

## PENTINGNYA EDUKASI PENGGUNAAN GADGET DALAM MENGATASI MASALAH SOSIAL TERHADAP PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER DAN MORAL SISWA

**Muzhir Ihsan<sup>1\*</sup>, Siti Nurrisna<sup>2</sup>, Revanda Shiva Meizia<sup>3</sup>, Aldya Framesti<sup>4</sup> Sarah Mawahdah<sup>5</sup>**

<sup>1-5</sup> Institut Agama Islam Sahid, Indonesia, email: [muzhirihsan@gmail.com](mailto:muzhirihsan@gmail.com), [sitinerisna@gmail.com](mailto:sitinerisna@gmail.com), [revandashivameizia@gmail.com](mailto:revandashivameizia@gmail.com), [aldyaframesti09@gmail.com](mailto:aldyaframesti09@gmail.com), [sarahmawahdah02@gmail.com](mailto:sarahmawahdah02@gmail.com)

### Info Artikel

**Diajukan: 02 Desember 2024**

**Diterima: 09 Desember 2024**

**Diterbitkan: 21 Desember 2024**

**Keyword:**

*Gadget use, character education, student morals*

**Kata Kunci:**

Penggunaan gadget, pendidikan karakter, moral siswa

**DOI:**

10.56406/jsm.v3i02.620

### Abstract

*The use of gadgets always has an impact on the development of children's behavior, because gadgets have various interesting, varied, and flexible features and applications so that they can increase the appeal for everyone, especially among children. Nowadays, gadgets can have a negative impact on the development of children's behavior. Behavioral changes that tend to be negative where as a result of playing gadgets children become easily angry, rebellious, lazy to learn, and can imitate behavior in gadgets. Children have now become active consumers where many electronic products and gadgets make children their market. Gadgets are expected to provide benefits to their users, where users must be able to operate gadgets properly, know the function of gadgets, and know the benefits of gadget applications.*

### Abstrak

Penggunaan gadget selalu berdampak pada perkembangan tingkah laku anak, karena gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, dan fleksibel sehingga dapat menambah daya tarik bagi setiap orang, khususnya di kalangan anak-anak sekarang ini gadget dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan tingkah laku anak. Perubahan tingkah laku yang cenderung negatif di mana akibat bermain gadget anak menjadi mudah marah, suka membangkang, malas belajar, dan bisa menirukan tingkah laku di dalam gadget. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif di mana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai pasar mereka. Gadget diharapkan memberikan manfaat bagi para penggunanya, di mana para penggunanya harus mampu mengoperasikan gadget dengan baik, mengetahui fungsi gadget, dan mengetahui manfaat dari aplikasi gadget.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan di kalangan anak-anak. Menurut Mc Luhan dalam teori determinisme teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena ketergantungan mereka terhadap teknologi. Teknologi dan komunikasi canggih ini seperti komputer, *handphone*, tablet dll. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa

Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Arini, 2022). Gadget merupakan suatu alat yang berukuran mini yang di hubungkan dengan suatu jaringan dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya sehingga dengan mudah mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk *Online* dan *Offline* (Darwani, 2022). Sebenarnya, gadget ditunjukkan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor. Menurut Sari dan Mitsalia (Putriana *et al.*, 2019), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, Rusmianto & Putra (2020) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Namun pengguna gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini tanpa pengawasan yang ketat. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang sangat pesat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan dan komunikasi manusia (Suparman & S, 2020). Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modern ini.

Dampak gadget di era globalisasi membawa dampak positif dan negatif. Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan dampak salah satu dampak positif. Adanya perilaku anak yang kurang bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan perkembangan sosial pada anak. Menurut Dr. Jenny Radesky dari Baston University of Medicine mengatakan bahwa penggunaan gadget saat ini semakin intensif akan memberikan dampak pada perkembangan perilaku anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak. Anak yang dianggap sudah kebiasaan bermain gadget jika dalam waktu sehari bermain dengan gadget lebih dari dua jam, dan jika gadget diambil anak akan marah bahkan tantrum. Seorang pecandu gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya. hal ini akan menyatakan sebuah respons yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Sebagian besar anak ataupun remaja meningkat konsumsi penggunaan Gadget dari waktu ke waktu. Salah satu sebabnya kurangnya pengawasan dari orang tua atau bahkan meniru perilaku orang tua dan orang-orang dewasa di sekitarnya. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan Gadget. Di mana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif penggunaan gadget (Gabriela, 2021).

Tantangan terbesar yang dihadapi oleh pendidikan adalah masalah karakter dan moral peserta didik. Dampak yang mulai terlihat adalah pesatnya perkembangan teknologi HP yang sudah mulai mengakar ini memberikan dampak yang positif juga dampak negatif. Tentu dampak positif dari munculnya teknologi adalah semakin

mudahnya akses informasi dan komunikasi, serta transportasi. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan pun tidak cukup sedikit, kemajuan teknologi membuat anak menjadi pribadi yang malas, sering merasa bahwa dia memiliki dunia sendiri, menjadi pribadi anti sosial karena lebih senang berinteraksi dengan HP. Yang kemudian akibat dari faktor negatif adalah tidak tertanamnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang ditanamkan di rumah maupun di sekolah sangat penting sekali dan setiap individu manusia sesungguhnya sudah dibekali oleh Sang Maha Pencipta dengan kepribadian atau akhlak yang itu dapat menunjukkan karakter seseorang. Karakter sangat erat kaitannya dengan jiwa, dan jiwa sangat erat kaitannya dengan pengaruh eksternal atau lingkungan (Imawan, 2023). Bila sesuatu yang ada di dalam diri manusia (jiwa) bertemu dengan dunia eksternal yang positif maka tumbuh menjadi jiwa yang positif, sehat, dan kuat. Sebaliknya bila sesuatu yang ada di dalam diri manusia bertemu dengan dunia eksternal yang negatif maka tidak bertumbuh kembang secara optimal, yang kemudian berkembang menjadi hawa nafsu dan syahwat saja dan akan ada banyak berbagai perbuatan yang negatif. Dan juga pembentukan karakter atau kepribadian anak bukan merupakan sebuah pelajaran, tetapi sebagai contoh konkret dari bimbingan orang tua, guru, media informasi dan teknologi, serta berbagai aspek kehidupan lainnya yang ikut mempengaruhi dalam keberhasilan perkembangan anak. Pendidikan karakter merupakan pelajaran *blood to blood*, yang mampu berjalan secara berdampingan dengan media dan teknologi yang saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu (Imawan, 2023). Moralitas siswa merupakan bagian integral dari perkembangan pribadi mereka dan bagian penting dari etika sosial. Berikut adalah beberapa aspek penting dari moralitas siswa. Moralitas siswa mencakup nilai-nilai yang mereka anut sebagai panduan dalam hidup mereka. Nilai-nilai ini dapat mencakup kejujuran (menyampaikan kebenaran), keadilan (memperlakukan semua orang dengan adil), integritas (konsistensi antara tindakan dan nilai-nilai), tanggung jawab (melaksanakan kewajiban), dan banyak lainnya (Kamaruddin, 2023).

Penelitian dan pengabdian terkait pentingnya edukasi penggunaan gadget terhadap pendidikan karakter dan moral siswa sudah banyak dilakukan di berbagai jenjang pendidikan. Kegiatan utama ini untuk meningkatkan edukasi penggunaan gadget yang sangat berpengaruh terhadap pendidikan karakter dan moral siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Putra Kabandungan yang beralamat di Jl. Raya Tugubandung, Desa Tugubandung, Kecamatan Kabandungan, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat pada bulan September 2024. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah : 1) Untuk menambah pengetahuan siswa terhadap penggunaan gadget. 2) Untuk memberikan rambu-rambu penggunaan gadget dari sisi negatif. 3) Siswa dapat mengatur penggunaan gadget sehingga tidak merusak karakter dan moral.

## **METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, di mana informasi yang diperoleh berupa kata-kata dan kalimat. Penelitian ini difokuskan pada pengumpulan data dalam kondisi yang masuk akal, menggunakan teknik yang tepat, mudah, serta dapat diandalkan agar tidak kehilangan karakter logisnya atau

perkembangan kegiatan dalam siklus penyatuan data informasi. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara dan observasi. Wawancara merupakan percakapan dengan penjelasan tertentu, wawancara diatur dalam dua pertemuan, khususnya (pewawancara) orang yang memberikan beberapa pertanyaan dan narasumber (orang yang akan memberi reaksi/informasi dari pertanyaan). Observasi yaitu strategi dalam mengumpulkan informasi dengan memperhatikan atau menyurvei secara cermat dan lugas di daerah peneliti untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau menunjukkan realitas dari suatu rencana penelitian yang sedang dilakukan. Subjek dari penelitian ini adalah salah satu siswa sekolah menengah atas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti. Kemudian hasil data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Judul penelitian ini yaitu tentang Pentingnya edukasi penggunaan gadget dalam mengatasi masalah sosial terhadap peningkatan pendidikan karakter dan moral siswa. bertujuan untuk mengetahui tentang pentingnya penggunaan gadget (*smartphone*) terhadap karakter dan moral peserta didik. Peneliti dalam hal ini memilih SMK Putra Kabandungan sebagai lokasi untuk melakukan penelitian karena SMK Putra Kabandungan merupakan sekolah yang menggunakan gadget dalam pendidikan.

### Penggunaan Gadget Oleh Siswa di SMK Putra Kabandungan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Putra Kabandungan bertujuan untuk mengetahui pentingnya edukasi penggunaan gadget terhadap pendidikan karakter dan moral siswa. Penggunaan gadget oleh siswa lebih banyak dampak negatifnya selaras dengan ibu FY selaku Guru BK mengatakan : hampir semua siswa memiliki gadget dan mereka mudah mengakses informasi sehingga pengetahuannya lebih luas tetapi disisi lain karena mudahnya akses tersebut siswa itu bisa mengakses apa saja yang dia mau tanpa tahu benar untuk diakses atau tidak misalkan salah satu contohnya hal-hal yang tidak seharusnya dilihat di usianya tapi sudah lihat di usia yang sekarang itu kan bisa mengubah dan merusak karakternya.

Gadget merupakan alat yang berfungsi sebagai media untuk meningkatkan taraf kemampuan seseorang dan sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan. Sedangkan analisa hasil wawancara menyebutkan jika gadget merupakan alat yang mempermudah pekerjaan manusia baik untuk komunikasi dan mencari informasi. Berdasarkan hasil analisis wawancara dan observasi dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget merupakan teknologi yang berfungsi untuk mempermudah mendapatkan informasi dan lebih banyak dampak negatifnya bagi siswa. Tersedianya banyak fitur dan aplikasi yang menarik membuat siswa di SMK Putra Kabandungan tidak bisa lepas dari gadget yang dimilikinya. Seperti yang telah disampaikan oleh Bapak AR selaku Guru jurusan TKJ : Gadget tidak bisa terlepas dari

tangan siswa entah untuk mencari informasi di internet, translate bahasa dan bisa saja yang lainnya. Dalam usia remaja ini, mereka masih belum bisa menggunakan gadget sesuai kebutuhannya. Masih banyak yang menggunakan gadget hanya untuk hiburan saja (A/AR/04/09/2024).

Penggunaan gadget akan membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak. Adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan gadget juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasi anak. Anak menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata. Hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital (Rahmandani, 2020). Penggunaan gadget memang sangat membantu dalam mendapatkan informasi, tetapi dampak negatifnya siswa menjadi malas belajar. Mereka lebih mengandalkan AI dalam mengerjakan tugas dan menganggap remeh tugas-tugas yang diberikan di sekolah. Sehingga siswa tidak belajar baik di sekolah maupun di rumah dan ini bisa merubah serta merusak karakter siswa (A/FY/04/09/2024).

Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh fakta bahwa penggunaan gadget bagi siswa cenderung berdampak negatif dan bisa merubah karakter dan moral siswa. Gadget diketahui memiliki banyak fitur-fitur yang menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakannya walaupun banyak sekali dampak negatifnya khususnya siswa sekolah dasar yang belum bisa memfilter mana yang baik dan mana yang harus ditinggalkan di dalam gadget seperti seringnya berkata kasar dalam bermain *game*, timbulnya rasa malas dalam belajar karena lebih mementingkan gadget. Selain itu dengan banyaknya siswa yang bermain gadget jarang sekali siswa bermain dengan teman sebayanya karena lebih senang bermain dengan gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang membuat siswa menjadi seseorang yang individualis yang berpengaruh terhadap karakter sosial siswa. Menurut Janttaka (2020) anak yang sering bermain *game* akan kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan tetangga, mereka memiliki gangguan fisiologis dan penyakit mental. Anak usia sekolah dasar seharusnya banyak bermain dengan teman sebayanya atau bermain dengan permainan seorang anak. Dampak negatif lain dari penggunaan gadget adalah membuat siswa lebih senang menyendiri daripada bermain dengan teman sebayanya. Anak yang ke seringan bermain gadget cenderung diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa memedulikan sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Adib (2021), ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asyik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut Secara tidak sadar siswa sudah mengalami ketergantungan dalam bermain gadget.

### **Pendidikan Karakter Dan Moral Siswa Dalam Penggunaan Gadget**

Pendidikan karakter upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Kemudian, nilai-nilai tersebut dapat terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata kerama, budaya, dan adat-istiadat. Pendidikan karakter berfungsi, mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural, meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia.<sup>34</sup> Penggunaan gadget dikarenakan tuntutan tren saat ini yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan gadget untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asyik dengan gadget miliknya.

Peran penggunaan gadget dalam pendidikan karakter dan moral siswa cenderung negatif. Siswa mudah mendapatkan informasi dan mencerna informasi negatif dari pada positif, karena hal itu perlu sekali edukasi dan pantauan dari orang tua untuk penggunaan gadget anaknya (A/H/04/09/2024). Selaras dengan Ibu FY selaku guru BK mengatakan : peran gadget ini memang cenderung negatif untuk pendidikan karakter dan moral siswa, ketika mereka mengakses sebuah informasi bisa menambah pengetahuan namun mereka hanya tahu dan tidak memahaminya. Dalam hal ini juga penggunaan gadget merupakan salah satu faktor masalah sosial bagi siswa, di mana banyak sekali pinjaman online, judi online, *cyberbullying* bahkan ketidakadilan sosial bagi siswa. Penggunaan gadget juga menghambat pendidikan karakter dan moral siswa di mana siswa menjadi candu dengan gadget sehingga tidak mau bersosialisasi dengan lingkungannya. Penggunaan gadget dalam pendidikan karakter dan moral siswa membutuhkan kerja sama antara guru dan orang tua. Guru hanya melihat dan mengawasi siswa menggunakan gadget ketika dipersilahkan menggunakannya dalam belajar namun ketika di luar sekolah hanya orang tua yang dapat mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pentingnya edukasi penggunaan gadget terhadap pendidikan karakter dan moral siswa di SMK Putra Kabandungan sangat membantu siswa dalam hal mendapatkan informasi dan membantu siswa dalam pendidikan, selain itu terdapat dampak negatif yang membuat siswa menjadi malas belajar dan bisa mengakses informasi apa pun yang tidak seharusnya diakses dalam usianya serta dapat merusak karakter dan moral siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian yang kami lakukan. Ucapan terima kasih juga kepada Institut Agama Islam Sahid Bogor yang telah membantu kami dalam penyusunan penelitian, sehingga menjadi artikel karya ilmiah yang dapat dipublikasikan.

## **REFERENSI**

- Arini, L. (2022). Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *Jurnal Abdiman Loyalitas & Edukasi*, 2,4.
- Darwani. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ( Studi Kasus Di TK Elekrina Kertapati Palembang ). *Jurnal Komunikasi*, 4.
- Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 3.
- Imawan, M. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Era Society 5.0. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 2.
- Kamaruddin, I. (2023). Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengaruhnya Terhadap Pengembangan Etika Sosial dan Moral Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3,4.
- Rahmandani, F. (2020). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 4,5,6.