

**PENGARUH GADGET DAN POLA ASUH PERMISIF
TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK
USIA 10-12 TAHUN DI DESA BERTA SUSUKAN
BANJARNEGARA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

ARDIANSYAH SETIYA WIJAYA
NIM. 2017101124

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT
FAKULTAS DAKWAH
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ardiansyah Setiya Wijaya

Nim : 2017101124

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul Skripsi : Pengaruh *Gadget* dan Pola Asuh Permisif Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 10-12 Tahun di Desa Berta Susukan Banjarnegara

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah tercantum dan sudah sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Apabila kemudian hari ini pernyataan ini terbukti tidak benar, maka peneliti bersedia menerima saksi yang berlaku di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Purwokerto 21 Maret 2025



1000
RUPIAH
METER
TEMPEL
02E50AMX236618957

Ardiansyah Setiya Wijaya

NIM. 2017101124

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**PENGARUH GADGET DAN POLA ASUH PERMISIF TERHADAP
PERKEMBANGAN MORAL ANAK
USIA 10-12 TAHUN DI DESA BERTA SUSUKAN BANJARNEGARA**

Yang disusun oleh **Ardiansyah Setiya Wijaya** NIM. 2017101124 Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Senin tanggal **14 April 2025** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos)** dalam **Bimbingan dan Konseling** oleh sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing


Zahratika Zafri, M.Si.
NIP.199307162020122018

Sekretaris Sidang/Penguji II


Atipa Muji, M.Kom.
NIP. -

Penguji Utama


Nur Azizah, M.Si.
NIP. 19810117 200801 2010

Mengesahkan,
Purwokerto, 25 April 2025
Dekan



Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.
NIP.19741226200003 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 636624 Faksimili (0281) 636653
www.uinprokerto.ac.id

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di - Purwokerto

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari :

Nama : Ardiansyah Setiya Wijaya
NIM : 2017101124
Jenjang : S-1
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah
Judul : Pengaruh Gadget dan Pola Asuh Permisif Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Berta Susukan Banjarnegara

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Purwokerto, 19 Maret 2025

Pembimbing

Zahratika Zalaifi, M.Si

NIP. 199307162020122018

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Surat Al-Baqarah ayat 286)



**PENGARUH GADGET DAN POLA ASUH PERMISIF
TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK
USIA 10-12 TAHUN DI DESA BERTA SUSUKAN BANJARNEGARA**

Ardiansyah Setiya Wijaya
NIM. 2017101124

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara. Perkembangan moral anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pola asuh orang tua dan penggunaan teknologi yang semakin pesat seperti sekarang ini. Pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya aturan yang ketat dan sementara penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan memberikan dampak pada perkembangan moral anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, dengan sampel sebanyak 60 anak di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program aplikasi *Microsoft Excel* dan *IMB SPSS Statistics* versi 26.

Berdasarkan penelitian menunjukan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral dengan nilai T hitung adalah $-0,559 < T$ tabelnya yaitu 2,002 dengan taraf signifikansi $0,578 > 0,05$ yang artinya bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, jadi penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan moral. Pengaruh pola asuh permisif terhadap perkembangan moral dengan nilai T hitung $3,611 > T$ tabel 2,002 dengan signifikansi $0,001 < 0,05$ yang artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perkembangan moral dengan nilai *R Square* 0,188 yang artinya berpengaruh lemah yaitu sekitar 18,8% dan 81,2% dari faktor luar seperti faktor teman sebaya dan faktor pendidikannya.

Kata Kunci : *gadget*, Pola Asuh Permisif, Perkembangan Moral Anak.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, Alhamdulillah penulis akhirnya dapat menyelesaikan penelitian ini. Namun penulis menyadari bahwa selesainya penelitian ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, kekuatan serta doa dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat dan penuh cinta skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Suratno dan Ibu Parmi yang dengan penuh cinta dan kasih sayang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam setiap langkah. Terimakasih atas kesabaran, pengorbanan, serta kasih yang tulus tanpa pamrih. Doa dan restu kalian adalah sumber kekuatan dalam menghadapi segala tantangan. Kalian adalah tokoh pahlawan yang ada dalam hidup penulis. Semoga kalian selalu diberikan kesehatan dan keselamatan serta selalu dalam lindungan Allah SWT sampai bisa melihat anak-anak kalian sukses di masa depan nanti.
2. Adinda Karunia Setia Wijaya, Adikku tersayang yang selalu memberikan semangat dukungan dan suport kepada penulis sehingga penulis bisa terus berusaha dan tidak menyerah sampai bisa menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih untuk selalu memberikan warna hidup kepada penulis.
3. Ardiansyah Setiya Wijaya, terimakasih kepada diriku sendiri yang telah berusaha keras dalam berjuang dengan segala tantangan dan tetap bertahan hingga titik sekarang. Semoga menjadi langkah awal menuju perjalanan yang lebih baik untuk masa yang akan datang.
4. Almamater UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dari segi fasilitas kepada penulis untuk mengembangkan diri dan mencari ilmu. Terimakasih untuk segala kenangan yang diberikan selama masa studi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepda Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsinya dengan judul “Pengaruh *Gadget* Dan Pola Asuh Permisif Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 10-12 Tahun di Desa Berta Susukan Banjarnegara”. Tidak lupa juga sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi umat islam. Skripsi ini bisa selesai tidak lepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ridwan, M. Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M. Ag., Dekan Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Nur Azizah S.Sos. I., M. Si., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Lutfi Faishol, M.Pd., Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Zahratika Zalafi, M. Si., selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan, menuntun dan mengajari serta meluangkan waktu kepada penulis dalam proses menyusun skripsi. Terimakasih yang tulus dari penulis sampaikan kepada pembimbing atas segala semangat dukungan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan hasil yang terbaik.
6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan serta mendidik penulis selama program studi.
7. Staff dan karyawan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan yang nyaman dan baik.
8. Orang tua bapak Suratno dan Ibu Parmi serta Adikku tersayang, terimakasih kepada kalian, atas segala suport semangat baik dari segi materi, tenaga dan

kasih sayang yang membuat penulis selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman teman BKI C angkatan 20 yang telah menjadi teman seperjuangan selama ini dalam mencari ilmu, penulis ucapkan terimakasih untuk Joman, Yudan, Ihza, Ervin, Irul, Wawan, Imam, Ihsan, Yoga, Zaki.
10. Teman teman pemuda tersesat Ghani, Galih, Dudung, Kholis, Ezi, Haris, Upan, Mas Adit dan mas Oki penulis ucapkan terimakasih kepada kalian semua sudah kebersamaan peneliti hingga sekarang.
11. Rifa Zahidah yang telah memberikan dukungan baik materi, tenaga serta semangat kepada penulis, dan terimakasih juga sudah memberikan warna dalam hidup penulis sehingga penulis tetap tegar dan kuat.
12. Anak-anak Desa Berta Kecamatan Susukan Kabupaten Banjarnegara, Terimakasih sudah bersedia sukarela menjadi subjek dalam penelitian ini.
13. Keluarga Besar yang telah memberikan semangat, kekuatan, dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini oleh karenanya penulis ucapkan terimakasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang sudah buat dan selesai ini belum maksimal. Oleh karena itu kritik dan saran sangat dibutuhkan agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat kepada penulis dan pembaca.

Purwokerto, 18 Maret 2025

Penulis,



Ardiansyah Setiya Wijaya

NIM. 2017101124

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHALUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional.....	7
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	10
E. Kajian Pustaka.....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II	23
KAJIAN TEORI	23
A. Gadget.....	23
1. Pengertian <i>Gadget</i>	23
2. Keuntungan Penggunaan <i>Gadget</i>	24
3. Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	25
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak	26
5. Indikator Penggunaan <i>gadget</i>	27
B. Pola asuh Permisif.....	28
1. Pengertian Pola Asuh permisif.....	28
2. Faktor Pengaruh Pola Asuh permisif.....	29
3. Ciri dari Pola Asuh permisif	29

4.	Dampak Pola Asuh Permisif	30
5.	Indikator Pola Asuh Permisif	30
C.	Perkembangan Moral	31
1.	Pengertian Perkembangan Moral	31
2.	Tahap-tahap Perkembangan Moral	32
1.	Indikator Perkembangan Moral.....	34
D.	Anak Usia 10-12 tahun	34
1.	Pengertian Anak Usia 10-12 Tahun	34
2.	Karakter anak usia 10-12 tahun.....	35
E.	Kerangka Berpikir	35
F.	Hipotesis	37
BAB III.....		39
METODE PENELITIAN		39
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C.	Variabel penelitian	40
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
1.	Populasi.....	40
2.	Sampel	41
E.	Teknik pengumpulan data.....	43
1.	Observasi	43
2.	Kuesioner	43
F.	Instrumen Penelitian.....	44
G.	Pengujian Instrumen Penelitian	47
1.	Uji Validitas	47
2.	Uji Reliabilitas	48
H.	Teknik Analisis Data	48
1.	Uji Normalitas.....	49
2.	Uji Regresi Linear Berganda.....	49
3.	Uji Koefisien Determinasi	49
4.	Uji Hipotesis	50

BAB IV	52
PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
B. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	52
C. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	53
D. Deskripsi Variabel Penelitian	53
1. Variabel X1 (<i>Gadget</i>)	54
2. Variabel X2 (Pola asuh Permisif).....	56
3. Variabel Y (Perkembangan Moral)	58
E. Uji Kelayakan Instrumen.....	60
1. Uji Validitas	60
2. Uji Reliabilitas	61
F. Teknik Analisis Data	62
1. Uji Normalitas	62
2. Uji Regresi Linier Berganda	63
3. Uji Koefisien Determinasi	64
4. Uji Hipotesis	64
G. Pembahasan	65
1. Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan moral anak	66
2. Pengaruh pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak	66
3. Pengaruh pola penggunaan <i>gadget</i> dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak	67
BAB V.....	69
PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	0
LAMPIRAN	5

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian	42
Tabel 3. 2 Pengukuran Skor Skala Likert	43
Tabel 3. 3 Blueprint Instrumen Penelitian	44
Tabel 4. 1 Pengujian Responden Berdasarkan Usia	52
Tabel 4. 2 Pengujian Responden Berdasarkan Jenis kelamin	53
Tabel 4. 4 Indikator Frekuensi Penggunaan Gadget.....	54
Tabel 4. 5 Indikator Jenis Konten yang Diakses	54
Tabel 4. 6 Durasi Penggunaan Gadget.....	55
Tabel 4. 7 Indikator Kebebasan penggunaan gadget	56
Tabel 4. 8 Indikator Pengawasan Orang tua	57
Tabel 4. 9 Indikator Pengaturan waktu penggunaan gadget	57
Tabel 4. 10 Indikator Pemahaman Benar dan Salah.....	58
Tabel 4. 11 Indikator Reaksi Terhadap Pelanggaran Norma	59
Tabel 4. 12 Indikator tingkat Empati	59
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Variabel Gadget (X1).....	60
Tabel 4. 14 Hasil Uji Validitas Variabel Pola Asuh Permisif (X2).....	60
Tabel 4. 15 Hasil Uji Validitas Variabel Perkembangan Moral (Y)	61
Tabel 4. 16 Uji Rehabilitas.....	61
Tabel 4. 17 Uji Normalitas	62
Tabel 4. 18 Uji regresi Linier Berganda	63
Tabel 4. 19 Uji Koefisien Determinasi	64
Tabel 4. 20 Uji F	64

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital di era modern saat ini berkembang dengan sangat cepat dan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pada anak. Salah satu teknologi yang memiliki dampak besar adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat yang dirancang khusus untuk memberikan kemudahan dalam beraktivitas dan meningkatkan kepraktisan. Contohnya meliputi laptop, ponsel, tablet, dan perangkat serupa lainnya yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi serta informasi global.¹

Saat ini, penggunaan *gadget* tidak lagi terbatas pada remaja dan orang dewasa saja, melainkan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak.² Manfaat menggunakan *gadget* jenis ponsel meliputi kemudahan dalam mengirim informasi melalui pesan singkat, sebagai media hiburan, serta akses ke berbagai aplikasi seperti Instagram, Tiktok, Youtube, dan lainnya. Dengan beragam fitur menarik tersebut, ponsel dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk menemani anak, sehingga mereka dapat menjalankan aktivitas tanpa rasa khawatir terhadap anak. Namun, tidak dapat disangkal bahwa kebutuhan orang tua yang sibuk dengan pekerjaan seringkali mengakibatkan kurangnya pengawasan, sehingga peran orang tua dalam mengasuh anak tergantikan oleh ponsel.³

Di Indonesia, penggunaan *gadget* oleh anak-anak mengalami peningkatan signifikan, yaitu sebesar 38% pada tahun 2011, meningkat menjadi 72% pada tahun 2015, dan mencapai 80% di tahun yang sama. Tren

¹ Adiyana Adam et al., "Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate," *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (2022): 29–47.

² Fredik Melkias Boiliu, "Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0," *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 1, no. 1 (2020): 25–38, <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.

³ Ismail Nasution, Dahmul, Fitriani Nasution. 2022. Pengaruh Handphone Terhadap Aktivitas Anak Usia 5-12 Tahun Di Kecamatan Panai Tengah, Khususnya Di Desa Selat Beting, Desa Sei Pelancang, Dan Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah. Dalam *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*. Vol 3 No 4 Hlm 85-86

ini terus menunjukkan kenaikan dari tahun ke tahun. Anak-anak pada umumnya menggunakan *gadget* untuk bermain setidaknya sekali dalam seminggu, dan sebagian lainnya menggunakan beberapa kali dalam seminggu. Seiring bertambahnya usia dan memasuki masa pubertas, frekuensi penggunaan *gadget* semakin meningkat. Anak-anak berusia 10-14 tahun diketahui menggunakan *gadget* setiap seminggu dengan durasi antara 8 sampai 15 jam.⁴

Tingginya penggunaan media digital seperti *gadget* dan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia, terdapat dari data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2022-2023 yang mencatat 215,6 juta pengguna internet dari total 275,7 juta penduduk Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa 11% pengguna internet adalah anak-anak dibawah usia 15 tahun. Seiring meningkatnya penggunaan *gadget*, pola asuh orang tua menjadi faktor penting dalam mengatur bagaimana anak menggunakan teknologi tersebut. Namun, menurut studi Badan pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021, sebanyak 45% orang tua di Indonesia cenderung menerapkan pola asuh permisif, yang memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan *gadget* tanpa pengawasan yang ketat.

Orang tua merupakan figur terdekat bagi anak yang menghabiskan besar waktu bersama mereka di dalam rumah. Mereka memiliki tanggung jawab untuk mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* oleh anak, memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia, bebas dari unsur kekerasan, pornografi, serta tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Namun, pada kenyataannya masih banyak orang tua yang mudah memberikan *gadget* pada anak mereka. Sebagian besar memilih langkah ini untuk menghindari kerepotan atau untuk menghentikan tangisan anak, daripada mencari solusi lain yang lebih mendukung tumbuh kembang anak.⁵

⁴ Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2023). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia Insania*, 10(2), 63-75.

⁵ Arief Hidayat and Syarah Siti Maesyaroh, "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 356, <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>.

Gadget menawarkan berbagai manfaat yang tidak dapat diabaikan. Dengan akses aplikasi edukatif, *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi anak, seperti meningkatkan pengetahuan, memperluas jejaring sosial melalui media sosial, mendorong kreativitas dan mempermudah komunikasi. Namun, jika penggunaan yang tidak terkendali, *gadget* dapat membawa dampak negatif yang signifikan pula. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* beresiko mengalami ketergantungan, menurunnya interaksi sosial, serta kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif secara fisik, lebih pasif dalam kehidupan sehari-hari, dan kesulitan beradaptasi dengan dunia nyata. Penelitian oleh Saba Jawa dan Ali Sodir menunjukkan bahwa radiasi ponsel dapat berdampak buruk terutama pada aspek emosi anak. Paparan radiasi ini ditemukan mengganggu stabilitas emosi, memicu rasa malas dalam belajar, dan menyebabkan perilaku seperti mudah tersinggung dan rewel. Dampak ini lebih terlihat pada aspek sosial dibandingkan pada kesehatan fisik secara langsung.⁶

Penelitian lain oleh Ratna Praderti dan Sri Wartini menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam per hari mengalami berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Dampak positifnya, penggunaan *gadget* dapat membantu merangsang kemampuan motorik anak. Namun, dampak negatifnya cenderung memengaruhi perkembangan emosional anak, terutama dalam aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Secara emosional, anak-anak menjadi lebih mudah marah, sulit diatur, dan cenderung berbicara pada diri sendiri saat menggunakan *gadget*. Sementara itu, dampaknya terhadap moral mencakup berkurangnya kedisiplinan, menurunnya waktu belajar, serta meningkatnya kebiasaan bermain game dan menonton konten di YouTube.⁷

Perkembangan moral adalah proses pembentukan pemahaman dan perilaku anak yang berkaitan dengan aturan dan norma yang mengatur

⁶ Sergiana F. Saba Jawa, M. A. S. (2020). Dampak Buruk Radiasi Ponsel Bagi Kesehatan.

⁷ Ratna Pardede and Sri Watini, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 4728–35.

bagaimana seseorang seharusnya bertindak dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini mencakup perubahan dalam tata cara, adat, kebiasaan, serta nilai-nilai yang berlaku di lingkungan sosial.⁸ Perkembangan moral pada anak dimulai dari kemampuan mereka untuk mengamati dan menilai apakah suatu perilaku dianggap baik atau buruk. Setelah itu, anak akan menerapkan penilaian tersebut dalam bentuk tindakan. Anak-anak tidak dilahirkan dengan moral yang sudah terbentuk, melainkan memerlukan waktu dan proses yang berlangsung secara berkelanjutan. Hal ini menegaskan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam membentuk moral anak.⁹ Allah berfirman dalam surat At-Tahrim ayat 6 :

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

Dari ayat diatas menekankan pentingnya tanggung jawab orang tua dalam membimbing dan melindungi keluarga dari pengaruh buruk yang dapat merusak moral, terutama dalam konteks perkembangan anak di era digital. Ayat ini mengingatkan bahwa orang tua harus membentengi anak-anak mereka dengan pendidikan moral dan agama agar mereka terhindar dari perilaku negatif, termasuk dari pengaruh gadget tanpa batas yang sering kali menjadi sumber paparan konten yang tidak sesuai. Pola asuh permisif yang memberi kebebasan berlebihan tanpa pengawasan dapat melemahkan nilai-nilai moral anak. Karena itu, orang tua diharapkan menjaga keseimbangan antara

⁸ Ekaningtyas, N. L. D. (2022). Simulasi perkembangan agama dan moral anak usia dini (T. Lestari, Ed.). Jakad Media Publishing.

⁹ Afiah, Nur, and Muhammad Haramain. "Perkembangan moral pada anak." (2022).

kebebasan dan batasan yang sehat, serta menanamkan nilai tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

Menurut Hurlock, usia 10-12 tahun adalah dimana anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat krusial. Ini adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju remaja, dimana nilai-nilai moral dan sosial mulai terbentuk dan tertanam kuat. Pada fase ini anak-anak mulai mengeksplorasi identitas diri mereka, belajar menyesuaikan diri mereka dengan norma-norma sosial, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan.¹⁰ Menurut Jhon Piaget tahap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun yaitu, moral tumbuh melalui kesadaran, bahwa orang dapat memilih pandangan yang berbeda terhadap tindakan moral. Pengalaman ini akan menjadi dasar penilaian anak terhadap suatu tingkah laku. Dalam perkembangannya, anak akan berusaha mengatasi konflik dengan cara-cara yang paling menguntungkan, dan mulai menggunakan standar keadilan terhadap orang lain.¹¹ Oleh karena itu, pola asuh orang tua sangat diperlukan dalam memberikan bimbingan dan pengawasan kepada anak agar tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Kedua orang tua membutuhkan tenaga, kekompakan dan pemahaman yang sesuai dengan karakter anaknya. Sangat disayangkan jika orang tua tidak memberikan pengawasan dan bimbingan kepada anak terkait penggunaan *gadget*.

Pola asuh permisif adalah pola asuh yang memberikan kebebasan kepada anak untuk bertindak dan berperilaku sesuai dengan keinginannya tanpa batasan yang jelas. Pola asuh ini cenderung membentuk anak yang kurang mampu mengontrol dirinya sendiri.¹² Namun, dampak positif yang dapat diperoleh anak jika menerapkan pola asuh permisif adalah kebebasan yang diberikan

¹⁰ Irma Safitri, Ade Dafa Salsabila, and Siti Nginayah, "Hubungan Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Anak Dengan Perilaku Moral Anak Di Sekolah," *Muqoddima Jurnal Pemikiran Dan Riset Sosiologi* 2, no. 2 (2021): 129–38, <https://doi.org/10.47776/mjprs.002.02.03>.

¹¹ Ekaningtyas, N. L. D. (2022). Simulasi perkembangan agama dan moral anak usia dini (T. Lestari, Ed.). Jakad Media Publishing.

¹² Hanifah asma fadhilah Hanifah, Dewi Siti Aisyah, and Lilis Karyawati, "Dampak Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini," *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 90–104, <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1323>.

dapat digunakan sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, seperti bakat atau kreativitas. Hal ini bisa menghasilkan anak yang kreatif, mandiri, dan inovatif. Namun, sayangnya banyak anak yang justru menyalahgunakan kebebasan tersebut, yang berujung pada perilaku kurang baik. Sejalan dengan hal ini, penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Yanir di Desa Girlang, Kecamatan taman, menunjukan bahwa sebagian besar orang tua yang menerapkan pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan tanpa pengawasan. Akibatnya, anak-anak disana seringkali menunjukan perilaku yang kurang baik, seperti keluar rumah hingga larut malam, merokok, dan kurang menghargai orang tua.¹³

Hal ini juga terlihat di Desa Berta, di mana anak usia 10-12 tahun turut terpengaruh oleh perkembangan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka, ditambah dengan kurangnya pengawasan dari orang tua yang menyebabkan anak berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Desa Berta merupakan salah satu wilayah dengan perkembangan akses teknologi yang semakin pesat. Tidak jauh dari fenomena tersebut, anak-anak di Desa Berta mengalami peningkatan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Di sisi lain, banyak orang tua yang karena kesibukannya atau kurangnya pemahaman, cenderung menerapkan pola asuh permisif terhadap anak-anak mereka. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terkait dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun.

Berdasarkan penjelasan diatas, anak usia 10-12 tahun di Desa Berta saat ini, banyak diantaranya mengalami perilaku yang berlebihan dalam menggunakan *gadget*. Observasi awal menunjukan adanya gejala seperti anak sering membantah orang tua, tidak menurut, berkata kasar, dan berbohong. Penggunaan *gadget* yang semakin meningkat dikalangan anak-anak usia 10-12 tahun terjadi pada masa kritis dalam perkembangan moral mereka, dimana anak-anak mulai memahami nilai moral dan menerapkannya dalam kehidupan

¹³ Forma Widya Saputra and Muhammad Turhan Yani, "POLA ASUH ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK Forma Widya Saputra Abstrak," *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 8 (2020): 1037–51.

sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini diangkat dengan judul “Pengaruh *Gadget* dan Pola Asuh Permisif terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 10-12 Tahun di Desa Berta, Susukan, Banjarnegara”.

B. Definisi Operasional

1. *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *gadget* didefinisikan sebagai perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Sementara itu, dalam bahasa indoneisa, *gadget* dikenal sebagai “gawai”, yaitu alat yang dirancang dengan teknologi lebih canggih dibandingkan teknologi sebelumnya. *Gadget* ini merupakan perangkat elektronik portabel sehingga tidak memerlukan koneksi langsung ke stop kontak listrik. Perbedaan utama *gadget* dengan teknologi sebelumnya terletak pada proses pembaharuannya yang dirancang untuk membuat hidup lebih praktis.¹⁴ *Gadget* mencakup berbagai jenis perangkat elektronik, seperti ponsel cerdas, tablet, laptop, kamera digital, hingga perangkat lainnya. Perangkat-perangkat tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan modern dengan fitur-fitur canggih yang memberikan kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan dalam berbagai aktivitas sehari-hari.¹⁵

Menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, *gadget* yaitu sebuah perangkat elektronik dengan penggunaan yang praktis tetapi sering diketahui sebagai hal yang baru. *Gadget* memberikan kemudahan dalam komunikasi, misalnya ponsel. Ponsel adalah sebuah perangkat yang memungkinkan interaksi antar dua arah atau lebih untuk melakukan

¹⁴ Yulia Rahman and Edy Edy, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas V MIs Hidayatusshibyan,” *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies* 1, no. 1 (2022): 1–17, <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i1.17>.

¹⁵ Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anakanak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.

percakapan tanpa mengenal jarak dan waktu.¹⁶ *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada perangkat elektronik portabel seperti ponsel, tablet, dan laptop yang dirancang dengan teknologi canggih untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif adalah pendekatan pengasuhan yang memberikan kebebasan lebih kepada anak tanpa pengawasan yang ketat, memungkinkan mereka untuk bertindak sesuai keinginan tanpa banyak pembatasan. Orang tua yang menerapkan pola asuh ini seringkali tidak mengingatkan atau mengawasi anak meski anak berada dalam situasi berbahaya, dan jarang memberikan aturan yang jelas. Meskipun begitu, orang tua dengan pola asuh ini biasanya tetap menunjukkan kasih sayang, yang sering diterima dengan baik oleh anak. Akibatnya, anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh permisif cenderung memiliki sifat tidak patuh, manja, kurang disiplin, egosi, dan kurang percaya diri.¹⁷ Pola asuh permisif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kurangnya pengawasan terhadap anak dalam menggunakan *gadget*, sehingga anak menjadi tidak terkontrol dalam batasannya, seperti halnya dalam penggunaan yang berlebihan.

3. Perkembangan Moral

Moral, secara etimologi, berasal dari bahasa Latin "*mos*" (jamak: *mores*) yang berarti kebiasaan atau adat. Kata "*mos*" dalam bahasa Latin memiliki makna yang serupa dengan "*etos*" dalam bahasa Yunani. Secara umum, pengertian moral adalah aturan perilaku yang diterapkan pada setiap individu dalam masyarakat sehingga tercipta rasa saling menghormati dan menghargai antar sesama.¹⁸ Moral adalah seperangkat nilai yang menjadi pedoman dalam bertindak. Dalam perkembangannya, moral dipahami sebagai tindakan yang baik dan terpuji. Berdasarkan pengertian tersebut,

¹⁶ R. Agusli, Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer (Jakarta: Mediakita, 2008), 12

¹⁷ Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.

¹⁸ Putra, A. W. (2020). *Membangun Moral dan Etika Sekolah Dasar*. Bayfa Cendekia Indonesia.

dapat disimpulkan bahwa moral berkaitan dengan kebaikan dalam tingkah laku. Individu dapat dianggap baik secara moral jika perilakunya sesuai dengan norma-norma moral yang berlaku, dan jika perilakunya bertentangan, maka ia dianggap buruk secara moral.¹⁹

Perkembangan moral adalah perubahan tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma yang ada dalam kehidupan sosial, yang berkaitan dengan perilaku, kebiasaan, tata cara, dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan sekitar.²⁰ Menurut Lawrence Kohlberg dan Jean Piaget, perkembangan moral anak usia 10-12 tahun berada pada tahap moralitas konvensional, di mana anak mulai memahami pentingnya aturan sosial dan kepatuhan. Anak menganggap aturan dan norma sosial sebagai hal yang penting untuk dipatuhi dan diterapkan. Moralitas anak pada tahap ini lebih didasarkan pada perspektif interpersonal, yaitu berfokus pada menjaga hubungan yang baik dengan orang lain dan memenuhi harapan sosial.²¹ Apabila moral anak terpengaruh oleh penggunaan *gadget* dan kurangnya pengawasan dari orang tua akibat pola asuh permisif, maka perkembangannya akan terganggu. Anak akan sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena kecanduan bermain *gadget*. Hal ini dapat menyebabkan anak cenderung menyendiri, kurang mampu mengontrol emosinya, dan kesulitan dalam mengambil keputusan.²² Perkembangan moral yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu perubahan yang terjadi pada anak berkaitan dengan perubahan perilaku dan kebiasaan yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di lingkungan sekitar.

4. Anak Usia 10-12 Tahun

Menurut Piaget, anak usia 10-12 tahun adalah individu yang aktif, yang cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar dengan baik. Pada

¹⁹ Huliyah, M. (2021). Strategi perkembangan moral dan karakter anak usia dini (A. Nugroho, Ed.). Jejak Pustaka.

²⁰ Taib, B., Ummah, D. M., & Bun, Y. (2020). Analisis Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2).

²¹ Ibda, F. (2023). PERKEMBANGAN MORAL DALAM PANDANGAN LAWRENCE KOHLBERG (Vol. 12, Nomor 1).

²² Zuli Dwi Rahmawati. "Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak". *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol 3, No 1(2020), 104-105.

usia ini, perkembangan berpikir anak masih berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka mulai memahami aturan dan logika secara sederhana, namun masih terbatas pada hal-hal yang dapat dilihat, dirasakan, atau dialami secara langsung oleh anak.²³ Anak-anak Usia 10-12 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada disekolah dasar (SD), khususnya kelas IV, V, VI, yang tinggal di Desa Berta, Susukan, Banjarnegara.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Susukan, Banjarnegara.
2. Apakah pola asuh permisif berpengaruh terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Susukan, Banjarnegara.
3. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Susukan, Banjarnegara.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji:

- a. Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Susukan, banjarnegara;
- b. Pengaruh pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, Susukan, Banjarnegara;
- c. Pengaruh *gagdet* dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral Anak Usia 10-12 Tahun di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarengara.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

²³ Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.

Penelitian ini bertujuan memberikan manfaat yang signifikan, khususnya dalam memperluas wawasan tentang bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi perkembangan moral anak dan penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai dampak pola asuh permisif yang diterapkan oleh orang tua terhadap pembentukan karakter dan moralitas anak usia 10-12 tahun.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, membantu mengembangkan moralitas yang lebih baik melalui penggunaan *gadget* yang terkendali dan pola asuh yang seimbang. Dengan adanya kesadaran akan dampak *gadget* dan batasan yang tepat, anak dapat terhindar dari paparan konten yang tidak sesuai usia, sehingga mereka memiliki lingkungan yang lebih aman untuk tumbuh dan membangun nilai-nilai moral positif.
- 2) Bagi orang tua, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mendorong keterlibatan dalam menerapkan pola asuh yang tepat. Hal ini bertujuan agar anak dapat memanfaatkan *gadget* secara bijaksana dan menggunakan sosial media dengan baik. Dengan demikian, *gadget* dan media sosial diharapkan memberikan dampak positif pada pertumbuhan serta perkembangan moral anak yang baik dan sesuai dengan usia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu orang tua dalam membentuk moral anak secara optimal.
- 3) Bagi masyarakat luas, penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan pedoman dalam membangun sikap yang dapat diterima dalam interaksi sosial. Penelitian ini juga membantu masyarakat dalam memahami pentingnya penggunaan *gadget* secara bijak serta penerapan pola asuh yang tepat, termasuk dampak menyeluruh terhadap perkembangan moral anak dan masyarakat secara keseluruhan.
- 4) Bagi peneliti, setelah melaksanakan penelitian ini, peneliti akan memperoleh pengalaman, wawasan, ilmu, dan pengetahuan baru mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif

terhadap perkembangan moral anak. Selain itu, peneliti juga akan lebih memahami cara mengarahkan dan mengendalikan moral anak dengan lebih baik demi perkembangan kehidupan mereka di masa depan.

E. Kajian Pustaka

Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Desi Fajriyanti, Cahya Tribagus Hidayat, dan Sofia Rhosma Dewi dari Universitas Muhammadiyah Jember berjudul “Hubungan Pola Asuh Keluarga dengan Tingkat Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Usia 10-12 Tahun di SDN Lor 3” bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara pola asuh keluarga dengan penggunaan smartphone pada anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Populasi penelitian terdiri dari 246 siswa SD usia 10-12 tahun, dan sampel penelitian yang dihitung menggunakan rumus Slovin berjumlah 153 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan stratified random sampling, sementara uji statistik yang digunakan adalah Spearman Rank (Rho). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 46 orang tua (48,9%) menerapkan pola asuh demokratis, dan sebanyak 76 anak (49,7%) memiliki tingkat penggunaan smartphone yang sedang. Jenis pola asuh dari orang tua berpengaruh terhadap penggunaan smartphone oleh anak sekolah. Diharapkan orang tua menerapkan pola asuh yang tepat agar anak tidak kecanduan smartphone dan dapat menghindari dampak negatif penggunaan yang berlebihan..²⁴

Persamaan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang digunakan, yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaannya terletak pada judul penelitian dan teknik pengambilan sampel yang dipakai; penelitian sebelumnya menggunakan teknik stratified random sampling dan uji statistik Spearman Rank (Rho), sementara penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan analisis statistik menggunakan SPSS.

²⁴ Desi Fajriyanti, Cahya Tribagus Hidayat, and Sofia Rhosma Dewi, “Hubungan Pola Asuh Keluarga Dengan Tingkat Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Usia 10-12 Tahun Di SDN Jember Lor 3,” *Health & Medical Sciences* 2, no. 1 (2023): 14, <https://doi.org/10.47134/phms.v2i1.72>.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Aiyana Adam Ismawati Hamid, Putri Widyasari Abdullah, dan Famela Diva, dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate”, bertujuan untuk menggambarkan penggunaan gadget serta faktor-faktor yang memengaruhi akhlak dan moral siswa SDN 47 Kota Ternate, dengan jumlah siswa sebanyak 226. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh buruk penggunaan *gadget* terhadap moral anak, seperti siswa yang menjadi malas belajar, malas melakukan aktivitas karena terlalu fokus bermain game di *gadget*, tidur yang tidak teratur, dan kurang aktif membantu orang tua.²⁵

Kesamaan antara jurnal yang ditulis oleh Aiyana Adam Irsdawati Hamid, Putri Widyasari Abdullah, dan Famela Dirva dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral siswa. Perbedaan terletak pada metode penelitian dan jumlah variabel yang digunakan dalam penelitian.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Abustang, Merry, Waddir Fatimah, dan Satirawati berjudul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makassar” bertujuan untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua dan pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa. Metode yang digunakan adalah Eksperimen Post Facto dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 26 siswa dari kelas dengan jumlah populasi sebanyak 159 siswa dari kelas 3 sampai 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh orang tua memiliki pengaruh dengan nilai 28,19, pengaruh gadget memiliki nilai 20,69, dan perkembangan kognitif siswa memiliki nilai 32,0769. Analisis statistik yang digunakan adalah deskriptif untuk menggambarkan pengaruh pola asuh orang tua dan gadget terhadap

²⁵ Adam et al., “Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate.”

perkembangan kognitif siswa.²⁶ Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tujuannya, yaitu untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua dan pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa. Perbedaan terletak pada judul penelitian dan metode yang digunakan.

Keempat, Jurnal karya Putri Arianita Utami dari Universitas Pendidikan Indonesia, berjudul *Analisis Dampak Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosioemosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, bertujuan untuk memberikan konsep baru dalam menganalisis dampak positif dan negatif dari pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orang tua terhadap perkembangan sosioemosional anak usia 7-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menjelaskan secara valid dan objektif masalah yang dianalisis, dengan mengacu pada berbagai sumber seperti artikel ilmiah, buku, dan skripsi. Data-data tersebut kemudian diintegrasikan melalui analisis isi (content analysis). Hasil penelitian ini memperkuat data mengenai dampak positif dan negatif pola asuh otoriter, sekaligus menawarkan konsep pemikiran baru mengenai sikap yang dapat diambil oleh orang-orang di sekitar anak yang diasuh secara otoriter.²⁷ Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan sampel yang sama, yaitu anak-anak sekolah dasar dengan rentang usia 7-12 tahun, meskipun penelitian ini lebih fokus pada anak usia 10-12 tahun. Perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan dan judul penelitian.

Kelima, Jurnal oleh Sapti Yulianti, Septian Aji Permana, dan A.A Ketut Budiastra berjudul *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Pemanfaatan Media Gadget terhadap Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V di Kecamatan Jumo* menemukan adanya pengaruh positif pola asuh

²⁶ Merry Merry et al., “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makassar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 03 (2022): 257–65, <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i03.623>.

²⁷ Putri Arianita Utami, “Analisis Dampak Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosioemosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 3 (2024): 355–61, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1153>.

orang tua terhadap tanggung jawab siswa sebesar 25,3%, dan pemanfaatan gadget sebesar 23,0%. Kombinasi keduanya memberikan pengaruh sebesar 33,9% terhadap sikap tanggung jawab siswa, sedangkan 66,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh pola asuh dan penggunaan gadget terhadap sikap tanggung jawab siswa kelas V di Kecamatan Jumo, menggunakan metode survei kuantitatif dengan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.²⁸ Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis penelitian dan metode yang digunakan, yaitu penelitian kuantitatif dengan metode survei. Perbedaan terletak pada judul penelitian dan tujuan penelitian, yang mencerminkan fokus yang berbeda. Judul dan tujuan penelitian masing-masing menggambarkan konteks dan aspek yang ingin diteliti, meskipun keduanya membahas pengaruh faktor tertentu terhadap perkembangan anak

Keenam, jurnal penelitian yang ditulis oleh Sholikah, S. N., dan Trisnowati pada tahun 2022 dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Ketajaman Mata pada Anak Usia 10-12 Tahun dimasa Pandemi Covid-19”. Penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik dengan rancangan *crossectional* dimana setiap masing-masing variabel dilakukan observasi dalam waktu yang sama. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tentang durasi penggunaan gadget dan perilaku sehari-hari. Berdasarkan hasil dari penelitian ditemukan bahwa penggunaan gadget pada anak dengan durasi lebih dari 2 jam/hari dan hasil pemeriksaan mata menunjukan sebagian besar responden dalam kondisi ketajaman mata normal. Artinya penelitian ini menunjukan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan ketajaman mata anak usia 10-12 tahun.²⁹

²⁸ Sapti Yulianti, Septian Aji Permana, and A A Ketut Budiastira, “Pengaruh Pola Asuh Orangtua Dan Pemanfaatan Media Gadget,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 354–66.

²⁹ Solikah, S. N., & Trisnowati, T. (2022). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Ketajaman Mata pada Anak Usia 10-12 Tahun Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 4(3), 835-844.

Dari penelitian sebelumnya terdapat kesamaan yaitu dari segi subjek penelitian dengan menggunakan anak usia 10-12 tahun dan membahas tentang penggunaan gadget pada anak. Namun terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan serta jumlah variabel yang digunakan dalam penelitian.

Ketujuh, skripsi yang ditulis oleh Amin Widyaningsih dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Tulung Kecamatan Sampung kabupaten Ponorogo”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak usia sekolah dasar dan untuk mendeskripsikan dampak yang terjadi setelah penggunaan *gadget* pada anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan prosedur statistic dan subjeknya adalah anak usia 8-12 tahun serta orang tua anak. Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan dari hasil penelitiannya didapatkan bahwa ada beberapa bentuk pemanfaatan gadget pada anak antara lain seperti Youtube sebagai konten yang sering diakses yaitu dengan menonton video upin-ipin dengan durasi yang cukup lama yaitu rata-rata 4 jam dalam sehari. Game onlen juga menjadi salah satu permainan yang cukup sering digunakan oleh anak-anak dengan rata rata 4 jam per harinya. Dampak dari penggunaan gadget pada anak yaitu dampak positif anak memiliki pengetahuan yang luas dan dampak negatifnya anak menjadi malas belajar yang mengakibatkan penurunan prestasi, berkurangnya komunikasi antara orang tua dan anak menjadi pemarah serta tidak patuh terhadap orang tua, dampak buruk dari anak menggunakan gadget yaitu menjadi pribadi yang tertutup atau menarik diri dari lingkungan masyarakat.³⁰

Permasalahan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama sama mencari tau efek dari penggunaan gadget terhadap anak. Namun

³⁰ Widyaningsih, A. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tulung* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

terdapat perbedaan dari segi jumlah variabel penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya tidak sama.

Delapan, jurnal yang ditulis oleh Tika Nur Islah Holifah, Dkk., dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor dan dampak yang bisa mempengaruhi perkembangan anak. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan meta-etnografi dengan meneliti 14 artikel yang diterbitkan pada tahun 2019-2024. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memberikan pengaruh terhadap perkembangannya seperti kepribadian, psikologi, emosi dan moralitas anak. Anak-anak yang menggunakan gadget cenderung menjadi pribadi yang menyendiri, ketergantungan dan interaksi sosial yang kurang baik. Dari sisi emosional dan moral anak menjadi mudah marah, suka menentang dan meniru perilaku negatif. Namun jika digunakan secara baik dan benar gadget bisa memberikan berbagai manfaatnya kepada anak.³¹

Yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Namun dari segi metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya tidak sama dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Kesembilan, Hendrizal Dkk, dengan judul penelitian “Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Tinggi Surian” menulis penelitian ini dengan tujuan guna mengetahui bagaimana gadget digunakan dan dampak seperti apa yang akan terjadi kepada etika dan moral anak Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas 6 dengan mengumpulkan data lewat observasi dan wawancara didapatkan hasil bahwa penggunaan gadget memberikan efek negatif kepada moral siswa seperti sulit untuk diatur,

³¹ Holifah, T. N. I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Darmika, A. R. D. A., Ismawati, R., & Muhopilah, P. (2024, June). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Psikologi Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 92-96).

tidak bisa fokus dan bahkan berbicara tidak sopan. Hal tersebut terjadi karena anak-anak meniru apa yang ada di aplikasi dan game online mereka.³²

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada tujuan dari penelitian namun terdapat perbedaan yaitu pada metode yang digunakan dan serta dari teknik analisisnya. Subjek yang digunakan juga berbeda dimana penelitian sebelumnya menjadikan guru dan siswa kelas 6 sebagai subjek sedangkan pada penelitian ini anak usia 10-12 tahun yang menjadi subjek penelitian.

Kesepuluh, jurnal yang ditulis oleh Lobes Herdiman Dkk, judul “Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Etika Pembelajaran dan Penggunaan gadget pada anak Sekolah Dasar Selama pandemi di Desa Jatipurwo, Kabupaten Wonogiri. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya peran orang tua dalam pengembangan etika pembelajaran dan penggunaan gadget pada anak Sekolah Dasar pada masa pandemi. Metode yang digunakan yaitu menggunakan studi literatur. Adapun hasil yang didapatkan yaitu anak-anak sekolah dasar mendapatkan bimbingan gratis dan orang tua juga mengetahui pentingnya peran dalam perkembangan etika dan penggunaan gadget pada anak.³³

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dari segi ingin mengetahui pengaruh orang tua terhadap perkembangan anak dan pengawasan orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget. Namun terdapat perbedaan dari segi metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya menggunakan studi literatur dan penelitian sekarang menggunakan kuesioner atau angket sebagai alat untuk mendapatkan hasil penelitian.

Kesebelas, jurnal yang ditulis oleh Siti Fatimah Dkk, dengan judul “Pola Asuh Orang Tua terhadap perkembangan karakter anak MI di era Digital”.

³² Wati, J., Angraini, R., Nazar, D. N., & Oktama, Z. (2024). PENGARUH GADGET TERHADAP AHKLAK DAN MORAL SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 10 KOTO TINGGI SURIAN. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(6).

³³ Herdiman, L., Sa'diyah, N. H., Lestari, N. D., Tazkiyatun, Z., Wicaksono, T. P. A., Nugroho, R. D., ... & Reizka, A. A. N. (2021). Peran Orang Tua dalam Pengembangan Etika Pembelajaran dan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pandemi di Desa Jatipurwo, Kabupaten Wonogiri. In *Prosiding Seminar Nasional Membangun Desa-UNS* (Vol. 2, No. 2).

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perkembangan karakter anak dari nilai-nilai pendidikan karakter dalam mengatasi penyimpangan moral pada anak usia SD pada era gital. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Berdasarkan denan hasil data yang didapatkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter berperan penting dalam mengatasi penyimpangan moral anak usia sekolah dasar.³⁴ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada subjek penelitian yaitu anak sekolah dasar dan perbedaan terletak pada metode yang digunakan dan tujuan penelitian yang akan dicapai.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Agung Abdul Muiz Dkk, yang berjudul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap perkembangan Sosial-Emosional Kelas VI di SDN 1 Sariwangi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional siswa kelas VI di SD Negeri 1 Sariwangi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif serta teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua di SDN 1 Sariwangi menerapkan pola asuh demokratis. Selain itu, terdapat hubungan positif antara pola asuh ibu dalam penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak kelas VI di sekolah tersebut.³⁵

Persamaan terletak pada subjek yang digunakan yaitu anak Sekolah Dasar namun tujuan dalam penelitian ini berbeda dan metode yang digunakan juga tidak samadengan penelitian ini.

Ketigabelas, jurnal yang ditulis oleh Elsay Fahrani Dasman dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Terhadap Waktu Penggunaan Gawai”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola asuh yang efektif dalam membatasi penggunaan gadget oleh anak guna mendukung perkembangan sosial dan

³⁴ Fatimah, S., Damaianti, S., Eliyati, E., Ningsih, L. S., & Gusniawati, S. (2023). POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK MI DI ERA DIGITAL. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 89-96.

³⁵ Muiz, A. A., Maftuh, A., & Zulkarnaen, R. H. (2024). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Kelas VI Di SDN 1 Sariwangi. *Jurnal Pendidikan Rafflesia*, 2(2), 67-80.

emosional mereka. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan anak, termasuk dalam aspek akademis, sosial, dan kesehatan mental. Artikel ini merupakan hasil analisis literatur terkait topik yang dibahas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton film kartun, yang sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif. Meskipun penggunaan gadget memiliki dampak positif, diperlukan pengawasan orang tua untuk memantau aktivitas anak setiap hari guna mengurangi dampak negatif. Oleh karena itu, orang tua sebaiknya membimbing anak agar menggunakan gadget setelah menyelesaikan aktivitas lain yang dapat merangsang perkembangan mereka.³⁶

Persamaan yaitu terletak pada variabel penelitian dimana membahas pola asuh dan penggunaan gadget yang menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam penggunaan gadget pada anak. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada metode yang digunakan dalam penelitian.

Empatbelas, jurnal yang ditulis oleh Munih Radhani Dkk, dengan judul “Pengaruh Media Digital dalam Perkembangan Sikap dan Emosional Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media digital terhadap sikap dan perkembangan emosional anak menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yang mengkaji berbagai artikel ilmiah terbitan tahun 2021–2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak, baik dalam aspek positif maupun negatif. Dari sisi positif, media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterampilan sosial melalui interaksi virtual. Namun, dampak negatif juga tidak dapat diabaikan, seperti risiko paparan konten yang tidak

³⁶ Dasman, E. F. (2023). PENGARUH POLA ASUH TERHADAP WAKTU PENGGUNAAN GADGET (THE INFLUENCE OF PARENTING STYLES ON GADGET USAGE TIME). *JURNAL LENTERA ANAK*, 4(2).

pantas dan kasus *cyberbullying*, yang berpotensi memengaruhi perkembangan moral serta emosional anak.³⁷

Persamaan terletak pada tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dari media Digital. Namun dari segi metode yang digunakan terdapat perbedaan dimana penelitian sebelumnya menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Kelimabelas, Junal dengan judul “Pengaruh Intensitas Gadget, Literasi Digital, Pola Asuh Orang Tua terhadap Sosial Emosional Anak yang ditulis oleh Ahsanah Maulida dan Rivo Panji Yudha. Pada penelitian menggunakan Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 106 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, sedangkan analisis data menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget, literasi digital, dan pola asuh orang tua berkontribusi sebesar 66,8% terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga faktor tersebut memiliki pengaruh terhadap aspek sosial-emosional anak. Sementara itu, sisanya sebesar 33,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.³⁸

Persamaan terletak pada penggunaan jenis penelitian dan metode penelitian dimana menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis data regresi linier. Namun perbedaan terletak pada jumlah responden dan juga dujul penelitian.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan serta mempermudah pemahaman terhadap isi dalam penelitian, oleh karena itu diperlukan sistematika pembahasan agar

³⁷ Radhani, M., Syafira, P., Sulitia, R., Novalza, S., Indah, T., Agustin, V., ... & Iasha, V. (2024). Pengaruh Media Digital dalam Perkembangan Sikap dan Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 537-553.

³⁸ Maulida, A., & Yudha, R. P. (2023). Pengaruh Intensitas Gadget, Literasi Digital, Pola Asuh Orang Tua terhadap Sosial Emosional Anak. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5349-5354.

dapat mempermudah dalam mengidentifikasi pokok-pokok bahasan yang terbagi dalam lima bagian utama :

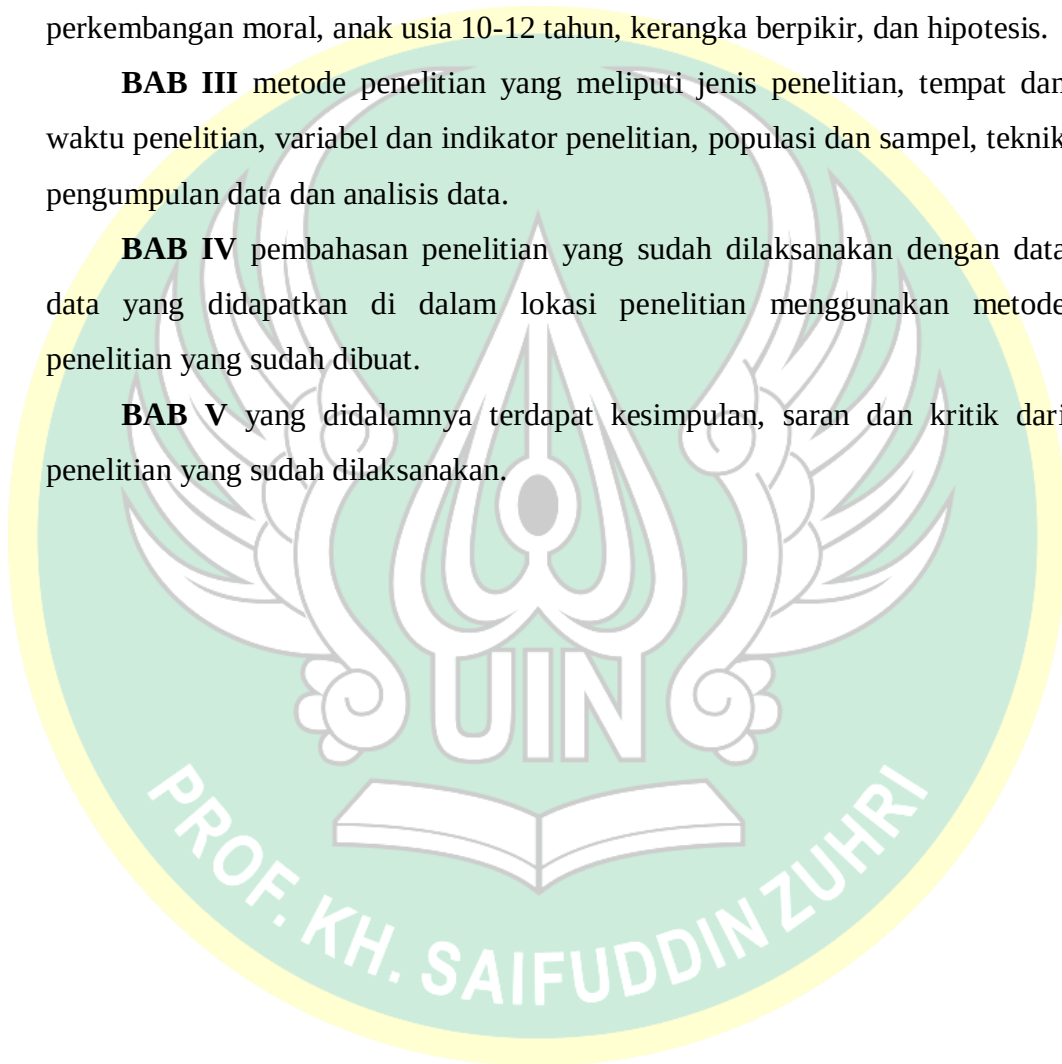
BAB I yang berisi pendahuluan, latar belakang masalah, pengertian istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II dimana memuat terkait kajian teori : *gadget*, pola asuh premisif, perkembangan moral, anak usia 10-12 tahun, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, variabel dan indikator penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV pembahasan penelitian yang sudah dilaksanakan dengan data data yang didapatkan di dalam lokasi penelitian menggunakan metode penelitian yang sudah dibuat.

BAB V yang didalamnya terdapat kesimpulan, saran dan kritik dari penelitian yang sudah dilaksanakan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Gadget

1. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* sering disebut sebagai perangkat canggih. Salah satu perbedaan utama antara *gadget* dan perangkat elektronik lainnya adalah elemen kebaruannya. Ini berarti bahwa *gadget* selalu hadir dengan teknologi terbaru yang mempermudah kehidupan manusia dan membuatnya lebih praktis dari waktu ke waktu.³⁹ *Gadget* merupakan alat elektronik yang membawa perubahan dalam kehidupan manusia baik anak kecil maupun orang dewasa, baik di kota maupun pedesaan.⁴⁰ Menurut Marpaung *gadget* adalah salah satu produk teknologi yang sangat populer, modern, dan canggih. Perangkat ini dibuat menggunakan berbagai aplikasi yang menyediakan akses ke media data dan informasi, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Sedangkan Mayeti dan Sunita, menjelaskan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik yang terus mengalami pembaharuan setiap hari, sehingga membuat kehidupan manusia menjadi lebih nyaman.⁴¹

Dapat diartikan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang dirancang dengan fungsi khusus untuk mempermudah aktivitas manusia. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* sering disebut sebagai perangkat canggih karena keunggulan teknologi yang dimilikinya. Fungsi *gadget* tidak hanya sebatas pada satu tujuan, tetapi dapat mencakup berbagai aspek

³⁹ Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 107–19, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.

⁴⁰ Boiliu, "Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0."

⁴¹ Tika Nur et al., "PROSIDING SEMINAR PSIKOLOGI PENDIDIKAN KE-1 ASOSIASI PSIKOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APPI) WILAYAH JAWA BARAT Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar" 1 (2024): 93–96, <https://jurnal.yoii.ac.id/index.php/pspp/article/view/326/90>.

kehidupan, seperti komunikasi, hiburan, pendidikan hingga pekerjaan. Gadget telah membawa dampak besar dalam kehidupan manusia, baik di lingkungan perkotaan maupun perdesaan. Pengaruhnya dirasakan oleh semua kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

2. Keuntungan Penggunaan *Gadget*

Beberapa keuntungan yang bisa diperoleh dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari :

a. Komunikasi

Sebagai hasil dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, *gadget* sekarang dilengkapi dengan fitur dan fungsi yang lebih canggih untuk memudahkan pertukaran informasi serta memperlancar komunikasi antar individu. Perkembangan ini tercermin dalam berbagai aplikasi yang dapat diakses melalui gawai, seperti WhatsApp, Skype, dan platform media sosial lainnya. Dengan adanya inovasi ini, pengguna tidak hanya bisa mengirim pesan, gambar, atau melakukan panggilan telepon, tetapi juga dapat berkomunikasi secara langsung melalui panggilan suara maupun video, memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara visual dengan orang yang berada jauh menggunakan fitur video call.

b. Hiburan

Gadget dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna sebagai cara untuk melepas penat dan mengurangi kejenuhan setelah lama berkegiatan dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang ada pada gawai berfungsi sebagai hiburan, memungkinkan pengguna untuk mendengarkan musik atau menonton video. Selain itu, ada banyak aplikasi yang dapat diunduh secara gratis, seperti situs berbagi video YouTube, Metube, Vidio, atau permainan seperti PUBG dan Mobile Legends. Aplikasi media sosial juga tersedia untuk memperluas jaringan pertemanan atau bertemu orang baru, seperti Twitter, Facebook, dan Instagram. Pengguna dapat mengunduh dan

menggunakan berbagai aplikasi dari internet maupun yang offline sesuai dengan preferensi mereka.

c. Mencari sumber belajar

Penggunaan *gadget* untuk mencari bahan pembelajaran semakin optimal berkat kemudahan akses dan sumber pengetahuan yang sangat luas, yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Aplikasi browser seperti Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini, dan lainnya sering digunakan di *gadget* untuk mengakses mesin pencari seperti Google guna mencari informasi.⁴²

3. Jenis-Jenis *Gadget*

a. Ponsel

Handphone atau smartphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan di berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Perangkat ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga produktivitas. Dengan kemajuan teknologi, handphone kini hadir dalam berbagai jenis, ukuran, dan fitur, seperti kamera berkualitas tinggi, konektivitas internet cepat, dan beragam aplikasi yang mendukung aktivitas sehari-hari. Handphone juga semakin multifungsi, menjadikannya alat yang tak hanya untuk menelepon dan mengirim pesan, tetapi juga untuk mengakses media sosial, belajar, bekerja, hingga melakukan transaksi online.⁴³

b. Laptop

Laptop, notebook, dan komputer merupakan jenis gadget yang banyak digunakan oleh pelajar, mahasiswa, dan pekerja profesional. Perangkat ini dirancang untuk menunjang berbagai kegiatan, terutama

⁴² Yulita Rismala et al., "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1, no. 01 (2021): 46–55, <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>.

⁴³ July Trisnawati Hutabarat et al., "PENGABDIAN MASYARAKAT KEPADA PEMUDA AWAL MENGENAI DAMPAK GADGET Di SMK St.NAHANSON PARAPAT SIPOHOLON," *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (2022): 14–25, <https://doi.org/10.56444/perigel.v1i4.227>.

yang membutuhkan kapasitas penyimpanan besar, pemrosesan data cepat, dan kemampuan multitasking.

c. Tablet

Tablet adalah perangkat elektronik yang menggabungkan fungsi komputer dan handphone dalam satu bentuk yang praktis. Dengan desain layar sentuh yang lebih besar dibandingkan smartphone, tablet memungkinkan pengguna untuk menikmati pengalaman visual yang lebih baik, misalnya untuk menonton video, membaca e-book, atau melakukan presentasi. Tablet juga sering digunakan sebagai alat pembelajaran, terutama bagi anak-anak, karena memiliki aplikasi edukasi yang interaktif. Selain itu, ukurannya yang ringan dan mudah dibawa membuat tablet menjadi pilihan ideal bagi pengguna yang memerlukan perangkat portabel untuk bekerja atau belajar saat bepergian.

d. Kamera Digital

Kamera digital termasuk dalam kategori *gadget*. Fungsinya adalah untuk mengambil atau merekam peristiwa dari suatu objek. Seiring berkembangnya teknologi, ada beberapa pembaharuan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih.⁴⁴

4. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak

Penggunaan *gadget* pada anak dapat menimbulkan dampak negatif bagi mereka, antara lain :

- a. Anak menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi dan juga kurang bergerak secara fisik;
- b. Anak jadi lebih sering melupakan lingkungan sekitar, dan;
- c. Waktu bermain bersama teman-teman menjadi berkurang.

Disisi lain, ada juga dampak positif penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak yaitu:

- a. Memberikan kemudahan dalam proses komunikasi, karena dengan adanya *gadget* proses komunikasi bisa dilakukan dengan jarak yang jauh;

⁴⁴ Antonius Jhonwilson Neno, "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun," 2022, 1–15.

- b. *Gadget* menjadi sarana hiburan bagi anak, bisa dilakukan untuk menonton vide kartun, bermain game dan lainnya;
- c. Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam proses belajar, karena dengan adanya *gadget* bisa memberikan informasi yang sangat mudah kita dapatkan melalui plat from seperti google, youtube, dan lain-lain;
- d. Hal yang baik dari adanya *gadget* adalah memberikan pengetahuan sehingga memiliki wawasan yang luas.⁴⁵

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi anak, terutama dalam perkembangan emosional dan perilaku mereka. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, seperti bermain game secara terus-menerus, cenderung menjadi lebih mudah mengalami ketidakstabilan emosional. Mereka sering kali menunjukkan sikap mudah marah, frustrasi, atau bahkan memberontak ketika aktivitas mereka terganggu, terutama jika sedang asyik bermain game. Selain itu, ketergantungan pada *gadget* juga membuat anak menjadi kurang termotivasi untuk menyelesaikan kegiatan rutin sehari-hari, seperti belajar, membantu pekerjaan rumah, atau menjalankan aktivitas sosial bersama keluarga dan teman. Hal ini dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial, emosional, dan kebiasaan positif anak dalam kehidupan sehari-hari.

5. Indikator Penggunaan *gadget*

- a. **Frekuensi penggunaan *gadget* setiap hari:** mengacu pada seberapa sering seseorang menggunakan *gadget* dalam setiap harinya
- b. **Jenis konten yang sering diakses:** merujuk pada tipe informasi atau hiburan apa yang biasa dikonsumsi melalui *gadget*, seperti media sosial, video, permainan, atau aplikasi pendidikan.
- c. **Durasi penggunaan *gadget*:** menunjukan total waktu yang dihabiskan seseorang untuk menggunakan *gadget* dalam kurun waktu 24 jam. Hal ini mencakup aktivitas utama maupun sekunder yang melibatkan *gadget*.⁴⁶

⁴⁵ Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 1236–41, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.

B. Pola asuh Permisif

1. Pengertian Pola Asuh permisif

Pola asuh ini cenderung memberikan fasilitas yang berlebihan untuk memenuhi kebutuhan anak, baik secara moral maupun material. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh semacam ini cenderung menjadi pribadi yang mudah menuntut. Dampak dari pola asuh ini adalah anak kurang menghormati orang tua, karena mereka merasa bahwa setiap keinginannya akan selalu terpenuhi. Beberapa orang tua percaya bahwa pola asuh seperti ini dapat mempererat hubungan emosional dengan anak, namun sering kali tidak menyadari dampak negatifnya, yaitu membuat anak menjadi malas atau terlalu bergantung pada orang lain.⁴⁷ Menurut Santrock pola asuh permisif itu ada dua diantaranya yaitu:

a. Pola asuh tidak peduli

Pola asuh yang acuh adalah jenis pengasuhan di mana orang tua minim keterlibatan dalam kehidupan anak. Gaya pengasuhan ini sering dikaitkan dengan kurangnya kemampuan sosial anak, terutama dalam hal pengendalian diri. Anak-anak yang tumbuh dengan pola asuh seperti ini cenderung merasa bahwa orang tua mereka lebih memprioritaskan hal-hal lain dibandingkan kepentingan dan kebutuhan anak.

b. Pola asuh memanjakan

Pola asuh ini ditandai dengan tingginya keterlibatan orang tua dalam kehidupan anak, namun disertai dengan minimnya aturan yang jelas. Gaya pengasuhan seperti ini sering dikaitkan dengan rendahnya kemampuan sosial anak, terutama dalam hal pengendalian diri. Orang tua yang menerapkan pola asuh ini cenderung membiarkan anak melakukan apa saja yang diinginkannya, sehingga anak kesulitan mengontrol

⁴⁶ Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.

⁴⁷ Suryandari, S. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(1), 23-29.

perilakunya sendiri dan cenderung selalu berharap semua keinginannya terpenuhi.⁴⁸

2. Faktor Pengaruh Pola Asuh permisif

Faktor-faktor yang memengaruhi penerapan pola asuh permisif diantaranya :

- a. Adanya pengalaman waktu kecil, orang yang tumbuh dalam keluarga dengan pola asuh permisif cenderung mengadopsi pola tersebut saat mereka menjadi orang tua..
- b. Pendidikan dan kondisi sosial-ekonomi juga menjadi salah satu faktor orang tua menerapkan pola asuh permisif.
- c. Sebagian orang memiliki karakter yang cenderung menghindari konflik dan lebih memilih memberikan keleluasaan kepada anak-anak mereka daripada menerapkan aturan dan batasan yang ketat.
- d. Keyakinan orang tua tentang pengasuhan memengaruhi nilai-nilai yang mereka terapkan dalam pola asuh dan berdampak pada perilaku mereka dalam mendidik anak-anak.⁴⁹

3. Ciri dari Pola Asuh permisif

Santrock menyatakan bahwa, ciri-ciri pola asuh permisif adalah sebagai berikut :

- a. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatur perilakunya sendiri dan membuat keputusan secara mandiri kapan saja.
- b. Minimnya aturan di rumah, orang tua tidak menetapkan banyak peraturan atau batasan di rumah. Anak-anak dibiarkan menjalani aktivitas tanpa panduan atau struktur yang ketat, sehingga mereka memiliki kebebasan lebih besar dibandingkan dengan pola asuh lainnya.
- c. Jarang menerapkan hukuman dan juga minimnya pembatasan kepada anak.

⁴⁸ Santrok, J.W, Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi Ketiga Belas Jilid I, Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2012.

⁴⁹ Farida Rohayani et al., "Pola Asuh Permisif Dan Dampaknya Kepada Anak Usia Dini (Teori Dan Problematika)," *Islamic EduKids* 5, no. 1 (2023): 25–38, <https://doi.org/10.20414/iek.v5i1.7316>.

- d. Orang tua cenderung menghindari kontrol, bersikap toleran, serta menuruti keinginan anak.
- e. Orang tua memiliki tuntutan yang rendah terhadap kematangan perilaku anak, seperti menunjukkan sopan santun atau menyelesaikan tanggung jawab tertentu.⁵⁰

4. Dampak Pola Asuh Permisif

- a. Dampak positif: Orang tua akan lebih mudah dalam mengasuh anak karena minimnya kontrol terhadap mereka. Jika anak mampu mengelola pikiran, sikap, dan tindakannya dengan baik, kebebasan yang diberikan oleh orang tua dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas dan bakatnya. Hal ini dapat menjadikan anak seorang individu yang mandiri, dewasa, penuh inisiatif, dan kreatif.
- b. Dampak negatif: Anak mengembangkan perasaan bahwa orang tua lebih memprioritaskan hal lain dalam hidup mereka daripada memperhatikan anaknya. Akibatnya, anak merasa kurang diperhatikan, tidak didukung, dan merasa tidak ada kontrol dalam hidupnya, sehingga kesulitan dalam mengatasi kemandirian dengan baik. Mereka cenderung memiliki harga diri yang rendah, kurang matang, dan merasa terisolasi dari keluarga.⁵¹

5. Indikator Pola Asuh Permisif

- a. **Tingkat kebebasan orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget**, ini mengacu pada sejauh mana orang tua membiarkan anak menggunakan gadget tanpa banyak batasan atau aturan. Semakin besar kebebasan yang diberikan, semakin sedikit kontrol yang diterapkan terkait penggunaan *gadget* oleh anak, baik dalam hal durasi maupun jenis aktivitas yang dilakukan.
- b. **Pengawasan orang tua saat anak menggunakan gadget**, orang tua terlibat dalam memantau apa yang anak lakukan saat menggunakan

⁵⁰ Popy Puspita Sari, Sumardi, and Sima Mulyadi, "Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal PAUD Agapedia* 4, no. 1 (2020): 157–70.

⁵¹ Widya Dewi Asy-syamsa and Eva Soraya Zulfa, "Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v1i1.5>.

gadget. Pengawasan ini meliputi memeriksa jenis konten yang diakses, lama penggunaan, dan memastikan anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai. Pengawasan yang tepat akan membantu anak tetap aman dalam menggunakan *gadget*.

- c. **Peran orang tua dalam mengatur waktu penggunaan gadget oleh anak**, orang tua mengelola waktu yang dihabiskan anak dengan *gadget*. Orang tua yang atif dalam hal ini biasanya menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget*, agar anak tidak terlalu lama menggunakannya dan menjaga keseimbangan dengan aktivitas yang lain, seperti belajar atau beristirahat.⁵²

C. Perkembangan Moral

1. Pengertian Perkembangan Moral

Perkembangan moral adalah suatu proses perubahan dalam cara berpikir, merasakan, bersikap, dan bertindak terkait dengan hal-hal yang dianggap benar atau salah. Perkembangan moral ini mencakup area yang berkaitan dengan diri sendiri dan juga hubungan dengan orang lain, seperti interaksi sosial.⁵³ Seperti yang dijelaskan dalam teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg, secara formal dikenal sebagai *cognitive-developmental theory of moralization*, yang memiliki landasan pada karya Piaget. Piaget berpendapat bahwa kognisi (pemikiran) dan afek (emosi) berkembang secara bersamaan, dan pengambilan keputusan moral merupakan bagian dari proses perkembangan kognitif secara alami. Namun, pada masa itu, sebagian besar psikolog beranggapan bahwa pemikiran moral lebih terkait dengan proses psikologis dan sosial. Dalam merumuskan teorinya, Kohlberg tidak berfokus pada perilaku moral itu sendiri, sehingga tindakan individu tidak menjadi inti dari pengamatannya.⁵⁴

⁵² Pradevi, A. P. (2020). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 49-56.

⁵³ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Edisi kesebelas Jilid 2 (Jakarta: Erlangga, 2007), 117.

⁵⁴ Enung Hasanah, "Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Kohlberg," *Jipsindo* 6, no. 2 (2019): 131–45, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28400>.

Dari Penjelasan tersebut berarti bahwa perkembangan moral adalah perubahan yang terjadi dalam cara seseorang menilai dan merespons tindakan atau perbuatan yang dianggap baik atau buruk. Proses ini tidak hanya melibatkan pandangan pribadi seseorang tentang apa yang benar dan salah, tetapi juga mencakup cara mereka berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial.

2. Tahap-tahap Perkembangan Moral

Kohlberg menunjukkan bahwa perkembangan moral anak terjadi melalui enam tahapan yang dibagi ke tiga tingkatan :

a. Tingkatan Pertama

Pra-konvensional, Tahap perkembangan moral anak yang terjadi pada rentang usia 4-9 tahun, yaitu sebelum memasuki sekolah dasar hingga kelas tiga. Pada tahap ini, anak menganggap suatu yang baik adalah hal yang secara fisik dirasakan menguntungkan bagi dirinya. Fokus utama perilaku ada pada diri anak. Jika suatu tindakan memberikan konsekuensi pada fisik yang menyenangkan, anak cenderung akan mengulangi perilaku tersebut. Dalam tingkatan ini terdapat dua tahapan, yaitu tahap pertama orientasi konsekuensi dan kepatuhan, dimana baik atau buruknya suatu tindakan ditentukan berdasarkan apa yang dirasakan secara fisik oleh anak, tanpa memperhatikan konsekuensi itu berasal dari orang yang memiliki otoritas atau tidak. Tahap kedua, orientasi Relativis-Instrumental dimana penilaian baik atau buruk didasarkan pada hubungan timbal balik. Misalnya jika anak diperlakukan baik maka anak akan bersikap dan berperilaku baik juga.

b. Tingkatan Kedua

Konvensional, perkembangan moral anak pada usia 10 hingga 13 tahun, yang umumnya berlangsung dari kelas empat sekolah dasar hingga kelas tujuh sekolah menengah pertama, ditandai dengan pemahaman bahwa tindakan yang dianggap baik adalah yang mendapatkan persetujuan dari teman sebaya atau orang-orang yang memiliki otoritas

atas dirinya. Pada tahap ini, anak mulai mengutamakan proses identifikasi dengan harapan orang lain yang dikenalnya. Penyesuaian terhadap norma atau nilai yang dihormati dalam kelompok teman-temannya menjadi aspek penting dalam pembentukan identitas dirinya.. dalam tingkatan ini terdapat dua tahap :

- 1) Orientasi kesepakatan pribadi, anak cenderung melakukan tindakan yang disetujui oleh teman-temannya. Jika mendapat persetujuan, maka anak akan mengulangi perilaku tersebut, sedangkan jika tidak, maka akan menghentikannya
- 2) Orientasi konsekuensi dan ketertiban, anak mematuhi tindakan yang disetujui oleh pihak berwenang atau sesuai aturan. Jika perilaku mendapat persetujuan otoritas atau sesuai aturan, anak akan melanjutkannya. Namun, jika tidak anak akan menghentikan perilaku tersebut.

c. Tingkatan Ketiga

Pasca-konvensional, Perkembangan moral anak pada usia 13 tahun ke atas, yang biasanya sudah berada di jenjang kelas tujuh sekolah menengah pertama atau lebih, ditandai dengan kemampuan anak menentukan sendiri apa yang dianggap baik untuk dilakukan. Penilaian ini bersifat mandiri, tidak lagi dipengaruhi oleh otoritas kelompok atau individu yang dikenalnya. Anak tidak lagi merasa perlu mengidentifikasi dirinya dengan kelompok atau individu tertentu. Sebaliknya, ia mulai merumuskan konsep kebaikan berdasarkan pertimbangan rasionalitasnya sendiri. Tingkatan ini terdiri dari dua tahap :

- 1) Orientasi kontrak sosial Legalitas, anak menyadari adanya relativisme nilai dan perbedaan pendapat antarindividu. Untuk mencapai kesepakatan, diperlukan usaha lebih besar. Perilaku disesuaikan dengan konsensus atau kesepakatan yang dihargai oleh masyarakat. Hal yang dianggap baik adalah yang diakui dan dihormati oleh komunitas.

2) Orientasi Prinsip Etika Universal, tahap perkembangan moral tertinggi, di mana tindakan didasarkan pada prinsip etika universal yang dipilih secara mandiri. Kebaikan diukur berdasarkan standar yang konsisten, menyeluruh, dan berlaku universal.⁵⁵

1. Indikator Perkembangan Moral

- a. **Pemahaman anak terhadap konsep benar dan salah**, pemahaman ini sering kali didasarkan pada konsekuensi tindakan, seperti penghargaan dan hukuman, tetapi mulai melibatkan prinsip moral yang lebih abstrak, seperti keadilan dan kesetaraan.
- b. **Reaksi anak terhadap pelanggaran norma**, reaksi anak dapat berupa rasa bersalah, malu, atau mencoba memperbaiki kesalahan, serta menunjukan sikap menghukum atau menegur orang lain yang melanggar aturan, sebagai bentuk internalisasi norma.
- c. **Tingkat empati anak terhadap orang lain**, kemampuan anak untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain semakin berkembang. Anak-anak mulai menunjukan empati yang lebih mendalam, seperti membantu orang lain atau teman yang sedang mengalami kesulitan.⁵⁶

D. Anak Usia 10-12 tahun

1. Pengertian Anak Usia 10-12 Tahun

Anak usia 10-12 tahun telah memasuki masa sekolah. Menurut teori Piaget, pola pikir anak pada usia ini disebut sebagai tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis, tetapi hanya untuk hal-hal yang dapat mereka lihat dan pahami secara langsung. Pada tahap ini, anak lebih cenderung menggunakan logika dibandingkan dengan insting, selama ada contoh nyata yang dapat mereka bayangkan. Namun, mereka masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak atau tidak berwujud, terutama jika hanya dijelaskan secara verbal tanpa didukung oleh

⁵⁵ Romirio Torang Purba, "Perkembangan Moral Menurut Kohlberg Dan Implementasinya Dalam Perspektif Kristen Terhadap Pendidikan Moral Anak Di Sekolah Dasar," *Aletheia Christian Educators Journal* 3, no. 1 (2022): 11–20, <https://doi.org/10.9744/aletheia.3.1.11-20>.

⁵⁶ Ibda, F. (2023). Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg. *Intelektualita*, 12(1).

benda konkret yang dapat dilihat. Meskipun sudah memahami hubungan sebab-akibat dan mampu berpikir logis, mereka belum mampu berpikir abstrak atau membuat prediksi tentang hal-hal yang tidak nyata.⁵⁷ Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa anak usia 10-12 tahun dimana mereka sudah dapat memahami hubungan sebab-akibat dan mampu untuk menyusun logika dalam menyelesaikan permasalahan yang dapat mereka lihat secara langsung.

2. Karakter anak usia 10-12 tahun

Hurlock menyatakan bahwa karakteristik dari anak usia 10-12 tahun adalah berikut ini :

- a. Menginginkan perhatian dari orang dewasa di sekitarnya, baik orang tua, atau idola mereka.
- b. Anak pada usia ini sangat tertarik pada permainan fisik yang melibatkan gerak aktif, seperti berlari, bermain bola, dan kegiatan lainnya.
- c. Cenderung memiliki kondisi emosional yang belum stabil. Mereka sangat senang dan sedih dalam waktu yang relatif singkat.
- d. Mulai merasa bangga dengan pencapaian yang diraih, mereka ingin menunjukan kemampuan mereka kepada orang lain.
- e. Memiliki kekaguman atau sudah menemukan figur atau idola sebagai motivasi untuk mencapai prestasi
- f. Menunjukan minat pada olahraga yang melibatkan kompetisi, seperti sepakbola, basket dan olahraga lainnya.⁵⁸

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah panduan utama dalam sebuah penelitian yang dirancang berdasarkan penggabungan fakta, hasil pengamatan, dan kajian pustaka. Kerangka ini berisi teori, konsep, atau aturan yang menjadi dasar

⁵⁷ Rela Imanulhaq and Ichsan Ichsan, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran," *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 126–34, <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

⁵⁸ Deva Amalia Ramadhan and Bambang Priyono, "Efektivitas Senam Kesegaran Jasmani Indonesia Bersatu 2018 Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Di Sd Negeri Mintaragen 2 Kota Tegal," *Indonesian Journal for Physical Education and Sport* 3, no. 2 (2022): 356–65, <https://doi.org/10.15294/inapes.v3i2.60920>.

dalam penelitian. Dalam kerangka berpikir, variabel-variabel penelitian dijelaskan dengan jelas dan sesuai dengan masalah yang diteliti, sehingga bisa membantu menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Widayat dan Amirullah, kerangka berpikir atau kerangka konseptual adalah gambaran hubungan antara teori dan faktor-faktor yang dianggap sebagai masalah penting. Kerangka ini juga memberikan penjelasan awal tentang fenomena yang menjadi fokus penelitian. Penyusunannya didasarkan pada teori-teori sebelumnya dan pengalaman yang sudah ada, yang kemudian digunakan untuk membuat hipotesis. Dengan kata lain, kerangka berpikir adalah dasar untuk membangun hipotesis dalam penelitian.⁵⁹

Gadget adalah perangkat elektronik yang dilengkapi berbagai aplikasi dan layanan dengan teknologi modern untuk meningkatkan kenyamanan hidup manusia. Perangkat ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran, terutama bagi anak-anak, tetapi juga memiliki potensi untuk memengaruhi perkembangan moral mereka, baik secara positif maupun negatif.⁶⁰ Di sisi lain, pola asuh orang tua, khususnya pola asuh permisif juga memainkan peran penting dalam perkembangan moral anak. Pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan yang berlebihan dengan minim pengawasan dan disiplin, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai moral.⁶¹ Menurut Hurlock, anak-anak yang berusia 10-12 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat penting. Pada usia ini, mereka mengalami masa transisi dari kanak-kanak menuju remaja, di mana nilai-nilai moral dan sosial mulai berkembang dan tertanam dengan kuat.⁶²

Berdasarkan landasan teori yang dipakai, teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg, menyebutkan bahwa perkembangan moral anak

⁵⁹ Addini Zahra Syahputri, ^{Fay} Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.

⁶⁰ Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.

⁶¹ Hanifah, Aisyah, and Karyawati, "Dampak Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini."

⁶² Safitri, Salsabila, and Ngineyah, "Hubungan Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Anak Dengan Perilaku Moral Anak Di Sekolah."

melalui beberapa tahapan yaitu prakonvensional, konvensional, dan pascakonvensional. Faktor lingkungan dan pengalaman, termasuk penggunaan gadget dan pola asuh orang tua, memiliki peran signifikan dalam membentuk moral anak. Jadi penggunaan *gadget* yang tidak terarah dapat memberikan dampak negatif, dan sementara itu pola asuh yang ditandai dengan minimnya aturan dan pengawasan, membuat anak cenderung menggunakan *gadget* tanpa batasan yang jelas, sehingga meningkatkan resiko perilaku yang kurang sesuai dengan norma.

Dari penjelasan tersebut, penelitian ini berfokus pada hubungan antara penggunaan gadget dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun. Penggunaan *gadget* (X1) dan pola asuh permisif (X2) diduga memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan moral anak (Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sejauh mana masing-masing faktor, baik secara individu maupun bersama-sama, memengaruhi perkembangan moral anak. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif terhadap pembentukan moral anak, sehingga dapat menjadi dasar bagi orang tua dan pendidik dalam membimbing anak-anak mereka.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang mencoba menjawab suatu masalah. Tujuannya adalah untuk mencari solusi yang paling akurat terhadap masalah tersebut.⁶³ Hipotesis terkadang disertai dengan hipotesis nol. Hipotesis nol (H₀) adalah hipotesis yang dibuat untuk ditolak guna mendukung hipotesis alternatif (H_a).⁶⁴ Hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti yaitu hipotesis (H_a) sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.

⁶³ Azhari, M. T., Al Fajri Bahri, M. P., Asrul, M. S., & Rafida, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

⁶⁴ Mulyana, A., Susilawati, E., Fransisca, Y., Arismawati, M., Madrapriya, F., Phety, D. T. O., ... & Sumiati, I. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*. Tohar Media.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 Tahun di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 Tahun di Desa Berta kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara.



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mencakup berbagai aspek penting yang dirancang untuk memastikan keakuratan dan keberlanjutan penelitian. Aspek-aspek tersebut meliputi pendekatan penelitian yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, serta desain penelitian yang dirancang secara sistematis. Selain itu juga dijelaskan definisi operasional variabel untuk memperjelas pengukuran, populasi penelitian menjadi fokus utama, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, dan instrumen penelitian yang digunakan.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian adalah proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh kebenaran dan membuktikan suatu fenomena melalui pengumpulan dan analisis data.⁶⁵ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang memanfaatkan data berupa angka dan prinsip-prinsip ilmu pasti untuk menjawab hipotesis penelitian.⁶⁶

Metode survei digunakan untuk mengetahui dan mempelajari data sampel yang diambil dari populasi, sehingga dapat mengidentifikasi kejadian-kejadian relatif, distribusi, serta hubungan antar variabel. Metode survei dapat diterapkan pada populasi besar maupun kecil. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama, di mana kuesioner adalah lembaran yang berisi sejumlah pertanyaan/ Pernyataan dengan struktur yang sistematis. Dalam pelaksanaan survei, kondisi penelitian tidak dimanipulasi oleh peneliti, sehingga data yang diperoleh mencerminkan keadaan sebenarnya.⁶⁷

⁶⁵ Sakyi, K.A., Musona, D., & Mweshi, G. (2020). The Research: Methods and Methodology. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 7(3), 13–40. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39811-8_2

⁶⁶ Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.

⁶⁷ Hasan Syahrizal and M. Syahrail Jailani, “Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif,” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.

Pendekatan ini dipilih untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan gadget dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak. Oleh karena itu, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel yang telah ditentukan, sehingga menghasilkan data kuantitatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pemilihan tempat penelitian di Desa Berta Susukan Kabupaten Banjarnegara. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa permasalahan yang dikaji oleh peneliti dapat diakses dengan lebih mudah, sehingga pelaksanaan penelitian bisa berjalan efisien. Penentuan lokasi penelitian sangat penting untuk menjamin validitas dan akurasi data yang dihasilkan. Subjek penelitian yaitu anak usia 10-12 tahun, dan untuk durasi penelitian ini direncanakan berlangsung kurang lebih 4 bulan.

C. Variabel penelitian

Variabel penelitian merupakan elemen utama yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian. Biasanya, variabel dilambangkan dengan X menunjukkan variabel bebas, dan Y menunjukan variabel terikat.⁶⁸ Berikut ini adalah variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian antara lain sebagai berikut :

X1 : *Gadget*

X2 : Pola Asuh Permisif

Y : Perkembangan Moral Anak Usia 10-12 Tahun

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sarwono mendefinisikan populasi sebagai kumpulan objek atau subjek di suatu wilayah yang memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan topik penelitian. Dalam penelitian survei, populasi dipilih untuk mengumpulkan data yang relevan dan menghasilkan informasi yang valid.⁶⁹ Dengan begitu, populasi

⁶⁸ Machali, I. (2021). Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif).

⁶⁹ Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *eJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.

disebutkan sebagai jumlah keseluruhan objek atau subjek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun di Desa Berta dengan jumlah populasi adalah 142. Populasi tersebut berasal dari data yang diperoleh dari Sekolah Dasar yang ada di Desa Berta Kecamatan Susukan, kabupaten Banjarnegara. Di Desa tersebut terdapat 3 Sekolah Dasar yaitu SDN 1 Berta, SDN 3 Berta, dan SDN 4 Berta.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Temuan yang diperoleh dari sampel tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan yang berlaku bagi populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus benar-benar mewakili atau bersifat representatif.⁷⁰ Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mengetahui sampennya dari jumlah populasi yang ada yaitu menggunakan rumus Slovin. Jumlah populasi yang ada yaitu dengan total responden yang diketahui 142 anak dengan rentan usia 10-12 tahun yang ada di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara. Berikut ini adalah Rumus Slovin yang digunakan :⁷¹

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n : Ukuran Sampel

N: Ukuran Populasi

e : *margin of error* (0,10) = 10%

$$n = \frac{142}{1 + 142(0,1)^2}$$

$$n = \frac{142}{1 + 1.42}$$

$$n = \frac{142}{2.42}$$

$$n = 59$$

⁷⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung; Alfabeta, 2015), 81

⁷¹ Majdina, N. I., Pratikno, B., & Tripena, A. (2024). Penentuan Ukuran Sampel Menggunakan Rumus Bernoulli Dan Slovin: Konsep Dan Aplikasinya. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 16(1), 73-84.

Jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 58 responden dan peneliti akan menggunakan sebanyak 60 responden sebagai sampel dalam penelitian.

Untuk menentukan sampel dalam penelitian, peneliti membatasi diri dengan menggunakan teknik non-random sampling, yang berarti tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memperoleh karakteristik atau ciri-ciri khusus yang relevan atau diperlukan dalam penelitian.⁷² Berikut merupakan kriteria anak usia 10-12 tahun yang akan dijadikan sampel, antara lain:

- a. Anak-anak 10-12 tahun mempunyai akses *gadget*;
- b. Anak yang tinggal di Desa Berta.
- c. Memiliki *gadget* pribadi

Kemudian pendapat Suharsimi Arikunto, menyatakan bahwa untuk menentukan seberapa banyak sampel yang akan digunakan dalam penelitian, bisa dilihat dari seberapa banyak populasinya, apabila jumlah responden dalam populasi kurang dari 100 responden, maka sampel yang akan digunakan adalah keseluruhan populasi tersebut. Apabila jumlah populasi melebihi dari angka 100 responden, maka boleh diambil sekitar 10-15% atau 20-25% dari keseluruhan jumlah populasi yang didapat.⁷³

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian

No	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	10 Tahun	7 Anak	10 Anak	17 Anak
2	11 Tahun	13 Anak	5 Anak	18 Anak
3	12 Tahun	9 Anak	16 Anak	25 Anak

⁷² Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media.

⁷³ Ali Anwar, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel*, IAIT Press, 2009.

Total/Jumlah	50 Anak	48 Anak	98 Anak
---------------------	----------------	----------------	----------------

E. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Observasi adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan mendalam terhadap suatu kondisi spesifik. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis perilaku individu maupun kelompok dalam situasi tertentu.⁷⁴ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati dan menganalisa perilaku anak-anak terkait yang sesuai dengan kriteria subjek penelitian di Desa Berta.

2. Kuesioner

Menurut Sugiyono, metode kuesioner merupakan cara pengumpulan data dengan menyampaikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban.⁷⁵ Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, terutama data kualitatif yang bisa diubah menjadi data kuantitatif, digunakan skala pengukuran. Penelitian ini menggunakan skala Likert, yaitu skala yang sering dipakai dalam kuesioner dan survei. Dalam skala ini, responden diminta menyatakan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu opsi yang tersedia.⁷⁶ Angket ini menggunakan Skala Likert dengan Pilihan jawaban 1-5 yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Pengukuran Skor Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Skor penilaian	
		Favorable	Unfavorable
1	Sangat Setuju	5	1

⁷⁴ Tersiana, A. (2018). *Metode penelitian*. Anak Hebat Indonesia.

⁷⁵ Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

⁷⁶ Musrifah Mardiani Sanaky, "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah," *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 432–39, <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.

2	Setuju	4	2
3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian kuantitatif adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angka yang bisa dianalisis secara statistik. Alat ini sangat penting untuk membantu mengumpulkan data, mengukur, mengamati, dan menganalisis berbagai hal yang sedang diteliti.⁷⁷ Data dikumpulkan melalui angket yang berisi sejumlah pernyataan yang harus dijawab sesuai dengan kondisi subjek.

Tabel 3. 3 Blueprint Instrumen Penelitian

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Penggunaan gadget	Frekuensi Penggunaan gadget	1. Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali sehari dalam satu minggu 2. Saya merasa perlu menggunakan gadget setiap hari 3. Saya sering menggunakan gadget setiap harinya ketika pulang sekolah
		Jenis Konten yang diakses	4. Saya lebih sering mengakses tiktok di gadget saya 5. Saya sering mengakses Youtube di gadget saya 6. Saya sering mengakses Facebook di gadget saya 7. Saya sering mengakses WhatsApp di

⁷⁷ Putu Gede Subhaktiyasa, "Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka" 5, no. 4 (n.d.): 5599–5609.

			gadget saya 8. Saya sering menggunakan gadget untuk menonton video belajar 9. Saya menggunakan gadget untuk bermain game
		Durasi penggunaan Gadget	10. Saya menggunakan gadget 1-2 jam sehari 11. Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam setiap harinya 12. Saya menggunakan gadget hampir 12 jam dalam sehari
2	Pola Asuh Permisif	Kebebasan penggunaan gadget	1. Orang tua saya membiarkan saya menggunakan gadget kapan saja saya mau 2. Saya diizinkan menggunakan gadget dimanapun saya berada 3. Orang tua saya melarang saya saat saya ingin menggunakan gadget 4. Orang tua saya selalu mengingatkan dampak positi maupun negatif dari menggunakan gadget
		Pengawasan Orang tua	5. Orang tua saya memeriksa aktivitas saya saya menggunakan gadget 6. Orang tua saya memastikan saya tidak mengakses konten yang tidak sesuai saat menggunakan gadget 7. Orang tua saya mendampingi saya ketika menggunakan gadget
		Pengaturan waktu penggunaan gadget	8. Orang tua saya tidak menentukan batas waktu ketika saya menggunakan gadget

			9. Orang tua saya sering mengingatkan saya untuk berhenti menggunakan gadget ketika sudah terlalu lama 10. Orang tua saya membantu saya untuk mengatur waktu antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya
3	Perkembangan Moral	Pemahaman benar dan salah	1. Ketika saya melihat hal yang buruk di sosmed, saya tidak menirunya 2. Saya merasa gadget memberikan manfaat dan menambah wawasan pengetahuan 3. Saya suka mengikuti hal viral di sosial media yang baik maupun buruk
		Reaksi terhadap pelanggaran norma	4. Saya merasa bersalah jika menggunakan gadget diluar batas waktu yang sudah ditentukan 5. Saya sering mengingatkan teman ketika menggunakan gadget terlalu sering 6. Saya menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia saya
		Tingkat empati	7. Saya merasa tidak nyaman jika mengabaikan orang disekitar saya ketika saya asik bermain game 8. Saya mencoba membantu teman yang mengalami kesulitan belajar dengan menggunakan gadget 9. Sering menggunakan gadget membuat saya suka menyendiri

G. Pengujian Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu alat ukur dapat dianggap valid atau tidak. Alat ukur yang dimaksud di sini merujuk pada pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan-pertanyaan di dalamnya mampu mengungkapkan dengan tepat apa yang hendak diukur oleh kuesioner tersebut.⁷⁸ Menurut Sugiyono, uji validitas adalah proses yang digunakan untuk mengetahui dan menguji sejauh mana suatu alat ukur dapat secara tepat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, dengan jumlah minimal uji coba kuesioner sebanyak 30 responden.⁷⁹ Menurut pernyataan para ahli, uji validitas dapat menggunakan rumus *perason product moment*, kemudia di uji dengan menggunakan uji *t* dan setelahnya baru dilihat penafsiran dari indeks korelasinya.⁸⁰

Uji vadilitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS type 26*, menggunakan sampel uji sebanyak 30 responden yang merupakan anak usia 10-12 tahun di Desa Sirkandi. Instrumen penelitian berupa kuesioner terdiri atas 31 pernyataan, dengan rincian X1 sebanyak 12 pernyataan, variabel X2 10 pernyataan, dan variabel Y sebanyak 9 pernyataan. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *r* hitung dari setiap pernyataan dengan nilai *r* tabel sebesar 0,361 (dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (*df*) sebesar 28). Suatu pernyataan dinyatakan valid jika nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel dan jika nilai *r* hitung lebih kecil dari *r* tabel pernyataan dinyatakan tidak valid.⁸¹

⁷⁸ Nilda Miftahul Janna and Herianto, "Artikel Statistik Yang Benar," *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.

⁷⁹ Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

⁸⁰ Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas*. Health Books Publishing.

⁸¹ Firdaus, M. M. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif; dilengkapi analisis regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. CV. Dotplus Publisher.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diartikan sebagai suatu hal yang dapat dipercaya atau keadaan dapat dipercaya, uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu angket yang digunakan oleh peneliti. Sehingga angket tersebut dapat di gunakan untuk mengukur variable penelitian, meskipun dilakukan secara berulang-ulang dengan angket yang sama. Uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama seluruh butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket penelitian.

- a. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar maka angket atau kuesioner dinyatakan reliabel atau konsisten.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil maka angket atau kuesioner dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.⁸²

apabila suatu variable menunjukkan nilai Alpha Cronbach >0.60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur.⁸³

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah memproses olah data menjadi informasi yang baru. Tujuan dari proses ini dilakukan agar karakteristik dalam data mudah dimengerti dan berguna menjadi solusi dalam memecahkan suatu masalah, khususnya dalam sebuah penelitian. Teknik analisis data kuantitatif adalah proses olah data, datanya merupakan data numerik. Teknik ini berfokus pada kuantitas dan tidak membutuhkan penjelasan dari setiap jawaban pendek respondennya.⁸⁴

⁸² Putri Rindiasari Rindiasari, Hidayat, Yuliani, Wahyu Hidayat, and Wiwin Yuliani, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 5 (2021): 367, <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i5.7257>.

⁸³ Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kusioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. SEMNASKEP.

⁸⁴ Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., ... & Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. IAIN Madura Press.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu metode yang dipakai dengan tujuan mengetahui data yang berasal dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui data berdistribusi normal apabila nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari batas minimal yaitu 0,05, maka hasil yang diperoleh dapat dikatakan normal atau memenuhi syarat normalitas yang diuji.⁸⁵

2. Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda, digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas atau independen terhadap variabel terkait atau dependen.⁸⁶ Dalam penelitian ini analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *gadget* (X1) dan pola asuh permisif (X2) terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun. Peneliti menggunakan regresi linear berganda dengan formula sebagai berikut: $Y: a + b_1x_1 + b_2x_2$

Keterangan:

Y : perkembangan moral anak

a : nilai konstanta

b : Koefisien perubahan nilai

X1 : *gadget*

X2 : Pola Asuh Permisif

3. Uji Koefisien Determinasi

Sugiono menyatakan bahwa uji ini adalah untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial.⁸⁷

⁸⁵ Abdul Nasar et al., "Uji Prasyarat Analisis," *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.

⁸⁶ Nugraha, B. (2022). *Pengembangan uji statistik: Implementasi metode regresi linier berganda dengan pertimbangan uji asumsi klasik*. Pradina Pustaka.

⁸⁷ Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung

4. Uji Hipotesis

a. Uji T

Berdasarkan penjelasan Sugiyono, Uji t (parsial) adalah uji yang digunakan dalam rangka mengetahui apakah secara parsial variabel bebas berpengaruh secara signifikan atau sebaliknya terhadap variabel terikat. Rumus koefisien korelasi digunakan untuk menguji tingkat signifikan koefisien korelasi dengan maksud untuk mengetahui keberartian derajat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian.⁸⁸ Berikut adalah rumus yang digunakan :

$$t : \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

Keterangan :

t : Uji pengaruh parsial

r : koefisien korelasi

n : banyaknya data

dengan kriteria uji :

- 1) Penentuan hipotesis, H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha=0,05$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha=0,05$. Sebaliknya H_a diterima jika signifikan $< \alpha=0,05$, dan H_a ditolak jika signifikan $> \alpha=0,05$
- 2) Penentuan tingkat signifikan yaitu 95% atau tingkat signifikan (α) sebesar 5%
- 3) jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima

b. Uji F

Sugiyono berpendapat, bahwa uji F bertujuan menguji kedua variabel bebas (X) secara simultan mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y). Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila H_a

⁸⁸ Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung

diterima $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha=5\%$, dan H_a ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha=5\%$ ⁸⁹



⁸⁹ Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian adalah gambaran penelitian yang ada, sehingga lebih mudah dimengerti orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan.⁹⁰ Dari penjelasan diatas gambaran dalam penelitian ini yaitu bersifat kuantitatif dimana data yang nantinya diambil akan berbentuk angka dengan menggunakan analisis melalui bantuan *Microsoft Excel* dan *IMB SPSS* versi 26. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh *gadget*, pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun. Dan adapun data yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu adalah anak-anak usia 10-12 tahun yang ada di Desa Berta, Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara dengan jumlah sebanyak 98 reponden sebagai sampel penelitian.

B. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4. 1 Pengujian Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Prosentase
10 Tahun	17	28,33%
11 Tahun	18	30%
12 Tahun	25	41,67%
Total	60	100%

Sumber : Data Penelitian, 2025

Berdasarkan, tabel 4.1 penelitian ini menggunakan 60 sampel responden anak yang dibagi dalam 3 kelompok usia dan paling banyak terambil datanya yaitu pada usia 10 tahun dengan jumlah 17 responden memperoleh nilai prosentase 28,33%, kemudian usia 11 tahun dengan 18 responden memperoleh nilai prosentase 20%, dan yang terakhir yaitu usia 12 tahun dengan 25 responden memperoleh nilai prosentase sebanyak 41,67%.

⁹⁰ Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.

C. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 2 Pengujian Responden Berdasarkan Jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
Laki-Laki	29	48,33%
Perempuan	31	51,67%
Total	60	100%

Sumber : Data Penelitian, 2025

Berdasarkan pada tabel 4.2 memberikan hasil gambaran bahwa dari 60 responden anak usia 10-12 tahun yang diambil sebagai sampel terpilih dalam penelitian ini, apabila dilihat dari sisi jenis kelaminnya secara keseluruhan sampel diketahui bahwa sampel dengan jenis kelamin laki-laki memiliki prosentase sebanyak 48,33%, dan sisanya responden dengan jenis kelamin perempuan dengan prosentase sebesar 51,67%.

D. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner dengan penyebaran secara langsung kepada responden yang telah menjadi sampel dalam penelitian yaitu 60 responden. Untuk menghitung data peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : angka prosentase

F : frekuensi jawaban responden

N : Jumlah responden

1. Variabel X1 (*Gadget*)a. Indikator Frekuensi Penggunaan *Gadget***Tabel 4. 3 Indikator Frekuensi Penggunaan Gadget**

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
1	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali sehari dalam satu minggu	17	31	12	0	0	1,92
2	Saya merasa perlu menggunakan gadget setiap hari	12	25	10	13	0	2,4
3	Saya sering menggunakan gadget setiap harinya ketika pulang sekolah	11	33	11	5	0	2,17

Sumber : Excel, Data penelitian, 2025

Berdasarkan hasil dari tabel 4.4 diatas tentang idikator frekuensi penggunaan *gadget* dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

- 1) Berdasarkan pernyataan satu didapatkan hasil dengan nilai rata rata anak menjawab setuju dengan nilai 1,92. Oleh karena itu anak anak usia 10-12 setuju bahwa sering menggunakan gadget lebih dari 3 kali sehari dalam satu minggu.
- 2) Pernyataan kedua didapatkan hasil perolehan nilai rata rata yaitu 2,4 yang menunjukan bahwa anak-anak setuju apabila merasa perlu menggunakan *gadget* setiap harinya
- 3) Dari pernyataan ketiga dengan sekor rata rata anak menjawab 2,17 dengan itu anak anak setuju bahwa setiap pulang sekolah selalu menggunakan *gadget*.

b. Indikator Jenis Konten yang Diakses

Tabel 4. 4 Indikator Jenis Konten yang Diakses

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
4	Saya lebih sering mengakses tiktok di gadget saya	15	17	19	8	1	2,38
5	Saya sering mengakses Youtube di gadget saya	8	24	20	7	1	2,48
6	Saya sering mengakses Facebook di Gadget saya	3	9	17	18	13	3,48
7	Saya Sering mengakses Whatsaap di gadget saya	18	22	15	5	5	2,12

8	Saya sering menggunakan gadget untuk menonton video belajar	1	8	15	36	0	2,57
9	Saya menggunakan gadget untuk bermain game	14	25	10	9	2	2,33

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

Berdasarkan hasil dari tabel 4.5 dari indikator jenis konten yang diakses diatas dengan total pernyataan ada 6 dengan hasil nilai rata ratanya sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan pernyataan nomor empat diatas nilai rata rata yang diperoleh adalah nilai 2,38 responden cenderung berada pada jawaban setuju, sehingga menunjukan anak-anak suka mengakses tiktok.
- 2) Berdasarkan dari pernyataan nomor lima dengan nilai 2,48 menunjukan bahwa responden cenderung setuju dengan mengakses Youtube pada *gadgetnya*.
- 3) Berdasarkan pernyataan nomor enam dengan nilai rata-rata 3,48 bahwa mayoritas responden kurang setuju dengan pernyataan sering menggunakan gadget untuk bermain Facebook.
- 4) Berdasarkan pernyataan nomor tujuh dengan nilai 2,12 menunjukan hawa mayoritas responden setuju bahwa whatsApp merupakan aplikasi yang sering mereka akses.
- 5) Berdasarkan pernyataan nomor delapan dengan nilai 2,57 menunjukan bahwa responden kurang setuju apabila *gadget* digunakan untuk menonton video belajar.
- 6) Berdasarkan pernyataan nomor sembilan dengan nilai rata rata 2,33 menunjukan bahwa setuju dengan pernyataan tersebut, artinya bermain game sering dilakukan oleh responden.

c. Durasi Penggunaan *Gadget*

Tabel 4. 5 Durasi Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
10	Saya menggunakan gadget 1-2 jam sehari	11	40	8	1	0	4,0
11	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam setiap harinya	8	12	27	13	0	2,75

12	Saya menggunakan gadget hampir 12 jam dalam sehari	0	14	30	16	0	3,03
----	--	---	----	----	----	---	------

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

- 1) Berdasarkan pernyataan nomor sepuluh, dengan nilai 4,0 menunjukan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka menggunakan *gadget* dalam rentang waktu yang relatif terbatas (1-2 jam)
- 2) Berdasarkan pernyataan nomor sebelas, dengan nilai 2,75 menunjukkan kecenderungan kurang setuju, sehingga mayoritas tidak menggunakan gadget dalam durasi yang panjang.
- 3) Pernyataan nomor dua belas, dengan rata rata 3,03 bahwa responden kurang setuju, sehingga penggunaan gadget dalam durasi tersebut jarang terjadi.

2. Variabel X2 (Pola asuh Permisif)

a. Indikator Kebebasan penggunaan gadget

Tabel 4. 6 Indikator Kebebasan penggunaan gadget

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
1	Orang tua saya membiarkan saya menggunakan gadget kapan saja saya mau	4	22	30	4	0	2,6
2	Saya diizinkan menggunakan gadget dimanapun saya berada	3	24	24	6	3	2,7
3	Orang tua saya melarang saya saat saya ingin menggunakan adget	1	13	32	14	0	3,02
4	Orang tua saya selalu mengingatkan dampak positif maupun negatif dari menggunakan gadget	18	26	15	1	0	4,02

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

- 1) Pernyataan pertama dengan nilai 2,6 menunjukan bahwa kurang setuju dengan orang tua memberikan kebebasan dalam penggunaan *gadget*.
- 2) Pernyataan kedua dengan nilai 2,7 menunjukan bahwa responden kurang setuju dengan orang tua memberikan kebebasan anak menggunakan gadget dimana dia berada
- 3) Pernyataan ketiga dengan nilai 3,02 menunjukan bahwa responden kurang setuju apabila orang tua melarangnya saat ingin menggunakan *gadget*.

4) Pernyataan keempat, dengan rata-rata nilai 4,02 menunjukan bahwa responden setuju dengan orang tua yang selalu mengingatkan mereka terkait dampak penggunaan *gadget*.

b. Indikator Pengawasan Orang tua

Tabel 4. 7 Indikator Pengawasan Orang tua

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
5	Orang tua saya memeriksa aktivitas saya saat menggunakan gadget	18	22	19	0	1	3,9
6	Orang tua saya memastikan saya tidak mengakses konten yang tidak sesuai saat menggunakan gadget	21	18	15	6	0	3,9
7	Orang tua saya mendampingi saya ketika menggunakan gadget	5	18	24	12	1	3,2

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

- 1) Pernyataan kelima dengan nilai rata-rata 3,9, menunjukan bahwa responden setuju dengan orangtuanya yang sering memeriksa aktivitas mereka.
- 2) Pernyataan keenam dengan nilai 3,9 menunjukan bahwa responden merasa bahwa orang tua memastikan mereka tidak mengakses konten yang tidak sesuai dengan umur mereka.
- 3) Pernyataan ketujuh dengan nilai rata-rata 3,2 menunjukan bahwa responden kurang setuju dimana pendampingan orang tua tidak terlalu konsisten.

c. Indikator Pengaturan waktu penggunaan gadget

Tabel 4. 8 Indikator Pengaturan waktu penggunaan gadget

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
8	Orang tua saya tidak menentukan batas waktu ketika saya menggunakan gadget	7	18	24	11	0	2,65
9	Orang tua saya sering mengingatkan saya untuk berhenti menggunakan gadget ketika sudah terlalu lama	20	23	9	8	0	3,9

10	Orang tua saya membantu saya untuk mengatur waktu antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya	17	29	13	1	0	4,03
-----------	---	----	----	----	---	---	------

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

1) Menilai Menilai apakah orang tua memberikan kebebasan penuh tanpa batasan waktu. Dengan mean 2,65 responden cenderung tidak setuju, artinya orang tua umumnya menetapkan batas waktu.

2) Mengukur rekuensi pengingat dari orang tua terkait batas waktu penggunaan gadget. Nilai 3,9 menunjukkan bahwa mayoritas sangat setuju bahwa orang tua mereka aktif mengingatkan agar tidak berlebihan.

3) Mengukur peran orang tua dalam menyeimbangkan waktu antara penggunaan gadget dan aktivitas lain. Mean 4,03 mengindikasikan bahwa mayoritas merasa mendapat dukungan nyata dari orang tua dalam mengatur jadwal harian.

3. Variabel Y (Perkembangan Moral)

a. Indikator Pemahaman benar dan salah

Tabel 4. 9 Indikator Pemahaman Benar dan Salah

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
1	Ketika saya melihat hal yang buruk di sosmed, saya tidak menirunya	22	16	17	4	1	3
2	Saya merasa gadget memberikan manfaat dan menambah wawasan pengetahuan	9	23	22	5	1	3,57
3	Saya suka mengikuti hal viral di sosial media yang baik maupun buruk	6	12	20	11	11	3,15

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

1) Pernyataan ini mengukur kemampuan responden untuk memilah dan tidak meniru perilaku negatif yang dilihat di media sosial. Nilai 3 menunjukkan kurang setuju dengan pernyataan tersebut.

2) Pernyataan dengan mean 3,57 mayoritas setuju bahwa gadget memiliki manfaat.

3) Pernyataan dengan nilai 3,15 menunjukkan bahwa mayoritas responden kurang setuju untuk mengikuti segala hal viral baik atau buruk yang ada di sosial media.

b. Indikator Reaksi terhadap pelanggaran norma

Tabel 4. 10 Indikator Reaksi Terhadap Pelanggaran Norma

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
4	Saya merasa bersalah jika menggunakan gadget diluar batas waktu yang sudah ditentukan	13	23	16	7	1	3,67
5	Saya sering mengingatkan teman ketika menggunakan gadget terlalu sering	6	26	21	4	3	3,47
6	Saya menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia saya	21	14	20	4	1	3,83

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

- 1) Pernyataan dengan nilai 3,67 menunjukan bahwa responden setuju apabila menggunakan *gadget* melebihi batas waktu yang sudah ditentukan responden merasa bersalah.
- 2) Menilai dari pernyataan dengan mean 3,47 menunjukan bahwa responden kurang setuju dengan memberikan peringatan kepada teman yang sering menggunakan *gadget*.
- 3) Pernyataan dengan nilai 3,83 menunjukan bahwa mayoritas responden setuju dan secara aktif menghindari konten yang tidak sesuai.

c. Indikator Tingkat Empati

Tabel 4. 11 Indikator tingkat Empati

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	MEAN
7	Saya merasa tidak nyaman jika mengabaikan orang disekitar saya ketika saya asik bermain game	16	27	10	3	4	2,2
8	Saya mencoba membantu teman yang mengalami kesulitan belajar dengan megunakan gadget	11	22	20	6	1	3,6
9	Sering menggunakan gadget membuat saya suka menyendiri	10	6	23	14	7	2,97

Sumber: Excel, Data Penelitian, 2025

- 1) Pernyataan ini mengukur tingkat empati dan perhatian sosial saat terlibat dalam aktivitas bermain game. Mean 2,2 menunjukkan bahwa responden tidak setuju apabila sedang bermain game merasakan ketidaknyamanan terhadap lingkungan disekitarnya.
- 2) Pernyataan dengan nilai 3,6 menunjukan bahwa responden setuju untuk membantu temannya.
- 3) Pernyataan nilai 2,97 menunjukan bahwa responden kurang setuju dengan penggunaan *gadget* menjadikan mereka suka menyendiri.

E. Uji Kelayakan Instrumen

1. Uji Validitas

Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Variabel Gadget (X1)

soal	r hitung	r tabel	hasil
1	0,523	0,254	valid
2	0,609	0,254	valid
3	0,400	0,254	valid
4	0,597	0,254	valid
5	0,412	0,254	valid
6	0,482	0,254	valid
7	0,650	0,254	valid
8	0,320	0,254	valid
9	0,618	0,254	valid
10	0,321	0,254	valid
11	0,455	0,254	valid
12	0,403	0,254	valid

Sumber : Data Penelitian ,2025

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 98 reponden penelitian menunjukan bahwa nilai dari r hitung lebih besar dari r tabel dengan menggunakan signifikansi 0,05, oleh karena itu pernyataan pada tabel 4.13 dinyatakan valid.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Variabel Pola Asuh Permisif (X2)

soal	r hitung	r tabel	hasil
1	0,479	0,254	valid
2	0,411	0,254	valid
3	0,529	0,254	valid
4	0,609	0,254	valid

5	0,585	0,254	valid
6	0,649	0,254	valid
7	0,346	0,254	valid
8	0,423	0,254	valid
9	0,538	0,254	valid
10	0,611	0,254	valid

Sumber: Data Penelitian,2025

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 98 responden penelitian dengan nilai signifikan 0,05 menunjukan bahwa nilai dari r hitung lebih besar dari r tabel, oleh karena itu pernyataan pada tabel 4.14 dinyatakan valid.

Tabel 4. 14 Hasil Uji Validitas Variabel Perkembangan Moral (Y)

soal	r hitung	r tabel	hasil
1	0,639	0,254	valid
2	0,409	0,254	valid
3	0,615	0,254	valid
4	0,560	0,254	valid
5	0,562	0,254	valid
6	0,527	0,254	valid
7	0,358	0,254	valid
8	0,548	0,254	valid
9	0,583	0,254	valid

Sumber: Data Penelitian,2025

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan menunjukan bahwa nilai dari r hitung lebih besar dari r tabel, oleh karena itu pernyataan pada tabel 4.15 dinyatakan valid. Sehingga pada variabel Y pernyataan yang digunakan yaitu 9 pernyataan untuk mengukur tingkat dari perkembangan moral pada anak.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 4. 15 Uji Reabilitas

No	Variabel	Alpha	Alpha Standar	Keterangan
1	Gadget	0,709	0,60	Reliabel

2	Pola asuh Permisif	0,689	0,60	Reliabel
3	Perkembangan moral	0,685	0,60	Reliabel

Sumber: Data Penelitian, 2025

Berdasarkan dari hasil uji Reabilitas diatas dapat diketahui bahwa nilai alpha dari setiap variabel X1, X2, dan Y. pada variabel X1 menunjukan nilai alpha yaitu 0,709 lebih besar dari 0,60 maka dinyatakan reliabel, variabel X2 menunjukan nilai alpha 0,689 dimana lebih besar dari 0,60 maka dinyatakan reliabel, dan untuk variabel Y dengan nilai alpha 0,685 lebih besar dari 0,60 maka dinyatakan reliabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data yang dihasilkan bersifat reliabel.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Tabel 4. 16 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,56675920
Most Extreme Differences	Absolute	0,058
	Positive	0,045
	Negative	-0,058
Test Statistic		0,058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: SPSS versi 26, Penelitian, 2025

Berdasarkan pada tabel 4.17 uji normalitas diatas bahwa hasil menunjukan nilai statistik sebesar 0,200 dengan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ menandakan bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

2. Uji Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda adalah uji untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X1 (*gadget*) dan variabel X2 (pola asuh permisif) terhadap variabel Y(perkembangan moral anak). Maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 26 untuk menghitung bersaran variabelnya, berikut adalah hasil dari uji regresi linier berganda yang didapat:

Tabel 4. 17 Uji regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15,198	5,239		2,901	0,005
	X1	-0,065	0,117	-0,069	-0,559	0,578
	X2	0,507	0,140	0,447	3,611	0,001

Sumber : SPSS versi 26, Data Penelitian,2025

Berdasarkan tabel 4.18 dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 26 diketahui bahwa regresi linier berganda dlam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

X1 : *Gadget*

X2 : Pola asuh Permisif

Y : Perkembangan moral

Berdasarkan pada tabel tersebut, persamaan regresi yang didapatkan adalah :

$$Y = 15,198 - 0,065 X_1 + 0,507 X_2 + e$$

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai regresi linier berganda dalam penelitian ini adalah :

- Konstanta memiliki nilai positif sebesar 15,198. Tanda positif artinya menunjukan pengaruh searah antara variabel independen dan variabel dependen. Hal ini menunjukan bahwa jika semua variabel independen yang meliputi *gadget* (X1) dan pola asuh permisif (X2) bernilai 0 persen

atau tidak mengalami perubahan, maka nilai perkembangan moral anak adalah 15,198.

- b. Nilai koefisien regresi untuk variabel *gadget* (X1) yaitu sebesar -0,065. Nilai tersebut artinya menunjukan pengaruh negatif (berlawanan arah) antara variabel *gadget* dan perkembangan moral. Hal ini artinya apa bila variabel *gadget* mengalami kenaikan sebesar 1% maka sebaliknya variabel perkembangan moral akan mengalami penurunan sebesar 0,065.
- c. Nilai koefisien regresi untuk variabel pola asuh permisif (X2) memiliki nilai positif sebesar 0,507 artinya jika pola asuh permisif mengalami kenaikan 1% maka perkembangan moral anak naik sebesar 0,507.

3. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 4. 18 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.434 ^a	0,188	0,160	4,646

Sumber : SPSS versi 26, data penelitian, 2025

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.19 maka diperoleh nilai *adjusted R-square* sebesar 0,188 (18,8%). Hal tersebut menunjukan bahwa kemampuan variabel independen dalam penelitian ini mempengaruhi dependen sebesar 18,8%, sedangkan sisanya sebesar 81,2 % dijelaskan oleh variabel lain selain variabel independen dalam penelitian ini.

4. Uji Hipotesis

a. Uji F

Tabel 4. 19 Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	285,188	2	142,594	6,606	.003 ^b
	Residual	1230,462	57	21,587		
	Total	1515,650	59			

Sumber : SPSS versi 26, data penelitian, 2025

Berdasarkan tabel diatas 4.20 dapat diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dilihat dari nilai F hitung yaitu sebesar 6,606 dimana lebih besar dari F tabelnya dengan nilai 3,16. Sedangkan nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu $0,003 < 0,05$ yang artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, model regresi secara keseluruhan signifikansi, variabel *gadget* (X_1) dan variabel pola asuh permisif (X_2) secara bersama sama memiliki pengaruh terhadap variabel perkembangan moral (Y).

b. Uji T

Berdasarkan pada tabel 4.18 tabel uji regresi linier berganda. Hasil dari pengujian hipotesis (Uji T) pada tabel tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel *gadget* (X_1) dengan nilai T hitung adalah $-0,559 < T$ tabelnya yaitu 2,002 dengan signifikansi 0,578 yang artinya bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, jadi penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan moral karena nilai signifikansinya $0,578 > 0,05$.
- 2) Variabel pola asuh permisif (X_2) dengan nilai T hitung adalah $3,611 > T$ tabel 2,002 dengan signifikansi $0,001 < 0,05$ yang artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga variabel pola asuh permisif (X_2) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel perkembangan moral anak (Y)

G. Pembahasan

Hasil penelitian dari variabel independen yaitu penggunaan *gadget* (X_1), pola asuh permisif (X_2) dan variabel dependen perkembangan moral anak (Y) yang telah dilakukan oleh peneliti kepada anak usia 10-12 tahun di Desa Berta kecamatan susukan dengan jumlah sampel yaitu 60 responden dengan menggunakan penelitian kuantitatif metode survei adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dipaparkan, menunjukan bahwa Mayoritas anak usia 10-12 tahun yang ada di Desa Berta sudah memiliki *gadget* sendiri serta penggunaan *gadget* cukup tinggi, terlihat dari mayoritas anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 3 kali sehari dan mengakses aplikasi seperti Tiktok, Youtube, dan WhatsApp. Meskipun demikian, data tersebut menunjukan bahwa hal ini tidak berdampak langsung terhadap perkembangan moral anak.

Hal ini mengidentifikasi bahwa meskipun anak-anak cukup aktif dalam menggunakan *gadget*, pengaruhnya terhadap moralitas mereka cenderung kecil. Faktor lain yang bisa menjadi alasan lemahnya hubungan ini adalah karena anak-anak memiliki kesadaran tertentu dalam memilih konten yang diakses, terlihat dari mayoritas responden yang menyatakan tidak meniru hal buruk yang mereka lihat di sosial media. Meskipun ada kecenderungan menggunakan *gadget* untuk bermain game atau mengakses aplikasi seperti TikTok dan Youtube, mereka juga mengaku tidak mengikuti tren viral yang ada pada aplikasi tersebut. Temuan ini konsisten dengan teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg, khususnya pada tahap anak-anak mulai memahami nilai-nilai sosial dan aturan moral berdasarkan harapan Masyarakat dan otoritas. Mereka menyesuaikan dengan harapan lingkungan sekitar. Oleh karena itu meskipun anak terpapar oleh berbagai konten yang ada dalam *gadget*, namun ada faktor lain seperti pergaulan dari teman sebaya dan lingkungan sosial yang menyebabkan pembentukan nilai moral pada anak.⁹¹

2. Pengaruh pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak

Hasil dari analisis Deskriptif variabel pola asuh permisif (X2) anak-anak menyatakan bahwa orang tua mereka memberikan batasan tertentu terkait penggunaan *gadget*. Sebagian besar anak menyatakan bahwa orang

⁹¹ Romirio Torang Purba, "Perkembangan Moral Menurut Kohlberg Dan Implementasinya Dalam Perspektif Kristen Terhadap Pendidikan Moral Anak Di Sekolah Dasar," *Aletheia Christian Educators Journal* 3, no. 1 (2022): 11–20, <https://doi.org/10.9744/aletheia.3.1.11-20>.

tua mereka mengingatkan untuk berhenti menggunakan *gadget* jika sudah terlalu lama. Selain itu, mereka juga setuju bahwa orang tua membantu mengatur waktu antara penggunaan *gadget* dan aktivitas lainnya. Meskipun terdapat kebebasan dalam menggunakan *gadget*, pengawasan tetap berjalan. Hal ini terlihat dari mayoritas anak mengaku bahwa orang tua memeriksa aktivitas mereka dan memastikan tidak mengakses konten yang tidak sesuai. Ini membuktikan bahwa pola asuh permisif disini bukan berarti orang tua sepenuhnya membiarkan anak, melainkan memberikan pengawasan tertentu kepada anak.

Berdasarkan hasil uji T yang sudah dilakukan menunjukan bahwa pola asuh permisif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan moral anak dan semakin tinggi pola asuh permisif, maka semakin meningkat pula perkembangan moral anak hal ini sejalan dengan penjelasan dampak pola asuh permisif yang telah dijelaskan dalam kajian teori yang menyatakan bahwa dampak positif dari pola asuh permisif adalah jika anak mampu mengelola pikiran, sikap, dan tindakannya dengan baik, kebebasan yang diberikan oleh orang tua dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas dan bakatnya serta menjadikan anak seorang individu yang mandiri, dewasa, penuh inisiatif.⁹²

3. Pengaruh pola penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan menunjukan bahwa secara bersama-sama penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel perkembangan moral anak (Y). namun pengaruh dari penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak relatif kecil, terlihat dari hasil uji koefisien determinasi yang hanya 14,2%, ini berarti ada 85,8% yang menunjukan bahwa faktor lain seperti pendidikan di sekolah, pengaruh dari

⁹² Widya Dewi Asy-syamsa and Eva Soraya Zulfa, "Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v1i1.5>.

teman sebaya, pendidikan dari TPQ, serta bimbingan moral dari keluarga juga memiliki peran yang penting dalam pembentukan moral anak. Hal ini didukung oleh teori Lawrence Kohlberg dimana perkembangan moral anak tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman individu, tetapi juga oleh interaksi sosial dan pembelajaran dari lingkungan sekitar.⁹³



⁹³ Romirio Torang Purba, "Perkembangan Moral Menurut Kohlberg Dan Implementasinya Dalam Perspektif Kristen Terhadap Pendidikan Moral Anak Di Sekolah Dasar," *Aletheia Christian Educators Journal* 3, no. 1 (2022): 11–20, <https://doi.org/10.9744/aletheia.3.1.11-20>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta, artinya hipotesis pertama ditolak
2. Terdapat pengaruh pola asuh permisif terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta. Semakin permisif pola asuh orang tua maka perkembangan moral anak semakin baik dan berpengaruh signifikan sehingga hipotesis kedua diterima
3. Penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif bersama-sama memiliki pengaruh terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta. Sehingga hipotesis ketiga diterima.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan tersebut maka peneliti memiliki saran terhadap pihak-pihak yang terkait untuk meningkatkan perkembangan moral anak yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dan pola asuh permisif sebagai berikut :

1. Kepada Orang Tua

Diharapkan mampu memberikan pengawasan, pengarahan, bimbingan yang baik kepada anak untuk meningkatkan pemahaman hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh anak dalam menggunakan *gadget* agar anak bisa tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

2. Kepada peneliti selanjutnya

Diharapkan mampu mengkaji lebih dalam terkait variabel-variabel lain yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan moral anak usia 10-12 tahun. Dan mungkin justru penggunaan *gadget* ini sebagai mediator

antara pola asuh permisif dan perkembangan moral anak usia 10-12 tahun di Desa Berta.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Adiyana, Ismawati Hamid, Putri Widyasari Abdullah, and Famela Diva. "Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate." *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 1 (2022): 29–47.
- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel*. IAIT Press, 2009.
- Arianita Utami, Putri. "Analisis Dampak Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosioemosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 3 (2024): 355–61. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1153>.
- Boiliu, Fredik Melkias. "Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0." *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 1, no. 1 (2020): 25–38. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.
- Fajriyanti, Desi, Cahya Tribagus Hidayat, and Sofia Rhosma Dewi. "Hubungan Pola Asuh Keluarga Dengan Tingkat Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Usia 10-12 Tahun Di SDN Jember Lor 3." *Health & Medical Sciences* 2, no. 1 (2023): 14. <https://doi.org/10.47134/phms.v2i1.72>.
- Farida Rohayani, Wahyuni Murniati, Tirta Sari, and Annida Ramdhani Fitri. "Pola Asuh Permisif Dan Dampaknya Kepada Anak Usia Dini (Teori Dan Problematika)." *Islamic EduKids* 5, no. 1 (2023): 25–38. <https://doi.org/10.20414/iek.v5i1.7316>.
- Hanifah, Hanifah asma fadhilah, Dewi Siti Aisyah, and Lilis Karyawati. "Dampak Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 90–104. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1323>.

Hasanah, Enung. “Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Kohlberg.” *Jipsindo* 6, no. 2 (2019): 131–45. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28400>.

Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyaroh. “Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>.

Imanulhaq, Rela, and Ichsan Ichsan. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran.” *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 126–34. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. “Artikel Statistik Yang Benar.” *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.

July Trisnawati Hutabarat, Kristina Ompusunggu, Leni Elisa Silaban, Lasrin Aliando Padang, and Damayanti Nababan. “PENGABDIAN MASYARAKAT KEPADA PEMUDA AWAL MENGENAI DAMPAK GADGET Di SMK St.NAHANSON PARAPAT SIPOHOLON.” *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (2022): 14–25. <https://doi.org/10.56444/perigel.v1i4.227>.

Merry, Merry, Perawati Bte Abustang, Waddi Fatimah, and Satriawati Satriawati. “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makassar.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 03 (2022): 257–65. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i03.623>.

Nasar, Abdul, Dimas Hadi Saputra, Mochammad Rifan Arkaan, Muhammad Bimo Ferlyando, Muhammad Teguh Andriansyah, and Putra Dena Pangestu. “Uji Prasyarat Analisis.” *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.

Neno, Antonius Jhonwilson. "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun," 2022, 1–15.

Nur, Tika, Islah Holifah, Zalzabilla Karina Indriani, Novianti Putri, Metasya Nurlatifah, Andi Rezky Dwi, Amelia Darmika, et al. "PROSIDING SEMINAR PSIKOLOGI PENDIDIKAN KE-1 ASOSIASI PSIKOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APPI) WILAYAH JAWA BARAT Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar" 1 (2024): 93–96. <https://jurnal.yoi.ac.id/index.php/pspp/article/view/326/90>.

Pardede, Ratna, and Sri Watini. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 4728–35.

Purba, Romirio Torang. "Perkembangan Moral Menurut Kohlberg Dan Implementasinya Dalam Perspektif Kristen Terhadap Pendidikan Moral Anak Di Sekolah Dasar." *Aletheia Christian Educators Journal* 3, no. 1 (2022): 11–20. <https://doi.org/10.9744/aletheia.3.1.11-20>.

Rahman, Yulia, and Edy Edy. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas V MIs Hidayatusshibyan." *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies* 1, no. 1 (2022): 1–17. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i1.17>.

Ramadhan, Deva Amalia, and Bambang Priyono. "Efektivitas Senam Kesegaran Jasmani Indonesia Bersatu 2018 Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Di Sd Negeri Mintaragen 2 Kota Tegal." *Indonesian Journal for Physical Education and Sport* 3, no. 2 (2022): 356–65. <https://doi.org/10.15294/inapes.v3i2.60920>.

Rindiasari, Hidayat, Yuliani, Putri Rindiasari, Wahyu Hidayat, and Wiwin Yuliani. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 5 (2021): 367. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i5.7257>.

- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 1236–41. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.
- Rismala, Yulita, Aguswan, Dian Eka Priyantoro, and Suryadi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak* 1, no. 01 (2021): 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>.
- Safitri, Irma, Ade Dafa Salsabila, and Siti Nginayah. "Hubungan Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Anak Dengan Perilaku Moral Anak Di Sekolah." *Muqoddima Jurnal Pemikiran Dan Riset Sosiologi* 2, no. 2 (2021): 129–38. <https://doi.org/10.47776/mjprs.002.02.03>.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 432–39. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Saputra, Forma Widya, and Muhammad Turhan Yani. "POLA ASUH ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK Forma Widya Saputra Abstrak." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 8 (2020): 1037–51.
- Sari, Popy Puspita, Sumardi, and Sima Mulyadi. "Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 4, no. 1 (2020): 157–70.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka" 5, no. 4 (n.d.): 5599–5609.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.
- Syahrizal, Hasan, and M. Syahrani Jailani. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam

Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.

Widya Dewi Asy-syamsa, and Eva Soraya Zulfa. “Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.” *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022): 1–11.
<https://doi.org/10.58355/attaqwa.v1i1.5>.

Yulianti, Sapti, Septian Aji Permana, and A A Ketut Budiastira. “Pengaruh Pola Asuh Orangtua Dan Pemanfaatan Media Gadget.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 354–66.

Yumarni, Vivi. “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini.” *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 107–19.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.



LAMPIRAN

Lampiran 1

KUESIONER UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

A. IDENTITAS DIRI

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Usia :
Agama :
Alamat :
Asal Sekolah :
Kepemilikan Gadget :
(isi punya sendiri atau orang tua)

B. PETUNJUK Pengerjaan

1. Dalam mengisi kuesioner tidak ada yang namanya benar atau salah, isi dengan jawaban yang sesuai dengan kondisi anda alami sekarang, karenanya peneliti berharap agar anda bisa dapat mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya;
2. Kerahasiaan jawaban dan identitas diri anda akan dijamin dengan tujuan hanya untuk urusan yang berkaitan dengan penelitian;
3. Dalam lembar kuesioner ini ada beberapa pernyataan pokok yang menjadi masalah dalam penelitian yaitu tentang penggunaan gadget, pola asuh permisif, dan perkembangan moral yang ada pada diri anda. Untuk itu baca dan pahami pernyataan yang ada di dalam kuesioner, kemudian berikan jawaban anda dengan tanda (√) yang menunjukkan kondisi anda saat ini.

Pilihan jawaban diantaranya :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

4. Setelah mengisi jawaban, jangan lupa untuk cek kembali jawaban anda dan teliti kembali agar tidak ada pernyataan yang terlewat;
5. Mohon kerjasamanya dan kesanggupan teman-teman dalam mengisi kuesioner ini, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih.

KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali sehari dalam satu minggu					
2	Saya merasa perlu menggunakan gadget setiap hari					
3	Saya sering menggunakan gadget setiap harinya ketika pulang sekolah					
4	Saya lebih sering mengakses tiktok di gadget saya					
5	Saya sering mengakses Youtube di gadget saya					
6	Saya sering mengakses Facebook di Gadget saya					
7	Saya Sering mengakses Whatsaap di gadget saya					
8	Saya sering menggunakan gadget untuk menonton video belajar					
9	Saya menggunakan gadget untuk bermain game					
10	Saya menggunakan gadget 1-2 jam sehari					
11	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam setiap harinya					
12	Saya menggunakan gadget hampir 12 jam dalam sehari					

KUESIONER POLA ASUH PERMISIF

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Orang tua saya membiarkan saya					

	menggunakan gadget kapan saja saya mau					
2	Saya diizinkan menggunakan gadget dimanapun saya berada					
3	Orang tua saya melarang saya saat saya ingin menggunakan adget					
4	Orang tua saya selalu mengingatkan dampak positif maupun negatif dari menggunakan gadget					
5	Orang tua saya memeriksa aktivitas saya saat menggunakan gadget					
6	Orang tua saya memastikan saya tidak mengakses konten yang tidak sesuai saat menggunakan gadget					
7	Orang tua saya mendampingi saya ketika menggunakan gadget					
8	Orang tua saya tidak menentukan batas waktu ketika saya menggunakan gadget					
9	Orang tua saya sering mengingatkan saya untuk berhenti menggunakan gadget ketika sudah terlalu lama					
10	Orang tua saya membantu saya untuk mengatur waktu antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya					

KUESIONER PERKEMBANGAN MORAL ANAK

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Ketika saya melihat hal yang buruk di sosmed, saya tidak menirunya					
2	Saya merasa gadget memberikan manfaat dan menambah wawasan pengetahuan					

3	Saya suka mengikuti hal viral di sosial media yang baik maupun buruk					
4	Saya merasa bersalah jika menggunakan gadget diluar batas waktu yang sudah ditentukan					
5	Saya sering mengingatkan teman ketika menggunakan gadget terlalu sering					
6	Saya menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia saya					
7	Saya merasa tidak nyaman jika mengabaikan orang disekitar saya ketika saya asik bermain game					
8	Saya mencoba membantu teman yang mengalami kesulitan belajar dengan megunakan gadget					
9	Sering menggunakan gadget membuat saya suka menyendiri					



Lampiran 2

KUESIONER PENELITIAN

C. IDENTITAS DIRI

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Usia :
Agama :
Alamat :
Asal Sekolah :
Kepemilikan Gadget :
(isi punya sendiri atau orang tua)

D. PETUNJUK Pengerjaan

1. Dalam mengisi kuesioner tidak ada yang namanya benar atau salah, isi dengan jawaban yang sesuai dengan kondisi anda alami sekarang, karenanya peneliti berharap agar anda bisa dapat mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya;
2. Kerahasiaan jawaban dan identitas diri anda akan dijamin dengan tujuan hanya untuk urusan yang berkaitan dengan penelitian;
3. Dalam lembar kuesioner ini ada beberapa pernyataan pokok yang menjadi masalah dalam penelitian yaitu tentang penggunaan gadget, pola asuh permisif, dan perkembangan moral yang ada pada diri anda. Untuk itu baca dan pahami pernyataan yang ada di dalam kuesioner, kemudian berikan jawaban anda dengan tanda (√) yang menunjukkan kondisi anda saat ini.

Pilihan jawaban diantaranya :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

4. Setelah mengisi jawaban, jangan lupa untuk cek kembali jawaban anda dan teliti kembali agar tidak ada pernyataan yang terlewat;
5. Mohon kerjasamanya dan kesanggupan teman-teman dalam mengisi kuesioner ini, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih.

KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali sehari dalam satu minggu					
2	Saya merasa perlu menggunakan gadget setiap hari					
3	Saya sering menggunakan gadget setiap harinya ketika pulang sekolah					
4	Saya lebih sering mengakses tiktok di gadget saya					
5	Saya sering mengakses Youtube di gadget saya					
6	Saya sering mengakses Facebook di Gadget saya					
7	Saya Sering mengakses Whatsaap di gadget saya					
8	Saya sering menggunakan gadget untuk menonton video belajar					
9	Saya menggunakan gadget untuk bermain game					
10	Saya menggunakan gadget 1-2 jam sehari					
11	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam setiap harinya					
12	Saya menggunakan gadget hampir 12 jam dalam sehari					

KUESIONER POLA ASUH PERMISIF

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Orang tua saya membiarkan saya menggunakan gadget kapan saja saya mau					
2	Saya diizinkan menggunakan gadget dimanapun saya berada					
3	Orang tua saya melarang saya saat saya ingin menggunakan adget					
4	Orang tua saya selalu mengingatkan dampak positif maupun negatif dari menggunakan gadget					
5	Orang tua saya memeriksa aktivitas saya saat menggunakan gadget					
6	Orang tua saya memastikan saya tidak mengakses konten yang tidak sesuai saat menggunakan gadget					
7	Orang tua saya mendampingi saya ketika menggunakan gadget					
8	Orang tua saya tidak menentukan batas waktu ketika saya menggunakan gadget					
9	Orang tua saya sering mengingatkan saya untuk berhenti menggunakan gadget ketika sudah terlalu lama					
10	Orang tua saya membantu saya untuk mengatur waktu antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya					

KUESIONER PEREMBANGAN MORAL ANAK

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Ketika saya melihat hal yang buruk di sosmed, saya tidak menirunya					

2	Saya merasa gadget memberikan manfaat dan menambah wawasan pengetahuan					
3	Saya suka mengikuti hal viral di sosial media yang baik maupun buruk					
4	Saya merasa bersalah jika menggunakan gadget diluar batas waktu yang sudah ditentukan					
5	Saya sering mengingatkan teman ketika menggunakan gadget terlalu sering					
6	Saya menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia saya					
7	Saya merasa tidak nyaman jika mengabaikan orang disekitar saya ketika saya asik bermain game					
8	Saya mencoba membantu teman yang mengalami kesulitan belajar dengan menggunakan gadget					
9	Sering menggunakan gadget membuat saya suka menyendiri					

Lampiran 3

DATA RESPONDEN PENELITIAN

No	Nama
1	ABIDZAR AL GHIFARI
2	ABIL NAJI ALFARIZQ
3	ABIYAN ICHWAN KHAERUDIN
4	ADITIYA DWI ARDIANSAH
5	ADZKIA ASYIFA SALSABILA
6	ADZKIA SAFIRA NURPRADITA
7	AFIDA SALSABILA MUBSIROH
8	AFIF MUHAFIZH BERLIAND TAMA
9	AKBAR NUR HAMZAH
10	AKSEL KHALIL REYNAND
11	AL HAFIDZ GANGSAR FITRIONO
12	AL HAFIZ NURHABIBI
13	ALDIANSYAH ADI SAPUTRA
14	ALEXI ANANDA GIOVANNI
15	ALFATIR ZABDAN MUNGARAN
16	ALGIFARI NUR ROHMAN
17	ALI BAGUS MAULANA
18	ALI USMAN
19	ALIFA NAUFALYN FIKRIA RABBANI
20	ALISHA SOFIE ANADHANOVA
21	ALQHIANO HADIQ AFFAN
22	ALSA NESTIRA
23	AN NAFI AL GHANI
24	ANGGI AJI SAPUTRA
25	ANISA INDAH PRATIWI
26	ANNASTA SYAVIRA
27	AQILA ANIQOTUN YANSAPUTRI
28	ARIF BAGUS SAPUTRA
29	ARJUNA SETYO AJI
30	ARLITA ANGELLIE SANJAYA
31	ASKIA NAELA FARDANI
32	ASTA NUR SOFIYATUL NISSA
33	ASYIFAH DHANI NURFADILLAH
34	ATIKA ZAHRA YULIANA
35	ATWA NUR AZIS

36	AXELLE AZKA ALVARO
37	AZRIL RAHANDIKA ALFARIQ
38	BILLY ABIZHAR NUGRAHA
39	BUNGA ADZKIA SAUFA
40	CALISTA SALWA HAFIZHAH
41	CLARESTA ADREENA SAILA
42	DAFFA SYAIFFULLOH
43	DAIREN ALFARIZI
44	DEANOVA KHOLIDIA LUBNA
45	DENIS AJI SETIAWAN
46	DESWIANA PUTRI NUR AZIZAH
47	DESWITA PUTRI AZ ZAHRA
48	DEVIN AKIRA GEOVANNI
49	DEWI CHINTA RIZKY LUTFIYANA
50	DIANA NAYLA AZHARI
51	DIANDRA FERDIANTO WIJAYA
52	DIANOVA ANISA RAHAYU
53	DWI ITSNAENI PUTRI
54	DWI NOVAL SAPUTRA
55	ELVINA MARSYA AGUSTINA
56	ELVINA ZALFA AWALIYAH
57	EVAN WAHYU ANUGRAH
58	FATIMAH HOERUM FANISA
59	FERI NUR RAMADHAN
60	FITRI NUR KHADIJAH
61	GETSA MKIKA ALFATIR
62	GIAN RAFFASYA AL FARIQ
63	Gibran Aska Narendra
64	GISKA AZZAHRA
65	GITA OLIVIA
66	HAFIZH TAUFIQUL LATIEF
67	HANA AISH SALMA
68	HANING INDAR MAULANA AKBAR
69	HASNA MUFIDA PRANOTO
70	IKA WASRIANA PUTRI
71	KARINA OLIVIA ARYANI
72	KENZY AZKA RAFFASYA
73	KEVIA NESYA ATHIFA
74	Khafaya Nadila Asqira
75	KHAIKAL ERIK NUR ROHMAN
76	KLARA DWI SHAKILA
77	KURNIA HIDAYATUN

78	LINDA RISKI NUR RAMADHANI
79	LUTFI SEPTIANA PERMATASARI
80	MAGGI RINDRA ZOLA
81	MARYAM NUR HASNA
82	MAULANA RAHMAN AL FAJRI
83	MUHAMAD HANIF UTAMA
84	MUHAMAD NUR FADILA
85	MUHAMAD NURUDIN
86	NABILLA NAURA NURHASANAH
87	NADHIRA PUSPITA
88	NADIN CALISTA AGNESIA
89	NADYA RIZKY ANDINITA
90	NAFIS YAFIQ NUR PRATAMA
91	NAFISA NUR ANGGRAENI
92	NAILA MUAZARA SHOLEHAH
93	NAILA NUR AZIZAH
94	NAIRA ELIA AZARA
95	NANI RIAN TI
96	NAYSHEILA SOFIATUL AI'NI
97	NAZRIL ARSYA PRADIPTA
98	NAZRUL RASYA PRADIPTA
99	NEISZA ANGGITA PUTRI
100	NIA NABILA OKTAVIA
101	NITA DEVI AMELIA
102	NOFYAN FIKRIYANSYAH SAPUTRA
103	NOVANDA WIDYADHANA NUGRAHA
104	NOVITA NURROHMAH
105	NUR AFIKA AYUDYA PUTRI
106	NUR AZIZAH
107	NURUL HUDA
108	OFIVAH WIDIYANTI
109	OKTAVIANO RAB SEVTIN LAAS
110	PUTRI KUSUMA ASTA DEWI
111	QINDI IZZATUL MUNAWIR
112	RADIAN DENIS FARA
113	RAFA INDRA SETIAJI
114	RAGIL NUR HAFID HANAFI
115	RAISYA PUTRI
116	RAMA SATRYA DIRGANTARA
117	RANDY ALI AKBAR
118	RAVKA ADIMAS
119	REGI TRI ANINDIO

120	REHAN NUR ROHIM
121	REVALINA MAESYA SANJAYA
122	REZA ANUGRAH PRATAMA
123	RIZAL MUMAZZIK PRATAMA
124	SABILLA BINTU ZAINA
125	SASTIRA
126	SEPTIANA NUR KHOFIFAH
127	SHAFITRI NUR FATIMAH
128	SHAQUEENA NADA ANDINI
129	SITI KHOLIFAH
130	SUBKHI MUHAMAD SADEWA
131	SUKHAN MUHAMAD NAKULA
132	SYAHBANI AISYAH PUTRI
133	SYAQILA TASYA PRATAMA
134	TAQIYA ULFAH NUR SYARIFAH
135	THATA UNGGUL SUKA WIJAYANTI
136	TRI INAYATUL KHUSNA
137	WAHYU NUGRAH NINGSIH
138	WISNU RIZKY TRIAJI
139	YUSUF RAFA SAPUTRA
140	ZAFIRAH NOVIANA
141	ZAKY AMAR SAIDA
142	ZULFA RAHMA NEZHA

Lampiran 4

Data penyebaran Angket Variabel X1

X1_1	X1_2	X1_3	X1_4	X1_5	X1_6	X1_7	X1_8	X1_9	X1_10	X1_11	X1_12	X1
1	2	2	2	2	1	1	2	2	4	2	2	23
2	1	2	2	2	3	3	2	2	4	3	4	30
1	1	2	2	2	3	2	2	2	4	3	2	26
2	2	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	28
2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	25
2	4	3	4	3	5	4	2	3	4	4	3	41
2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	41
2	3	2	3	3	4	3	3	2	5	4	3	37
2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	29
2	1	2	1	3	2	3	2	2	4	4	4	30
1	1	1	1	3	5	2	3	2	4	1	3	27

2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	4	4	29
3	3	2	3	3	5	3	2	2	4	4	3	37
3	3	2	5	1	5	3	2	3	4	4	3	38
1	1	2	3	2	5	2	2	4	4	3	4	33
2	4	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	36
1	1	1	1	4	4	1	2	1	4	1	3	24
2	1	1	1	2	5	1	2	2	4	4	4	29
2	3	2	2	2	4	2	3	4	5	2	2	33
1	4	2	2	2	5	1	2	2	4	3	3	31
1	2	4	1	1	2	2	2	1	5	4	2	27
3	2	2	4	1	5	4	2	2	5	3	3	36
2	2	1	4	2	4	2	3	1	4	3	4	32
1	2	1	1	2	5	2	2	1	4	2	3	26
1	2	3	1	4	4	3	2	3	5	1	3	32
2	2	2	2	2	4	2	3	4	4	4	3	34
2	1	3	1	3	5	1	2	2	4	3	4	31
1	2	3	1	2	2	1	3	3	4	3	2	27
2	3	1	2	3	5	1	3	3	4	3	2	32
2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	3	3	35
1	4	1	1	2	4	2	2	2	4	3	4	30
1	2	1	1	2	5	2	2	2	5	2	4	29
3	4	3	4	5	5	4	2	5	4	3	3	45
2	4	3	3	4	4	3	2	5	4	1	4	39
2	2	3	4	2	3	1	3	2	4	3	2	31
2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	28
2	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	4	46
3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	45
2	1	2	3	3	3	1	4	2	4	3	3	31
1	2	2	2	1	3	1	2	2	4	3	3	26
1	2	2	1	2	2	1	3	2	4	3	3	26
2	2	2	4	2	4	2	2	2	3	3	3	31
1	1	1	3	1	3	2	3	1	3	2	3	24
3	2	1	3	4	3	1	4	1	5	4	3	34
2	3	4	1	1	2	3	2	1	4	2	3	28
2	4	3	1	4	1	1	2	4	4	1	3	30
1	1	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	27
2	4	3	2	3	4	1	2	4	3	4	4	36
2	2	2	2	3	4	2	3	4	4	3	3	34
2	2	4	2	2	1	1	2	4	5	1	3	29

3	2	2	3	3	3	1	2	1	4	3	2	29
3	4	2	3	1	3	3	4	1	2	3	3	32
2	4	4	3	3	4	3	3	3	5	3	4	41
3	2	2	3	1	3	2	2	2	4	3	3	30
3	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	3	33
2	2	2	2	4	4	2	2	1	4	2	2	29
3	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	2	32
3	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	28
2	2	2	3	3	2	2	4	3	4	3	3	33
1	2	2	2	2	2	1	4	1	4	1	2	24

Data Variabel X2

X2_1	X2_2	X2_3	X2_4	X2_5	X2_6	X2_7	X2_8	X2_9	X2_10	X2
2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	27
3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	34
3	2	2	4	3	2	3	3	4	5	31
3	2	3	4	4	4	3	2	4	4	33
2	1	3	5	5	5	4	1	5	5	36
3	3	2	4	4	5	4	3	5	5	38
4	3	4	3	3	4	5	3	5	5	39
3	3	3	5	5	3	3	3	5	5	38
3	3	3	4	4	5	3	4	4	5	38
2	3	4	5	5	5	2	2	5	4	37
4	4	3	5	5	5	3	4	5	5	43
2	3	4	5	5	5	2	2	5	4	37
3	4	3	4	4	5	3	3	5	4	38
3	4	3	4	4	5	3	3	5	4	38
1	2	3	3	3	4	2	2	5	5	30
3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	34
3	4	5	4	5	5	5	2	4	4	41
2	1	3	3	4	5	4	2	4	4	32
3	3	3	5	5	5	3	4	5	5	41
2	2	3	4	3	4	2	3	5	3	31
2	3	3	5	4	5	3	1	3	4	33
2	2	2	3	3	5	4	1	3	4	29
3	3	3	5	4	5	2	4	4	5	38
2	2	3	5	5	4	2	3	4	4	34
2	2	3	4	5	3	2	1	5	4	31

2	3	2	5	4	4	2	4	5	5	36
3	3	4	4	4	5	4	3	5	4	39
2	3	2	4	4	5	3	4	4	4	35
3	2	3	3	3	4	1	1	5	4	29
3	3	4	5	4	5	4	4	5	5	42
3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	28
3	3	2	4	4	4	2	3	4	3	32
3	3	4	4	4	4	4	2	4	5	37
4	3	4	4	5	3	5	4	2	4	38
3	3	3	5	5	4	3	4	4	4	38
3	2	3	5	4	4	3	3	4	3	34
3	3	4	5	5	5	4	2	5	5	41
2	2	4	5	5	5	4	2	4	5	38
3	5	4	4	4	4	4	2	4	4	38
3	3	3	5	3	5	4	3	5	4	38
2	2	4	5	3	3	3	3	3	4	32
3	3	3	4	5	4	4	4	3	4	37
3	2	3	4	4	5	4	3	4	4	36
3	3	2	3	1	2	3	4	2	3	26
2	2	3	4	5	3	5	2	5	4	35
1	2	3	4	3	3	2	2	2	2	24
2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	30
3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	30
2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27
1	2	4	3	3	4	4	3	4	4	32
2	2	2	4	3	3	4	1	4	4	29
3	5	3	4	3	3	3	3	2	4	33
2	4	4	5	4	3	4	3	2	3	34
3	2	2	4	5	3	4	3	2	5	33
2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	28
2	2	3	4	3	3	3	2	4	4	30
4	5	2	2	3	3	3	1	2	3	28
2	3	2	4	4	2	3	2	4	3	29
3	2	3	3	5	2	3	3	4	4	32
1	1	2	4	5	2	5	2	2	5	29

Variable Y

Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9	Y
4	4	3	3	3	4	3	4	3	31
5	4	3	5	3	5	5	4	3	37
5	4	3	3	4	4	2	3	3	31
5	5	1	2	5	5	1	5	1	30
5	2	4	2	4	5	5	5	5	37
5	5	2	5	4	5	1	4	3	34
5	4	3	5	4	5	2	5	5	38
5	3	5	4	4	5	1	1	5	33
4	4	4	4	4	4	3	4	2	33
5	5	4	4	4	2	4	2	2	32
5	5	5	5	5	5	5	5	3	43
5	5	4	4	2	2	4	5	4	35
5	4	3	5	5	4	1	3	3	33
5	4	3	5	4	5	1	3	3	33
3	4	1	5	1	5	2	2	1	24
4	3	3	3	4	3	2	4	2	28
5	5	2	5	3	1	1	4	1	27
5	4	3	4	4	5	2	4	1	32
1	5	5	5	4	5	1	5	1	32
5	3	4	2	3	5	3	3	3	31
5	4	5	4	4	2	2	3	5	34
4	3	2	3	5	5	2	3	5	32
5	4	5	4	2	5	4	2	3	34
4	3	4	5	4	4	3	4	3	34
3	4	3	4	4	5	2	4	2	31
4	4	4	4	3	4	3	4	4	34
5	5	5	5	3	5	1	5	5	39
5	3	3	5	4	5	1	4	5	35
4	1	5	4	4	3	3	5	5	34
4	4	5	4	4	3	2	4	5	35
4	4	5	4	4	4	2	4	2	33
5	4	5	4	4	4	2	4	4	36
4	3	2	3	4	4	3	4	3	30
3	3	3	5	5	5	5	5	5	39
5	5	5	4	5	5	1	5	4	39
3	4	4	3	3	3	2	2	2	26
3	4	3	3	3	3	1	4	3	27

4	2	2	4	4	3	1	3	3	26
4	2	3	3	3	3	2	2	3	25
3	3	2	1	2	3	2	2	2	20
3	4	3	2	3	3	2	3	3	26
3	3	2	2	3	3	3	3	4	26
4	4	3	3	4	3	2	4	4	31
3	3	2	4	3	3	3	4	3	28
4	4	3	3	3	3	2	3	2	27
4	4	2	3	3	3	1	3	1	24
4	3	2	2	2	4	3	4	3	27
3	3	1	3	3	3	1	4	3	24
3	3	1	4	3	4	2	3	2	25
2	3	1	2	3	2	2	3	1	19
5	4	1	4	4	5	1	5	2	31
3	3	4	4	3	4	2	3	2	28
3	3	3	4	3	3	2	3	3	27
3	3	3	4	4	3	2	3	2	27
2	2	4	3	3	3	2	3	2	24
3	3	3	3	4	5	1	4	3	29
3	3	2	3	4	3	2	3	3	26
2	3	4	4	3	4	2	3	3	28
3	3	3	4	1	4	2	4	3	27
2	2	2	3	1	3	2	3	2	20

Lampiran 5

HASIL UJI VALIDITAS SPSS

PENGUNAAN GADGET

		X1_1	X1_2	X1_3	X1_4	X1_5	X1_6	X1_7	X1_8	X1_9	X1_10	X1_11	X1_12	X1
X1_1	Pears on Correlation	1	.280*	0,142	.550**	0,142	0,094	.352**	0,211	0,148	-0,036	.276*	-0,028	.523**
	Sig. (2-tailed)		0,030	0,278	0,000	0,279	0,474	0,006	0,106	0,260	0,786	0,033	0,829	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X1_2	Pears on Correlation	.280*	1	.392**	.288*	0,147	0,176	.400**	0,152	.398**	0,016	0,085	0,050	.609**

[illegible]

X1_9	Pears on Correl ation	0,148	.398**	.423**	0,150	.354**	0,180	0,240	0,072	1	0,239	0,049	0,245	.618**
	Sig. (2-tailed)	0,260	0,002	0,001	0,251	0,006	0,169	0,064	0,587		0,066	0,712	0,059	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X1_10	Pears on Correl ation	-0,036	0,016	0,224	-0,010	0,190	0,155	0,083	0,153	0,239	1	0,064	0,075	.321*
	Sig. (2-tailed)	0,786	0,906	0,085	0,941	0,145	0,237	0,527	0,244	0,066		0,625	0,569	0,012
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X1_11	Pears on Correl ation	.276*	0,085	0,032	.316*	-0,072	0,254	0,223	0,124	0,049	0,064	1	.313*	.455**
	Sig. (2-tailed)	0,033	0,517	0,806	0,014	0,585	0,050	0,087	0,344	0,712	0,625		0,015	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X1_12	Pears on Correl ation	-0,028	0,050	0,019	0,028	0,180	.313*	.272*	-0,034	0,245	0,075	.313*	1	.403**
	Sig. (2-tailed)	0,829	0,704	0,884	0,834	0,169	0,015	0,035	0,795	0,059	0,569	0,015		0,001
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X1	Pears on Correl ation	.523**	.609**	.400**	.597**	.412**	.482**	.650**	.320*	.618**	.321*	.455**	.403**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,002	0,000	0,001	0,000	0,000	0,013	0,000	0,012	0,000	0,001	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

POLA ASUH PERMISIF

		X2_1	X2_2	X2_3	X2_4	X2_5	X2_6	X2_7	X2_8	X2_9	X2_10	X2
X2_1	Pearson Correlat ion	1	.549**	0,079	-0,017	0,114	0,103	0,154	.381**	0,066	0,151	.479**
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,549	0,899	0,387	0,434	0,241	0,003	0,618	0,250	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X2_2	Pearson Correlat ion	.549**	1	0,188	0,101	-0,004	0,153	0,004	.259*	-0,028	-0,059	.411**

X2	Pearson Correlation	.479**	.411**	.529**	.609**	.585**	.649**	.346**	.423**	.538**	.611*	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,007	0,001	0,000	0,000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

PERKEMBANGAN MORAL ANAK

		Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9	Y
Y_1	Pearson Correlation	1	.385**	0,224	0,245	.359**	0,251	0,122	0,180	.346**	.639*
	Sig. (2-tailed)		0,002	0,085	0,060	0,005	0,054	0,354	0,168	0,007	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y_2	Pearson Correlation	.385*	1	0,165	.341**	0,180	0,137	-0,098	0,245	-0,181	.409*
	Sig. (2-tailed)	0,002		0,208	0,008	0,169	0,297	0,455	0,060	0,166	0,001
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y_3	Pearson Correlation	0,224	0,165	1	.302*	0,215	0,125	0,240	0,109	.409**	.615*
	Sig. (2-tailed)	0,085	0,208		0,019	0,099	0,341	0,065	0,408	0,001	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y_4	Pearson Correlation	0,245	.341**	.302*	1	0,220	.286*	-0,015	0,246	0,143	.560*
	Sig. (2-tailed)	0,060	0,008	0,019		0,091	0,027	0,907	0,058	0,276	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y_5	Pearson Correlation	.359*	0,180	0,215	0,220	1	.286*	-0,058	.339*	.263*	.562*
	Sig. (2-tailed)	0,005	0,169	0,099	0,091		0,027	0,657	0,008	0,042	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y_6	Pearson Correlation	0,251	0,137	0,125	.286*	.286*	1	0,044	.270*	0,182	.527*
	Sig. (2-tailed)	0,054	0,297	0,341	0,027	0,027		0,737	0,037	0,165	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y_7	Pearson Correlation	0,122	-0,098	0,240	-0,015	-0,058	0,044	1	0,141	0,219	.358*

	Sig. (2-tailed)	0,354	0,455	0,065	0,907	0,657	0,737		0,283	0,092	0,005
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y ₈	Pearson Correlation	0,180	0,245	0,109	0,246	.339**	.270*	0,141	1	0,220	.548*
	Sig. (2-tailed)	0,168	0,060	0,408	0,058	0,008	0,037	0,283		0,092	0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y ₉	Pearson Correlation	.346*	-0,181	.409*	0,143	.263*	0,182	0,219	0,220	1	.583*
	Sig. (2-tailed)	0,007	0,166	0,001	0,276	0,042	0,165	0,092	0,092		0,000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Y	Pearson Correlation	.639*	.409**	.615*	.560**	.562**	.527*	.358**	.548*	.583**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,005	0,000	0,000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).											
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).											

Lampiran 6

Uji Reliabilitas

Variabel X1

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,709	12

Variabel X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,689	10

Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,685	9

Lampiran 7

Nilai Mean Variabel X1

Statistics													
		X1_1	X1_2	X1_3	X1_4	X1_5	X1_6	X1_7	X1_8	X1_9	X1_10	X1_11	X1_12
N	Valid	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1,92	2,40	2,17	2,38	2,48	3,48	2,12	2,57	2,33	4,02	2,75	3,03
Median		2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00	4,00	3,00	3,00
Mode		2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	3	3
Sum		115	144	130	143	149	209	127	154	140	241	165	182

Nilai Mean variable X2

		X2_3	X2_4	X2_5	X2_6	X2_7	X2_9	X2_10
N	Valid	60	60	60	60	60	60	60
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,02	4,02	3,93	3,90	3,23	3,92	4,03
Median		3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00
Mode		3	4	4	5	3	4	4
Sum		181	241	236	234	194	235	242

		X2_1	X2_2	X2_8
N	Valid	60	60	60
	Missing	0	0	0
Mean		2,57	2,70	2,65
Median		3,00	3,00	3,00
Mode		3	2 ^a	3
Sum		154	162	159

Nilai Mean Variabel Y

		Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9
N	Valid	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,90	3,57	3,15	3,67	3,47	3,83	2,20	3,60	2,97
Median		4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	3,00
Mode		5	4	3	4	4	5	2	4	3
Sum		234	214	189	220	208	230	132	216	178



Lampiran 8

DOKUMENTASI



OF. KH. SAIFUDDIN ZUL

Lampiran 9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Diri

Nama : Ardiansyah Setiya Wijaya

NIM : 2017101124

Tempat tanggal lahir : Banjarnegara, 29 Januari 2002

Alamat : Desa Berta RT 004 RW 002, Kecamatan
Susukan, Kabupaten Banjarnegara

Nama Ayah : Suratno

Nama Ibu : Parmi

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Laki-laki

Email : Ardianwijaya140@gmail.com

Nomor WhatsApp : 082144074242

2. Riwayat Pendidikan

- a. TK Siwi Utami
- b. SDN 1 Berta
- c. SMPN 1 Purwareja Klampok
- d. SMAN 1 Purwareja Klampok
- e. S-1 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto