

PROBLEMATIKA PENDIDIKAN ERA SOCIETY 5.0: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA KARAKTER PESERTA DIDIK DI MIS ISLAMİYAH RINGINANOM NGAWI

Ambar Dyan Susilowati & Imron Rossidy

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

ambardyan252@gmail.com; imron@pai.uin-malang.ac.id

Abstract

The research objective of this article is to find out what factors support the intensity of gadget use among MIS Islamiyah Ringinanom students, what the impact of gadget use is on students, and solutions and recommendations that teachers and parents can make to deal with the impact of gadget use on students. In the era of society 5.0, humans live side by side with technologies, everyone uses technology. The development of technology also has an impact on the high use of technology such as gadgets. This research aims to examine the impact of high intensity of gadget use on the character of MIS Islamiyah Ringinanom students. This research uses a qualitative approach, data collection methods through interviews and observations, and documentation. The research results show that intense use of gadgets has a negative impact on students' character, namely a lack of sense of responsibility, underestimating religious aspects, decreased concentration in learning, and the emergence of anti-social and introverted attitudes. It is hoped that this research will be able to make a contribution to the field of education, especially in addressing the use of gadgets and paying more attention to the development of students' character.

Keywords : *Era Society 5.0 ; Impact of using gadget ; Character*

Abstrak : Tujuan penelitian artikel ini untuk mengetahui apa faktor pendukung intensitas penggunaan gadget pada peserta didik MIS Islamiyah Ringinanom, bagaimana dampak penggunaan gadget pada peserta didik, dan solusi serta rekomendasi yang dapat dilakukan guru dan orang tua untuk menangani dampak penggunaan gadget pada peserta didik. Era society 5.0 manusia hidup berdampingan dengan teknologi, semua serba menggunakan teknologi. Berkembangnya teknologi juga berdampak pada tingginya penggunaan teknologi seperti gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak tingginya intensitas penggunaan gadget pada karakter peserta didik MIS Islamiyah Ringinanom. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara intens membawa dampak negatif pada karakter peserta didik yaitu kurangnya rasa tanggungjawab, menyepelkan aspek religius, menurunnya konsentrasi belajar, dan munculnya sikap anti sosial dan introvert. Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan,

terutama dalam menyikapi penggunaan gadget dan lebih memperhatikan perkembangan karakter peserta didik.

Kata Kunci : Era Society 5.0; Dampak penggunaan gadget; Karakter

PENDAHULUAN

Memasuki era *society* 5.0 dalam dunia pendidikan dituntut mempersiapkan dan beradaptasi di era tersebut. Dunia pendidikan harus mampu mengimbangi cepatnya kemajuan pada saat ini karena mengikuti era *society* 5.0. Utamanya dalam pengembangan pendidikan agama Islam di sekolah, karena pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam menciptakan generasi bangsa yang berkualitas, bermoral dengan berlandaskan akhlak mulia agar mampu menyikapi dan memanfaatkan adanya perkembangan era *society* 5.0 dengan bijak. Semakin berkembangnya teknologi era *society* 5.0 ini tidak jarang menimbulkan problematika diantaranya degradasi karakter pada peserta didik akibat dari intensnya penggunaan gadget dalam bermedia sosial tanpa adanya pengetahuan dan awasan dari orang tua. Dimitri Mahayana, seorang ahli teknologi Bandung (ITB), menyebutkan bahwa 5-10% remaja menggunakan gadget mereka setidaknya 100-200 kali dalam sehari. Apabila jam efektif aktivitas manusia 16 jam atau 960 menit sehari, maka pecandu gadget, akan menggunakan perangkatnya 4,8 menit sekali (blogspot.com, 4/11/23). Data Global Max memperoleh sekitar 79% masyarakat Indonesia tidak bisa terlepas dari gadget dan merasa ada yang hilang ketika disekitarnya tidak ada gadget. Menurut survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) sekitar 71,3% anak-anak usia sekolah memiliki gadget dan menggunakannya dalam waktu yang cukup lama setiap harinya. Sementara itu, hasil survei dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan adanya peningkatan pengguna internet sebesar 1,17% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada tahun 2022-2023 pengguna internet di Indonesia sebesar 78,19% yakni sekitar 215 jt penduduk. Rincian urutan tertinggi provinsi pengguna internet diduduki oleh Banten dengan 89,10 selanjutnya DKI Jakarta 86,96 selanjutnya Jawa Barat 82,73 selanjutnya Kepulauan Bangka Belitung 82,66 selanjutnya Jawa Timur 81,26 selanjutnya Bali 80,88 selanjutnya Jambi 80,48 selanjutnya Sumatra Barat 80,31 (Survei.apjii.or.id, 4/11/23).

Tulisan ini penting dilakukan karena tulisan yang ada sebelumnya belum menjelaskan mengenai dampak yang ditimbulkan oleh gadget pada penggunaannya, terutama pada karakter peserta didik. Beberapa tulisan yang sudah di publish diantaranya

Problematika Pendidikan Islam di Era *Society* 5.0 (Wulandari, 2023). Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era *Society* 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar (Santoso et al., 2023). Perspektif Era *Society* 5.0: Apakah berpengaruh terhadap perkembangan komunikasi interpersonal pada peserta didik (Azzuri et al., 2023). Pendidikan Nasionalisme di Era *Society* 5.0: Revitalisasi peran keluarga dan masyarakat (Dartono et al., 2021). Degradasi Akhlak Remaja di Era *Society* 5.0 dalam Perspektif Islam Modern (Edhel et al., 2023) Tulisan tersebut belum menjelaskan secara mendalam mengenai problematika pendidikan di era *society* 5.0 akibat intensitas penggunaan gadget yang berdampak pada karakter peserta didik. Tulisan tersebut dianggap belum menjelaskan secara mendalam mengenai apa saja yang menjadi faktor pendukung intensitas penggunaan gadget oleh peserta didik sekolah dasar, dampak penggunaan gadget pada karakter peserta didik tingkat sekolah dasar, dan bagaimana solusi yang bisa diberikan dalam menangani intensitas penggunaan gadget pada peserta didik tingkat sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan tiga hal, yaitu; pertama, bagaimana faktor pendukung intensitas penggunaan gadget peserta didik; kedua, bagaimana dampak pemakaian gadget pada karakter peserta didik; ketiga, bagaimana solusi bagi guru dan orang tua dalam menangani intensitas penggunaan gadget pada peserta didik. Tulisan ini didasarkan pada kenyataan sekarang ini, yang mana semakin berkembangnya teknologi digital terutama gadget, membuat penggunaannya semakin mudah dan bebas dalam mengakses segala bentuk informasi tanpa batas. Jika hal ini diabaikan dan keterusan maka karakter peserta didik akan tergerus oleh perkembangan zaman. Sangat dibutuhkan kerjasama yang baik dengan berbagai pihak yaitu antara peserta didik, orang tua, dan guru untuk ikut serta dalam membatasi dan mengawasi penggunaan teknologi digital agar digunakan dengan baik dan bijak.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) apa faktor pendukung intensitas penggunaan gadget pada peserta didik di MIS Islamiyah Ringinanom Ngawi; 2) bagaimana dampak penggunaan gadget pada karakter peserta didik; 3) bagaimana solusi bagi guru dan orang tua dalam menangani intensitas penggunaan gadget pada peserta didik.

METODE

Metode penelitian menggunakan kualitatif. Penelitian kualitatif yakni penelitian guna mengetahui dan memahami peristiwa alami, subjek penelitian secara langsung dengan

mendeskripsikan kata dan bahasa konteks khusus dengan memanfaatkan berbagai konteks ilmiah (Murdiyanto, 2020). Pendekatan kualitatif menitikberatkan pada pemahaman yang mendalam, detail suatu masalah, dengan cara memahami, mendalami, dan mengkaji fenomena yang dianggap layak diteliti. Penelitian dilakukan di MIS Islamiyah Ringinanom Ngawi waktu penelitian dimulai pada tanggal 22 April – 13 Mei 2024. Peneliti memilih lokasi ini untuk mengetahui lebih dalam bagaimana dampak penggunaan gadget pada karakter peserta didik di sekolah tersebut. Peneliti menyelidiki dan mendalami faktor pendukung penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget serta solusi yang diterapkan guna menangani tingginya penggunaan gadget peserta didik di MI Islamiyah Ringinanom. Sumber data pada penelitian ini adalah sumber data primer berupa hasil wawancara dari guru dan orang tua peserta didik, hasil observasi seluruh kelas di MI Islamiyah Ringinanom, yakni 6 kelas mulai dari kelas 1-6 dengan jumlah 70 peserta didik, dan dokumentasi berupa catatan dan rekaman setiap kejadian ataupun pelanggaran dari peserta didik yang pernah terjadi sebelumnya. Untuk memperoleh keabsahan dan validitas data, maka dilakukan triangulasi data dan penggalian data secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah memperoleh data kemudian dilakukan analisis, melalui teknik analisis data berdasar pada teori Miles & Huberman yakni melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL

1. Faktor Pendukung Intensitas Penggunaan Gadget pada Peserta Didik

Penggunaan serta kepemilikan gadget pada peserta didik masa sekarang ini merupakan suatu hal yang lumrah. Sehingga tingkat keintensitasan penggunaannya pun menjadi sangat tinggi. Terdapat beberapa faktor yang dinilai menjadi pendukung intensitas penggunaan gadget pada peserta didik di MIS Islamiyah Ringinanom Ngawi yaitu: *pertama*, lumrahnya fenomena pemberian gadget oleh orang tua kepada anak, dengan alasan untuk menjunjung proses belajar, sebagai alat komunikasi dan agar anak betah dirumah. Karena kebanyakan orang tua mereka teralalu sibuk bekerja, akhirnya kurang memperhatikan aktifitas yang dilakukan anak ketika di rumah. Intensitas penggunaan gadget ketika dirumah yang kurang diperhatikan oleh orang tua, menjadikan peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget. Sehingga secara otomatis intensitas penggunaan gadget juga tinggi. Hal ini akhirnya berdampak pada siswa menjadi pribadi dengan karakter anti sosial, kurang bergaul dengan teman sebaya,

karena asyik bermain dengan gadget. Apabila dibiarkan secara terus menerus akan menimbulkan siswa yang kurang berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. *Kedua*, tingginya intensitas pemakaian gadget pada anak, penyebabnya karena kesibukan orang tua, sehingga kurang memperhatikan aktifitas yang dilakukan oleh anaknya. Padahal sangat penting bagi orang tua dalam memperhatikan aktivitas anaknya terutama orang tua harus menanamkan karakter pada anak sejak dini mungkin, hal ini dikarenakan tumbuhnya karakter pada anak tentunya diawali oleh lingkungan keluarga terutama dari orang tua.

2. Dampak Penggunaan Gadget pada Karakter Peserta Didik

Penggunaan gadget pada peserta didik yang kurang diperhatikan oleh orang tua, tidak adanya pembatasan dalam penggunaan gadget pada anak ketika di rumah jika diabaikan keterusan, tentunya akan berdampak pada karakter anak baik itu ketika di rumah, diluar rumah dan juga di sekolah tentunya. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa dampak seperti, kurangnya rasa tanggungjawab akan dirinya sendiri, kewajiban, serta lingkungannya. Kurangnya karakter tanggungjawab peserta didik ketika di rumah tercermin pada sikap mereka, ada beberapa penjelasan orang tua peserta didik yang menjelaskan bahwa anaknya sering membeli barang-barang yang tidak bermanfaat di *online shop* tanpa sepengetahuan dari orang tua. Contoh lain adalah sebagian peserta didik yang masih sering lupa dalam mengerjakan pekerjaan rumahnya, ada beberapa peserta didik yang melakukan kesalahan, namun enggan mengakui kesalahannya, selain itu bentuk kurangnya karakter tanggungjawab pada peserta didik yakni masih terbiasanya peserta didik membuang sampah sembarangan dan meletakkan sepatu tidak pada tempatnya. Dampak penggunaan gadget pada karakter peserta didik selanjutnya yakni, peserta didik menjadi lebih menyepelekan aspek religiusitas. Seperti yang kita ketahui bahwa aspek religiusitas merupakan suatu hal yang penting pada kehidupan seseorang. Namun pada realitanya masih banyak yang menyepelekan hal tersebut, utamanya perihal sholat. Seperti ditemukan pada peserta didik MIS Islamiyah Ringinanom Ngawi, beberapa peserta didik masih belum mengerjakan sholat lima waktu dengan tertib, dengan berbagai macam alasan yang mereka utarakan. Dengan terlalu intensnya mereka bermain gadget, menjadikan mereka menjadi malas melakukan hal positif seperti mengaji, membantu orang tua dan bahkan malas jika diperintah untuk melaksanakan shalat. Dampak yang dirasakan oleh guru di sekolah akibat intensnya penggunaan gadget pada peserta didik yakni, pada saat berjalannya pembelajaran, peserta didik mengalami

penurunan konsentrasi belajar karena terkadang sesama peserta didik saling bercerita sendiri membicarakan hal-hal yang mereka lihat di gadget. Selain itu muncul karakter anti sosial dan enggan bergaul serta bermain dengan teman sebayanya.

3. Solusi bagi guru dan orang tua dalam menangani intensitas penggunaan gadget pada peserta didik

Rekomendasi dan solusi yang dapat diberikan dalam rangka menangani dampak penggunaan gadget, agar karakter peserta didik tetap tumbuh dan berkembang sesuai dengan semestinya adalah dengan melakukan beberapa bentuk pengawasan yang dapat dilakukan melalui kerja sama antara guru dan orang tua mencakup pengawasan di rumah dan sekolah. Pengawasan aktif dapat dilakukan oleh orang tua dirumah dengan cara mendampingi anak, memberikan arahan dan pendampingan saat penggunaan gadget. Melakukan pemeriksaan website pengaksesan yang dilakukan anak, hal ini sama dengan yang dilakukan oleh orang tua di Amerika Serikat, sesuai penelitian dari Pew Research 2016. Menetapkan pembatasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak, orang tua harus tegas dalam hal ini, agar waktu dimanfaatkan dengan bijak dan tidak habis hanya untuk bermain gadget. Karena hal tersebut juga akan berpengaruh pada kegiatan wajib lainnya seperti belajar, mengaji, dan ibadah lain. Pengawasan dapat dilakukan oleh guru ketika disekolah mengenai penggunaan gadget secara bijak bisa dalam bentuk edukasi seperti pemberian saran dalam penggunaan aplikasi yang dapat menunjang proses belajar atau sebagai sarana belajar, agar dalam pemakaian gadget anak disibukkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran. Guru dapat memberikan edukasi mengenai dampak positif dan negatif ketika menggunakan gadget, agar peserta didik dapat mempertimbangkan mana saja yang bermanfaat dan tidak bagi dirinya. Guru dan pihak sekolah juga dapat membuat kebijakan mengenai larangan membawa gadget ketika di sekolah, kecuali terdapat kepentingan tertentu atas arahan dan dampingan dari pihak sekolah. Dalam hal penanaman karakter peserta didik, guru dapat memberikan contoh penanaman karakter yang bisa diterapkan dalam kehidupan, dengan begitu peserta didik akan meniru dan menerapkannya dalam kehidupan mereka. Selain itu lingkungan sekolah bisa menambahkan dan memberikan pendalaman karakter ketika sedang melakukan

proses belajar mengajar, pada mata pelajaran yang masih berhubungan dengannya, seperti pada pelajaran akidah akhlak.

PEMBAHASAN

Faktor pendukung intensitas penggunaan gadget pada peserta didik di MIS Islamiyah Ringinanom Ngawi, terdapat dua faktor utama yaitu *pertama*, lumrahnya fenomena pemberian gadget oleh orang tua kepada anak, dengan alasan untuk menunjang belajar dan alat komunikasi serta agar anak betah di rumah. Sejalan dengan hasil penelitian (Mazdalifah & Moulita, 2021), alasan paling dominan pada orang tua ketika membelikan gadget pada anaknya adalah sebagai menunjang proses belajar dan sebagai alat komunikasi, hal ini bermakna dua yakni disatu sisi dapat membawa manfaat berupa tambahnya informasi dan pengetahuan, namun disisi lain dapat berpengaruh buruk terkait bebasnya eksplorasi muatan konten, media dan fitur yang ada yang dapat diakses di gadget. Fenomena ini banyak dilakukan oleh orang tua yang berkarir di luar rumah, awalnya memang tujuan tersebut berhasil, namun pada akhirnya akan membuat anak lebih fokus pada gadget dan akan meninggalkan dunia bermainnya (Puji Asmaul Chusna, 2017). Karena sejatinya gadget adalah sebuah perangkat yang memiliki berbagai macam fungsi berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini (Farida et al., 2021). Pada dunia pendidikan, gadget berfungsi guna mempermudah peserta didik menggali informasi dan pengetahuan, bahkan sekarang sudah tidak asing lagi perihal penggunaan gadget. Gadget memiliki beberapa fungsi dan manfaat diantaranya sebagai alat komunikasi, dengan adanya gadget dapat mempermudah, mempercepat serta praktis dan efisien penggunaannya ketika hendak berkomunikasi dengan pihak lain. Bersosial, dengan adanya gadget semua orang dapat dengan mudah menambah teman serta menjalin hubungan dengan kerabat dan saudara. Pendidikan, dengan adanya gadget siswa akan lebih mudah dalam mengakses banyak ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan (Puji Asmaul Chusna, 2017). Namun, pemberian dan penggunaan gadget pada anak dengan tanpa pengawasan, pengontrolan, serta pendampingan akan berakibat pada bebasnya akses eksplorasi segala informasi dan konten di media sosial. *Kedua*, tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak, hal ini kesibukan orang tua dalam bekerja, sehingga kurang memperhatikan aktivitas anak ketika dirumah. Padahal sangat penting bagi orang tua, dalam memperhatikan aktivitas anaknya terutama penanaman karakter pada anak, hal ini dikarenakan tumbuhnya karakter pada anak tentu

diawali oleh lingkungan keluarga terutama dari orang tua, seperti pada hasil penelitian (Layyinatus et al., 2023) bahwa orang tua sebaiknya lebih membimbing peserta didik, terutama dalam pengembangan karakter, bukan malah memberikan dan memperbolehkan menggunakan gadget tanpa bimbingan dan kontrol dari orang tua. Kurangnya kesadaran orang tua akan hal tersebut mengakibatkan munculnya karakter anak yang tidak sesuai dengan semestinya misalkan kurangnya rasa tanggungjawab pada anak, munculnya sikap egois dan anti sosial. Padahal sudah semestinya orang tua memberikan dampingan, pengawasan, serta pengontrolan pada saat anak sedang menggunakan gadget, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatuladkia et al., 2021) bahwa peran orang tua dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak dengan membatasi waktu penggunaannya.

Dampak penggunaan gadget pada peserta didik, peneliti menemukan beberapa dampak negatif yang terjadi pada peserta didik di MIS Islamiyah Ringinanom Ngawi akibat dari penggunaan gadget yakni: kurangnya karakter tanggungjawab pada peserta didik, ada beberapa peserta didik yang masih belum bisa menunjukkan karakter tanggungjawab baik kepada dirinya sendiri, orang lain dan juga lingkungannya. Dampak yang turut dirasakan oleh guru di sekolah pada intensitas penggunaan gadget peserta didik adalah menurunnya konsentrasi belajar pada peserta didik. Selanjutnya adalah peserta didik cenderung menyepelkan aspek religiusitas dirinya sendiri, seperti masih belum melakukan sholat lima waktu, karena sibuk dengan bermain gadget, menjadi malas untuk mengaji, belajar, dan membantu orang tua. Teori menyebutkan bahwa setiap individu harus memiliki karakter seperti yang dinyatakan oleh Hasanah bahwa setiap individu seharusnya memiliki sejumlah karakteristik, diantaranya cinta Allah, tanggungjawab, disiplin, kemandirian, kejujuran, rasa hormat, sopan, peduli, kreativitas, kerja sama, ketekunan, kebaikan, dan kerendahan hati, toleransi, cinta damai, dan semangat persatuan adalah nilai-nilai penting. Di Amerika, program Character Count mengidentifikasi bahwa pilar karakter utama meliputi kepercayaan, rasa hormat dan perhatian, tanggung jawab, kejujuran, kewarganegaraan, ketulusan, keberanian, dan ketekunan dan integritas (Putrianingsih et al., 2023). Karakter menurut Thomas Lickona adalah rangkaian pengetahuan, sikap, keterampilan, serta perilaku pada aktivitas manusia (Sajadi, 2015). Wynne mengartikan karakter menjadi dua pengertian; pertama, karakter diartikan sebagai bagaimana tingkah laku seseorang, kedua, karakter berakitan dengan tingkah laku seseorang yang sesuai kaidah dan moral, maka seseorang tersebut bisa dikategorikan berkarakter (Ilma, 2021). Orang berkarakter ini

artinya orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. (Fifi Nofiaturrehman, 2014) Karakter sering diidentifikasi dengan kepribadian atau akhlak. Simon Philips menyatakan karakter merupakan nilai-nilai yang membentuk suatu sistem menjadi fondasi bagi pemikiran, sikap, dan perilaku yang terwujud. Dalam mendeskripsikan karakter terdapat dua pendapat ada yang berpendapat bahwa karakter merupakan bawaan dari lahir, pendapat lain mengatakan karakter dapat dibentuk dan diupayakan, contohnya dengan adanya pendidikan karakter yang diterapkan di lingkungan sekolah (Putrianingsih et al., 2023). Ahmad Amin mengungkapkan bahwa terbentuknya karakter pada diri seseorang dapat terjadi apabila ada kehendak atau niat dalam diri seseorang (Samrin, 2016).

Solusi dan rekomendasi yang dapat diberikan dalam rangka menangani dampak penggunaan gadget, agar karakter peserta didik tetap tumbuh dan berkembang sesuai dengan semestinya adalah dengan melakukan beberapa bentuk pengawasan yang dapat dilakukan melalui kerja sama guru dan orang tua. Bentuk pengawasan tersebut diantaranya dapat dilakukan dirumah maupun disekolah. Pengawasan aktif dapat dilakukan oleh orang tua dirumah dengan cara mendampingi anak, memberikan arahan dan pendampingan saat penggunaan gadget. Warisyah mengatakan bahawa gadget sebagai alat elektronik digunakan untuk penghubung informasi, peranti belajar dan juga hiburan (Layyinatul et al., 2023). Pada era *society* 5.0 ini siswa sekolah dasar mayoritas sudah mampu mengoperasikan gadget. Anak cenderung lebih cepat menguasai dalam pengoperasian gadget di banding dengan orang dewasa atau bahkan orang tua mereka sendiri. Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar, idealnya sangat memerlukan pendampingan dan pengawasan serta pengontrolan dari orang tua maupun guru (Hidayatuladkia et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian melalui wawancara dan observasi, maka diperoleh hasil dan kesimpulan sebagai berikut, bahwa faktor pendukung intensitas penggunaan gadget adalah lumrahnya pemberian gadget pada anak, tingginya intensitas pemakaian gadget pada anak yang disebabkan karena kesibukan orang tua. Dampak yang dirasakan oleh guru akibat intensitas penggunaan gadget yang berpengaruh pada karakter peserta didik, seperti kurangnya rasa tanggungjawab pada peserta didik, munculnya sikap anti sosial pada peserta didik, menurunnya konsentrasi belajar, menyepelkan aspek religiusitas dalam dirinya. Menanggapi hal tersebut, solusi dan rekomendasi yang bisa diberikan kepada orang

tua dan guru adalah memberikan pengawasan, arahan, bimbingan, dampingan, dan pengontrolan terhadap penggunaan gadget pada anak, memberikan edukasi pada peserta didik tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta memberikan edukasi terkait akses informasi yang berkaitan dengan pembelajaran, agar peserta didik disibukkan dengan hal positif pada saat penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzuri, D. P., Lubis, E. A., Rasyid, E. A., Sangaswari, O., Rakhman, A., & Indonesia, U. P. (2023). *Perspektif Era Society 5.0 : Apakah Berpengaruh Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik ?* 1(3).
- Dartono, Holimin, & Prihantoro, D. (2021). *Pendidikan Nasionalisme di Era Society 5.0 : Revitalisasi Peran Keluarga dan Masyarakat* (. 3(November), 24–25. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.142>
- Edhel, M. A., Pratama, N., Muhammad Fahmi Fatkhur Rohman, D. S. A., & Putra, R. D. (2023). Degradasi Akhlak Remaja Di Era 5.0 Dalam Perspektif Islam Modern. *Nathiqiyah*, 6(1), 11–18. <https://doi.org/10.46781/nathiqiyah.v6i1.691>
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, Ji., & Saputri, Y. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Fifi Nofiaturrehman. (2014). Metode Pendidikan Karakter di Pesantren. *Pendidikan Agama Islam*, XI(1), 201–216.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Ilma, S. T. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Widya Accarya*, 12(1), 117–127. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1071.117-127>
- Layyinatus, S., Sari, S. E., & Joko, S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Mazdalifah, & Moulita. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105–116. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)* (p. hlm. 59). LP2M UPN “Veteran” Yogyakarta Press. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF.docx
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Putrianingsih, S., Mutohar, P. M., & Fuadi, I. (2023). Manajemen Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Madrasah Studi Multisitus di MI Miftahul Huda Lamong Badas dan MI Al Ifadah Ngunut Tulungagung. *Journal of Pojok Guru*, 1(1), 71–96.

- Sajadi, D. (2015). Pendidikan Karakter dalam Islam. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 1, 1–19. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/islamfutura>
- Samrin. (2016). Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1), 122–123.
- Santoso, B., Triono, M., & Zulkifli, Z. (2023). Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 54–61. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.2963>
- Wulandari. (2023). Problematika Pendidikan Islam Di Era Globalisasi. *Atthiflab: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 10(2), 220–229. <https://doi.org/10.31102/alulum.5.1.2018.101-112>