

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar

Firmansah Koesyono Efendi¹, A. Alfiani Damayanti²
Universitas Megarezky^{1,2}

Corresponding Author: Name, Surname, e-mail: firmanahefe0@gmail.com

Published: July , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Bagi anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan berdampak negatif pada dirinya. Hasil observasi menunjukkan masih adanya peserta didik membawa *gadget* ke sekolah sehingga hubungan sosial atau komunikasi kurang aktif menyebabkan para peserta didik menjadi pribadi yang abai dan suka menyendiri. Selain itu, banyak diantara mereka telah meniru seorang remaja, seperti gaya hidup. Mereka masih terlalu gampang terbawa arus atau mengikuti tren, rasa empati yang ada pada dirinya masih rendah nampak pada dia cenderung kurang peduli dengan lingkungan sekitar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* yang dimiliki peserta didik jarang digunakan dalam pembelajaran seperti memanfaatkan mengerjakan tugas atau mencari informasi sekaitan dengan pembelajaran di sekolah. Peserta didik lebih senang menggunakan *gadget* dengan bermain *game* online sampai berjam-jam. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berdampak pada pembentukan karakter perilaku peserta didik, seperti anak-anak sering kali tidak sadar mengucapkan kata-kata tidak pantas (kotor). Perubahan perilaku peserta didik nampak terlihat saat berada dalam lingkungan keluarga, anak sudah mulai berani melawan perintah orang tua. Mereka sudah malas untuk membantu pekerjaan rumah dan tidak mendengarkan nasihat.

Kata kunci: Gadget; Karakter; Peserta Didik

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effect of gadgets on the formation of students' character in elementary schools. For children who use gadgets excessively, it will have a negative impact on them. The results of the observation showed that there were still students who brought gadgets to school so that social relationships or communication were less active, causing students to become individuals who were neglectful and liked to be alone. In addition, many of them have imitated a teenager, such as lifestyle. They are still too easily carried away or follow trends, the sense of empathy in them is still low, it seems that they tend to care less about the surrounding environment. The type of research used is descriptive qualitative with data collection methods through observation, interviews and literature studies. This study shows that the gadgets owned by students are rarely used in learning such as using them to do assignments or search for information related to learning at school. Students prefer to use gadgets by playing online games for hours. Uncontrolled use of gadgets has an impact on the formation of students' behavioral character, such as children often unknowingly saying inappropriate (dirty) words. Changes in student behavior are visible when they are in a family environment, children have begun to dare to fight their parents' orders. They are lazy to help with housework and do not listen to advice.

Keywords: Gadget; Character; Students

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan *gadget* sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. *Gadget* dapat membantu manusia dengan sangat mudah mencari informasi. Belakangan ini, penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone*, tablet dan aneka *gadget* lainnya juga sudah familiar digunakan anak-anak. Fenomena ini paling mudah kita temui pada anak yang berasal dari keluarga tingkat ekonomi kelas atas, dimana gadget bukan lagi menjadi barang mewah bagi mereka.

Gadget di zaman modern ini hampir setiap manusia memiliki *smartphone* sebagai kebutuhan dasar mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Bahkan anak-anak difasilitasi oleh orang tuanya agar tidak rewel, karena dengan berbagai platform media yang dapat diakses seperti *Youtube*, *Tiktok*, *Facebook* dan *game* online. Sebaiknya anak terus mendapatkan pengawasan orang tua untuk menghindari dampak negatif teknologi tersebut. *Gadget* tidak hanya memberikan banyak manfaat baik tetapi juga memberikan dampak buruk. Berbagai dampak yang ditimbulkan baik dampaknya bagi kesehatan, mental, serta dampak lainnya (L. Syifa, dkk, 2019).

Perkembangan teknologi seperti *gadget* memberikan pengaruh besar terhadap pembentukan karakter peserta didik, anak yang terbiasa dengan menggunakan *gadget* akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan dunia maya. Komunikasi langsung dengan lingkungan sosial seperti tatap muka akan terabaikan, serta memicu sifat individualis. Anak-anak lebih asyik dengan media sosial sehingga kurang aktif dalam berinteraksi secara nyata. Menurut Abdulatif & Lestari (2021) mengungkapkan bahwa kecenderungan anak menggunakan alat elektronik secara terus menerus akan mengakibatkan seseorang tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Hal inilah yang menyebabkan seseorang merasa ditolak dan merasa terasingkan dari lingkungannya.

Presentasi penggunaan telepon seluler di Indonesia menurut data Badan Pusat Statistik tahun 2024, sebanyak 37,02% dengan tingkat usia 1-4 tahun dan 58,25% dengan tingkat usia 5-6 tahun. Mengacu dari survei *National Center on Missing and Exploited Children* (NCMEC), bahwa Indonesia pada saat ini telah menempati peringkat keempat secara global dan peringkat kedua ASEAN dalam jumlah kasus pornografi anak di ruang digital.

Pembentukan karakter peserta didik terpengaruh dengan bermain *gadget* berlebihan salah satu contoh negatif yaitu perubahan perilaku. Cenderung menutup diri, hal ini ditandai dengan jaranginya keluar rumah sebab lebih senang bermain *gadget* di dalam kamar dengan sendiri daripada menjalin hubungan di lingkungan sosial. Menurut Alifiani (2019) salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter anak yaitu dengan kebiasaan *gadget*. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam keseharian.

Sejalan dengan penelitian Karina Cahya (2024) tentang analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang sering digunakan orang tua akan memberikan pengaruh pada anak-anak disekitarnya. Orang tua sering memberikan *gadget* kepada anak untuk pengalihan perhatian, awalnya efektif tetapi anak cenderung bosan dan tertarik menjelajahi fitur yang lain sehingga menyebabkan mereka lebih fokus pada *gadget* mengabaikan bermain dan kurang peduli lingkungan, anak menjadi emosional dan mudah marah.

Tugas peserta didik di sekolah dasar selain mengikuti proses pembelajaran tentu perlu membentuk perilaku sesuai dengan aturan di sekolah maupun norma yang berlaku di tengah masyarakat untuk mencapai daripada tujuan pendidikan, menuntut untuk menjadi pribadi berakhlak mulia. Penting untuk dilakukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Syahrizal & Jailani (2023) bahwa pada umumnya penelitian kualitatif dengan tujuan menghasilkan temuan deskriptif berdasarkan yang diucapkan subjek penelitian, serta perilaku yang dapat diamati. Data yang diperoleh tidak dalam bentuk angka tetapi disajikan dalam uraian kata-kata yang dapat memberikan gambaran fenomena. Teknik penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik tersebut digunakan bahwa pengambilan sampel tidak berdasarkan *random* (acak) melainkan atas pertimbangan yang berdasarkan dengan tujuan penelitian. Sedangkan, studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menelaah laporan, buku, artikel maupun sumber lain yang berkaitan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil observasi ditemukan masih adanya peserta didik membawa *gadget* ke sekolah sehingga hubungan sosial atau komunikasi kurang aktif. Perilaku ini terbentuk atas pengaruh penggunaan *gadget* berlebihan, menyebabkan para peserta didik menjadi pribadi yang abai dan suka menyendiri. Informasi yang diperoleh dari narasumber mengungkapkan bahwa banyak diantara mereka telah meniru seorang remaja, seperti gaya hidup. Mereka masih terlalu gampang terbawa arus atau mengikuti tren, rasa empati yang ada pada dirinya masih rendah nampak pada dia cenderung kurang peduli dengan lingkungan sekitar.

Gadget yang dimiliki peserta didik jarang digunakan dalam pembelajaran seperti memanfaatkan mengerjakan tugas atau mencari informasi sekaitan dengan pembelajaran di sekolah. Peserta didik lebih senang menggunakan *gadget* dengan bermain *game* online sampai berjam-jam. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berdampak pada pembentukan karakter perilaku peserta didik, seperti anak-anak sering kali tidak sadar mengucapkan kata-kata tidak pantas (kotor). Menurut Sevia (2023) bahwa dengan seringnya anak membawa *smartphone* dan terobsesi bermain *game* online sering kali mengucapkan kata kasar.

Tidak sedikit wali murid mengeluh dengan perubahan perilaku anaknya, saat peserta didik berada dalam lingkungan keluarga, anak sudah mulai berani melawan perintah orang tua. Mereka sudah malas untuk membantu pekerjaan rumah dan tidak mendengarkan nasihat. Sosial emosional anak berdampak negatif pada dirinya misalnya kecemasan maupun stres serta penurunan kemampuan interaksi sosial yang baik.

Setelah mengetahui dampak perubahan perilaku anak, orang tua tersadar dengan pengaruh *gadget* yang berlebihan. Sejak awal orang tua tidak memberikan pengawasan ekstra dan bahkan memberikan fasilitas sesuai kemauan anak, hanya untuk kesenangan tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi. Peserta didik merasa dimanjakan dan meminta apa saja yang diinginkan seperti keinginannya memiliki *android*, *iphone* maupun *tablet*. Di sekolah anak mengalami penurunan prestasi akademik menjadi kurang konsentrasi belajar maupun kurang minat belajar, kebanyakan peserta didik yang sering menggunakan *gadget* hanya membahas fitur permainan *game* online.

PEMBAHASAN

Pada umumnya peserta didik telah memiliki teknologi *smartphone*, penggunaannya telah berlangsung lama karena rasa ingin tahu seorang anak sangat tinggi terhadap sesuatu hal. Ketergantungan terhadap *gadget* berdampak pada pola perilaku sehingga anak dengan mudah meniru apa yang mereka lihat. Anak usia pra sekolah hingga SD kelas bawah merupakan anak usia perkembangan yang memiliki rasa ingin tahu cukup tinggi terhadap hal baru, mereka tidak pernah merasa puas dengan apa yang diketahui sebelumnya (Zuli, 2020).

Penggunaan *gadget* tidak hanya berdampak negatif tetapi juga berdampak positif terhadap pembentukan karakter anak. Anak-anak dapat lebih kreatif dalam penggunaan teknologi mengasah keterampilan, imajinasi, dan memperluas pengetahuan terhadap ilmu yang dapat bermanfaat bagi dirinya. Menurut Yumarni (2022) bahwa dampak positif penggunaan *gadget* dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak.

Gadget merupakan perangkat elektronik moderen yang memiliki banyak fungsi dan praktis digunakan sebagai perantara alat komunikasi. Perangkat tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik di mana dan kapanpun karena dilengkapi berbagai sistem yang dapat diakses dengan mudah. Selain itu, *Gadget* mempunyai pengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik meliputi;

Pertama, karakter fisik motorik peserta didik yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mengalami penurunan aktivitas motorik, gerakan tubuh mereka akan mengalami pelambatan, gangguan penglihatan, dan pendengaran. Anak yang kebanyakan bermain *gadget* sering kali malas bergerak, kurang respon, dan lebih banyak berbaring serta duduk.

Kedua, karakter kognitif peserta didik akan terpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir akibat penggunaan *gadget* secara intens. Pola pikir anak-anak yang menghabiskan waktu dengan bermain *game* online atau melihat konten video diberbagai platform media dapat

membentuk pengetahuan sesuai apa yang dilihat. Semua yang dilihat anak-anak akan dengan mudah ditirukan bahkan hal negatif sering kali dilakukan.

Ketiga, karakter perilaku sosial peserta didik akan mengalami perubahan secara perlahan akibat penggunaan gadget secara terus menerus. Pribadi anak akan acuh terhadap lingkungan sosial, komunikasi kurang aktif sehingga tidak terjadi interaksi dalam lingkungan masyarakat. Sering kali anak memilih bermain menggunakan *gadget* ketimbang bermain bersama teman-temannya.

Keempat, karakter emosi peserta didik akan ikut terpengaruh apabila anak terlalu fokus dengan *gadget*, biasanya emosi anak tidak dapat terkontrol atau tidak stabil jika sedang bermain *game* online, susah diatur dan bahkan merasa benar sendiri. Karakter anak mengedepankan egoisme dan tidak mau disalahkan, jika diberikan nasihat oleh orang tua biasanya akan mengamuk saat dilarang bermain gadget karena menganggap orang tua menghalangi kesenangannya.

Kelima, karakter motivasi belajar peserta didik akan ikut melemah dengan pengaruh *gadget* yang sering digunakan anak, dengan lemahnya semangat belajar maka peserta didik tidak akan gairah belajar dan hasilnya rendah akibatnya seperti kecanduan dan distraksi. Motivasi belajar yang berhubungan akademik terganggu disebabkan anak menghabiskan waktu yang tidak berhubungan dengan pelajaran di sekolah. Menurut Watak (2023) bahwa jika menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka itu akan berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Waktu belajar siswa berkurang dan menurunkan minat siswa terhadap kegiatan belajar dengan menggunakan *gadget* secara berlebihan (Kurniawati, 2023).

Penggunaan *gadget* yang dilakukan peserta didik secara intens yang tidak dapat dikendalikan akan mengganggu konsentrasi belajar. Anak akan lebih tertarik pada hiburan yang ada pada *gadget* yang dipakai dan bahkan melupakan tugas sekolah sehingga tidak ada dorongan belajar. Dari catatan guru bahwa peserta didik yang menggunakan *gadget* lebih sering menunda tugas bahkan beberapa siswa terlihat mengantuk di kelas karena bermain *gadget* sampai larut malam. Orang tua mengamati bahwa kebiasaan bermain *gadget* di malam hari menyebabkan anak kurang tidur, sehingga mengantuk saat belajar dan mengalami kesulitan memahami pelajaran (Kusuma & Huriah, 2020). Selain itu, menurut Hubulo (2023) menegaskan bahwa anak yang kurang tidur dari delapan jam per malam akibat penggunaan *gadget* memiliki performa akademik yang lebih rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas bahwa pengaruh gadget terhadap pembentukan karakter sangat berdampak negatif pada peserta didik meliputi: pertama, fisik motorik peserta didik yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mengalami penurunan aktivitas motorik, gerakan tubuh mereka akan mengalami pelambatan, gangguan penglihatan, dan pendengaran. Kedua, pola pikir anak-anak yang menghabiskan waktu dengan bermain *game* online atau melihat konten video diberbagai *platform* media dapat membentuk pengetahuan sesuai apa yang dilihat. Semua yang dilihat anak-anak akan dengan mudah ditirukan bahkan hal negatif sering kali dilakukan. Ketiga, perilaku sosial peserta didik akan mengalami perubahan secara perlahan akibat penggunaan *gadget* secara terus menerus. Pribadi anak akan acuh terhadap lingkungan sosial, komunikasi kurang aktif sehingga tidak terjadi interaksi dalam lingkungan masyarakat. Keempat, emosi peserta didik akan ikut terpengaruh apabila anak terlalu fokus dengan *gadget*, biasanya emosi anak tidak dapat terkontrol atau tidak stabil jika sedang bermain *game* online, susah diatur dan bahkan merasa benar sendiri. Kelima, motivasi belajar peserta didik akan ikut melemah dengan pengaruh *gadget* yang sering digunakan anak, dengan lemahnya semangat belajar maka peserta didik tidak akan gairah belajar dan hasilnya rendah akibatnya seperti kecanduan dan distraksi.

REFERENSI

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490-1493.
- Alifiani, H. (2019). analisis penggunaan gadget terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51-55.
- Hubulo, F. (2023). Pengaruh Bahaya Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Di SDN 12 Bongomeme. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, 1(2), 1-9.

- L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto. (2019). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3 no. 4, pp. 1-19.
- Karina Cahya, U. (2024). Analisis Dampak Pengaruh Gadget Terhadap karakter Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education*. Vol. 6, No, 41-50.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185-194.
- Sevia Azzahrah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Kelas 4 SDN Demaga 1 Bangkalan. *ALENA. Journal of Elementary Education*. Vol. 1 No. 2, Juli Tahun 2023. 97-105.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.
- Watak, C., L. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43-49.
- Zuli Dwi, R. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TALIM. Jurnal Studi Pendidikan Islam*. Vol.3 No. 1. 2020. 97-113.