

## FENOMENA SOSIAL PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM DI DUSUN TAIPA DESA MAJANNANG KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS

Sitti Sarah<sup>1</sup>, Zulfah<sup>2</sup>, Mujahidah<sup>3</sup>

(STAI DDI Maros)

Email: zarahwahab11@gmail.com<sup>1</sup>, zulfahmajid@staiddimaros.ac.id<sup>2</sup>,  
mujahidah@staiddimaros.ac.id<sup>3</sup>

Corresponding autor: zarahwahab11@gmail.com

**Abstrak:** *Gadget* merupakan media alat komunikasi modern yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, memudahkan penggunaannya mencari informasi, bisnis, hiburan dan lain sebagainya. Kedahsyatan dampak teknologi *Gadget* saat ini menjadikan tantangan tersendiri dan pekerjaan rumah bagi para orang tua dalam mengasuh anak-anaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Fenomena Sosial Penggunaan *Gadget* pada Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru, untuk mengetahui perspektif pendidikan Islam terhadap penggunaan *Gadget* pada anak di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru dan untuk mengetahui Dampak penggunaan *Gadget* pada anak di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan instrumen penelitian berupa wawancara mendalam, Observasi Partisipang, dan Dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan data reduction, penyajian data dan kesimpulan. Triangulasi teknik, sumber, dan waktu dilakukan dengan menggunakan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gadget* memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan anak-anak, dampak *Gadget* pada anak, masalah kesehatan, kecanduan teknologi, pengaruh perilaku, potensi edukatif dan peran orang tua. Semua ini adalah fenomena sosial penggunaan *Gadget* pada anak. Kemudian dari segi perspektif pendidikan Islam disini diharapkan orang tua mengerti peran orang tua yang bertanggung jawab terhadap masa depan anaknya, membatasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan dan memanfaatkan *Gadget* untuk mencontohi hal-hal yang baik.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget, Anak, Perspektif Pendidikan Islam.*

**Abstract:** *Gadgets are modern communication tools that function as communication tools, making it easier for users to search for information, business, entertainment and so on. The tremendous impact of gadget technology today makes it a challenge and homework for parents in caring for their children. This research aims to determine the social phenomenon of using gadgets among children from the perspective of Islamic education in Taipa Hamlet, Majannang Village, Maros Baru District, to determine the perspective of Islamic education on the use of Gadgets among children*

**Submitted** : 10<sup>th</sup> Januari

**Reviewed** : 15<sup>th</sup> Februari

**Accepted** : 25<sup>th</sup> April

**Published** : April

*in Taipa Hamlet, Majannang Village, Maros Baru District, and to determine the impact of using gadgets on children. in Taipa Hamlet, Majannang Village, Maros Baru District. This research is qualitative research with a descriptive approach. Involves data collection through observation, interviews, and documentation. With research instruments in the form of in-depth interviews, participant observation, and documentation. Data processing and analysis techniques use data reduction, data presentation and conclusions. Triangulation of technique, source and time was carried out using data validity. The research results show that Gadgets have great potential in supporting children's development, the impact of Gadgets on children, health problems, technology addiction, behavioral influences, educational potential and the role of parents. All of this is a social phenomenon of gadget use among children. Then, from an Islamic education perspective, it is hoped that parents understand the role of parents who are responsible for their children's future, limit excessive use of gadgets and use gadgets to model good things.*

**Keywords:** Use of Gadgets, Children, Islamic Education Perspective

## **PENDAHULUAN**

*Gadget* merupakan media alat komunikasi modern yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, memudahkan penggunaannya mencari informasi, bisnis, hiburan dan lain sebagainya. Tidak bisa dipungkiri *Gadget* yang selama ini disebut sebagai ponsel pintar itupun mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perkembangan anak baik yang bersifat positif maupun negatif.

Banyak pandangan orang tentang hal-hal dalam kehidupan sehari-hari telah berubah karena teknologi komunikasi. Ini termasuk pandangan mereka tentang menjadi orang tua. Orang tua dahulu masih membiarkan anak-anak mereka bermain permainan tradisional di luar rumah bersama teman-teman mereka. Namun, orang tua zaman sekarang cenderung membiarkan anak-anak mereka beralih ke permainan tradisional dengan menggunakan teknologi sebagai media online yang dapat mereka akses kapan saja dan di mana saja (Putri Miranti, 2021).

Teknologi seperti mata pisau atau uang logam: memiliki sisi positif dan negatif. Penggunaan membantu anak-anak *Gadget* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus mereka, meningkatkan keterampilan komunikasi dan berbahasa mereka, dan meningkatkan indra penglihatan dan pendengaran mereka. Di sisi lain, efek negatifnya termasuk mata kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, dan menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena mereka cenderung beraktivitas secara individual saat bermain gadget. Berdasarkan Laporan Norton Online Family Report tahun 2010, yang disurvei anak-anak berusia 10 hingga 17 tahun di beberapa kota di Indonesia, ditemukan bahwa 55% dari mereka telah menyaksikan pornografi, 35% mengaku dihubungi oleh orang yang tidak dikenal, dan 28% dari anak-anak pernah mengalami penipuan. Tidak diragukan lagi, Norton Online Family Report ini tidak memiliki data tentang penculikan dan perdagangan anak, *Bullying*, trafficking, dan kejahatan lain yang berkaitan dengan anak. Kedahsyatan teknologi *Gadget* saat ini membuat orang tua menghadapi banyak tantangan dan pekerjaan rumah saat mengasuh anak-anaknya. Namun, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, teknologi memiliki biaya. Apa lagi yang harus dilakukan para orang tua (Pangastuti & Ratna, 2017).

Penting bagi orang tua anak untuk menjaga agar anak-anaknya tidak terjerumus atau terpengaruh oleh hal-hal yang tidak diinginkan. Penggunaan gawai atau perangkat elektronik dapat berdampak negatif pada anak-anak, antara lain dengan konten yang tidak pantas untuk usia mereka, berdampak pada kesehatan fisik (misalnya, kekakuan, masalah penglihatan, cedera tulang belakang akibat posisi duduk), ketergantungan, dan bahkan menghambat perkembangan sosial mereka. Menurut Pebriana dalam (Putri Miranti, 2021), pengaruh *Gadget* memengaruhi interaksi sosial anak. Salah satu efek negatif yang dirasakan oleh anak adalah dapat berdampak pada pergaulan sosial anak dan orang-orang di sekitarnya.

Menurut UU Perlindungan Anak tersebut, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun. Anak harus dilindungi haknya agar dapat hidup, berkembang, dan berkembang dengan baik. Dalam hal informasi dan transaksi elektronik, UU Perlindungan Anak dan perubahannya tidak secara eksplisit melarang anak di bawah umur menggunakannya. UU ini hanya mengatur cara pemerintah, komunitas, dan, yang terpenting, orang tua harus aktif melindungi hak-hak anak. Akibatnya, kasus-kasus yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik yang dilakukan oleh anak di bawah umur sering muncul karena orang tua seringkali tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengawasi anaknya saat melakukannya (Andre Wowor, 2022).

Pada dasarnya, anak adalah tanggung jawab yang diberikan Allah SWT kepada orang tuanya. Amanah tersebut mencakup memberikan pendidikan yang tepat dan pengasuhan yang sesuai untuk memastikan anak tetap sehat. Bagaimana orang tua memberikan pendidikan dan pengasuhan kepada anak saat ini berbeda dari bagaimana orang tua sebelumnya memberikan pendidikan. Ini adalah hasil dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Meskipun demikian, karena semua anak membutuhkan perhatian dan pendidikan dari orang tuanya, orang tua tetap harus memberikan pendidikan terbaik untuk anaknya. Karena itu, orang tua harus dapat memahaminya dengan bertanggung jawab atas apa yang diberikan oleh Allah kepada mereka. Dalam Al-Qur'an menjelaskan terkait hal ini, seperti pada ayat berikut:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا آمَوَ الْكُفْمَ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Terjemahnya: “Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.” (QS. Al-Anfal:28).

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak anak-anak yang mahir menggunakan perangkat elektronik/Gadget meskipun mereka belum terlalu mahir membaca atau menulis. Banyak anak kecil tidak tahu fungsi sebenarnya dari alat tersebut, tetapi mereka terbiasa melihat orang tua menggunakannya, atau orang sehingga lain mereka tertarik untuk meniru orang tua atau orang lain.

Setelah zaman berkembang dan kemajuan teknologi, anak-anak menjadi mahir menggunakan Gadget. Ini pasti memengaruhi perkembangan anak, terutama pada anak kecil, karena mereka mengalami masa puncak perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental.

Menurut Beni S. Ambarjaya dalam (Nurhayati, 2023) menyatakan bahwa orang tua harus memahami kemampuan anak berbakat di atas rata-rata dan terus mendorong mereka untuk sosialisasi. Terlalu sering bermain atau menggunakan Gadget justru dapat

menyebabkan mereka enggan belajar, yang menghambat pertumbuhan mereka. Hal ini sebenarnya dapat dihindari dengan mencegah anak kecil menggunakan Gadget terlalu sering. Jika tidak, hal ini akan menyebabkan mereka menjadi malas dan kurang berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Abdorrakhman Gintings dalam (Nurhayati, 2023) mengungkapkan bahwa sikap tertutup siswa akan menghalangi komunikasi antara guru dan siswa, menyebabkan suasana belajar yang tidak menyenangkan. Situasi ini akan memengaruhi prestasi siswa, peran orang tua dan guru sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan seorang anak, tidak diragukan lagi. Orang-orang di sekitar mereka juga harus membantu anak-anak usia dini menggunakan Gadget seminimal mungkin. Guru yang hanya mengawasi anak selama beberapa jam setiap hari berbeda dengan orang tua yang dapat mengawasi anak lebih lama.

Estimologis, "Gadget" mengacu istilah pada Inggris perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, alat ini disebut "acang". atribut "kebaruan" yang membedakannya dari perangkat elektronik lainnya. Gadget adalah alat yang berhubungan dengan kemajuan teknologi kontemporer. yang mencakup perangkat seperti Smartphone, tablet, dan Notebook. Perangkat terus menyajikan muncul teknologi terbaru dengan yang membuat hidup manusia lebih mudah (Subarkah 2019).

Menurut Mutmainnah Gadget adalah benda kecil dengan perangkat berteknologi tinggi yang memanfaatkan partikel kecil dan terus diperbarui serta ditingkatkan (Ryan Peby Andriani, 2023).

Gadget adalah alat atau media yang digunakan untuk berkomunikasi. Karena adanya perangkat yang dapat mempermudah aktivitas manusia, berkomunikasi dengan orang lain menjadi lebih mudah. Saat ini, komunikasi telah berkembang dan semakin maju berkat adanya perangkat. Gadget adalah suatu perangkat elektronik dengan tujuan khusus. Menurut Novitasari (Oktaviana, 2021) ,media Gadget dapat membantu orang dalam melakukan interaksi sosial karena orang dapat berinteraksi dengan orang lain secara jarak jauh dengan menggunakan perangkat atau perangkat elektronik lainnya. Gadget biasanya dirancang untuk memudahkan interaksi manusia.

Manumpi dalam (Nur Sri Rahayu, 2021) menyatakan bahwa "Gadget" adalah istilah yang digunakan untuk menyebut beberapa jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, seperti tab, Smartphone, iPhone, dan komputer. Salah satu jenis alat teknologi yang paling banyak digunakan oleh orang adalah Smartphone, yang hampir ada di setiap rumah. Karena kecanggihannya, gadget sangat disukai oleh banyak orang, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Sedangkan Gadget, menurut Pebriana dalam (Naila Intan Muna Agustina, 2022), adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, seperti smartphone, iPhone dan BlackBerry serta netbook, yang merupakan kombinasi komputer portabel seperti notebook dan internet.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas, Gadget adalah sebuah alat elektronik yang melakukan fungsi tertentu yang membantu pekerjaan manusia dan dapat dibawa ke mana pun yang saat ini berkembang pesat. Menurut Arianti dalam (Anwar, 2023) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Ini termasuk perkembangan koordinasi motorik halus dan kasar, pemikiran, bahasa, dan komunikasi, serta perkembangan kecerdasan intelektual, emosional, spritual, atau keagamaan.

Anak-anak antara usia 0 dan 12 tahun mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, bahkan dikatakan sebagai pondasi awal perkembangan anak yang memiliki rentang dan menentukan pada tahap perkembangan selanjutnya. Ini disebabkan oleh fakta bahwa seluruh aspek perkembangan terjadi dengan sangat luar biasa pada usia ini. Dalam fase ini dari kehidupan, terjadi perubahan seperti pertumbuhan, perkembangan, dan pematangan hidup (Putri Rahmi, 2021).

Anak-anak di jenjang pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar. Pada titik ini, anak adalah individu yang berbeda dan unik, dengan ciri-ciri yang berbeda sesuai dengan usianya. Pada saat ini, seluruh bagian perkembangan harus ditingkatkan; ini akan sangat penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat; pertumbuhan otak juga sangat cepat, bersama dengan pertumbuhan perkembangan fisik lainnya (Putri Rahmi, 2021).

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada mengatakan bahwa orang tua harus tegas dan konsisten melarang anak-anak berusia 0-2 tahun untuk menggunakan perangkat elektronik. Anak-anak berusia 3 hingga 5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan anak-anak berusia 6 hingga 18 tahun dibatasi dua jam per hari. Namun, faktanya bertentangan dengan teori saat ini, karena anak-anak menggunakan perangkat lebih lama dari waktu yang disarankan oleh para ahli empat hingga lima kali. Menurut Anna Surti Ariani, seorang psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, bermain perangkat elektronik terlalu sering dapat mengurangi wawasan dan kecerdasan anak. Setyo Handryastuti, seorang dokter anak spesialis neurologi anak, menyatakan ketidaksetujuannya terhadap perilaku orang tua yang memberikan perangkat elektronik kepada anaknya, terutama mereka yang masih balita. Orang tua mungkin ingin memperkenalkan teknologi kepada anak-anaknya sejak dini, tetapi mereka juga harus mengetahui efek yang timbul. Berdasarkan pengalamannya dengan kasus-kasus sebelumnya, banyak orang tua yang mengeluhkan kondisi anaknya setelah mereka sering menggunakan perangkat elektronik. Ini mulai dari sakit kepala hingga masalah syaraf dan penglihatan serta gangguan mental lainnya (Pangastuti & Ratna, 2017).

Menurut Abdul Munir Mul Khan, pendidikan Islam merupakan suatu kegiatan insaniah, memberi atau menciptakan peluang untuk teraktualnya akal potensial menjadi akal aktual, atau diperolehnya pengetahuan yang baru. Sementara itu, Hasan Langgulung merumuskan pendidikan Islam sebagai suatu proses penyiapan generasi muda untuk mengisi peranan, memindahkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal didunia dan memetik hasilnya diakhirat (Haris, M. 2015).

Gadget adalah bagian dari kecerdasan akal dan pikiran manusia yang diberikan oleh Allah. Jadi, manusia lebih baik dari makhluk ciptaan lainnya karena mereka mampu berpikir dan memanfaatkan apa yang ada di sekitar mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, Allah menciptakan manusia untuk tidak bodoh, tetapi untuk belajar dari apa yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, manusia pada awalnya lebih dihormati daripada semua makhluk lain, seperti yang dikatakan Allah dalam surah Al-Isra'at ayat 70:

﴿وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى كَثِيرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا﴾

“Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak cucu Adam, dan Kami angkut mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik baik dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang Kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna.” (Q.S Al-Isra [17]: 70).

Ayat 70 dari surah al-Isra' memiliki makna yang sangat dalam tentang kemuliaan manusia. Di antara kandungannya adalah ajaran bahwa umat manusia harus senantiasa memperlakukan sesama manusia dengan baik, bersyukur atas karunia yang diberikan Allah SWT, dan menjunjung tinggi amanah yang diberikan kepada mereka sebagai makhluk yang paling mulia. Selain itu, ayat ini menarik karena mengandung ajaran yang dapat digunakan sebagai contoh dan pedoman hidup bagi manusia saat menghadapi peristiwa kejam yang sering mengabaikan kemuliaan manusia (Mudzakir, 2023). Menurut perspektif Islam tentang penggunaan Gadget, Allah telah berfirman:

يَمَعْتَنَ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَإِنَّظُوا لَنَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

“Hai kelompok jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, tetapi kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (ilmu dan teknologi).” (QS Ar Rahman: 33).

Dengan kata lain, kemajuan teknologi tidak memiliki cacat. Problem muncul hanya ketika orang, khususnya anak-anak, memanfaatkan teknologi dengan cara yang dibenarkan oleh agama.

Penggunaan Gadget ini sangat umum dan marak. Jika digunakan untuk kebaikan, itu baik, tetapi jika digunakan untuk keburukan, itu buruk. Orang berakal, yang ingin menasehati diri sendiri, hanya menggunakan barang-barang ini untuk tujuan duniawi dan akhirat, seperti berkomunikasi dengan baik dan memperoleh pengetahuan bermanfaat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. lokasi dan waktu penelitian yaitu berlokasi di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros, dengan waktu meneliti selama satu bulan satu hari dari tanggal 10 Juni 2024 sampai dengan 11 Juli 2024. Sumber data yang digunakan yaitu data primer berupa orang tua anak sebanyak 5 orang kemudian data sekunder berupa data yang dikumpulkan dari RPJM Desa Majannang. Melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan instrumen penelitian berupa wawancara mendalam, Observasi Partisipang, dan Dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan data reduction, penyajian data dan kesimpulan. Triangulasi teknik, sumber, dan waktu dilakukan dengan menggunakan keabsahan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Fenomena sosial penggunaan Gadget pada anak di Dusun Taipa Desa Majannang kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros

Tidak dapat dipungkiri bahwa Gadget modern memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Hal ini jelas

sudah biasa di zaman sekarang karena sebagian besar anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya dan tidak diawasi, sehingga banyak anak yang menyalahgunakan Gadget. Orang tua mungkin tidak menyadari hal seperti ini, yang berdampak pada kemampuan interaksi sosial anak-anak. Ini karena anak-anak lebih suka bermain dengan perangkat elektronik mereka daripada bermain dengan teman sebaya mereka (Oktaviana, 2021).

Banyaknya anak yang pandai menggunakan Gadget banyak pula problem antara anak dan orang tua, sebab hal tersebut muncul karena kelalaian orang tua maupun kurang perhatiannya orang tua terhadap anak. Mulai dari hanya sebatas melihat, penasaran, tertarik, terbiasa sampai diberikan Gadget untuk mencobanya. Peristiwa tersebut adalah langkah awal anak menyukai Gadget, bahkan mengakibatkan anak menjadi kecanduan dan susah mendengarkan perkataan orang tua.

#### **a) Pemahaman orang tua terhadap Gadget**

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa orang tua anak di Dusun Taipa, oleh ibu Saodah, seberapa penting Gadget untuk anak, beliau mengungkapkan: “Bagi saya tidak terlalu penting, karena berdampak dengan pelajarannya disekolah tidak fokus untuk belajar”. Sementara itu oleh ibu Mutmainnah, mengungkapkan bahwa: “Sebenarnya tidak terlalu penting untuk anak-anak tergantung dari umur berapa tahun keatas itupun harus dibatasi”. Disisi lain oleh ibu Raodah, mengungkapkan bahwa: “Sangat penting untuk belajar karena sekarang musim internet pembelajarannya dari internet dikirim grub biasanya dikirim vidionya, pembelajarannya dividio”. Menurut ibu Asjanis terkait pentingnya Gadget bagi anak, beliau mengungkapkan bahwa: “Gadget penting bagi anak pada saat melihat edukasi pembelajaran”. Menurut ibu Rabidah terkait pentingnya Gadget, beliau mengungkapkan: “Menurutku tidak terlalu penting, apalagi baru masa pertumbuhan anak”. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Gadget memainkan peran penting dalam kehidupan anak-anak dalam konteks pendidikan, hiburan, dan komunikasi. Namun, penggunaannya harus dikelola dengan bijaksana untuk memaksimalkan manfaatnya dan mengurangi potensi risiko. Keseimbangan dan pengawasan dari orang tua atau pendidik sangatlah penting untuk memastikan Gadget digunakan secara produktif dan aman.

#### **b) Manfaat penggunaan Gadget bagi anak**

Menurut ibu Saodah tentang manfaat dan pembelajaran Gadget bagi anak, beliau mengungkapkan: “Bagi saya tidak adaji manfaatnya karena kalo dia main hp terus tidak belajarmi, terus disuruh juga tidak pedulimi sama orang tuanya, dipanggil juga tidak pernahmi menoleh, dan pembelajaran yang dia dapat dari gadget ini kurang menurut saya karena kalo di hp dia bukannya belajar tetapi semacam main game, tiktok dan lain-lainnya, ada juga yang belum pantas dia liat itu semua yang di buka- buka di hp”.

Kemudian oleh ibu Mutmainnah, beliau mengungkapkan: “Manfaatnya tergantung dari aplikasi misalkan aplikasinya untuk pembelajaran itu bermanfaat selebihnya tidak ada, sebenarnya tidak ada pembelajaran yang didapat anak malah ketergantungan sama aplikasi dan itu dampaknya buruk ”.

Menurut ibu Raodah tentang manfaat dan pembelajaran Gadget , beliau mengungkapkan : “Manfaatnya untuk belajar mencari informasi pembelajaran lewat grub whatsapp anak, biasanya ada pembelajaran di tiktok dan youtube seperti menghitung, menggambar, pembelajaran yang di dapat dari Gadget adalah menghafalnya lancar, mengajinya lancar”.

Menurut ibu Asjania tentang manfaat Gadget adalah: “Manfaatnya memudahkan anak berkomunikasi dengan orang terdekat pada anak yang sekolahnya jauh dari rumah, pembelajaran yang didapat dari Gadget anak-anak semakin aktif bertanya tentang hal-hal yang dilihat di hp, rasa ingin tahunya semakin luas”. Menurut ibu Rabidah, manfaat Gadget adalah: “Untuk manfaatnya mungkin dapat tidak dapat kita berikan, pembelajarannya mungkin pengetahuannya bertambah, kemudian bisa lebih kenal teknologi”.

**c) Bentuk penggunaan Gadget pada anak**

Hasil penelitian tentang kepemilikan perangkat elektronik menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak memiliki perangkat elektronik karena dibelikan orang tuanya untuk membuat mereka tidak ketinggalan zaman. Dengan kata lain, mereka mengikuti perkembangan zaman ketika memiliki Gadget adalah hal yang umum di masyarakat karena perangkat tersebut memiliki banyak fitur yang menarik perhatian masyarakat. Namun, sebagian anak tidak memiliki Gadget, tetapi sering menggunakannya saat orang tuanya sibuk atau melepaskannya di rumah.

Sebaiknya anak-anak usia dini belum saatnya untuk dibelikan atau diberikan Gadget, karena mereka masih berada dalam tahap pertumbuhan motorik, salah satunya adalah bermain. Karena itu, orang tua tidak seharusnya memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak pada usia dini. Orang tua tidak harus memberi anak Gadget yang hanya akan membuat mereka malas belajar, tetapi sebaliknya harus membantu mereka meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan melihat kondisi perkembangan Gadget tersebut, anak-anak secara tidak ketergantungan sadar mengembangkan pada game tersebut, ketergantungan ini merupakan salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Peran orang tua sangat penting dalam mendidik dan mengasuh anak di rumah. Anak-anak seharusnya lebih banyak mengerjakan tugas sekolah, dan orang tua seharusnya mengganti game dengan aplikasi pembelajaran dan mengajar anak anak menggunakan Gadget sebagaimana mestinya, seperti melihat gambar huruf hijaiyah dan belajar membaca Al-Qur'an melalui video atau YouTube.

Anak menjadi tergantung pada Gadget karena lamanya penggunaan. Anak-anak yang bermain Gadget secara teratur dan untuk waktu yang cukup lama dapat mengembangkan kecenderungan pribadi yang tidak sosial. Ini akhirnya dapat menyebabkan anak menjadi lebih individualis karena mereka lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini sangat membahayakan prestasi siswa di sekolah karena, ketika anak-anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah, mereka akan terbawa ke sekolah untuk mengetahui berapa lama mereka menggunakan perangkat tersebut. Peneliti menemukan bahwa anak-anak dapat menggunakan perangkat hingga dua hingga enam jam lebih lama dalam satu hari. Anak menghabiskan waktu untuk

mengerjakan tugas sekolah, bermain bersama teman sebaya, dan istirahat karena kegiatan ini. waktu ini terlalu lama untuk anak usia dini. Untuk anak usia dini seharusnya menggunakan Gadget adalah maximal 1 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan Gadget anak dengan membatasi anak dalam penggunaan Gadget. Apabila anak menggunakan Gadget lebih dari 1 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan Gadget.

Mayoritas anak hanya game, tidak untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa orang tua kurang mengawasi penggunaan Gadget oleh anak-anak mereka pada usia dini. Anak-anak hanya akan memainkan perangkat bermain game di dalam rumah setiap hari. Anak-anak harus menggunakan Gadget sebagai alat belajar karena akan membantu mereka belajar di rumah. Jika orang tua menggunakan Gadget sebagai alat bantu belajar, prestasi akademik anak akan meningkat.

## **2. Perspektif Pendidikan Islam terhadap penggunaan Gadget pada anak di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros.**

Perkembangan teknologi adalah konsekuensi nyata dari pertumbuhan pengetahuan masyarakat, yang memiliki kemampuan untuk mengubah cara hidup masyarakat modern. Masyarakat tidak suka menggunakan teknologi membuatnya lebih mudah karena untuk berkomunikasi dan bekerja. Kebanyakan masyarakat dapat melihat dunia dengan lebih jelas berkat teknologi.

Berdasarkan Hasil Penelitian tentang penggunaan Gadget pada anak dari perspektif pendidikan islam seringkali mencakup berbagai aspek, baik positif maupun negatif, dan menghubungkan prinsip- prinsip pendidikan dalam Islam.

Berikut adalah beberapa temuan umum dari penelitian tersebut:

1. Aspek Positif Penggunaan Gadget
  - a) Peningkatan akses pendidikan, Gadget dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses materi pendidikan, seperti aplikasi pembelajaran, video edukasi, dan e-book. Ini sejalan dengan prinsip islam tentang pencarian ilmu, yang dianggap sebagai ibadah.
  - b) Pengembangan Keterampilan Digital, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka. Pendidikan islam mendukung pengembangan keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri dan masyarakat.
2. Aspek Negatif Penggunaan Gadget
  - a) Pengaruh Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental, penggunaan Gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan tidur, masalah penglihatan, dan kurangnya aktivitas fisik. Dalam Islam, menjaga kesehatan fisik dan mental adalah bagian dari tanggung jawab individu.
  - b) Risiko Konten Negatif, anak-anak mungkin terpapar konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti kekerasan atau pornografi. Pendidikan Islam mengajarkan orang tua untuk menjaga dan mengarahkan anak-anak agar terhindar dari hal-hal yang dapat merusak moral mereka.

3. Pendekatan Pendidikan Islam dalam Penggunaan Gadget
  - a) Pendidikan dan Pengawasan, orang tua dianjurkan untuk memberikan pendidikan tentang penggunaan Gadget bijaksana dan yang melakukan pengawasan. Hal ini sejalan dengan prinsip Islam yang mengajarkan orang tua untuk mendidik dan membimbing anak-anak mereka dengan baik.
  - b) Menetapkan Batasan Waktu dan Konten, dalam Islam moderasi adalah kunci dalam segala hal, termasuk penggunaan Gadget. Orang tua disarankan untuk menetapkan batasan waktu dan memilih konten yang sesuai dengan ajaran Islam.
4. Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Penggunaan Gadget
  - a) Pemanfaatan Gadget untuk Kebaikan, anak-anak didorong untuk menggunakan Gadget untuk tujuan yang bermanfaat, seperti belajar agama atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang positif.
  - b) Pembentukan Karakter, Gadget dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai Islam, seperti kesabaran, kejujuran, tanggung jawab, melalui aplikasi atau konten yang dirancang khusus.

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan perlunya pendekatan yang seimbang dan terencana dalam penggunaan Gadget untuk memastikan bahwa manfaatnya dapat dimaksimalkan dan risikonya dapat diminimalkan sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

### **3. Dampak Penggunaan Gadget pada anak di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros**

Menurut Saodah dampak penggunaan Gadget, mengungkapkan: “Sangat berdambak, biasanya kalo dia sebelum main hp dulu kalo dipanggil nurut sekarang udah tidak lagi, trus kadang begadang kalo malam main hp terus, kalo makan dia tidak lupa tapi kalo disuruh belajar dan lainnya seperti disuruh solat selalu menunda-nunda”

Kemudian dari ibu Mutmainnah tentang dampak penggunaan Gadget, beliau mengungkapkan: “Pola bicaranya kurang baik, pola berfikirnya terlalu pendek biasanya kalo diliat dari hp kadang dia meniru melalui hp itu sendiri, kadang anak sampai lupa makan lupa belajar jika disuruh kadang lama.

Menurut Raodah dampak Gadget pada anak, mengungkapkan: “Dampaknya si ada kalau main game main hp sampai larut malam”

Menurut ibu Asjania dampak Gadget pada anak, beliau mengungkapkan: “Dampaknya anak menjadi tantrum apabila keinginannya untuk bermain hp tidak terpenuhi, sering nangis kalo tidak di beri hp trus aktivitas bermain di alam sudah berkurang dan kalo di tanya sering tidak menghiraukan apa yang orang tua tanyakan, anak sering marah-marah dan jarang bergerak apabila sudah bermain hp”.

Kemudian dari Rabidah terkait dampak Gadget mengungkapkan: pada anak, “Dampaknya kalau terlalu banyak bermain Gadget pertama kesehatannya berpengaruh dan terganggu, kedua biasa juga malas jika dipanggil, suka marah kalau disuruh berhenti kalau di panggil pura-pura tidak dengar dan suka malas-malasan”.

Berdasarkan hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa penggunaan Gadget pada anak-anak memiliki dampak yang bervariasi. Meskipun Gadget menawarkan banyak manfaat dalam hal akses pendidikan, pengembangan keterampilan digital, dan

hiburan, ada juga risiko terkait kesehatan fisik dan mental, serta dampak pada perkembangan sosial-emosional anak. Penggunaan Gadget harus diatur dengan baik untuk memaksimalkan manfaatnya dan meminimalkan dampak negatifnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian Fenomena Sosial Penggunaan Gadget pada Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros dapat ditarik tiga kesimpulan sebagai berikut.

1. Fenomena yang sering terjadi yaitu Orang tua tidak seharusnya memberikan Gadget kepada anak usia dini karena mereka masih dalam tahap pertumbuhan motorik, salah satunya adalah bermain. Karena itu, orang tua tidak seharusnya memberikan Gadget kepada anak usia dini. Orang tua tidak harus memberi anak perangkat elektronik yang hanya akan membuat mereka malas belajar, tetapi sebaliknya harus membantu mereka meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Gadget memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran anak-anak, menawarkan manfaat dalam hal akses ke materi edukasi, pengembangan keterampilan kognitif, keterampilan efektivitas digital. Gadget dan Namun, pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana Gadget tersebut digunakan dan dikelola. Penting untuk memiliki strategi yang baik dalam memilih aplikasi dan alat yang sesuai, serta untuk menetapkan batasan waktu penggunaan agar Gadget menjadi alat yang mendukung, bukan mengganggu, pembelajaran anak-anak.

Penggunaan Gadget pada anak dalam perspektif pendidikan Islam seringkali mencakup berbagai aspek, baik positif maupun negatif, dan menghubungkan prinsip-prinsip pendidikan dalam Islam. Berikut adalah beberapa temuan umum dari penelitian tersebut:

- a. Aspek Positif Penggunaan Gadget
    - 1) Peningkatan akses pendidikan
    - 2) Pengembangan Keterampilan Digital
  - b. Aspek Negatif Penggunaan Gadget
    - 1) Pengaruh Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental
    - 2) Risiko Konten Negatif
  - c. Pendekatan Pendidikan Islam dalam Penggunaan Gadget
    - 1) Pendidikan dan Pengawasan
    - 2) Menetapkan Batasan Waktu dan Konten
  - d. Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Penggunaan Gadget
    - 1) Pemanfaatan Gadget untuk Kebaikan
    - 2) Pembentukan Karakter.
3. Penggunaan Gadget pada anak-anak memiliki dampak yang bervariasi. Meskipun Gadget menawarkan banyak manfaat dalam hal akses pendidikan, pengembangan keterampilan digital, dan hiburan, ada juga risiko terkait kesehatan fisik dan mental, serta dampak pada perkembangan sosial-emosional anak. Penggunaan Gadget harus diatur dengan baik untuk memaksimalkan manfaatnya dan meminimalkan dampak negatifnya.

## REFERENSI

- Andre Wowor, Perlindungan D. S. Hukum (2022). *Perlindungan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Mengakses Informasi dan Transaksi Elektronik Berdasarkan UU ITE dan UU Perlindungan Anak*. Indonesian Notary Vol. 4 No. 2 (2022), 4, 1261-1262.
- Anwar, M. S. (2023). *Dampak Gadget Pada Anak Usia Dini Terhadap Penguasaan Baca Tulis Al-Qur'an*. Vol. XVI, No. 1, Juni 2023, 4.
- Haris, M. (2015). *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. HM Arifin*. Ummul Qura, 6(2), 1-19.
- Mudzakir, M. (2023). *Kemuliaan Manusia dalam Al-Qur'an*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8653-8662.
- Naila Intan Muna Agustina, E. A. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak*. *Jurnal Basicedu* Vol 6 No 2 Tahun 2022, 6, 2547 - 2555.
- Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023). *Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlash Kota Singkawang*. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 485-500.
- Nur Sri Rahayu, E. S. (2021). *Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 Desember 2021, 5, 202-210.
- Oktaviana, A. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis*. Vol.4, No. 2, November 2021, 4, 145-153.
- Pangastuti, R. (2017). *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini*. *Ijiece*, Vol .2, No .2, December 2017, 2, 165-174.
- Putri Miranti, L. D. (2021). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial*. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* Vol 6 No 1 Juni 2021, 6, 58-66.
- Ryan Peby Andriani, M. A. (2023). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Karakter Peduli Sosial Anak*. Volume 09 Nomor 04, September 2023, 9, 863.
- Subarkah, M. A. (2019). *Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak*. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).