daffa Syaputra	3	Youtube, minecraft	Tidak ada	4	Youtube, Minecraft, free fire	Tidak ada	3	Youtube, Minecraft, tiktok, freefire	Tidak ada	3	Minecraft, Youtube, freefire	Tidak ada
4	Ahmad Khoirul	2	Tiktok, youtube	Tidak ada	1	tiktok	Tidak ada	2	Tiktok	Tidak	1	Tiktok	Tidak



	Anam		, fail run						youtu be	ada		yout ube	ada
5	Cantika	2	Ironhea d	Tida k ada	3	ironhe ad	Tida k ada	2	Youtu be, iron head	Tidak ada	3	Yout ube, iron head	Tidak ada
6	Dirly Dika Saputri	2	Youtub e, tiktok, ff	Tida k ada	3	Ironhe ad, tiktok,	Tida k ada	1	youtu be	Tidak ada	2	Yout ube, iron head	Tidak ada
7	Daffa Purnam a	2	Tiktok, youtube , minicraf t	Tida k ada	2	Tiktok youtu be, minicr aft	Tida k ada	1	youtu be	Tidak da	2	Yout ube, tikto k, mobi le lagen d	Ada
8	Dzakiyy a Talita Sakhi	1	Tiktok	Tida k ada	1	Youtu be	Tida k ada	1	youtu be	Ada	2	Yout ube, tikti k	Tidak ada
9	Geni Heninda	-	-	-	1	Youtu be	Ada	2	Youtu be tiktok	Tidak ada	2	Tikt ok, mini craft	Tidakad a
10	Iqbal Hidayat ullah	3	Tiktok, mobile lagend, youtube , toca kichen	Tida k ada	3	Fruit ninja youtu be tiktok	Toda k ada	3	Toca kichen ,tikok, youtu be, mobile kichen	Tidak ada	3	Yout ube. Toca kiche n, mini craft	Tidak ada
11	Khalid Tubagus Azzam	4	Tiktok, youtube , mobile legend, freefire	Tida k ada	3	Youtu be, mobile legend , freefir e,	Tida k ada	3	Youtu be, mobile legend , free fire,	Tidak ada	3	Freef ire, mobi le legen d	Tidak ada
12	Kelvin Saputra	-	-	-	1 jam	youtu be	Tida k ada	2	youtu be	Tidak ada	-	-	-
13	Muham mad Raffa	30 m	Youtub e	Tida k ada	1 jam	youtu be ular	Ada	-	-	-	1ja m	yout ube	Tidak ada

	Alinastain												
14	Miftakhuul Jannah	1	Tiktok, youtube	Tidak ada	1 jam	Ular, tiktok, youtube	tidak ada	2 jam	Minicraft, tiktok, youtube	Tidak ada	-	-	-
15	Nur Fadilla Safitri	2	Tocakichen, tiktok	Tidak ada	1 jam	Tocakitchen, ular, youtube	Tidak ada	1 jam	Youtube ular	Yidak ada	2 jam	Tocakichen, tiktok	Tidak ada
16	Tazkiaturrahmi	1	Ular	Tidak ada	1 jam	Youtube, ular	Tidak ada	2 jam	Youtube, ular,	Tidak ada	2	Ular, youtube.	Tidak ada
17	Tora Maulana	-	-	-	1jam	ular	Ada	1	Youtube, ular	Ada	1	youtube	Ada
18	Zaskia Qonita	2	Minicraft, youtube	Tidak ada	1 jam	Youtube, tiktok, minicraft	Tidak ada	2	Minicraft, Youtube, ular	Tidak ada	1	Youtube, minicraft	Tidak ada

Ditemukan pula data bahwasannya disaat bermain *gadget* hanya beberapa orang anak saja yang di dampingi / diawasi oleh orang tua saat bermain *gadget*. Dari 6 orang pada kelompok A hanya 1 orang yang didampingi oleh orangtua disaat bermain *gadget*, dan pada kelompok B dari 18 orang anak hanya 3 orang anak yang didampingi oleh orang tuanya disaat bermain *gadget*. Hal ini sungguh sangat disayangkan. Karena seharusnya disaat anak telah bersentuhan dengan *gadget*, orang tua di tuntut lebih aktif dan mampu menjadi filter / penyaring bagi anak. Mana konten yang seharusnya boleh di gunakan dan mana yang tidak boleh digunakan. Karena anak anak pada dasarnya belum mampu untuk menyaring dan memilah sendiri. *Gadget* dapat di ibaratkan seperti pedang yang sangat tajam. Seharusnya anak usia dini belum diperkenankan menggunakan pedang yang tajam tersebut. Begitupun dengan *gadget*. Seharusnya anak usia dini belum lah pada waktu yang tepat untuk bermain dengan *gadget*. Ketika anak sudah terbiasa menggunakan dan bermain *gadget*, apalagi tanpa kontrol dan pengendalian dari orang tua maka anak lambat laun akan ketagihan, dan ketika anak sudah berada pada fase kecanduan. Maka akan sulit untuk mengendalikan dan mengembalikan anak ketahap awal.



Dampak Pemakaian *Gadget* Terhadap Perkembangan Nilai Agama Anak Usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya

Salah satu aspek yang harus diperhatikan dan sangat fundamental pada perkembangan dan pertumbuhan anak adalah aspek pengembangan nilai keagamaan. Keberadaan pendidikan agama di PAUD adalah dasar tentang pentingnya kehadiran nilai agama yang ditanamkan secara baik semenjak dari usia dini (Hakim et al., 2020). Hal ini adalah sebuah permulaan yang baik, khususnya bagi anak untuk mengikuti aspek pengembangan pada anak di masa yang akan datang. Bangsa Indonesia menghargai unsur keagamaan. Pengembangan aspek agama pada anak dapat dipengaruhi oleh aspek kemoralan anak sebab aspek agama dijadikan sebagai rujukan dalam bertingkah laku.

Aspek *maturitas* dalam menganut agama oleh individu ialah kecakapan individu dalam menekuni aspek agama yang statusnya berada pada nilai keluhuran, dan mengubah nilai dalam berperilaku (Day, 2016). Dapat dinyatakan bahwa aspek *maturitas* individu dalam menekuni dan mengimplikasikan kepada nilai agama yang dipercayainya di dalam berkehidupan (Villani et al., 2019).

Aspek pengembangan dalam agama kepada anak didapatkan dalam bentuk keterampilan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Implikasi yang baik berdasarkan kondisi dapat mendorong tingkah laku anak relevan dengan aspek keagamaan sampai tumbuh remaja. Kebalikannya, bila sejak usia dini anak tidak diperkenalkan dengan aspek keagamaan maka berdampak pada pengembangan keberagamaannya yang tidak tampak baik. Dalam hal ini, orang tua berfungsi dalam aspek perkembangan anak sebab merupakan lingkungan pertama yang dikenali oleh anak.

Sejalan dengan apa yang disampaikan pada penelitian yang dilakukan oleh Steenbeek dan kawan-kawan, menegaskan bahwa dinamika penggunaan media teknologi pada anak sangat rentan dengan perubahan tingkah laku. Perangkat teknologi tidak hanya menghantarkan peserta didik ke arah kemajuan, melainkan terkadang mereka terjebak pada akses hal-hal yang bersifat negatif (Steenbeek et al., 2011).

Meskipun lembaga PAUD mempunyai peranan penting dalam perkembangan nilai agama anak, namun orang tua lah yang seharusnya tetap menjadi pendidik terbaik bagi anak anaknya. Apalagi dalam urusan pendidikan nilai agama haruslah menjadi prioritas utama, sebagaimana sabda Rasulullah SAW menyebutkan bahwa pendidikan adalah pemberian yang terbaik bagi anak (HR. Al-Hakim).

Hadist di atas menjelaskan tentang pentingnya peranan orangtua dalam pendidikan anak anaknya, karena orangtua adalah guru utama serta terbaik untuk anak anaknya serta sebagai model yang akan ditiru oleh anak. Sehingga orangtua hendaknya mampu untuk berusaha menjadi figur yang baik bagi



anaknyanya. Hadist diatas diperkuat dan dipertegas dalam QS. At Tahirim ayat 6 yang mempunyai kandungan bahwa orangtua mempunyai tanggung jawab terhadap masing-masing individu untuk memelihara keluarga mereka dari api neraka sehingga dapat terhindar dari perlakuan kasarnya malaikat dan selalu mentaati yang diperintahkan Allah SWT.

Maka sebagai orangtua hendaknya dapat mendidik anak dengan baik, agar tidak terjerumus dalam kesesatan, karena dimasa sekarang anak anak sudah jauh dari norma dan aqidah yang baik akibat berbagai pengaruh. Di dalam semua kitab suci pada semua agama banyak mengkaji ayat yang berhubungan dengan psikologis individu sebab pengaruh aspek keagamaan (Hildani & Safitri, 2019). Oleh sebab itu pendidikan keberagamaan adalah bagian yang tidak dapat dihindarkan untuk diterapkan kepada anak bila mereka remaja menjadi individu yang patuh kepada ajaran agama.

Kenyataan yang kita saksikan hari ini, dan berdasarkan temuan penelitian yang penulis peroleh ditemukan bahwa penilaian aspek keagamaan pada anak usia dini di TK Islam bakti 53 Tanjung Harapan ternyata bahwa pada kelompok A, Pencapaian indikator aspek perkembangan nilai agama masih rendah. Dari 6 orang anak usia dini pada kelompok ini, dari Pada kelompok A TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya di temukan bahwasannya dari 6 orang anak pada kelompok A. 4 diantaranya tidak melaksanakan ibadah, terutama solat. Sementara pada kelompok B dari 18 orang anak usia dini, didapatkan data bahwa hanya 4 orang yang melaksanakan ibadah. 14 lainnya masih belum melaksanakan ibadah dalam kegiatan sehari hari.

Sementara itu untuk indikator ke 8 terkait perkembangan nilai agama yaitu memperoleh gambaran tentang hari besar keagamaan dengan menghargai dan bertoleransi terhadap agama yang dianut orang lain, tidak bisa di gunakan sebagai indikator dalam menilai dampak pemakaian *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan. Hal ini dikarenakan lingkungan sekolah maupun tempat tinggal tempat anak anak berinteraksi setiap hari tidak terdapat orang yang beragama selain Islam, selain itu materi pelajaran tentang agama lain juga belum disampaikan pada materi pembelajaran di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. Ini menjadi satu satunya indikator yang tidak bisa dijadikan penilaian dampak pemakaian *gadget* terhadap perkembangan nilai agama anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya.

Maka dapat di simpulkan bahwasannya pada indikator 1 sampai dengan 7 terlihat bahwa anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan belum mencapai indikator sebagaimana yang diharapkan. Tentu saja hal ini memiliki pemicu atau faktor faktor yang menyebabkan hal ini terjadi.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan ditemukan bahwa *gadget* ialah bagian yang dipengaruhi dan memberikan dampak buruk terhadap perkembangan penilaian aspek keagamaan anak pada usia dini, dampak *gadget* terhadap pengembangan penilaian aspek keagamaan pada anak usia dini dikarenakan karena anak zaman sekarang berfokus bermain *gadget* dalam bermain dibandingkan dengan belajar dan mengamalkan praktik praktik keagamaan, anak yang durasi penggunaan *gadget*nya tinggi cenderung belum mencapai indikator perkembangan nilai agama (Safitri & Hasibuan, 2018). Terutama pada indikator ke 5 terkait melaksanakan ibadah. Ditambah lagi dengan pengawasan orang tua serta perhatian orang tua yang sangat kurang, hal ini semakin membuat perkembangan nilai agama dalam indikator ke 5 yaitu melaksanakan ibadah tidak tercapai.

Dampak Pemakaian *Gadget* terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Anak pada usia dini tidak memiliki kecerdasan untuk mengetahui dan mengerti tentang prinsip yang baik dan tidak baik. Dapat dikatakan bahwa perkembangan kemoralan pada anak usia dini dikategorikan rendah. Hal ini didukung oleh pendapat Piaget pada aspek cara berfikir anak usia dini termasuk kategori moralitas heteronomus (Hammond, 2014); (Buon et al., 2016), dimana anak usia dini beranggapan bahwa moral itu merupakan aturan yang tidak bisa berubah dan dipunyai oleh orang dewasa dari si anak. Seperti orang tua, guru, dll. Banyaknya aspek pengembangan kemoralan anak dipengaruhi oleh lingkungan. Dalam hal ini orang tua lagi lagi memiliki peranan yang penting terutama bagi anak usia dini. Perkembangan kemoralan anak usia dini bisa diubah dengan materi pembiasaan tingkah laku pada anak yang dilakukan secara diulang-ulang berdasarkan aturan moral yang berasal dari masyarakat.

Aspek pengembangan kemoralan pada pengembangan anak berhubungan dengan peraturan dan tuntutan tentang cara bertindak seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya. Pengembangan kemoralan adalah perubahan tingkah laku pada anak yang berkaitan dengan bersikap, tata cara, kebiasaan yang berdasar pada nilai nilai norma, nilai ajaran agama, dan juga nilai kultur budaya yang sangat hakiki.

Pengembangan kemoralan anak usia dini dipengaruhi oleh dua aspek, yaitu aspek instrinsik dan aspek ekstrinsik. Teori nativisme menyatakan bahwa aspek keturunan dipengaruhi oleh pengembangan kemoralan. Gen yang ada pada diri orang tua dapat menurun pada diri anak. Berikutnya adalah aspek ekstrinsik seperti lingkungan, terutama lingkungan keluarga yang memegang peranan penting, seperti diungkapkan oleh para psikolog bahwa manusia nanti akan menjadi manusia apabila ia berada dan hidup dengan sesamanya. Apa yang dilakukan oleh lingkungan tempat tinggal akan sangat berpengaruh



pada diri anak. Karena anak akan mencontoh setiap tingkah laku yang dilihat dan didengarnya. Selain lingkungan, perkembangan moral juga dipengaruhi oleh pola asuh, adat istiadat dan budaya.

Fenomena *gadget* hari ini yang sudah tidak terbendung tidak dapat dipungkiri merupakan bagian dari aspek lingkungan yang memberikan dampak pada perkembangan kemoralan anak usia dini. Kemunculan *gadget* dengan berbagai kecanggihan dan juga fitur fitur yang menarik menjadi salah satu penyebab anak anak menjadi kecanduan *gadget*.

Gadget memberi banyak pengaruh pada perkembangan nilai moral anak usia karena konten konten pada *gadget* tidak seluruhnya memuat unsur positif. Terkadang walaupun anak hanya bermain *game*, muncul iklan yang terkadang memuat unsur unsur yang tidak patut, terkadang juga jika anak tidak sengaja terbuka iklan tersebut akan langsung di arahkan ke pada konten konten yang tidak patut di lihat oleh anak anak.

Inilah salah satu sebab mengapa anak anak seharusnya tidak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua. Berbeda dari penelitian yang di lakukan Radliya dan kawan-kawan, membahas tentang pemberdayaan Gawai yang berpengaruh terhadap pengembangan sosial Emosional Anak Usia dini. Hasil penelitian mereka menyatakan bahwa pemberdayaan Gawai pada anak usia dini diperangruhi secara positif perkembangan sosial emosial anak. Perkembangan sosial emosional anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes kota Tasikmalaya sebanyak 87 % sudah berkembang sangat baik. Hasil pengembangan yang sudah tercapai dibutuhkan fungsi orang tua dirumah dan guru disekolah dalam menanamkan pembiasaan pembiasaan yang baik (Radliya et al., 2017).

Berdasarkan temuan penelitan yang penulis lakukan didapatkan bahwa pada indikator moral ada hal hal lain yang menjadi faktor lain yang menyebabkan moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan masih rendah salah satunya *gadget* .

Berdasarkan data yang didapatkan, perkembangan nilai moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya diperoleh data bahwasannya pada kelompok A Dari 6 orang siswa, capaian indikator aspek moral tertinggi di capai oleh Falisha Mutiara Sabilla, yang dari 5 indikator yang ada Felisha berhasil meraih 3 indikator perkembangan moral. Terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan bahwasannya selama peneliti meneliti Felisha adalah anak dengan karakter moral yang cukup baik. Felisha dalam kegiatan sehari hari disekolah merupakan anak yang selalu menjadi model dan contoh dalam kegiatan kegiatan belajar. Misalnya menjadi pemimpin saat berdoa sebelum makan. Membantu guru dalam merapikan barisan sebelum masuk kedalam kelas. Dll. Kegiatan yang dilakukan oleh Felisha ini penulis masukkan kedalam kategori mampu melakukan



perbuatan yang bermanfaat yaitu indikator ke 5. Yang tidak semua anak memiliki kemampuan ini.

Selanjutnya berdasarkan data yang ditemukan, aspek perkembangan moral dapat di lihat bahwa pada indikator 3 yaitu memiliki perilaku mulia, seluruh anak pada kelompok A belum mencapai perkembangan sebagaimana yang di diharapkan. Adapun jika di dibandingkan terhadap tabel penggunaan *gadget* seharusnya anak dengan penggunaan *gadget* maksimal 1 jam/hari seharusnya tidak terpengaruh dan masih memiliki perkembangan moral yang baik. Akan tetapi melihat temuan diatas peneliti menyimpulkan bahwa faktor pendampingan orang tua adalah faktor yang paling mempengaruhi perkembangan moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara lebih lanjut terhadap salah seorang anak yaitu Tiara Fitaloka, ternyata dalam keseharian Tiara cenderung lebih sering tinggal dirumah bersama nenek dan kakek nya. Karena kesibukan orang tuanya yang berdagang dari pasar ke pasar. Tiara sering bermain bersama tetangga yang lebih besar dan dari sinilah penulis menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi tiara bukan lah *gadget* saja, akan tetapi faktor lingkungan tempat Tiara berinteraksi sehari hari.

Pada kelompok B, terlihat data yang tidak jauh berbeda, pada indikator ke 2, seluruh anak pada kelompok B belum menunjukkan sikap Terbiasa berperilaku saling hormat menghormati. Contohnya: a) Meninggikan selangkah kepada yang dituakan, b) Dapat memberikan dan memohon maaf, c) Senang bermain dengan teman.

Memohon dan memberi maaf masih menjadi hal yang tidak biasa di lakukan oleh anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. Padahal pembiasaan memohon dan memberi maaf harusnya telah mampu di lakukan dan menjadi kebiasaan anak anak sejak dini. Dari 18 orang anak pada kelompok B ini, seluruhnya belum terbiasa memohon dan memberi maaf baik kepada orang tua, saudara yang lebih tua, maupun dengan sesama teman. Memohon maaf masih menjadi hal yang asing dan setiap kali di tanya kalau bertengkar dengan teman biasanya meminta maaf apa tidak, rata rata anak menjawab tidak.

Moral merupakan pembiasaan pembiasaan yang harus di ajarkan kepada anak sejak dini sehingga anak tumbuh menjadi anak dengan karakter moral yang baik dan unggul. Indonesia merupakan negara ketimuran yang memegang teguhan menjunjung tinggi adat istiadat bermoral dan berbudi pekerti yang baik. Akan tetapi kenyataanya terjadi pergeseran moral terhadap anak anak. Hal ini merupakan tanggung jawab orang tua maupun guru serta seluruh pemerhati anak anak agar mampu mengembalikan dan menjadikan generasi penerus indonesia menjadi anak anak yang baik, santun



mempunyai penilaian terhadap aspek keagamaan dan kemoralan yang kuat dan tumbuh menjadi manusia dewasa yang matang sesuai dengan kodrat dan fitrahnya.

KESIMPULAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang dibahas dalam Penelitian ini dijelaskan seperti yang dibawah ini. *Pertama*, Pemakaian *gadget* pada anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Kabupaten Dharmasraya yaitu jika dilihat dari durasi / lamanya pemakaian yaitu berkisar antara 1-4 jam / hari Di hari sekolah. Selain itu untuk konten yang sering di gunakan oleh anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Maianan Dharmasraya yaitu yang pertama sekali adalah youtube,game ular / cacing (game sebetulnya bernama slither) dan kemudian tiktok, disusul dengan iron head, Freefire, mobile legend, fail run,minecraft, toca kichen, ninja fruit. *Kedua*, Dampak pemakaian *gadget* terhadap aspek penilaian keagamaan anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan terlihat dari rendahnya pencapaian pada indikator perkembangan aspek penilaian keagamaan anak usia dini, terutama pada indikator ke 5, yaitu mengerjakan ibadah. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di temukan bahwa Anak yang durasi pemakaian *gadgetnya* lebih dari 3 jam / hari mengalami perkembangan nilai agama yang rendah daripada anak yang menggunakan *gadget* kurang dari 3 jam / hari. Selain itu anak yang dalam penggunaan *gadgetnya* selalu diawasi oleh orangtua terlihat mengalami pencapaian perkembangan lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak didampingi oleh orangtua disaat menggunakan *gadget*.

Ketiga, Perkembangan kemoralan anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan tergolong masih rendah, terutama pada indikator kedua, terbiasa berperilaku saling menghormati. Anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya belum mampu meminta maaf dan memberi maaf secara sukarela, meminta dan memohon maaf masih hanya dilakukan ketika disuruh oleh orangtua maupun guru. Hal ini karena anak belum terbiasa dan jarang melihat teladan dari orang tua / guru. Selain pada indikator ke 2, pada indikator 5 juga terlihat masih rendahnya pencapaian perkembangan anak usia dini. Anak belum mampu melakukan perbuatan yang bermanfaat seperti misalnya membantu orangtua, dll. Pada perkembangan moral ini penulis menyimpulkan bahwasannnya bukan hanya *gadget* yang menjadi faktor penyebab rendah nya pencapaian perkembangan moral anak usia dini, akan tetapi terdapat faktor faktor lain yang juga menjadi penyebab rendahnya moral anak usia dini. Karena lebih dari 70 persen anak usia dini yang walaupun durasi penggunaan *gadgetnya* cenderung sedikit hanya 1 jam/ hari ternyata juga belum



mencapai perkembangan moral sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Lahmi, A., Rasyid, A., Ritonga, M., & Saputra, R. (2020). The Role of Parents in Forming Morality Adolescents Puberty in Globalization Era. *International Journal of Future Generation Communication and Networking*, 13(4), 3991–3996.
- Buon, M., Habib, M., & Frey, D. (2016). Moral development: Conflicts and compromises. *Social Cognition: Development Across the Life Span*, 129–150. <https://doi.org/10.4324/9781315520575>
- Day, A. (2016). Religion and the individual: Belief, practice, identity. In D. J. Davies & M. J. Thate (Eds.), *Religion and the Individual: Belief, Practice, Identity*. <https://doi.org/10.4324/9781315604848>
- Graafland, J. H. (2018). New Technologies and 21st Century Children. *OECD Education Working Papers*, 179.
- Hakim, R., Khadijah, Ritonga, M., Susanti, W., & Rahmi. (2020). Institute Quality Improvement Through Management Training of Accreditation Preparation in TK Aisyiyah Bustanul Athfal Padang. *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019) Institute*, 44(Icece 2019), 55–65. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.012>
- Hammond, S. I. (2014). Children's early helping in action: Piagetian developmental theory and early prosocial behavior. *Frontiers in Psychology*, 5(JUL), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00759>
- Haryono, S. E., Muntomimah, S., & Eva, N. (2021). Planting Values through Character Education for Early Childhood. *KnE Social Sciences*, 2020(58), 97–108. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i15.8194>
- Harahap, R.D. (2018). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Mengajar Guru Di SMP N 2 Sigambal. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*
DOI: <https://doi.org/10.36987/jes.v5i1.892>
- Harahap, R. D., & Nazliah, R. (2019). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Biologi Kurikulum 2013 Kelas X Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017 di MAS Islamiyah Gunting Saga Kualuh Selatan Kabupaten Labuhanbatu Utara. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(2), 194-200.
- Hildani, T., & Safitri, I. (2019). Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 591–606. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.549>
- Institute of Medicine and National Research Council of the National Academies. (2015). Transforming the Workforce for Children Birth Through Age 8: A Unifying Foundation. In L. Allen & B. B. Kelly (Eds.), *Transforming the Workforce for Children Birth Through Age 8: A Unifying Foundation*. The National Academies Press.
- Indrasvari, M., Harahap RD., Harahap, DA., (2021) Analysis of the Impact of Smartphone Use on Adolescent Social Interactions During COVID-19. *JPPIPA 7(2) (2021) Jurnal Penelitian Pendidikan SCIENCE Journal of Research in Science Education*
<http://jppscience.unram.ac.id/index.php/jppscience/index>. DOI: 10.29303/jppipa.v7i2.622
- Khaira, M. (2021). The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills. *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1(2), 55–62. <https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>



- Mansah, H., & Safitri, I. (2022). The Effectiveness Of Improving Student Mathematics Literacy Through The Use Of The Facebook Application. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 683–693. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4743>
- Nuraisyah, S., Harahap, RD., Harahap, DA. (2021) Analysis of Internet Media Use of Student Biology Learning Interest During COVID-19. *JPPIPA7(2)* (2021) *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA Journal of Research in Science Education* <http://jppsscience.unram.ac.id/index.php/jppipa/index>. DOI: 10.29303/jppipa.v7i2.624
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rashid, S. M. M., Mawah, J., Banik, E., Akter, Y., Deen, J. I., Jahan, A., Khan, N. M., Rahman, M. M., Lipi, N., Akter, F., Paul, A., & Mannan, A. (2021). Prevalence and impact of the use of electronic gadgets on the health of children in secondary schools in Bangladesh: A cross-sectional study. *Health Science Reports*, 4(4), 1–9. <https://doi.org/10.1002/hsr2.388>
- Rezekiyah, P. T., & Safitri, I. (2022). Analisis Nilai-Nilai Karakter Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1251–1267. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1325>
- Ritonga, M., Nazir, A., & Wahyuni, S. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.15408/a.v3i1.2879>
- Rukmana, N. I. N., Ainy Fardana, N., Dewanti, L., & Mujtaba, F. (2021). Does the Intensity of Gadget Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months? *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-04>
- Safitri, I., & Hasibuan, L. (2018). Pembelajaran Analogi Pada Konsep Vektor Untuk Membentuk Sikap Dan Moral Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rantau Utara. *Simposium Fisika Nasional*, 240–249.
- Safitri, I., Pasaribu, R., Simamora, S., & Lubis, K. (2019). The Effectiveness of Android Application as a Student Aid Tool in Understanding Physics Project Assignments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(4), 512–520. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.19433>
- Setiani, D. (2020). The Effect of Gadget Usage on the Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>
- Steenbeek, H., Groningen, H., & Dijk, M. Van. (2011). the dynamics of children's science and technology talents: A conceptual framework for early science education. *Netherlands Journal of Psychology* |, 66(3), 96–110.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Turiel, E. (2018). Moral development in the early years: When and how. *Human Development*, 61(4–5), 297–308. <https://doi.org/10.1159/000492805>
- Villani, D., Sorgente, A., Iannello, P., & Antonietti, A. (2019). The role of spirituality and religiosity in subjective well-being of individuals with different religious status. *Frontiers in Psychology*, 10(JULY). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01525>



- Wahidah, A. F. N., & Maemonah, M. (2020). Moral Thought of Early Childhood in Perspective Lawrence Kohlberg. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i1.5991>
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994–6004. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>
- Yalçın, V. (2021). Moral Development in Early Childhood: Benevolence and Responsibility in the Context of Children's Perceptions and Reflections. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 16(4), 140–163. <https://doi.org/10.29329/epasr.2021.383.8>
- Yusuf, M., Ritonga, M., & Mursal, M. (2020). Implementasi Karakter Disiplin dalam Kurikulum 2013 Pada Bidang Studi PAI di SMA Islam Terpadu Darul Hikmah. *Jurnal Tarbiyatuna*, 11(1), 49–60. <https://doi.org/10.31603/tarbiyatuna.v11i1.3437>