

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Moral

a. Pengertian moral

Kata moral berasal dari bahasa latin yaitu *mos/moris* yang artinya adalah sebagai peraturan, kebiasaan, tata cara kehidupan, nilai-nilai, ataupun adat istiadat (Retno, 2014). Sebutan moral ataupun moralitas mengacu kepada kumpulan maupun aturan dasar yang berlaku secara umum tentang benar dan salah (McDevitt dan Ormrod, 2002). Secara umum, moralitas bisa diartikan sebagai suatu kapasitas untuk membedakan antara yang baik dan salah, bertindak berdasarkan perbedaan tersebut, serta memperoleh penghargaan diri ketika mengerjakan yang benar dan merasa bersalah atau malu jika melanggar suatu aturan ataupun norma tersebut (Aliah, 2008 dalam Mulyani, 2018). Dengan kata lain, seseorang yang telah dewasa secara moral, tidak memperbolehkan masyarakat untuk mendikte mereka, dikarenakan mereka tidak mengharapkan suatu hadiah ataupun hukuman yang berwujud apabila melaksanakan maupun tidak melaksanakan standar moral.

Dalam hal tersebut, mereka menginternalisasi dasar moral, meskipun tidak terdapat seseorang yang hadir melihat mereka.

Moralitas itu sendiri mempunyai tiga komponen, yakni komponen kognitif, afektif, serta perilaku (Aliah, 2008 dalam Mulyani, 2018). Komponen afektif atau emosional terdiri atas jenis perasaan (meliputi perasaan bersalah, malu, kepedulian pada perasaan orang lain, dan lain sebagainya) yang mencangkup suatu perbuatan yang benar dan salah dalam memotivasi pemikiran dan tindakan moral. Komponen kognitif adalah pusat seseorang dalam melaksanakan konseptualisasi yang benar ataupun yang salah, dan melakukan keputusan akan bagaimana seseorang dalam berperilaku. Sedangkan komponen perilaku yaitu mencerminkan suatu perilaku seseorang yang sesungguhnya berperilaku, saat menemui godaan untuk berbohong, berbuat curang, ataupun melanggar suatu peraturan moral. Seperti yang telah dijelaskan oleh Ernawulan Syaodih (dalam Mulyani 2018) perkembangan moral yaitu perkembangan yang berkaitan antara aturan dan konvensi mengenai apa yang akan semestinya dilakukan oleh manusia saat berinteraksi dengan orang lain. Anak saat dilahirkan belum memiliki moral, tetapi didalam diri mereka ada potensi moral yang siap akan dikembangkan. Oleh sebab

itu, dari pengalamannya dengan berinteraksi pada orang lain, anak dapat belajar memahami akan suatu perilaku yang baik, mana yang dapat dikerjakan, ataupun sebaliknya (Wiyani, 2013). Perkembangan moral terbentuk dari interaksi yang terus-menerus pada sosial dan nonsosial di lingkungan, serta anak-anak mempunyai peran yang konstruktif didalam perkembangan moral.

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adapun tindakan moral pada anak berhubungan dengan faktor perkembangan nilai-nilai agama dan moral dengan indikator:

1. Memahami agama apa yang dianut, 2. Beribadah, 3. Sikap jujur, peduli, santun, hormat, sportivitas, dan lain sebagainya, 4. Menjaga kebersihan lingkungan serta kebersihan diri, 5. Tahu akan hari raya keagamaan, 6. Menghargai atau toleransi antar agama

b. Tahapan moral pada anak

Kohlberg (1958, 1976, serta 1986) mengemukakan bahwa penalaran moral terbentuk selama tahap kehidupan baik pada masa anak-anak sampai remaja. Perkembangan moral atau insan kamil (moral reasoning) melewati tiga tahapan (setiap tahapan terdapat 2 fase), sehingga totalnya ada enam fase, dimana setiap fase itu selalu di lewati oleh

anak-anak. Walaupun anak mempunyai umur yang berbeda akan tetapi mereka selalu melewati tahapan tersebut.

Tahapan-tahan tersebut yaitu:

1) Pada tahapan I: penalaran pra-conventional pada usia 0-9 tahun

Tahapan ini, baik atau buruk diberikan *reward* (imbalan) serta *punishment* (hukuman).

a) Pada fase 1: moralitas heteronom

Moralitas heteronom terkait pada hukuman, dimana anak berpikir untuk taat dikarenakan takut akan hukuman.

b) Pada fase 2: individualism, tujuan instrument, serta pertukaran

Pada fase ini anak-anak berpikir tentang kepentingan diri sendiri yang merupakan sesuatu hal yang benar dan begitu pula untuk orang lain. Oleh karena itu, menurut anak sesuatu yang benar melibatkan timbal balik.

Dimana mereka pikir bila mereka baik terhadap orang lain, maka orang lain akan baik kepada mereka juga.

2) Pada tahapan II: penalaran conventional pada usia 10-15 tahun

Pada tahapan ini memberlakukan standar tertentu, akan tetapi standar tersebut ditetapkan oleh orang lain (orang tua maupun pemerintah).

a) Pada fase 3: ekspektasi interpersonal mutual, hubungan dengan orang lain, serta konformitas interpersonal.

Pada fase ini, anak menghormati akan kepercayaan seseorang, perhatian, serta kesetiaan pada orang lain sebagai bentuk dasar penilaian moral.

b) Pada fase 4: sosial

Pada fase ini, penilaian moral didasari pada pemahaman akan keteraturan di masyarakat, hukum, kewajiban, serta keadilan.

3) Pada tahapan III: penalaran post-conventional pada usia 16 tahun keatas

a) Pada fase 5: kontrak atau utilitas sosial, serta hak individu

Pada tahapan ini anak menalar jika hak, nilai, serta prinsip lebih utama ataupun lebih luas dari hukum. Dimana anak mengevaluasi validitas hukum yang telah ada, melindungi hak asasi dan nilai dasar pada manusia

b) Pada fase 6: prinsip etis universal

Pada tahapan ini anak dihadapkan pada pertentangan antara hati nurani dan hukum, anak berfikir yang harus diikuti yaitu hati nurani, walaupun dengan keputusan tersebut dapat memperoleh resiko.

c. Pengaruh *gadget* terhadap moral anak

Pengaruh *gadget* pada moral anak dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setianingsih, Syifa, serta Sulianto (dalam Damayanti, Ahmad, dan Bara 2020), yaitu:

- 1) Pada tingkat kedisiplinan
- 2) Malas melakukan apapun
- 3) Kurangnya waktu belajar
- 4) Meninggalkan shalat
- 5) Kurangnya terhadap nilai kesopanan

d. Faktor yang mempengaruhi moral anak

Perkembangan moral diartikan sebagai internalisasi langsung dengan norma budaya eksternal. Menurut Kohlberg (dalam Khairunnisa, 2018) terdapat beberapa yang mempengaruhi perkembangan moral, yaitu:

1) Tempat tinggal

Blatt dan Kohlberg melakukan serangkaian penelitian yang dimana memperlihatkan bahwa usaha pedagogis yang terbatas dalam merangsang proses perkembangan anak juga memiliki dampak pada perkembangan moral anak.

2) Orang sekitar

Dalam penelitian Kohlberg menyatakan bahwa perkembangan moral dipengaruhi oleh teman sebaya, sekolah, serta masyarakat luas.

3) Keluarga

Dalam penelitian Holstein menyatakan bahwa anak yang maju mempunyai orang tua yang maju dalam pertimbangan moral. Bukan hanya itu kecenderungan orang tua dalam merangsang suatu proses pengambilan peran timbal balik juga akan mempengaruhi kematangan pada anak. Orang tua mendorong terjadinya suatu perbandingan pandangan dengan dialog dan berusaha dalam mengenal pandangan anak, membuat anak menjadi lebih maju terhadap moral.

Tinggal bersama orang tua jauh lebih baik dikarenakan orang tua mengetahui serta memahami tumbuh kembang anak, maka dari itu orang tua dapat mengasuh dan mendidik anak sesuai pada tingkat perkembangan anak. Asuhan yang baik yaitu asuhan yang didapatkan dari orang tua dikarenakan mereka menanamkan nilai-nilai kehidupan pada anak menurut Sherr, Roberts, Hothi, dan Balchin (2018). Menurut Kasmadi (2013) mengungkapkan yang dimaksud atas nilai yaitu nilai moral serta nilai non moral. Penanaman nilai moral yang bersifat pada diri sendiri ataupun sosial dirinci kepada sikap serta perilaku seperti mandiri, toleran, perilaku yang disiplin, Kerjasama, dan lain-lain.

Sedangkan tinggal bersama kakek nenek dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja akan membuat sikap anak menjadi cenderung suka membantah, suka berbohong, dan pemalas. Selaras pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Beazley, Butt, & Ball (2018) mengungkapkan anak-anak yang ditinggalkan orang tua terjerat pada kecemasan masyarakat, sikap emosional terganggu (tidak percaya diri, malu, tidak sejahtera, serta tidak disiplin), takut, anak-anak mudah putus asa, tidak mandiri saat menjalankan aktivitas. Saat bersosialisasi anak menjadi gampang untuk marah serta tidak dapat mengendalikan suatu emosional dalam diri sendiri.

4) Pengalaman sosial

Faktor penentu utama dalam perkembangan moral adalah tampaknya berupa jumlah, serta keanekaragaman pengalaman sosial. Oleh demikian anak pada golongan menengah dan populer lebih maju dibandingkan anak menengah kebawah, serta anak yang tersisih secara sosial.

e. Pendidikan moral anak

Orang tua mempunyai peran penting terhadap perkembangan moral anak. Orang tua ingin anak-anak-nya mempunyai *good moral conscience*, akan tetapi banyak orang tua tidak melaksanakan pola asuh dan pendidikan yang tepat

dalam menjalankan keinginannya tersebut. Orang tua juga ingin anak-anaknya memiliki karakter yang baik, akan tetapi mereka tidak mengajarkan ataupun melatihnya. Sebenarnya karakter yang baik tidak terbentuk dengan sendirinya namun harus dibentuk. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan oleh kekurangan informasi, faktor kepribadian, *cultural expectation*, pengalaman *attachment*, maupun problem kesehatan mental (George, 2010).

Selain orang tua, pendidikan moral juga dapat dilaksanakan oleh beberapa cara (Papalia dkk., 2008; Santrock, 2007 dalam Soetjiningsih 2018), yaitu:

1) Kurikulum tersembunyi (sekolah)

John dewey menyadari walaupun sekolah tidak memiliki program khusus akan tetapi dapat dilaksanakan dengan kurikulum tersembunyi. Kurikulum tersembunyi dibentuk oleh peraturan sekolah dan kelas, pegawai administrasi sekolah, menyertakan didalam materi teks pembelajaran, dan orientasi moral dari para guru.

2) Pembelajaran pelayanan (service learning)

Pendidikan ini dibentuk untuk mengangkat tanggung jawab sosial dan pelayanan komunitas. Dimana siswa terlibat langsung pada aktivitas seperti membantu lansia, tutoring, dan lain sebagainya. Yang bertujuan agar siswa tidak

terlalu self-centered atau egois dan mempunyai motivasi dalam membantu orang lain. Kegiatan tersebut memiliki efek yang baik untuk perkembangan siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran tersebut mempunyai karakteristik yang mirip yaitu *ekstrovert*, anak dapat mempunyai pengertian yang baik terhadap dirinya dan memiliki komitmen pada orang lain. Bukan hanya itu, siswi perempuan lebih mungkin sukarela terhadap keikutsertaan pada kegiatan ini daripada siswa laki-laki. Peneliti lainnya menjumpai bahwa kegiatan ini dapat menguntungkan untuk siswa, yaitu:

- a) Dapat meningkatnya nilai, mempunyai tujuan yang banyak ingin dicapai, serta membuat lebih termotivasi
- b) Dapat meningkatkan harga diri (*self-esteem*)
- c) Dapat meningkatkan kepercayaan jika mereka bisa berbeda dengan orang lain
- d) Dapat mengurangi rasa terasing

3) Pendidikan karakter

Pendidikan karakter mengajarkan bahwa siswa atau anak untuk *moral literacy* (melek moral) dalam mengartikan karakter atau nilai-nilai yang positif yang wajib dimiliki agar dapat mencegah terjadinya perilaku immoral. Dalam bahasa Yunani karakter berasal dari kata *charassein*

artinya adalah mengukir sampai terbentunya suatu pola. Maksudnya adalah proses mengukir yaitu pendidikan ataupun pengasuhan yang tepat. Seseorang mempunyai karakter yang positif disebut mempunyai *strength character* atau karakter yang kuat yang direfleksikan pada perasaan, perilaku, serta pikiran. Mempunyai karakter yang kuat bukan hanya memiliki manfaat pada diri sendiri, akan tetapi meninggalkan *well-being* pada individu dan berfungsi menjadi peyangga pada berbagai gangguan psikologis. Dengan demikian, individu akan membina suatu hubungan yang baik terhadap orang lain dan lingkungannya, mencintai suasana yang damai dan tidak mencintai adanya kekerasan.

f. Karakter yang harus dikembangkan oleh anak

Indonesia sedang menjalankan suatu pendidikan karakter terutama pada sekolah, dimana pada saat ini semakin tingginya korupsi, kekerasan, serta ketidakjujuran. Sejak masih anak-anak, anak-anak harus diberikan pendidikan karakter agar dapat melekat perilaku yang kuat dan sebagai ciri kepribadian pada individu, sehingga pada kehidupan sehari-hari anak mampu berperilaku positif.

Terdapat sembilan pilar karakter atau sembilan karakter dasar yang sangat penting dimiliki pada individu, menurut

Indonesia Heritage Foundation (Megawangi, 2003 dalam soetjningsih 2018), yakni:

- 1) Berkata jujur
- 2) Memiliki kerja sama, peduli, serta kasih sayang
- 3) Memiliki keadilan dan kepemimpinan
- 4) Memiliki toleransi, persatuan, serta cintai damai
- 5) Memiliki kepercayaan diri, pantang menyerah, kerja keras, serta kreatif
- 6) Cinta terhadap alam semesta beserta isinya dan cinta kepada Allah SWT
- 7) Rendah hati dan baik
- 8) Memiliki kemandirian, disiplin, serta bertanggung jawab
- 9) Dapat menghormati dan santun

2. Konsep *Gadget*

a. Pengertian *gadget*

Gadget merupakan suatu istilah yang dalam bahasa inggrisnya mengartikan sebuah alat elektronik kecil yang mempunyai bermacam-macam fungsi khusus, menurut Osland (dalam Juliadi 2018). *Gadget* dalam bahasa Indonesia-nya bermakna ancang. Salah satu yang memperbedakan *gadget* pada alat elektronik lainnya yaitu unsur “kebaruan”. Artinya yaitu dari hari ke hari gadget selalu

menyajikan teknologi terbaru sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget merupakan suatu teknologi yang sangat populer pada saat ini, baik orang dewasa maupun anak-anak telah menggunakan *gadget*. Banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak telah menjadi konsumen aktif sebagai pengguna gadget (Fahtoni, 2017).

b. Jenis *gadget*

Banyak orang menganggap *gadget* hanya khusus pada smartphone. Sebenarnya smartphone adalah salah satu jenis *gadget*. Supaya tidak keliru dalam mengenali *gadget*, berikut beberapa jenis *gadget* yang pada saat ini banyak digunakan menurut Anggraini (2019):

1) *Handphone*

Handphone adalah jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat pada saat ini. *Handphone* adalah media yang paling populer di semua golongan masyarakat bahkan pada anak-anak. Fungsi utamanya yaitu sebagai alat telekomunikasi akan tetapi seiring bertambahnya perkembangan zaman, *handphone* mempunyai banyak fungsi lain seperti mencari informasi, bermain game, kamera, dan lain sebagainya.

Kemajuan pada *handphone* mengalami perubahan teknologi yang semakin cepat. Jenis *handphone* yang paling populer pada saat ini adalah *smarphone* dengan memakai beberapa operating system yaitu iOS, Android, dan Windows phone.

2) Laptop

Laptop adalah salah satu jenis *gadget* yang sering digunakan untuk berbagai macam keperluan, terutama dalam pekerjaan. Sama halnya dengan *handphone*, kemajuan pada laptop semakin cepat sehingga telah banyak keluar merk-merk baru dengan teknologi yang lebih ditingkatkan.

3) Tablet dan iPad

Jenis *gadget* ini mempunyai ukuran yang lebih besar dari *handphone*, sehingga tablet dan iPad bisa menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas. Dimana dapat membuat pengguna lebih nyaman saat ingin menonton, bermain game, serta kegiatan lainnya.

4) Kamera digital

Kamera digital merupakan salah satu kategori *gadget*. Kegunaan kamera digital yaitu untuk mengambil gambar dari suatu objek, baik berupa foto ataupun video. Terdapat beberapa pembaharuan seperti pengadaan lensa yang

semakin canggih dan malah mulai terdapat kemunculan sebutan *Action Cam*.

c. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Fungsi gadget yang kita ketahui sangat banyak, sehingga sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari menurut (Rosdiana et al., 2018) yaitu sebagai media komunikasi, mencari suatu informasi dan pengetahuan. Dalam (Harsela & Qalbi, 2020) fungsi gadget yaitu dapat bermain *game* atau *game online*, belajar dan sebagai media hiburan

d. Penggunaan *gadget*

Penggunaan menurut KBBI adalah suatu proses, perbuatan, menggunakan sesuatu, cara, atau pemakaian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* adalah suatu proses menggunakan ataupun memakai *gadget* seperti *handphone*, laptop, dan lainnya.

Sari dan Mitsalia (2016) berpendapat tentang penggunaan *gadget* yang dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan intensitas tinggi dalam pemakaian gadget jika durasi lebih dari 120 menit/hari atau 2 jam. Sekali penggunaan berkisar > 75 menit, dengan intensitas > 3 kali pemakaian. Penggunaan gadget dengan durasi 30 sampai 75 menit dapat menimbulkan kecanduan.

- 2) Penggunaan intensitas sedang jika durasi penggunaan gadget 40-60 menit/hari, dengan penggunaan 2-3 kali/hari
- 3) Penggunaan intensitas rendah jika durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari, dengan penggunaan maksimal 2 kali/hari.

e. Dampak penggunaan *gadget*

Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak sangatlah banyak. Dampak penggunaan *gadget* terbagi menjadi dua yaitu, dampak positif dan negatif menurut Sunita dan Mayasari (2017).

1) Dampak positif *gadget*

a) Menambah pengetahuan

Menurut Rizki syaputra, Dhani (2013) menyimpulkan dengan penggunaan *gadget* berteknologi yang semakin canggih membuat anak-anak dengan mudah dan cepat dalam mendapatkan suatu informasi mengenai tugas yang diberikan di sekolah. Misalnya saja ketika ingin *browsing* internet bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian dengan adanya internet kita dapat menambah ilmu pengetahuan.

b) Memperluas jaringan pertemanan

Gadget bisa memperluas hubungan pertemanan karena bisa dengan gampang dan cepat untuk bergabung ke

social media.

c) Mempermudah dalam berkomunikasi

Gadget adalah salah satu perangkat teknologi yang canggih. Sehingga memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

d) Melatih kreativitas anak

Perkembangan teknologi sudah menciptakan beraneka ragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak-anak yang termasuk kelompok ADHD diuntungkan dengan adanya permainan ini dikarenakan tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Menurut Baihaqi dan Sugiarmanto (2006: 2) berpendapat ADHD singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* adalah suatu gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak sehingga mengakibatkan aktivitas anak-anak yang tidak biasa dan cenderung berlebihan.

e) Beradaptasi dengan perkembangan zaman

Dampak positif *gadget* salah satunya yaitu untuk mendukung perkembangan fungsi adaptif pada anak. Artinya keterampilan seseorang agar dapat menyesuaikan diri terhadap keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Apabila perkembangan

zaman saat ini terdapat *gadget*, maka anak-anak pun harus mengetahui bagaimana cara menggunakannya. Dikarenakan salah satu fungsi adaptif manusia di zaman ini yaitu kemampuan mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan anak yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi dapat dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang dengan normal. Tetapi fungsi adaptif juga perlu mengikuti perkembangan budaya dan tempat seseorang tinggal. Jika anak tinggal di suatu desa dimana *gadget* merupakan barang yang langka, maka wajar jika anak tersebut tidak mengetahui dan tidak mengenal yang namanya *gadget*.

2) Dampak negatif *gadget*

a) Mengganggu kesehatan

Gadget bisa mengganggu kesehatan seseorang dikarenakan efek radiasi yang didapatkan dari teknologi, sehingga dapat membahayakan Kesehatan seseorang terutama pada anak-anak yang berusia dibawah 12 tahun. Efek radiasi yang didapatkan secara berlebihan bisa menyebabkan penyakit kanker.

b) Mengganggu perkembangan anak

Gadget mempunyai bermacam-macam fitur yang canggih seperti, kamera, video, games, dan lain

sebaginya. Fitur-fitur tersebut dapat menyebabkan mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Contohnya guru menjelaskan pelajaran di depan, sebaliknya salah satu siswa malah bermain *gadget* di belakang atau dapat digunakan untuk hal-hal yang tidak baik.

c) Rawan tingkat kejahatan

Setiap orang pasti mempunyai sifat yang *update* di mana saja dia berada. Sehingga seseorang dapat dengan mudah berbuat tindak kejahatan melalui hasil *update* nya yang terbilang terlalu sering.

d) Mempengaruhi perilaku anak

Perkembangan teknologi dapat berpotensi membuat anak-anak menjadi cepat puas dengan pengetahuan yang didapatnya sehingga mereka menganggap apa yang diperoleh dari internet ataupun dari teknologi lainnya merupakan pengetahuan yang terlengkap dan final, menurut Ratih Ibrahim (2012). Pada kenyataan terdapat banyak hal yang harus digali melalui pembelajaran tradisional dan internet tidak dapat menggantikan kedalaman sebuah pengetahuan. Apabila tidak dicermati, maka dapat menyebabkan kecenderungan

pada generasi mendatang untuk menjadi generasi yang lekas puas dan cenderung berfikir sempit.

Perkembangan teknologi yang semakin maju akan membawa banyak kemudahan dan generasi mendatang dapat berpotensi menjadi generasi yang tidak akan tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak-anak dapat berfikir ataupun menganggap bahwa hidup ini hendaklah mudah dan pada akhirnya anak-anak akan berusaha dalam menyederhanakan masalah dan berupaya menjauhi kesulitan. Perkembangan teknologi dapat mempercepat semuanya dan tanpa disadari oleh anak-anak akan tidak tahan terhadap keterlambatan. Sehingga hasilnya anak-anak dari hari ke hari akan lemah dalam hal kesabaran dan konsentrasi serta cepat menuntuk kepada orang untuk memberikan yang diinginkannya dengan secepat mungkin.

3. Konsep usia anak sekolah dasar

a. Anak sekolah dasar

Menurut peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan RI No 14 Tahun 2018 tentang penerimaan peserta didik baru pada taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan atau bentuk lain yang sederajat;

dinyatakan bahwa anak sekolah dasar pada kelas satu berusia 7 tahun atau paling rendah 6 tahun tanggal 1 Juli tahun berjalan Adapun usia paling rendah 5 tahun 6 bulan pada tanggal 1 Juli dengan mempunyai keistimewaan atau bakat yang dimana mempunyai surat rekomendasi tertulis dari seorang psikolog profesional.

Udin Syaefudin Sa'ud (2007, dalam Nugraha, dkk. 2020) mengemukakan bahwa pendidikan dasar adalah jenjang terbawah pada sistem pendidikan nasional, sesuai yang telah ditetapkan didalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar dilaksanakan guna mengembangkan kemampuan dan sikap, juga memberikan keterampilan dasar dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam hidup dimasyarakat, serta menyiapkan peserta didik dalam memenuhi syarat mengikuti pendidikan tingkat menengah.

b. Karakteristik anak usia sekolah dasar

Berkenaan dalam proses pembelajaran dan pendidikan, jelas akan berhadapan pada subjek yang utama adalah anak didik. Anak didik adalah bagian komponen utama dalam praktik pendidikan serta pembelajaran di sekolah dasar. Dalam menciptakan praktek pendidikan serta pembelajaran yang baik, maka pendidik wajib mengetahui serta mendalami karakteristik anak sekolah dasar. Menurut Sumantri dan

Syaodah (2006, dalam Heryanti tahun 2017) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

- 1) Anak senang bermain
- 2) Anak senang bergerak
- 3) Anak senang bekerja dalam sebuah kelompok;
- 4) Anak senang melakukan sesuatu secara langsung atau merasakannya;

Tahap dan karakteristik pada perkembangan manusia menurut Piaget (1965, dalam Nugraha dkk, 2020) dengan rentang usia 6 sampai 12 tahun disekolah dasar. Yaitu:

- 1) Usia 6 sampai 7 tahun merupakan tahap pemikiran intuitif dengan ciri-ciri perilaku yang mempunyai suatu pola pikir egosentrik berkurang, memikirkan suatu ide dalam satu waktu, kata-kata yang mengekspresikan sebuah pemikiran, serta mengikutsertakan orang lain dalam lingkungan tersebut. Dalam tahapan ini anak-anak mulai belajar berinteraksi sosial, berkomunikasi pada teman sebaya dan mementingkan dirinya sendiri telah berkurang.
- 2) Usia 7 sampai 11 tahun merupakan tahap operasi konkret dengan ciri-ciri anak mulai belajar untuk menyelesaikan masalah yang konkrit dalam kehidupan

sehari-hari, mulai mengerti tentang berbagai ukuran, mengerti tentang letak atau posisi, dan mengerti akan pendapat orang lain.

- 3) Usia 11 sampai 12 tahun merupakan tahap operasi formal dengan mempunyai karakteristik perilaku yang menggunakan suatu pemikiran yang rasional, pola pikir yang futuristic, serta deduktif. Pada tahapan terakhir ini usia sekolah dasar, dimana anak-anak telah mulai menggunakan suatu pemikiran yang rasional didalam setiap tindakannya, maka dapat mengambil sebuah kesimpulan serta keputusan yang berdasarkan kepada pemahaman serta pengetahuan yang didapatkan untuk menjadi suatu gambaran bagi kehidupannya yang akan datang

c. Perbedaan anak laki-laki dan perempuan

Perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan yaitu secara umum pada anak laki-laki otak kanan lebih dulu berkembang dari pada otak kiri, sedangkan pada anak perempuan otak kanan dan otak kiri berimbang. Sehingga membuat anak perempuan lebih pintar dan berprestasi (baik pandai dalam membaca dan menulis, juara kelas, dan sebagainya), sedangkan kebanyakan anak laki-laki nakal dan senang membuat ulah. Hormon yang mendominasi pada laki-

laki adalah hormon testosteron sehingga membuat mereka suka akan tantangan, senang bersaing, dan lain sebagainya. Sedangkan pada perempuan hormon estrogen dan progesterone yang mendominasinya sehingga mereka lebih memutuskan berdamai, santai, dan sebagainya (dalam Amin. M, Syahrudin, 2018).

Dalam buku yang ditulis oleh Michael Guriaan, yang berjudul *Boys and Grirls Learn Differentially* (dalam Amin. M, Syahrudin, 2018) bahwa perbedaan otak menyadarkan jika struktur otak yang berbeda banyak berperan dalam cara kerja otak serta pola belajar mereka, meskipun tidak mutlak. Mengacu kepada tahap perkembangan serta perbedaan struktur otak dimana anak laki-laki lebih suka belajar dengan memahami suatu konsep melalui melihat grafik, gambar, ataupun belajar melalui suatu aktifitas *hands-on* yaitu mendesain, merangkai, praktik, dan lain sebagainya yang dimana membuat tubuh mereka bergerak dikarenakan diusia sekolah mereka banyak memakai otak kanan. Sedangkan pada anak perempuan dalam mempelajari suatu konsep mereka lebih senang melalui menulis, membaca, berdiskusi (bekerja sama) pada teman, ataupun melalui suatu pola komunikasi lainnya yaitu teatrical maupun drama dikarenakan kemampuan bahasa yang mereka miliki lebih matang serta

kapasitasnya lebih besar daripada anak laki-laki.

Pada saat proses belajar sering kali anak laki-laki tidak memperhatikan, cuek, tidak tenang, tetapi sebenarnya mereka mendengarkan dengan seksama serta mengolah sebuah informasi yang telah disampaikan oleh guru. Apa bila mereka melakukan suatu kekeliruan anak laki-laki lebih mudah mengenalinya dengan stimulus teguran, suara, serta sentuhan daripada dengan ekspresi emosi. Hal tersebut dikarenakan struktur hipotalamus anak laki-laki lebih besar dari anak perempuan. Anak perempuan mudah untuk ditegur cukup menggelengkan kepala, menampakkan ekspresi melotot dan lain sebagainya. Ada pun perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan yaitu anak laki-laki lebih agresif, anak perempuan pemalu, perempuan lebih cerewet, laki-laki pendiam, pencapaian dalam belajar anak laki-laki umumnya lebih rendah dibandingkan anak perempuan, anak laki-laki sulit untuk diatur dibandingkan anak perempuan, dan lain sebagainya (dalam Amin. M, Syahrudin, 2018).

B. Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terkait dengan hubungan penggunaan gadget dengan moral anak usia sekolah yang dimana sebagai bahan rujukan ilmiah, yaitu:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhari pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknologi *Handphone* Terhadap Moral Siswa MI Muhammadiyah Godang Mungkid Magelang”. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi dengan nilai r^2 sebesar 0,180 yang berarti penggunaan *handphone* dengan moral siswa MI Muhammadiyah berpengaruh negatif sebesar 18%, dengan kata lain terdapat pengaruh terhadap moral siswa tersebut.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Risna Ayuana Fil Is pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan *Handphone* Terhadap Perkembangan Moral Anak Di Desa Pucanganom Kecamatan Kebonsarari Kabupaten Madiun Tahun 2018/2019”. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dan regresi linier berganda didapatkan pengaruh terhadap pola asuh orang tua dengan moral anak yaitu r^2 0,268, ada pengaruh penggunaan *handphone* dengan perkembangan moral anak yaitu r^2 0,25, dan ada pengaruh terhadap pola asuh orang tua kepada penggunaan *handphone* dengan perkembangan moral anak yaitu r^2 0,269. Dengan demikian terdapat pengaruh antara pola asuh orang tua dan penggunaan *handphone* terhadap moral anak.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afandi dan Arista Anggun Nurlitasari pada tahun 2018 dengan judul

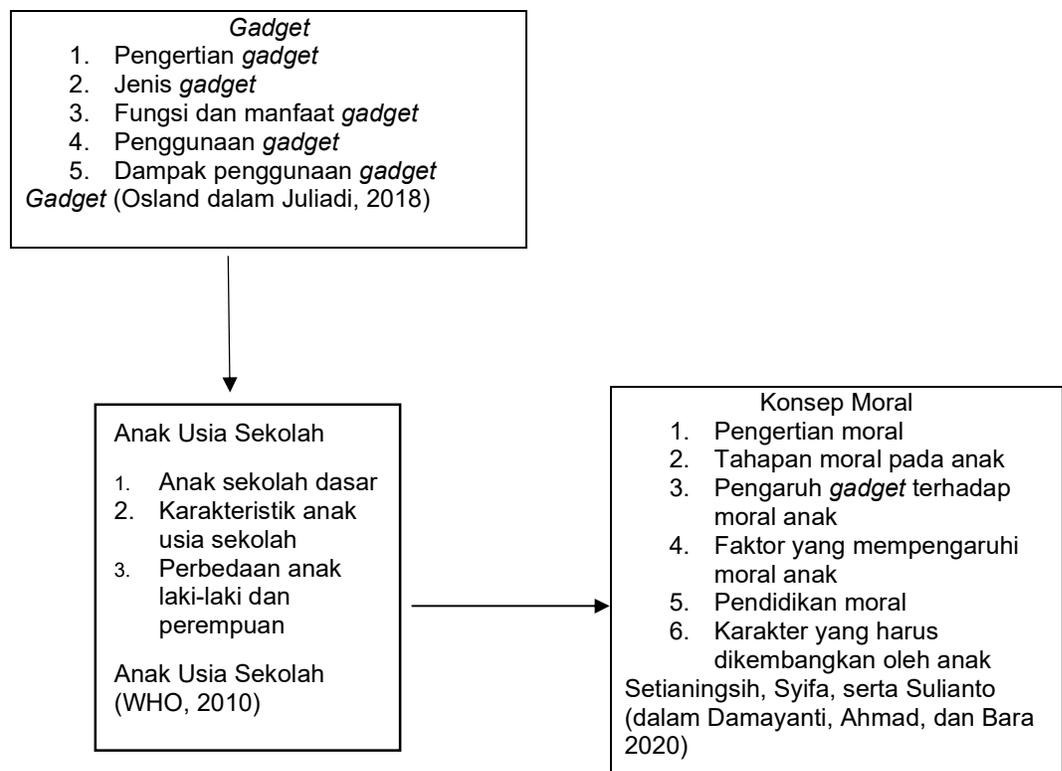
“Pengaruh Penggunaan Telpon Pintar Terhadap Perkembangan Moral Anak Dan Kemampuan Berinteraksi Dengan Lingkungan Sosial Di SD Negeri Bangetayu Wetan 01 Semarang”. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus regresi sederhana didapatkan pengaruh penggunaan telpon pintar dengan perkembangan moral anak dengan dibuktikan nilai sig $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima. Diperoleh korelasi (R) sebesar 0,990 dan r^2 sebesar 97,9% yang artinya telpon pintar terdapat pengaruh yang besar terhadap perkembangan moral anak. Dan juga terdapat pengaruh penggunaan telpon pintar terhadap kemampuan interaksi dengan lingkungan sosial yang dibuktikan nilai sig $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima. Diperoleh korelasi (R) sebesar 0,981 dan r^2 sebesar 96,3% yang artinya terdapat pengaruh dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial.

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh S. Sumihatul Ummah MS dan Hosriyatun pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Dan Nilai Moral Agama Anak”. Berdasarkan hasil analisa data didapatkan hipotesis H_a dan hipotesis H_0 yang telah diuji kebenarannya melalui uji statistik didapatkan hasil yang positif dikarenakan nilai “r” kerja sebesar 0,714 lebih besar dari pada nilai “r” table *Product Moment* dengan interval

kepercayaan 95% yaitu 0,361 dan interval kepercayaan 99% yaitu 0,463, dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *handphone* dengan perkembangan sosial emosional dan nilai moral anak.

C. Kerangka Teori Penelitian

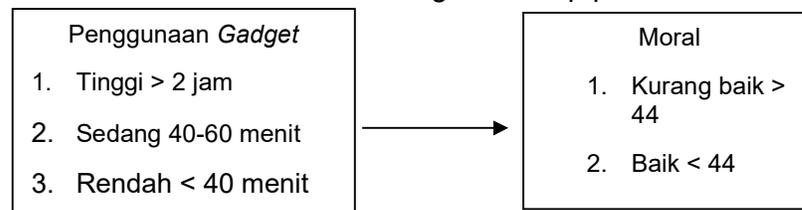
Gambar 2.1 Kerangka teori penelitian



D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan suatu uraian dan visualisasi mengenai hubungan atau kaitan antara masalah yang ingin diteliti dengan suatu konsep yang satu dengan konsep yang lainnya ataupun variabel yang satu dan yang lainnya (Notoatmodjo, 2017).

Gambar 2.2 Kerangka konsep penelitian



Keterangan :

-  = Variabel yang diteliti
-  = Berhubungan

E. Hipotesis atau Pertanyaan Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang sementara dari rumusan masalah ataupun pertanyaan penelitian. Hipotesis menurut Kumar (2019) merupakan suatu penjelasan terhadap hubungan antara dua atau lebih variabel yang dimana diharapkan dapat menjawab pertanyaan didalam penelitian.

1. Hipotesis (H_0)

Tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan moral anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

2. Hipotesis (H_a)

Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan moral anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda