

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI**Agus Gunawan**

Dosen STAI Bhakti Persada Majalaya Bandung

Email: tubagusaryawiguna73@gmail.com

Abstrak

Gadget sebagai salah satu produk canggih di era digital memberikan kemudahan dan dapat menunjang berbagai kegiatan manusia bila di gunakan dengan bijaksana, tetapi bila digunakan tanpa pengendalian, pengawasan serta pengontrolan dapat menimbulkan dampak buruk bagi orang dewasa maupun anak usia dini yang dapat mengganggu proses perkembangannya terutama perkembangan kecerdasan moral yang merupakan pusat dari perkembangan lainnya. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode *survey crosssectional*, data dikumpulkan dengan penyebaran angket kepada 43 responden, observasi dan studi dokumentasi serta di analisis statistik parametrik menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan *gadget* tidak signifikan tapi mampu berperan sebesar 0,8% dan sisanya 99,2% kecerdasan moral dipengaruhi faktor lain seperti pendidikan, kecedasan, interaksi sosial dan teman sebaya. Hasil uji t adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada pengaruh yang signifikan (nyata) penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar. Disarankan orang tua dapat memanfaatkan *quality time* untuk menanamkan kecerdasan moral sejak dini. Selain perluasan cakupan wilayah dari subjek penelitian dan karakteristik subjek, maka perlu adanya perbaikan secara konsep sesuai perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: Pengaruh Penggunaan Gadget, Kecerdasan Moral**Abstract**

Gadgets as one of the sophisticated products in the digital era provide convenience and can support various human activities if used wisely, but if used without control, supervision and control can have negative impacts on adults and young children which can disrupt their development process, especially development. moral intelligence which is central to other developments. The aim of the research is to determine the effect of gadget use on the moral intelligence of young children in RW 001 Tangsimekar Village. Quantitative research approach with a cross-sectional survey method, data was collected by distributing questionnaires to 43 respondents, observation and documentation studies as well as parametric statistical analysis using the SPSS version 25 application. The results of this study show that the influence of gadget use is not significant but can play a role of 0.8% and the remaining 99.2% of moral intelligence is influenced by other factors such as education, intelligence, social interaction and peers. The results of the t test are

How to cite:Agus Gunawan (2023), Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Moral Anak Usia Dini, (5) 12, <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v5i12.2821>**E-ISSN:**

2684-883X

Published by:[Ridwan Institute](#)

t count < t table so that Ho is accepted and Ha is rejected, meaning there is no significant (real) influence of gadget use on the moral intelligence of young children in RW 001 Tangsimekar Village. It is recommended that parents take advantage of quality time to instill moral intelligence from an early age. early. In addition to expanding the area coverage of research subjects and subject characteristics, it is necessary to improve the concept according to early childhood development.

Keywords: *Effect of Using Gadgets, Moral Intelligence*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik sangat penting diberikan kepada anak yang berada dalam masa keemasan karena mereka sangat cepat belajar cepat meniru serta cepat merespon segala sesuatu sehingga aspek-aspek perkembangannya seperti yang dijabarkan dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 yaitu perkembangan nilai agama dan moral perkembangan kognitif perkembangan fisik motorik perkembangan Sosio emosional perkembangan bahasa serta perkembangan seni dapat tercapai (PRASETYO, 2021).

Dari keenam aspek perkembangan di atas perkembangan nilai agama dan moral merupakan basic bagi 5 perkembangan lainnya moral diartikan sebagai perilaku manusia yang menaati peraturan sedangkan kecerdasan moral merupakan kemampuan melakukan kebaikan yang bisa dibina sejak dini oleh orang tua melalui pembiasaan serta keteladanan dari orang tua yang berperan sebagai panutan moral bagi anak-anaknya oleh karena itu faktor utama dalam mengembangkan kecerdasan moral adalah keteladanan dan pembiasaan perilaku orang tua dalam kehidupan sehari-hari terutama saat anak sudah mengenal teknologi yang salah satunya adalah pengenalan mereka terhadap gadget (Falakhul Auliya dkk, 2022).

Seperti yang kita pahami dalam proses pendampingan anak orang tua mengalami berbagai kesulitan karena di zaman ini orang tua dihadapkan pada dilema tentang hadirnya gadget orang tua menginginkan perkembangan anaknya tumbuh dengan baik memberi waktu yang berkualitas pendidikan yang baik serta keteladanan yang diperlihatkan orang tua dalam kegiatan sehari-hari namun di sisi lain orang tua pun dengan mudahnya memberikan penggunaan gadget terhadap anaknya sehingga tontonan dari penggunaan gadget menjadi alternatif lain dari keteladanan dan panutan bagi anak tersebut (Annisa et al., 2022).

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki berbagai fitur serta aplikasi yang berfungsi memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Adapun jenisnya diantaranya laptop PC tablet iPad smart watch dan handphone (Subarkah, 2019). Melihat alasan di atas mengapa gadget sangat digandrungi oleh anak-anak selain alasannya orang tua ada alasan lain yaitu target pasar untuk produk elektronik dan gadget di mana banyak sekali fitur di dalamnya dapat memainkan berbagai permainan anak-anak yang disukai seperti game online game offline dan video online (Chusna, 2017). Dari sekian jenis gadget yang paling populer adalah handphone yaitu suatu alat yang digunakan dalam berkomunikasi dua arah bahkan lebih untuk saling

berbicara dengan tidak ada lagi batasan jarak dan waktu berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana secara praktis dalam penggunaannya (Chusna, 2017).

Bagi dua mata pisau gadget di satu sisi memberikan nilai manfaat namun di sisi lain dampak buruk pun tidak bisa dihindari karena pengaruhnya pada tumbuh kembang anak termasuk pada kecerdasan moral seperti anak cenderung menyendiri dan jarang berinteraksi dengan orang lain sehingga mengakibatkan anak kurang mampu membina hubungan yang bermanfaat dan hilangnya rasa empati kebaikan hati dan toleransi kepada orang lain dan akan berakibat pula pada kekurang kemampuan untuk mengatasi konflik yang mungkin terjadi (Kontesa, 2022).

Untuk hal ini tentu orang tua harus melakukan pengawasan dan pengontrolan dalam penggunaan gadget oleh anaknya seperti memilih konten mana saja yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat sesuai dengan usia mereka serta yang tidak mengandung unsur pornografi kekerasan serta waktu penggunaannya tidak boleh melebihi batas adapun untuk anak usia 0-2 tahun sama sekali mereka tidak boleh terpapar gadget sedangkan anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam perhari serta 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun.

Namun fenomena yang peneliti jumpai di lapangan khususnya dalam penggunaan gadget dengan jenis handphone pada anak-anak usia dini penulis mendapatkan waktu penggunaan per harinya lebih dari 2 jam dan sebagian besar fitur yang diakses adalah game online game offline dan video online seperti YouTube dan Tik tok

Sebagian besar anak tersebut bahkan menangis dan mengamuk apabila tidak diperbolehkan menggunakan gadget serta ada juga anak yang tidak mau makan sebelum ia main game tidak suka bermain di luar rumah dengan teman sebaya karena hanya ingin bermain gadget dan yang penulis amati orang tua juga tidak terlalu memperhatikan dan mengawasi ketika anaknya menggunakan gadget hal inilah yang menyebabkan sebagian anak menjadi kurang toleran dengan teman sebaya seperti egois dan acuh tak acuh terhadap temannya bahkan acuh tak acuh kepada orang tuanya sendiri apabila orang tuanya memanggil bahkan ada pula anak yang membentak orang tua karena tidak mau diganggu saat menggunakan gadget. Ironisnya orang tua membiarkan anaknya tanpa kontrol dan pengawasan yang tepat dengan alasan agar anak tidak rewel dan betah berada di rumah.

Melihat berbagai fenomena kurangnya kecerdasan moral anak terhadap teman orang tua guru dan lain sebagainya, penulis melihat bahwa salah satu faktor utamanya adalah penggunaan gadget yang tidak semestinya.. untuk itu perlu dilakukannya penelitian lebih mendalam tentang pengaruh gadget terhadap kecerdasan moral anak sehingga penggunaan gadget di usia dini harus dilakukan dengan adanya batasan-batasan evaluasi dan pengawasan dari orang tua sehingga tidak memicu kecanduan terhadap gadget.

Bila tidak dilakukan penelitian terkait fenomena ini di khawatirkan tidak adanya pengetahuan tentang pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak sehingga penggunaan *gadget* oleh anak usia dini dilakukan dengan bebas tanpa adanya

pembatasan ataupun pengawasan dari orang tua yang bisa memicu kecanduan terhadap *gadget* dan terjadinya dekadensi moral.

Maka penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut, 1) Bagaimana penggunaan *gadget* anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar?. 2) Bagaimana kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar?, 3) Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dari bulan februari sampai Juli 2023 yang berlokasi di RW 001 Desa Tangsimekar. Penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahapan persiapan dan tahapan lapangan.

Dalam tahapan persiapan penulis melakukan studi awal, kemudian meninjau beberapa pustaka tentang penggunaan gadget dan kecerdasan moral. Subjek Penelitian adalah orang tua anak usia dini dengan karakteristik sampel jenuh yaitu orang tua anak usia dini kelompok usia 3 sampai 6 tahun di RW 001 Desa Tangsimekar yang berjumlah 43 orang. Untuk menjawab permasalahan di atas maka peneliti menggunakan Pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif diarahkan untuk mencapai tujuan dan memperoleh penjelasan secara mendalam atas penerapan sebuah teori sehingga lebih banyak berfikir secara induktif (*empirism*) dan menggunakan metode Survei *Crossectiona* (Indrawan, 2014).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu 1) Sumber data primer yang diperoleh melalui sebaran angket yang dibagikan kepada subjek penelitian 2) Data sekunder, yaitu data yang bersumber dari data pendukung/pelengkap yang diperoleh dari hasil studi dokumentasi dan observasi langsung.

Angket dalam penelitian ini ada dua yaitu angket tentang kecerdasan moral anak usia dini sebagai variabel Y (*Dependent*/yang dipengaruhi) dan angket tentang penggunaan *gadget* sebagai variabel X (*Independent*/yang mempengaruhi).

Instrumen angket kecerdasan moral anak usia dini disusun berdasarkan tujuh kebajikan utama (*the seven essential virtues*) menurut Michele Borba yaitu empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat kebaikan hati toleransi dan keadilan yang terdiri dari 35 item.[2] Sedangkan Instrumen angket tentang penggunaan *gadget* disusun berdasarkan konsep dari Fauziyah (Fauziyah, n.d.) yaitu pemanfaatan fungsi dan aplikasi *gadget* dengan jenis *handphone*, frekuensi, durasi dan dampak penggunaan *gadget* yang terdiri dari 18 item.

Angket dalam penelitian ini menggunakan Skala *likert* dengan alternatif jawaban mempunyai rentang 1 sampai 5 dengan pernyataan *Favorable* (pernyataan positif) dan *Unfavorable* (pernyataan negatif) dan alternatif jawabannya yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Ragu-Ragu (RG), Jarang (J) dan Tidak Pernah (TP).

Instrumen angket disebarkan kepada 43 responden kemudian data di analisis melalui uji statistik parametrik yaitu uji regresi linear sederhana dengan memanfaatkan aplikasi SPSS versi 25. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis statistik

adalah 1) scoring data 2) tabulasi data; 3) uji analisis statistik deskriptif; 4) uji validitas (Uji Korelasi) dan reliabilitas data (*Alpha Cronbach's*); 5) uji asumsi prasyarat yaitu uji normalitas *Shapiro Wilk* dan linearitas dengan uji anova; 6) uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besar pengaruh, sifat pengaruh dan nilai pengaruh dan 7) uji pembuktian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kondisi Empiris Penggunaan Gadget di RW 001 Desa Tangsimekar

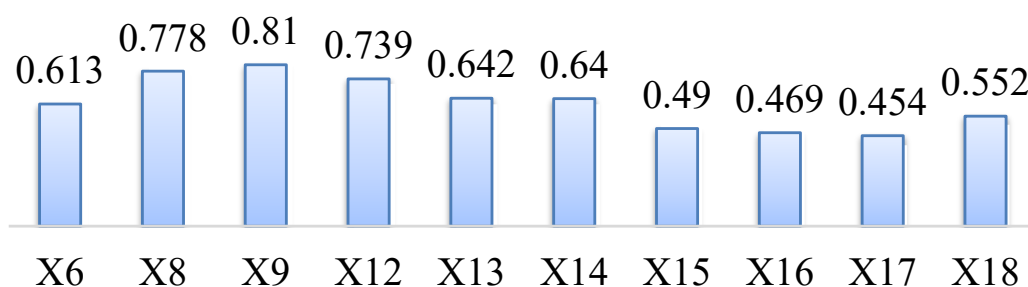
Untuk mendapatkan hasil data yang *valid* dan *reliable*, penulis melakukan uji validitas dan reliabilitas, dasar pengambilan keputusan adalah berpedoman pada nilai r tabel product moment untuk jumlah subjek 43 adalah $df-2$ yaitu 41 pada taraf signifikan 5% adalah 0,308. Uji validitas dan reliabilitas angket penggunaan *gadget* yang berjumlah 18 item sebanyak tiga kali proses seleksi item dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan skala pengukuran *Alpha Cronbac'h*. Pada uji validitas pertama dan kedua masih ditemukan item yang tidak *valid*, sehingga dilakukan uji validitas dan reliabilitas ketiga pada 10 item angket penggunaan *gadget* yang sudah dinyatakan *valid* pada uji sebelumnya dan ditemukan nilai reliabilitas sebesar adalah 0,885.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Gadget

| <i>Reliability Statistics</i> | |
|-------------------------------|-------------------|
| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
| .885 | 10 |

Berikut adalah hasil uji validitas terhadap 10 item angket penggunaan *gadget* dan ditemukan seluruh item *valid* karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,308.

Diagram 1 Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Gadget



Setelah uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya dilakukan uji statistik deskriptif yang bertujuan untuk mengkategorikan subjek berdasarkan nilai skor setiap responden. Adapun hasil dari uji statistik deskriptif adalah responden terkategori sangat tinggi dalam penggunaan *gadget*. Hal ini terlihat dari nilai maksimum yaitu dengan skor 50 di temukan pada 9 responden dan rata-rata skor nya adalah 41,79.

Tabel 2 Hasil Data Empiris Angket Penggunaan *Gadget*

| | | |
|---|---------------------------|--------|
| N | <i>Valid</i> | 43 |
| | <i>Missing</i> | 0 |
| | <i>Mean</i> | 41.79 |
| | <i>Std. Error of Mean</i> | 1.171 |
| | <i>Median</i> | 43.00 |
| | <i>Mode</i> | 50 |
| | <i>Std. Deviation</i> | 7.677 |
| | <i>Variance</i> | 58.931 |
| | <i>Range</i> | 31 |
| | <i>Minimum</i> | 19 |
| | <i>Maximum</i> | 50 |
| | <i>Sum</i> | 1797 |

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar diketahui sangat tinggi (67,44%), bentuk penggunaan *gadget* lebih pada untuk menonton *game online*, *game offline* dan *video online* dengan frekuensi selama 3 jam perhari atau lebih, serta dampak yang dirasakan oleh orang tua pada anak yaitu nampak kesehatan mata yang terganggu dan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Kondisi ini dapat diinterpretasikan bahwa hadirnya teknologi digital yang semakin canggih menjadi tantangan yang besar dan butuh perhatian yang lebih khususnya untuk orang tua yang memiliki anak usia dini, karena *gadget* sebagai teknologi yang dipastikan bisa menimbulkan dampak positif ataupun negatif, tergantung bagaimana orang tua dalam menyikapinya. anak diajarkan tentang bagaimana penggunaan gadget yang baik dan melakukan pengawasan terhadap anak ketika menggunakan *gadget* maka akan berdampak sangat positif (Indrawan, 2014). Oleh karena itu faktor utama yang menyebabkan tingginya tingkat penggunaan *gadget* oleh anak usia dini bukanlah hanya karena keinginan anak melainkan karena faktor dari pola asuh orangtua yang *permissive* (pembiasaan tanpa mampu melakukan pengendalian).

Ada beberapa alasan utama orangtua memberikan *gadget* pada anak yaitu *gadget* sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, sebagai media edukasi dan hiburan seperti pengenalan warna, membaca, video, lagu anak-anak, serta alasan agar anak tidak cerewet dan rewel (Zaini & Soenarto, 2019).

Anak usia dini yang sedang berada pada masa *golden age* (masa keemasan) dimana otak mereka berkembang sangat pesat dan jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas sehingga mereka akan merespon sesuatu dengan cepat dan di masukkan dalam memorinya oleh karena itu penggunaan gadget memang dinilai kurang efektif diberikan kepada anak usia dini karena akan mempengaruhi perkembangan karakter atau moral anak itu sendiri (Indarwan et al., n.d.).

Dinamika penggunaan *gadget* yang ditemukan dalam penelitian ini diharapkan orang tua mampu mengarahkan anak-anak dalam menggunakan gadget seperti memberi kesempatan menggunakan gadget dengan jadwal yang teratur dengan kegiatan lainnya, mendampingi anak ketika anak menonton video, berdialog dengan anak, dan pantau kegiatan anak di luar rumah ketika bermain bersama temannya serta yang paling utama adalah tanamkan pendidikan nilai-nilai keagamaan dan moral mulai dari lingkungan keluarga dimana orang tua lah yang menjadi panutan dan teladan bagi anak .

Bentuk pengendalian orang tua terhadap penggunaan gadget yang dilakukan anak usia dini dapat dilakukan dengan memposisikan dirinya sebagai orang tua yang punya wewenang atas masa depan anaknya, jika tidak mampu maka tegurlah anak dengan perkataan yang baik, dan selalu mendo'akan yang terbaik untuk anaknya. Yang perlu jadi bahan renungan adalah sebagaimana pandangan Don Ihde (Ihde, 2012) bahwa bukan kecenderungan apakah gadget berdampak positif atau negatif, tapi orang tua harus paham bahwa dengan penggunaan gadget pada anak usia dini dapat merubah pengalaman anak di masa yang akan datang.

b. Kondisi Empiris Kecerdasan Moral Anak Usia Dini di RW 001 Desa Tangsimekar

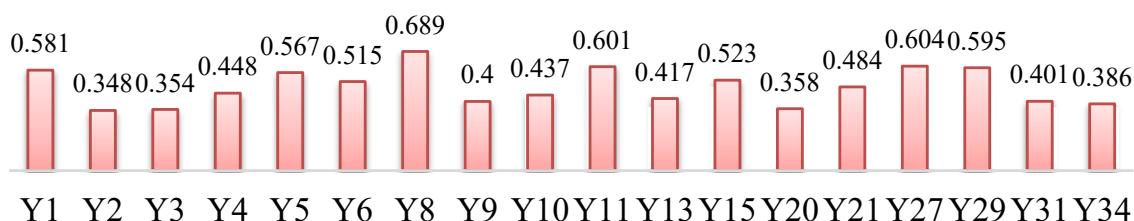
Untuk mendapatkan hasil data yang *valid* dan *reliable*, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada angket kecerdasan moral sebanyak empat kali proses seleksi item, Uji validitas dan reliabilitas angket kecerdasan moral yang berjumlah 35 item dilakukan sebanyak empat kali proses seleksi item dengan skala pengukuran *Alpha Cronbac'h*. Pada uji validitas pertama, kedua dan ketiga masih ditemukan item yang tidak *valid*, sehingga dilakukan uji validitas dan reliabilitas keempat pada 18 item ditemukan nilai reliabilitas sebesar adalah 0,868.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kecerdasan Moral

| <i>Reliability Statistics</i> | |
|-------------------------------|-------------------|
| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
| .868 | 18 |

Berikut adalah hasil uji validitas terhadap 18 item angket kecerdasan moral dan ditemukan seluruh item *valid* karena nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel yaitu 0,308

Diagram 2 Hasil Uji Validitas Angket Kecerdasan Moral



Setelah uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya dilakukan uji statistik deskriptif yang bertujuan untuk mengkategorikan subjek berdasarkan nilai skor setiap responden. Adapun hasil dari uji statistik deskriptif adalah responden terkategori tinggi dalam kecerdasan moral. Hal ini terlihat dari nilai maksimum yaitu dengan skor 86 di temukan pada 1 responden dan rata-rata skor nya adalah 63,81 yang berada pada rentang kategori tinggi.

Tabel 4 Hasil Data Empiris Angket Kecerdasan Moral

| | | |
|---------------------------|----------------|--------|
| N | <i>Valid</i> | 43 |
| | <i>Missing</i> | 0 |
| <i>Mean</i> | | 63.81 |
| <i>Std. Error of Mean</i> | | 1.501 |
| <i>Median</i> | | 63.00 |
| <i>Mode</i> | | 59 |
| <i>Std. Deviation</i> | | 9.840 |
| <i>Variance</i> | | 96.822 |
| <i>Range</i> | | 41 |
| <i>Minimum</i> | | 45 |
| <i>Maximum</i> | | 86 |
| <i>Sum</i> | | 2744 |

Penelitian ini menemukan bahwa kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar tidak ada yang terindikasi rendah, tapi memiliki kecerdasan moral yang cukup hingga tinggi. Kecerdasan moral adalah kemampuan seseorang untuk membedakan benar dan salah. Kecerdasan moral mendasari terbentuknya nilai hidup atas apa yang kita jalani dengan bimbingan orang yang berpengaruh dalam hidup kita (Asyhadah et al., 2021).

Kondisi tersebut dapat diinterpretasikan bahwa kecerdasan moral anak usia dini terbentuk karena adanya bimbingan dan pembiasaan berperilaku pengendalian diri

untuk bertindak yang baik sesuai dengan hukum atau aturan dari orang tua sebagai orang pertama yang berpengaruh dalam hidupnya, karena lima tahun pertama anak dalam kehidupannya mendapatkan kasih sayang dari orang tuanya (Khosravani et al., 2020). Pembentukan moral yang berkualitas dapat dilakukan sejak anak usia dini. Keberhasilan orang tua dalam membimbing anak usia dini sehingga terbentuk kecerdasan moral dapat dilihat dari perilaku anak yang mampu berbuat baik (Ernawati, 2016).

Pembinaan dan bimbingan yang diperlukan untuk perkembangan moral anak usia dini meliputi pembentukan kepribadian dan karakter, serta perkembangan sosial anak. Kecerdasan moral anak usia dini tidak terbentuk sejak lahir tapi butuh waktu dan proses untuk tumbuh kembangnya.

Ada beberapa strategi yang dapat dilakukan orang tua agar kecerdasan moral anak usia dini terus berkembang yaitu (Inawati, 2017):

- 1) Mengenalkan kepada anak untuk mencintai semua ciptaan Tuhan
- 2) Berikan perasaan aman sehingga anak dapat menerima contoh positif yang diberikan.
- 3) Berikan belaian dan ciuman sebagai bentuk kasih sayang kepada dirinya dan orang lain sehingga anak memiliki sikap empati.
- 4) Berikan kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan sehingga anak dapat belajar dari pengalaman dan kesalahan.
- 5) Lakukan kegiatan bercerita atau mendongeng dari cerita yang mengandung nilai moral.
- 6) Berikan pujian dan penghargaan atas aktivitas yang positif sehingga anak menjadi terbiasa untuk melakukan kegiatan yang positif dan mencontoh perilaku yang baik.
- 7) Penuhi masa kegiatan anak dengan bermain untuk menghindari kejenuhan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa dari tujuh kebajikan utama (*the seven essential virtues*) dari kecerdasan moral menurut Michele Borba yang diukur dalam penelitian ini ada indikator yang tidak terwakili karena item tidak *valid* diantaranya indikator kontrol diri yaitu mandiri, indikator rasa hormat yaitu menghargai diri sendiri, dan indikator keadilan yaitu berteman dengan siapa saja.

Meskipun demikian temuan lain telah diketahui bahwa orang tua di RW 001 Desa Tangsimekar memberikan bantuan yang berlebihan sehingga anak menjadi terbiasa dibantu oleh orang tua maupun orang lain. Kemandirian memang bukan keterampilan yang secara tiba-tiba bisa dilakukan anak, tetapi perlu pengajaran dan keteladanan dari orang tua sehingga anak-anak mampu melakukan kegiatan sehari-hari tanpa meminta bantuan kepada orang tua atau orang dewasa lainnya. Kondisi ini dapat diinterpretasikan bahwa kemandirian pada anak usia dini usia 5-6 tahun dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud ialah emosi dan intelektual anak sedangkan faktor eksternal ialah lingkungan, status ekonomi, stimulasi, pola asuh, cinta dan kasih sayang, kualitas informasi antara anak dan orang tua serta status pekerjaan ibu.

Salah satu faktor yang dapat membentuk *self esteem* seorang anak adalah pola asuh orang tua, orang tua yang memiliki harga diri tinggi cenderung memiliki anak yang berharga diri tinggi dan begitu juga sebaliknya. Pola asuh otoriter dan permisif mendidik dengan sifat permusuhan dan hukuman akan membentuk kepribadian anak yang murung, rendah diri dan memendam kebencian, sedangkan pola asuh orang tua yang demokratis akan membentuk kepribadian anak yang menyenangkan dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan (Hastuti, 2016).

Anak di RW 001 Desa tangsimekar nampak lebih sering berinteraksi dengan anggota keluarga sehingga interaksi dengan teman sebaya pun kurang berkembang dan membuat anak takut bila bertemu dengan orang yang baru dan hanya ingin bermain dengan orang yang sama. Kondisi ini dapat dipahami bahwa orang tua perlu memahami tahapan perkembangan sosial anak, rentang kehidupana anak usia dini jika tahapan kehidupannya memiliki rasa malu dan perasaan bersalah, maka orang tua harus memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan tindakannya sendiri tanpa dibatasi terlalu banyak atau memberikan hukuman terlalu keras.

Jika anak menunjukkan perilaku tersebut mengindikasikan tingkat kecerdasan moral anak berada pada level prakonvensional, sebagaimana anak patuh karena orang tua menyuruhnya untuk patuh, karena takut pada hukuman. Sekalipun anak menunjukkan mau berinteraksi dengan orang lain lebih dikarenakan adanya kepentingan yang diinginkan dan anak menyukainya. Perkembangan kecerdasan moral adalah pengasuhan yang diterima oleh anak serta interaksi antara anak dengan lingkungan sekitar yaitu dengan orangtua, teman sebaya dan masyarakat (Santrock & Santrock, 2007).

c. Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Moral Anak Usia Dini di RW 001 Desa Tangsimekar

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar, maka penulis melakukan uji regresi linear sederhana. Sebelum melakukan uji regresi linear sederhana harus dilakukan uji asumsi agar data dinyatakan normal. Untuk mengukur apakah data berdistribusi normal maka dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

1) Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

| | <i>Kolmogorov-Smirnov^a</i> | | | <i>Shapiro-Wilk</i> | | |
|-------------------|---------------------------------------|----|------|---------------------|----|-------------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Penggunaan Gadget | .149 | 43 | .018 | .888 | 43 | .001 |

| | | | | | | |
|------------------|------|----|-------|------|----|-------------|
| Kecerdasan Moral | .080 | 43 | .200* | .984 | 43 | .818 |
|------------------|------|----|-------|------|----|-------------|

Variabel X (penggunaan *gadget*) memiliki nilai Sig. 0,001 < dari 0,05 sehingga dinyatakan tidak berdistribusi normal karena nilai signifikan pada *Shapiro Wilk* lebih kecil dari 0,05, sedangkan data pada variabel Y (kecerdasan moral) memiliki nilai Sig. 0,818 > dari 0,05 sehingga dinyatakan berdistribusi normal. Karena variabel X belum berdistribusi normal maka belum bisa melanjutkan pada uji selanjutnya sehingga ditempuh beberapa alternatif cara untuk membuat variabel X berdistribusi normal. Cara yang digunakan oleh penulis adalah dengan menggunakan *Unstandardized Residual*.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas *Unstandardized Residual*

| | <i>Tests of Normality</i> | | | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|-----------|-------------|---------------------|-----------|-------------|
| | <i>Kolmogorov-Smirnov^a</i> | | | <i>Shapiro-Wilk</i> | | |
| | <i>Statistic</i> | <i>Df</i> | <i>Sig.</i> | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
| <i>Unstandardized Residual</i> | .067 | 43 | .200* | .983 | 43 | .769 |

Informasi Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan *Unstandardized Residual* berada pada nilai Sig. 0,769 > dari 0,05 artinya bisa disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal pada uji normalitas, selanjutnya adalah melakukan uji linearitas.

2) Uji Linearitas Tabel Anova

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas

| <i>ANOVA Table</i> | | | | | | | |
|---|-----------------------|--|-----------------------|-----------|--------------------|-------------|-------------|
| | | | <i>Sum of Squares</i> | <i>df</i> | <i>Mean Square</i> | <i>F</i> | <i>Sig.</i> |
| Kecerdasan Moral * Penggunaan Gadget | <i>Between Groups</i> | <i>(Combined)</i> | 1582.128 | 18 | 87.896 | .849 | .634 |
| | | <i>Linearity</i> | 32.283 | 1 | 32.283 | .312 | .582 |
| | | <i>Deviation from Linearity</i> | 1549.845 | 17 | 91.167 | .881 | .600 |
| | | <i>Within Groups</i> | 2484.383 | 24 | 103.516 | | |
| | | Total | 4066.512 | 42 | | | |

Hasil uji linearitas dengan menggunakan Tabel Anova ditemukan bahwa nilai Sig. pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,600 > 0,05 sehingga ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* (Penggunaan *Gadget*) dan variabel *dependent* (Kecerdasan Moral).

Dari hasil uji normalitas dan uji linearitas maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan ada hubungan yang linear antara kedua variabel sehingga bisa dilanjutkan pada uji parametrik yaitu uji regresi linear sederhana.

3) Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 8 Deskripsi Model Regresi Linear

| | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>N</i> |
|-------------------|-------------|-----------------------|----------|
| Kecerdasan Moral | 63.81 | 9.840 | 43 |
| Penggunaan Gadget | 41.79 | 7.677 | 43 |

Tabel 9 Model Regresi Linear

| <i>Model</i> | <i>R</i> | <i>R Square</i> | <i>Adjusted R Square</i> | <i>Std. Error of the Estimate</i> |
|--------------|-------------------|-----------------|--------------------------|-----------------------------------|
| 1 | .089 ^a | .008 | -.016 | 9.919 |

a. *Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget*

b. *Dependent Variable: Kecerdasan Moral*

Pada tabel deskripsi model regresi linear ditemukan bahwa variabel Y menunjukkan standar deviasi sebesar 9.840, sedangkan pada variabel X menunjukkan standar deviasi sebesar 7.677, dan pada model regresi linear menunjukkan nilai *Std. Error of the Estimate* sebesar 9,919, artinya pada variabel X dan Y nilai standar *error* lebih besar dari nilai standar deviasi maka dapat disimpulkan bahwa persamaan model “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral” dinyatakan model regresi yang kurang layak yaitu penggunaan *gadget* kurang layak sebagai variabel yang mempengaruhi atau memprediksi kecerdasan moral.

Pada tabel model regresi ditemukan bahwa derajat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral menunjukkan nilai koefisien R sebesar 0.089 berarti kemungkinan nilai besar pengaruhnya tergolong rendah, hal ini diperkuat dari nilai R square atau koefisien determinasi (R^2) adalah 0.008 yang berarti pengaruh penggunaan *gadget* mempengaruhi kecerdasan moral sangat kecil yaitu sebesar 0,008 atau 0,8% dan sisanya sebesar 99,2% kemungkinan dapat diprediksi/dipengaruhi oleh variabel lain selain penggunaan *gadget*.

Tabel 10 Hasil Uji Anova

| Model | | <i>Sum of Squares</i> | <i>Df</i> | <i>Mean Square</i> | <i>F</i> | <i>Sig.</i> |
|-------|-------------------|-----------------------|-----------|--------------------|----------|-------------------------|
| 1 | <i>Regression</i> | 32.283 | 1 | 32.283 | .328 | .570^b |
| | <i>Residual</i> | 4034.228 | 41 | 98.396 | | |
| | <i>Total</i> | 4066.512 | 42 | | | |

a. *Dependent Variable: Kecerdasan Moral*

b. *Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget*

Berdasarkan uji anova penggunaan *gadget* sebagai prediktor dalam model regresi linear ini tidak bernilai signifikan meningkatkan atau menurunkan kecerdasan moral anak usia dini

Tabel 11 Besar Koefisien Regresi^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|-------|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------------|-------------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 68.587 | 8.469 | | 8.099 | .000 |
| | Penggunaan Gadget | -.114 | .199 | -.089 | -.573 | .570 |

a. *Dependent Variable: Kecerdasan Moral*

Pada tabel di atas ditemukan nilai B pada *constant* adalah 68,587 dan nilai signifikansi adalah 0,0001 , artinya sebelum dilakukan pengumpulan data tentang kecerdasan moral, kondisi responden sudah signifikan menunjukkan indikator-indikator kecerdasan moral bahkan tanpa ada pengaruh penggunaan *gadget* anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar sudah menunjukkan atau teridentifikasi memiliki kecerdasan moral.

Ditemukan pula besar nilai koefisien model regresi yaitu B sebesar -0.114 dengan nilai Sig. 0,570. Artinya arah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral di RW 001 Desa Tangsimekar menunjukkan sifat arah pengaruhnya adalah negatif, berarti ketika penggunaan *gadget* menurun maka akan berpengaruh meningkatkan kecerdasan moral, dan ketika penggunaan *gadget* meningkat akan berpengaruh menurunkan kecerdasan moral. Oleh karena itu nilai persamaan regresi linear dalam penelitian ini yaitu : $Y = 68,587 + -0,144x$

Nilai B Konstanta sebesar 68,587 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai penggunaan *gadget* maka nilai kecerdasan moral sebesar 68,987 dan koefisien regresi X sebesar -0,144 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai penggunaan *gadget* maka nilai kecerdasan moral berkurang sebesar -0,144.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana di atas maka dapat diketahui bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak usia dini di

RW 001 Desa Tangsimekar menunjukkan pengaruh yang tidak signifikan dan tidak searah.

4) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil temuan uji regresi linear sederhana di atas maka hipotesis yang ditemukan adalah H_0 yaitu tidak ada pengaruh yang nyata (signifikan) penggunaan gadget terhadap kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar.

Hal ini dibuktikan dengan uji t, berdasarkan tabel t maka untuk jumlah responden sebanyak 41 berada pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah 1,683. Ditemukan t hitung $-0,573 < t$ tabel 1,683 dengan nilai signifikansi $0,570 > 0,05$ artinya hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak.

KESIMPULAN

Kondisi penggunaan *gadget* anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar adalah sangat tinggi terjadi karena pengaruh era digitalisasi yang semakin massif dan pengasuhan orang tua pada anak usia dini yang permisif mengindikasikan kurangnya pengendalian dan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak yang *golden age*.

Kondisi kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar tinggi. Dari 7 kebajikan utama indikator kemandirian, tidak pilih-pilih teman dan menghargai diri sendiri tidak ditunjukkan oleh anak usia 3 – 4 tahun, hal ini karena indikator tersebut belum berkembang dengan sempurna. Orang tua dalam hal ini harus menjadi teladan untuk anak dengan menunjukkan perilaku sesuai dengan moral yang baik, serta tidak akhlak yang paling sempurna melainkan yang tercermin dari akhlak Rosulullah SAW yang harus di jadikan panutan oleh orang tua dan juga anak dalam berperilaku.

Pengaruh penggunaan *gadget* tidak signifikan tapi mampu berperan sebagai prediktor sebesar 0.8%, dengan persamaan regresi $Y = 68,587 + -0,144x$, sebesar 99,2% kecerdasan moral kemungkinan dipengaruhi oleh pendidikan, kecerdasan, interaksi sosial, dan teman sebaya. Penggunaan menunjukkan pengaruh yang tidak searah hal ini karena *gadget* lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada positifnya khususnya bagi anak usia dini. Hasil uji hipotesis ditemukan t hitung $< t$ tabel ($-0,573 < 1,681$) dengan nilai Sig. $0,570 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak artinya bahwa tidak ada pengaruh yang nyata (signifikan) penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan moral anak usia dini di RW 001 Desa Tangsimekar Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.

BIBLIOGRAFI

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837–849.
- Asyahidah, N. L., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Peran guru dan orang tua dalam meningkatkan kecerdasan moral pada anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7357–7361.

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Ernawati, I. (2016). Pembinaan Moral Peserta Didik Melalui Eksplorasi Lingkungan Di Smp Nasima Semarang. *Unnes Civic Education Journal*, 2(1).
- Falakhul Auliya dkk. (2022). *Kecerdasan Anak Usia Dini*. PT Nasya Expanding Management.
- Fauziyah, N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Skripsi 2022*.
- Hastuti, D. (2016). Strategi pengembangan harga diri anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 38–50.
- Ihde, D. (2012). *Technics and praxis: A philosophy of technology* (Vol. 24). Springer Science & Business Media.
- Inawati, A. (2017). Strategi pengembangan moral dan nilai agama untuk anak usia dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 51–64.
- Indarwan, A. F., Hestiningrum, E., Afifah, I. F. N., Hafidah, R., Nurjanah, N. E., & Jumiatmoko, J. (n.d.). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Early Childhood Education and Development Journal*, 4(1), 9–14.
- Indrawan, R. dan Y. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan dan Pendidikan*. Refika Aditama.
- Khosravani, M., Khosravani, M., Borhani, F., & Mohsenpour, M. (2020). The relationship between moral intelligence and organizational commitment of nurses. *Clinical Ethics*, 15(3), 126–131.
- Kontesa, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)*.
- PRASETYO, P. A. W. , & W. N. (2021). *Pengaruh Pengangguran, Pdrb, Dan Ipm Terhadap Kemiskinan Di Jawa Tengah (2010-2018) (Doctoral dissertation, UNDIP: Fakultas Ekonomika dan Bisnis)*.
- Santrock, J. W., & Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan edisi kedua*. Kencana Prenada Media Group.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264.

Copyright Holder:

Agus Gunawan (2023)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

