

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA SEKOLAH MI MUHAMMADIYAH SEGONG

Nova Pujangga<sup>1</sup>, Dodi Ahmad Haerudin<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Moertasiah No. 28B, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [novapujangga10@gmail.com](mailto:novapujangga10@gmail.com)

---

### Article History

Received: 31-08-2024

Revision: 22-09-2024

Accepted: 01-10-2024

Published: 07-10-2024

**Abstract.** The purpose of this study is to find out how the use of student gadgets in MI Muhammadiyah Segong school, namely cellphones, has an impact on the growth of student character in MI Segong Muhammadiyah school. The type of research is qualitative descriptive, which is a research process that is carried out to analyze the information obtained in the form of words, daily behavior how to use student gadgets at MI Muhammadiyah Segong school. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques used are: data reduction, data presentation, and verification. Then analyze the results of observations and interviews from the results of the research. Based on the results of the study, it was found that character formation is quite difficult to direct due to the lack of consistent supervision from parents in the use of gadgets. Children are used to giving gadgets after doing homework and when given gadgets there are no rules for when using gadgets so that children spend more time using gadgets by playing games and watching entertainment videos until they forget about educational obligations. The school in shaping the character of students is quite good in the teacher's strategy that uses methods in discussions with parents in terms of the use of gadgets for children. As well as conducting learning in the classroom to form better character values and provide positive examples to students.

**Keywords:** Impact of Using Gadgets, Attitude, Character Development

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* siswa di sekolah MI Muhammadiyah Segong yaitu HP berdampak pada pertumbuhan karakter siswa di sekolah MI Segong Muhammadiyah. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif yaitu proses penelitian yang dilaksanakan untuk menelaah informasi yang diperoleh berupa kata-kata, perilaku keseharian bagaimana penggunaan *gadget* siswa di sekolah MI Muhammadiyah Segong. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Kemudian menganalisis hasil observasi dan wawancara dari hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa pembentukan karakter cukup sulit diarahkan karena kurangnya pengawasan yang konsisten dari orang tua dalam penggunaan *gadget*. Anak sudah terbiasa dengan pemberian *gadget* setelah mengerjakan pekerjaan rumah dan ketika di berikan *gadget* tidak adanya aturan waktu pemakaian *gadget* sehingga anak menghabiskan waktunya lebih banyak untuk menggunakan *gadget* dengan bermain games dan menonton video hiburan hingga melupakan kewajiban pendidikan. Pihak sekolah dalam membentuk karakter siswa sudah cukup baik dalam strategi guru yang menggunakan cara dalam diskusi dengan para orang tua dalam hal penggunaan *gadget* kepada anak. Serta melakukan pembelajaran di kelas untuk membentuk nilai-nilai karakter yang lebih baik dan memberikan contoh positif kepada siswa.

**Kata Kunci:** Dampak Penggunaan *Gadget*, Sikap, Perkembangan Karakter

---

**How to Cite:** Pujangga, N & Haerudin, D. A. (2024) Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Karakter Siswa Sekolah MI Muhammadiyah Segong. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5834-5841. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1819>

---

## PENDAHULUAN

Teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan umat manusia, sehingga menghadang banyak tantangan di masa depan, termasuk masalah kelestarian lingkungan hidup dan masalah moral dan etika. Dunia ilmu pengetahuan sangat penting bagi putera-puteri kita, karena memungkinkan mereka menjelajahi dunia yang semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan semakin mencolok bagi pola hidup manusia karena pengaruh perkembangan teknologi terhadap model komunikasi manusia. *Gadget* adalah kemajuan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia. *Gadget* adalah media yang digunakan untuk berkomunikasi di zaman sekarang.

Untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi, manusia membutuhkan alat komunikasi. Pada dasar ini, manusia berusaha untuk menemukan dan membuat sistem dan alat yang dapat membantu berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan. Fitur-fitur ini termasuk tulisan, gambar, suara, video, permainan, situs internet, jejaring sosial, dan item seperti MP3 dan *smartphone*. Di mana perangkat adalah alat komunikasi dengan berbagai fungsi. Namun, menurut Dewanti et al., (2016) *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi dan fitur terbaru, menjadikan hidup manusia lebih praktis. Pada era globalisasi saat ini, hampir setiap orang termasuk anak-anak memiliki perangkat media komunikasi seperti *smartphone*. Dapat menggunakan perangkat seperti, *smartphone* dan memahami cara menggunakan fasilitas perangkat tersebut seperti, internet, game, sosial media, telepon, dan SMS. *Gadget* dapat memengaruhi interaksi sosial anak jika digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan orang tua, terutama anak-anak yang sering menggunakannya sebagai pengguna.

Perkembangan karakter adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menjadi lebih baik, menyesuaikan diri dengan norma- norma kelompok, tradisi, dan moral agama (Yusuf & Sugandhi, 2013). Perkembangan karakter pada anak-anak usia SD/MI ditandai dengan perluasan hubungan dengan teman sebaya (*peer group*), selain dengan anggota keluarga. Anak-anak akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, berbagai peran, dan berbagi informasi dengan orang lain melalui perkembangan karakter. Ketika manusia dilahirkan, mereka tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain karena sudah menjadi sifat manusia untuk selalu hidup bersama. Di dalam manusia berinteraksi satu sama lain dalam berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung, mewujudkan kodratnya. Namun, dengan adanya *gadget* atau *smartphone* yang memiliki fitur game yang menarik, anak-anak sering menjadi akrab dengan *gadget* atau *smartphone* dengan cepat. Penggunaan perangkat memiliki banyak keuntungan. Namun penggunaan *gadget* secara

terus menerus akan berdampak pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang cenderung menggunakan *gadget* secara terus menerus akan sangat tergantung padanya dan menjadi kegiatan yang harus dilakukan setiap hari. Tidak mengherankan bahwa anak-anak sekarang lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan bermain.

Pada umumnya, mereka sangat menikmati menggunakan perangkat elektronik yang disebut *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari di rumah dan di tempat bermain anak, sehingga sebagian anak lebih suka bermain *game* dengan teman sebayanya di rumah daripada bermain *game* dengan *smartphone*. Anak-anak menghabiskan banyak waktu di sekolah dengan guru dan teman sebaya, bukan hanya di rumah. Harus seimbang antara tempat tinggal, teman sebaya, dan waktu di sekolah. Kehadiran di sekolah merupakan perluasan lingkungan sosial individu dalam rangka mengembangkan karakter dan sekaligus merupakan komponen lingkungan baru yang sangat menantang. Guru dan rekan sekelas menciptakan sistem yang kemudian menjadi norma baru (Asrori, 2009). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI MI Muhammadiyah Segong Kecamatan Karangancana, anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di rumah berdampak negatif pada kinerja mereka di sekolah.

Selain itu, anak-anak biasanya bermain bersama teman sebayanya di lapangan atau di kantin sekolah saat jam istirahat. Namun, anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dimainkan oleh temannya tidak menarik dan tidak menghibur. Mereka seperti menjauhkan diri dari teman sekelasnya. Selama jam istirahat sekolah, yang biasanya digunakan oleh anak-anak seumuran untuk bermain bersama, anak-anak terlihat tidak terlalu *intens* berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Fenomena ini terjadi secara alami atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah. Peneliti akan menyelidiki dampak penggunaan perangkat elektronik terhadap perkembangan sosial anak-anak di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan karakter siswa sekolah MI Muhammadiyah Segong

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: 1) observasi; selama berlangsungnya penelitian dilakukan teknik pengamatan atau observasi langsung (observasi partisipasi) pada objek penelitian untuk menanyakan, melihat bagaimana perilaku anak ketika kegiatan belajar mengajar di kelas. 2) wawancara; informan kunci terdiri dalam penelitian ini yaitu: siswa MI Muhammadiyah Segong 1 (satu) orang, guru MI Muhammadiyah Segong 1 (satu) orang, dan orang tua siswa MI Muhammadiyah Segong 1 (satu) orang. Jadi, jumlah informan kunci adalah sebanyak 3

(tiga) orang. 3) Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

## HASIL

### **Penggunaan *Gadget* Siswa MI Muhammadiyah Segong saat di Rumah**

Penggunaan *gadget* di rumah memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk tujuan pendidikan, rekreasi, maupun komunikasi. Berdasarkan wawancara dengan Ibu EF, terdapat beberapa aspek penting terkait pengelolaan *gadget* dan dampaknya terhadap anak-anak sebagai berikut:

#### *Pengaturan Penggunaan Gadget*

- **Jadwal penggunaan:** Ibu EF menetapkan jadwal penggunaan *gadget* yang jelas, seperti mengizinkan anak-anak menggunakan *gadget* hanya setelah menyelesaikan tugas sekolah dan membatasi waktu layar di malam hari untuk memastikan kualitas tidur yang baik.
- **Pemantauan dan kontrol konten:** melakukan pemantauan berkala terhadap penggunaan *gadget* dan menggunakan aplikasi kontrol orang tua untuk membatasi akses ke konten yang tidak sesuai.

#### *Harapan dan Kekhawatiran*

- **Harapan:** Ibu EF berharap *gadget* dapat digunakan secara produktif untuk mendukung pendidikan dan pengembangan keterampilan anak-anak, serta menjaga keamanan dan kesehatan mental mereka.
- **Kekhawatiran:** khawatir tentang potensi ketergantungan anak-anak pada *gadget*, kurangnya keterampilan sosial akibat terlalu banyak waktu di depan layar, dan paparan konten negatif yang mungkin tidak sesuai untuk usia mereka.

#### *Saran untuk Orang Tua Lain*

- **Tetapkan batasan waktu:** pastikan untuk menetapkan waktu tertentu yang jelas untuk penggunaan *gadget*, sehingga anak-anak dapat mengembangkan rutinitas yang sehat.
- **Pantau konten yang diakses:** gunakan alat kontrol orang tua untuk memantau dan membatasi akses ke konten yang sesuai.
- **Tetapkan zona tanpa *gadget*:** ciptakan area atau waktu di rumah yang bebas dari *gadget* untuk meningkatkan kualitas waktu keluarga dan memastikan anak-anak mendapatkan istirahat yang cukup.

### *Dampak Positif dan Negatif*

- Positif: *gadget* memberikan akses mudah ke pendidikan dan informasi, serta memfasilitasi komunikasi dengan teman dan keluarga.
- Negatif: ketergantungan dan kecanduan *gadget*, paparan konten negatif, serta gangguan pada keterampilan sosial menjadi kekhawatiran utama.

### *Peran Orang Tua dalam Menetapkan Rutinitas*

- Komunikasi terbuka: Ibu EF berkomunikasi secara terbuka dengan anak-anak mengenai aturan penggunaan *gadget* dan alasan di baliknya.
- Menetapkan aturan: menetapkan batasan waktu yang jelas untuk penggunaan *gadget*, membantu anak-anak mengatur waktu mereka dengan baik.

Dengan pendekatan ini, Ibu EF berusaha mengelola penggunaan *gadget* anak-anak dengan cara yang memaksimalkan manfaat pendidikan dan rekreasi sambil meminimalkan risiko potensial. Hal ini mencerminkan pentingnya peran orang tua dalam menciptakan kebiasaan yang sehat dan seimbang terkait penggunaan teknologi di rumah.

### **Dampak Penggunaan *Gadget* Siswa MI Muhammadiyah Segong**

Karena *gadget* dapat mempermudah pekerjaan manusia, di era modern dan teknologi yang berkembang pesat ini, mereka harus dimiliki dan terus berkembang. Semua orang sekarang menggunakan perangkat ini, dari orang tua hingga anak-anak. Namun, *gadget* saat ini memiliki efek positif dan negatif ketika digunakan oleh pemakainya. Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan AP, siswa kelas 6 MI Muhammadiyah Segong. Rangkuman tentang penggunaan perangkat bermain yaitu: 1) Jadwal penggunaan *gadget*: Siswa AP biasanya diizinkan menggunakan *gadget* setiap hari setelah PR dan mengaji, sesuai dengan jadwal yang telah diatur oleh ibunya. 2) Aktivitas saat menggunakan *gadget*: AP sering menonton TikTok, bermain game seperti *free fire*, dan menghubungi teman untuk mengajaknya bermain di luar. 3) Perasaan setelah penggunaan *gadget*: AP merasa senang setelah menggunakan *gadget* untuk waktu yang lama, terutama ketika orang tua tidak ada di rumah. Namun, dia juga terkadang pusing. 4) Bantuan *gadget* dalam pekerjaan rumah: *Gadget* sangat membantu AP menyelesaikan PR, terutama dalam pelajaran matematika yang sulit. 5) Tangung jawab dan kewajiban: AP kadang merasa malas ketika bermain *gadget*, terutama jika orang tua memanggilnya untuk melakukan sesuatu saat sedang asyik bermain *game*.

## **Perkembangan Karakter Siswa MI Muhammadiyah Segong**

### *Tantangan dan Strategi Mengatasi*

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh guru adalah perbedaan latar belakang keluarga dan pengaruh lingkungan luar yang seringkali tidak selaras dengan prinsip-prinsip sekolah. Untuk mengatasi tantangan ini, guru-guru di MI Muhammadiyah Segong menerapkan beberapa strategi: 1) Pendekatan Personal: Membangun hubungan dekat dengan siswa untuk memahami kebutuhan individu mereka; 2) Keterlibatan Orang Tua: Melibatkan orang tua melalui pertemuan dan komunikasi untuk memastikan nilai-nilai karakter diterapkan secara konsisten di rumah; 3) Penerapan Contoh Positif: Menjadi teladan dengan menunjukkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran dan tanggung jawab.

### *Strategi Memotivasi Siswa*

Guru di MI Muhammadiyah Segong menggunakan berbagai strategi untuk memotivasi siswa agar menerapkan nilai-nilai karakter, seperti: 1) Penanaman Nilai dalam Aktivitas Sehari-hari: Mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam berbagai aktivitas kelas, seperti kerja kelompok dan tugas individu; 2) Refleksi dan Diskusi Kelas: Melakukan diskusi rutin tentang penerapan nilai-nilai karakter dan berbagi pengalaman untuk saling belajar; 3) Pelibatan Orang Tua: Mengajak orang tua untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memberikan dukungan

## **DISKUSI**

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara secara mendalam kepada beberapa informan penelitian yang terkait dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan karakter siswa sekolah MI Muhammadiyah Segong. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, jika dikontrol dengan baik dan pengawasan oleh orang tua penggunaan *gadget* pada saat di rumah dapat bermanfaat untuk pendidikan dan rekreasi untuk anak. Orang tua dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin hingga terciptanya dampak positif dalam penggunaan *gadget* dan juga dapat mengurangi dampak negatifnya terhadap perkembangan anak mereka dengan aturan yang tepat, pemantauan yang konsisten dan penerapan batasan yang bijaksana. Karena peran orang tua sangat berpengaruh dalam pengembangan karakter anak saat dirumah orang tua di haruskan membantu anak-anak dalam menyeimbangkan dan memanfaatkan dengan baik teknologi di zaman yang serba modern ini dengan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari anaknya. Berdasarkan hasil observasi disekolah MI Muhammadiyah segong dengan subjek siswa dan guru MI Muhammadiyah Segong, maka

dapat diuraikan bahwa di era serba teknologi saat ini, *gadget* menjadi sangat umum dan memengaruhi kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak.

Pada wawancara kali ini anak berinisial AP ketika dirumah menggunakan gadget untuk bermain *games* dan menonton video hiburan. Seharusnya jika *gadget* yang dipakai oleh anak-anak dengan pengawasan orang tua yang konsisten dapat membantu pembelajaran dan mempermudah pekerjaan, maka akan menimbulkan dampak yang negatif saat *gadget* digunakan oleh anak tanpa pengawasan dari orang tua yang konsisten. Adanya jadwal yang di atur oleh orang tua untuk anak menggunakan gadget agar tidak berlebihan dan digunakan dengan batas wajar untuk anak-anak. Karena sudah terbiasa diberikan *gadget* perasaan anak akan merasa senang tetapi ada pun dampaknya bagi kesehatan anak.

Perkembangan karakter dilakukan juga oleh pihak sekolah MI Muhammadiyah Segong, kerja sama antara guru, orang tua, dan lingkungan sekolah sangat penting untuk pertumbuhan karakter siswa. Perbedaan latar belakang keluarga yang memantau penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak dan juga pengaruh lingkungan luar merupakan masalah utama yang membentuk karakter anak. Pihak sekolah sesekali memberikan PR dengan metode pengumpulan melalui media *online*/pengumpulan langsung tergantung kondisi siswa di sekolah sehingga memungkinkan adanya tugas pekerjaan rumah menggunakan *gadget* untuk kebutuhan pendidikan.

Partisipasi seorang guru adalah semua cara yang dapat digunakan untuk pembentukan karakter anak. Strategi untuk mendorong agar mendukung nilai-nilai karakter dimasukkan ke dalam aktivitas kelas, refleksi, dan diskusi. Tidak mudah dalam pembentukan karakter siswa karena setiap siswa memiliki kepribadian dan kebiasaan yang berbeda, maka dari itu sebagai guru sangat berperan juga untuk mengarahkan anak menjadi pribadi yang baik dan beretika ketika di sekolah. Dalam membentuk karakter anak, tidak hanya guru yang berkontribusi tetapi perlu adanya keterlibatan dan bantuan dari orang tua siswa serta contoh positif di lingkungan sekolah maupun lingkungan di rumah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa MI Muhammadiyah Segong sebagai berikut:

- Pembentukan karakter cukup sulit diarahkan karena kurangnya pengawasan yang konsisten dari orang tua dalam penggunaan *gadget*. Orang tua kurang memahami bagaimana parenting yang dilakukan pada anak dalam hal penggunaan gadget. Orang tua hanya menjadwalkan penggunaan gadget tanpa pengawasan yang lebih pada

anaknyasehingga dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak yang cenderung lebih banyak ke arah negatif.

- Karena sudah terbiasa dengan pemberian *gadget* setelah mengerjakan pekerjaan rumah siswa bernama ... dan ketika di berikan *gadget* tidak adanya aturan waktu pemakaian *gadget* dan sangat dibebaskan dalam penggunaannya karena orang tua tidak ada pengawasan secara konsisten sehingga anak menghabiskan waktunya lebih banyak untuk menggunakan *gadget* dengan bermain games dan menonton video hiburan hingga melupakan kewajiban pendidikan. Dampak negatif lain nya pun sang anak menjadi kecanduan *gadget* dan secara berkala dapat merugikan kesehatan jika terlalu berlebihan dalam penggunaan *gadget* tersebut.
- Pihak sekolah MI Muhammadiyah Segong dalam membentuk karakter siswa sudah cukup baik dalam strategi guru yang menggunakan cara dalam diskusi dengan para orang tua dalam hal penggunaan *gadget* kepada anak. Serta melakukan pembelajaran di kelas untuk membentuk nilai-nilai karakter yang lebih baik dan memberikan contoh positif kepada siswa. Tetapi siswa tetap memiliki banyak waktu ketika dirumah daripada di sekolah sehingga hal dalam pembentukan karakter dalam penggunaan *gadget* dapat tercapai dengan baik jika adanya keterlibatan antara guru dan orang tua siswa.

## REFERENSI

- Dewanti, T. C., Widada & Triyono. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Volume 1, No. 3, <https://citeus.um.ac.id/jkbk/vol1/iss3/18/>
- Yusuf, S., & Sugandhi, N. M. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV WacanaPrima