

## **Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar**

**Picessa Saimona<sup>1</sup>, Suhaedah<sup>2</sup>, Srie Mulyani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: [picessa.saimona@upi.edu](mailto:picessa.saimona@upi.edu) [suhaedah@upi.edu](mailto:suhaedah@upi.edu) [srie\\_mulyani@upi.edu](mailto:srie_mulyani@upi.edu)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak sekolah dasar; 2. Bagaimana bentuk karakter siswa sekolah dasar; 3. Bagaimana pengaruh gadget terhadap karakter siswa sekolah dasar. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif.

Kesimpulan akhir pada penelitian ini mengenai pengaruh penggunaan gadget pada karakter siswa sekolah dasar yaitu penggunaan gadget yang dilakukan anak sekolah dasar mempunyai dampak positif maupun negatif tetapi kebanyakan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar mempunyai dampak yang negatif karena efek dari game yang mereka mainkan membawa efek anak menjadi lebih arogan karna kekalahan dari game tersebut serta buruknya dalam berbahasa sehari-hari. Tinggi nya keseriusan dan waktu pemakaian gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainya.

**Kata kunci:** *gadget, karakter siswa sekolah dasar*

Seiring dengan berjalannya waktu dan majunya ilmu pengetahuan dari jaman dahulu hingga sekarang. Begitu pula dengan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Teknologi telah akrab dengan keseharian manusia, berbagai hasil temuan teknologi kini seperti tidak terpisahkan. Di mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi, manusia selalu menggunakan teknologi dalam kehidupannya. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak pula perkembangannya, khususnya gadget.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata gadget yaitu gawai. Arti lainnya dari gadget peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Di kurun waktu yang serba maju ini kehadiran gadget sebenarnya telah menjadi kebutuhan pokok baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget bukan saja menjadi alat untuk berkomunikasi tetapi juga, dapat membantu menjalankan aktivitas lainnya.

Gadget dapat memberikan efek positif maupun negatif tergantung bagaimana kita memanfaatkan gadget. penggunaan gadget kini telah banyak diminati anak-anak termasuk anak usia sekolah dasar. Dengan kecanggihannya gadget semakin menghabiskan waktu bagi para penggunanya. Penggunaan gadget dikalangan anak tentu akan mempengaruhi aktivitasnya anak menjadi tidak bisa mengatur waktu.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti banyak menjumpai anak-anak Sekolah Dasar khususnya di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, desa sukaharja, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang yang tidak mampu melepaskan diri dari bermain gadget. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Bahkan orang tua rela membelikan gadget khusus untuk anak usia Sekolah Dasar yang seharusnya belum sepenuhnya boleh memegang gadget pribadi. Jika anak usia Sekolah Dasar sudah diberikan gadget sepenuhnya untuk mengisi waktu luangnya, maka akan berpengaruh terhadap karakternya.

Karakter anak yang biasanya baik, penurut, rajin, mudah bergaul dengan teman sebayanya dan dapat mengendalikan emosinya dapat berubah karena gadget. Di dalam gadget banyak aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan oleh anak yang bisa merubah karakternya. Contohnya pada gadget banyak aplikasi seperti game. Orang yang sudah berumur pun gregetan dan jengkel saat kalah bermain game, lebih lagi anak usia sekolah dasar. Mereka akan menjadi individu yang tak sabar dan susah bahkan tidak stabil untuk mengontrol emosinya.

Bahkan ada orang tua yang mendiamkan anak dengan gadgetnya saat anak sedang bosan dan mempunyai waktu luang itu adalah kesalahan. Itu bisa mempengaruhi minat anak, anak akan berfikir jika ia merasa bosan dan mempunyai waktu luang anak akan terus menerus menggunakan gadgetnya dan menjadi anak yang tertutup karena anak merasa tidak ada peran orang tua yang menjaga dan menemaninya.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi karakter siswa yaitu kebiasaan siswa dalam bermain gadget. Akan tetapi pemakaian gadget dengan terus menerus akan berakibat jelek untuk karakter siswa pada kesehariannya, siswa yang terus-menerus menghabiskan waktunya dengan gadget akan benar-benar bergantung sebagai kegiatan yang wajib dilaksanakan anak selama efektifitas sehari-hari, tak heran sekarang siswa lebih senang memainkan gadget dibandingkan membaca, berhubungan bersamatemannya sebayanya, keadaan ini meresahkan, karena masa kanak-kanak mereka belum seimbang,

mereka masih mempunyai rasa ingin tahu yang amat besar, dan berakibat sifat ketergantungan pada anak, jadi pemakaian gadget pada anak sekolah dasar harus memperoleh perhatian spesial untuk orang tua. Sebagian peristiwa tentang pengaruh buruk dari gadget ini acap kali menyerang anak-anak. Berawal dari gemar akan internet, games, serta konten yang berisi pornografi. Bahkan pada anak sekolah dasar kasusnya sudah dapat melakukan aksi pornografi itu terhadap teman sebayanya.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua dalam keseharian. Menggunakan cara mengawasi setiap konten yang ada dalam gadget anak. Orang tua wajib pandai dalam membujuk untuk berdiskusi, maksudnya mengadakan tanya jawab tentang isi dari seluruh gadget yang dimiliki anak. Ini artinya bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa mencari ilmu melalui waktu bermain. Pada saat itu anak dapat bertingkah seperti orang dewasa, meningkatkan cara berimajinasi serta kreativitasnya.

Berdasarkan uraian diatas yang menarik sampai peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa sekolah dasar?

Tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa sekolah dasar

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau di desain secara pintar dibandingkan dengan teknologi biasa pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada periode globalisasi.

Awalnya gadget adalah sebuah alat untuk berkomunikasi, tetapi seiring berjalannya waktu gadget dipercanggih dengan beraneka macam fitur yang tersedia pada gadget sehingga mengharuskan penggunaannya perlu menjalankan beragam kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari telepon, mengirim pesan, email , serta berfoto atau mengambil gambar sebuah objek seperti pemandangan, jalan, dan lain sebagainya.

Dalam KBBI karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Karakter yang baik menggambarkan hal apa yang kita mau untuk buah hati kita. Seorang mendefinisikan karakter yang baik menjadi kehidupan seraya menjalankan kegiatan dan berhubungan baik dengan orang lain. Kita perlu mengontrol diri kita untuk melakukan tindakan-tindakan yang baik bagi sesama manusia.

Menurut T. Ramli, pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan akhlak. (Jamal Ma'mur Asmani, 2013 hlm. 32) tujuannya yaitu untuk melatih karakter siswa agar jadi seseorang yang positif. Pendidikan karakter adalah upaya yang dibentuk dan dilakukan secara sistematis untuk mendukung siswa supaya paham akan perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia dan lingkungan.

Menurut (Kesuma Dharma, 2013), pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu perilaku kehidupan orang itu.

Dari seluruh pandangan para ahli peneliti bisa menyimpulkan, pendidikan karakter yaitu upaya untuk membimbing anak bagaimana caranya meningkatkan kualitas diri menjadi kepribadian yang lebih baik.

Sementara itu, Sudewo mendefinisikan karakter sebagai kumpulan sifat baik yang menjadi perilaku sehari-hari, sebagai perwujudan kesadaran menjalankan peran, fungsi dan tugasnya dalam mengemban amanah dan tanggung jawab. Pernyataan ini mempunyai penjelasan bahwa karakter sebagai tujuan dasar seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Dari seluruh pandangan para ahli tentang pengertian karakter, peneliti bisa merumuskan bahwa karakter adalah sifat atau tingkah laku seseorang yang dilalui dalam aktivitas sehari-hari.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang menghasilkan pemecahan masalah berupa kata-kata, ucapan, dan tulisan. Penelitian jenis ini termasuk pada penelitian studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. (Juliansyah, 2011)

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu lalu menjelaskan petunjuk, kenyataan secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu.(Morrison, 2012) Berdasarkan sifat penelitian di atas, maka penelitian ini berupa mendeskripsikan secara sistematis dan faktual peran orang tua dalam meningkatkan karakter yang positif pada anak yang didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian.

Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. (Juliansyah, 2011).

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan-berperan. (Lexy J. Moleong, 2017).

Subjek penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 4 anak Sekolah Dasar khususnya kelas 5 dan orang tua yang menggunakan gadget guna mendapatkan informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang akan diteliti.

**Tabel 1. Subjek Penelitian**

Nama	Umur	Jenis Kelamin	Nama Orang Tua
Chaisyar Suryasa Panghurian	10 Tahun	Laki-laki	Yusi Yani
Dafa Naufal Algifari	10 Tahun	Laki-laki	Siti Sofiah
Muhammad Azam Azaqi	10 Tahun	Laki-laki	Nia Kurnia

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi dan lembar wawancara serta dokumentasi kegiatan. Lembar observasi yaitu lembar berupa aspek-aspek yang diamati dalam pelaksanaan mengobservasi anak sekolah dasar selama bermain gadget. Peneliti dalam penelitian ini akan mengobservasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa sekolah dasar yang berjumlah 3 orang di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, desa sukaharja, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang.

**Tabel. 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Aplikasi Yang Digunakan		
	a. Games		
	b. Whatsapp		
	c. Instagram		
	d. Facebook		
	e. Youtube		
	f. Tiktok		
	g. Website		
2.	Manfaat Gadget		
	a. Komunikasi		
	b. Hiburan		
	c. Belajar		
3.	Durasi Penggunaan Gadget		
	a. < 2 jam		
	b. > 2 jam		
4.	Perubahan Perilaku		
	a. Positive		
	b. Negative		

**Tabel. 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa dan Orang Tua**

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data
1.	Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi kepemilikan gadget</li> <li>2. Aplikasi yang sering diakses saat menggunakan gadget</li> <li>3. Menganalisis durasi penggunaan gadget</li> </ol>	Siswa
2.	Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa sekolah dasar?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis karakter siswa sebelum mengenal gadget</li> <li>2. Menganalisis karakter siswa sesudah mengenal gadget</li> <li>3. Menganalisis upaya</li> </ol>	Orang Tua

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data
		ortu dalam mendampingi serta mengingatkan siswa saat menggunakan gadget	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 3 orang tua dan 3 siswa khususnya siswa kelas 5 di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, Des. Sukaharja Kec. Telukjambe Timur Kab. Karawang tentang “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar”

Berdasarkan hasil wawancara dari 3 siswa sekolah dasar bahwa rata-rata siswa sudah memiliki gadget pribadi dan aplikasi yang sering diakses adalah game, youtube dan tiktok. Gadget digunakan siswa dalam durasi lebih dari 2 jam bahkan sampai siswa merasa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dari 3 orang tua diatas bahwa karakter siswa sebelum mengenal gadget yaitu siswa rajin, mandiri serta bisa mengontrol emosi. Sedangkan karakter siswa sesudah mengenal gadget yaitu siswa menjadi malas bahkan dalam beraktifitas untuk dirinya sendiri seperti mandi, makan, dll. Emosionalnya menjadi tinggi, siswa mudah marah serta arogan apa lagi di saat sedang bermain game. Tutur bahasa bahkan ucapan yang keluar dari mulut siswa menjadi kurang baik karena faktor tontonan yang memiliki bahasa yang tidak baik, jadi siswa meniru apa yang masuk kedalam panca indera pada mata dan telinga nya.

Berdasarkan hasil wawancara dari 3 orang tua diatas juga bahwa semua orang tua siswa selalu mendampingi dan selalu memantau pada saat siswa menggunakan gadget serta selalu mengingatkan dampak positif dan negatif tentang gadget, tetapi kebanyakan pengaruh nya berdampak negatif pada karakter siswa sekolah dasar

## KESIMPULAN

Bersumber pada hasil penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Bentuk penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar bhawa kebanyakan siswa sudah memiliki gadget pribadi dengan durasi yang rata-rata lebih dari dua jam dalam sehari. Bentuk aplikasi yag digunakan siswa adalah game, youtube dan tiktok.

Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, Des. Sukaharja Kec.Telukjambe Timur Kab. Karawang mempunyai pengaruh terhadap karakter siswa sekolah dasar. Contohnya anak menjadi malas bahkan dalam beraktifitas untuk dirinya sendiri seperti mandi, makan, dll. Emosionalnya menjadi tinggi, siswa mudah marah serta arogan apa lagi di saat sedang bermain game. Tutur bahasa bahkan ucapan yang keluar dari mulut siswa menjadi kurang baik karena faktor tontonan di youtube yang memiliki bahasa yang tidak baik, jadi siswa meniru apa yang masuk kedalam panca indera pada mata dan telinga nya.

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang sudah disebutkan di atas, peneliti akan memnyampaikan masukan berbentuk saran. Diharapkan orang tua makin selektif lagi dalam memberikan gadget kepada anak, terutama aplikasi-aplikasi yang digunakan.Orang tua harus tegas dan selalu mendampingi anak serta harus memberikan batasan waktu pada saat anak menggunakan gadgetnya, supaya tidak memberikan pengaruh yang lebih buruk yang bisa merubah karakter anak. Penggunaan gadget sebaiknya belum di berikan seutuhnya kepada anak, karena saat usia tersebut anak belum bisa memilah yang mana yang baik dan yang buruk.

## **DAFTAR PURTAKA**

- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM KELUARGA. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah* (Jogjakarta: Diva Presss, 2013), h. 32.
- Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar. (2019, November 11). Retrieved from Kompasiana.com:  
<https://www.kompasiana.com/vinaameliasari8163/5dc97b26097f360a56651102/karakteristik-peserta-didik-di-sekolah-dasar>
- Arfadia. (2020). *Sejarah Perkembangan Teknologi*. Retrieved from Prestasi Global:  
<https://www.prestasiglobal.id/sejarah-perkembangan-teknologi/>
- Buleleng, S. R. (2019, maret 11). *Pengertian Gadget dan Apa itu Gadget*.
- Chusna, P. A. (2017, November 2). PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK. Retrieved from <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586>

Gadget, P. G. (2019, maret 11). situs resmi Kabupaten Buleleng. (<https://www.bulelengkab.go.id/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77>).

Prabowo, G. (2020, Oktober 26). Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. (S. Gischa, Editor) Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/26/152337669/sejarah-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi?page=all>