

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK DALAM KELUARGA DI DESA TANJUNG BERINGIN

Agustina Romaito Simarmata<sup>1</sup>, Elvi Theresia Simbolon<sup>2</sup>  
[agustinasimarmata86@gmail.com](mailto:agustinasimarmata86@gmail.com)<sup>1</sup>, [elvrteresiasimbolon@gmail.com](mailto:elvrteresiasimbolon@gmail.com)<sup>2</sup>  
Intitut Agama Kristen Negeri Tarutung

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak dalam keluarga di Desa Tanjung Beringin. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif gadget terhadap perkembangan karakter anak dalam keluarga. Jenis penelitian ini menggunakan Deskriptif kualitatif, sedangkan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi secara langsung dengan informan yang ada dilapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yaitu Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak di desa tanjung Beringin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwaterdapat beberapa dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak sekolah dasar di Dusun Limbungan, diantaranya anak menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, yang sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius anak.

**Kata Kunci:** Pengaruh Gadget, Perkembangan Karakter

### PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, manusia dituntut untuk mengikuti zaman yang dimana kehidupan menjadi serba praktis, oleh karena itu diciptakan alat-alat untuk membantu kelancaran dan meringankan pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget. Menurut Mayeti & Sunita (2018) menjelaskan bahwa Gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget juga tidak terlepas dengan pendidikan karena, dengan kecanggihan gadget mempermudah manusia dalam mencari informasi dan pengetahuan bahkan anak juga tidak asing dengan penggunaan gadget (Galingging et al, 2022). Dampak yang ditimbulkan oleh gadget cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir yaitu, mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal serta informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki gadget, diharapkan menjadi sumber alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak. Selain dampak positif yang ditimbulkan oleh gadget, terdapat juga dampak negatif dibalik kemajuan dan kecanggihan dari gadget itu sendiri. Gadget juga dapat merusak otak anak dan jaringan syaraf apabila terlalu sering menggunakan gadget. Selain itu juga menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain karena terlalu terpaku dengan gadget. Anak akan menjadi individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap orang lain. Penyalahgunaan terhadap gadget oleh

anak akan berpengaruh pada sikap dan karakter anak yang cenderung mejadi pemalas khususnya dalam belajar. Anak terbiasa menggunakan gadget hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Karena dengan bermain Gadget tersebut dapat menghilangkan rasa bosan anak karena bagus dan menarik daripada mengerjakan kewajibannya sendiri yaitu belajar, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak yang kurang baik.

Pada zaman modern saat ini, manusia dituntut untuk mengikuti zaman yang dimana kehidupan menjadi serba praktis, oleh karena itu diciptakan alat-alat untuk membantu kelancaran dan meringankan pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget. Menurut Mayeti & Sunita (2018) menjelaskan bahwa Gadget adalah alatelektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget juga tidak terlepas dengan pendidikan karena, dengan kecanggihan gadget mempermudah manusia dalam mencari informasi dan pengetahuan bahkan anak juga tidak asing dengan penggunaan gadget (Galingginget al, 2022). Dampak yang ditimbulkan oleh gadget cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir yaitu, mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal serta informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki gadget, diharapkan menjadi sumber alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak. Selain dampak positif yang ditimbulkan oleh gadget, terdapat juga dampak negatif dibalik kemajuan dan kecanggihan dari gadget itu sendiri. Gadget juga dapat merusak otak anak dan jaringan syaraf apabila terlalu sering menggunakan gadget. Selain itu juga menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain karena terlalu terpaku dengan gadget. Anak akan menjadi individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap orang lain. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan desember 2023 di Desa Tanjung beringin, banyak sekali anak yang sudah bisa bermain gadget tanpa pengawasan dari orang tua, hal ini menyebabkan anak lebih cenderung memanfaatkan gadgetnya untuk bermain bahkan sampai seharian anak tidak pernah bosan dibandingkan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat bagi anak itu sendiri. Hal ini menyebabkan anak menjadi individualis terhadap lingkungan sosialnya dan lupa waktu melakukan kewajibannya, seperti belajar dan ibadah. Hilangnya karakter religius anak, ditandai dengan anak mengabaikan ibadah bahkan bermalas malasan apabila disuruh pergi ibadah dikarenakan anak asik bermain gadget seharian. Hilangnya karakter tanggung jawab anak seperti belajar, membantu orang tua, yang disebabkan rasa malas akibat bermain gadget dan kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anak. Dalam proses pembelajaran anak kurang fokus memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran yang diberikan dikarenakan anak asik bermain dan berbicara dengan temannya membahas terkait game online. Penyalahgunaan terhadap gadget oleh anak akan berpengaruh pada sikap dan karakter anak yang cenderung mejadi pemalas khususnya dalam belajar. Anak terbiasa menggunakan gadget hanya untuk bermain saja sehingga dalam diri mereka tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang dalam proses pembelajaran. Karena dengan bermain Gadget tersebut dapat menghilangkan rasa bosan anak karena bagus dan menarik daripada mengerjakan kewajibannya sendiri yaitu belajar, yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak yang kurang baik. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Karena penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak

buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya (Alifianiet al, 2019; Boiliu, 2020). Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan membuat anak menjadi menutup diri dengan teman-temannya dan lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat menghawatirkan bagi anak karena pada masa anak-anak mereka masih labil dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, karena berpengaruh terhadap meningkatnya sifat konsumtif pada anak. Oleh karena itu peran orang tua disini sangat dibutuhkan sekali untuk membimbing anaknya dalam bermain gadget khususnya pada saat di lingkungan rumah (Fatmalaet al, 2021; Yulianingsihet al, 2020).

Aspek-aspek perkembangan yang membantu mengembangkan perilaku anak yaitu moral. Moral berasal dari bahasa Latin: *Mores*, yang artinya tata cara, kebiasaan dan adat. Perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan standar moral dari kelompok sosial tertentu. Perilaku moral dikendalikan oleh konsep-konsep moral.

a. Konsep moral

- 1) Terbentuk dari peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya.
- 2) Konsep moral inilah yang menentukan perilaku yang diharapkan dari seluruh anggota kelompok.
- 3) Perilaku tak bermoral: perilaku yang tidak sesuai dengan harapan sosial.
- 4) Penyebabnya/dasarnya: ketidaksetujuan dengan standar sosial atau kurang adanya perasaan wajib menyesuaikan diri.
- 5) Perilaku amoral/nonmoral Penyebab,

b. Moralitas dalam arti yang sesungguhnya

- 1) Perilaku yang sesuai dengan standar sosial dan dilaksanakan secara suka rela.
- 2) Tingkah laku yang benar-benar berasal dari dalam diri seseorang yang disertai dengan perasaan tanggung jawab pribadi.
- 3) Lebih mementingkan pada kepentingan atau kesejahteraan kelompok dari pada keinginan dan kepentingan pribadi.
- 4) Jarang ditemukan pada masa kanak-kanak, tetapi harus sudah mulai muncul pada masa remaja.

## **METODOLOGI**

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Karena dalam penelitian kualitatif ini berupa katakata yang tertulis maupun lisan, yang dilakukan dengan cara wawancara. Peneliti akan melakukan wawancara kepada guru dan orang tua siswa untuk mengumpulkan data agar mengetahui dengan jelas apa saja dampak yang ditimbulkan gadget terhadap perkembangan karakter serta, melakukan wawancara kepada anak untuk mengetahui lebih lanjut apa saja dampak yang dipengaruhi oleh gadget. Penelitian ini dilakukan di Didesa tanjung beringin, sumbul, sidikalang dengan kurun waktu tertentu. Dengan melakukan observasi serta wawancara terhadap orang tua, orang tua dan anak untuk menemukan permasalahan yang terjadi ketika proses penelitian berlangsung. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik observasi yang bertujuan untuk melihat dan mengamati secara langsung bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak. Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai dampak 2penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter 2siswa. Informasi dalam penelitian ini diperoleh dari orang tua, orang tua dan anak itu sendiri, dengan cara melakukan wawancara mengenai hal-hal yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa untuk mengetahui pendapat, dan solusi untuk meminimalisir dampak negatif yang mempengaruhi

perkembangan karakter anak. Sedangkan pada dokumentasi berisi bukti-bukti hasil dari penelitian yang telah dilakukan baik berupa tulisan, gambar, video atau data-data yang didapatkan pada saat melakukan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data miles dan Hubberman (dalam Ibrahim 2018: 109) analisis data terdiri dari kegiatan pengumpulan data, reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan serta pengujian kesimpulan (drawing and verifying conclusion). Sedangkan untuk mencapai keabsahan data pada penelitian ini menggunakan kriteria keabsahan data menurut Moleong (dalam Ibrahim, 2018: 120), ketepercayaan (credibility), keterlatihan (transferability), kebergantungan (dependability), dan kepastian (confirmability).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dengan orang tua dan anak terkait penggunaan gadget, aktivitas belajar dan pembentukan karakter siswa. Hasil wawancara dengan siswa diketahui beberapa fakta diantaranya sebagian besar anak di Desa tanjung beringin memiliki gadget karena memang diberikan oleh orang tuanya. Sebagian anak lagi memang tidak memiliki gadget tapi sering menggunakan gadget milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas gadget di rumah. Anak yang dibawah umur seharusnya belum saatnya untuk diberikan atau bahkan dibelikan gadget, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain dengan permainan seusianya. Namun dengan adanya gadget 2anak menjadi malas bermain dengan teman sebaya karena lebih mementingkan gadget anak malas melakukan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan tugas bahkan lalai akan ibadah

Dari hasil wawancara juga diperoleh temuan bahwa anak tidak pernah sama sekali memanfaatkan gadget untuk mencari atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dengan berbagai alasan, baik itu tidak bisa maupun kemauan anak yang tidak pernah mau menggunakan gadget untuk mencari pelajaran atau belajar menggunakan gadget tersebut, yang dikarenakan siswa lebih senang dan sering menggunakan gadget untuk bermain saja. Sebenarnya gadgdet juga memiliki dampak positif yang bisa dimanfaatkan oleh anak seperti mengakses pembelajaran, mendownload aplikasi-aplikasi belajar yang bisa digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas dan mengasah otak siswa sehingga, kemampuan dan kecerdasan dalam memahami pelajaran akan meningkat 8(Mahfud & Wulansari, 2018). Namun banyak anak yang belum memanfaatkan fitur-fitur tersebut sebagai penunjang belajar serta untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

## **KESIMPULAN**

- a) Hasil identifikasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah rata-rata anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari, aplikasi yang digunakan adalah youtube, tiktok dan game.
- b) Hasil identifikasi perilaku pada anak usia sekolah rata-rata anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada perilaku sosialnya seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi, lupa dengan lingkungan sekitarnya, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.
- c) Hasil analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak usia sekolah mayoritas menuliskan berdampak negatif pada perilaku anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Irawan. (2014). Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Anak Sekolah. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 7(2), 107–115.
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kartika, U. (2014). 10 Alasan anak perlu lepas dari gadget. In Kompas. com. <https://health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget>
- Rahmawati, N., Herlina, H., & Hasneli N., Y. (2021). Gambaran Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *Jkep*, 6(2), 135–145. <https://doi.org/10.32668/jkep.v6i2.445>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-65731>
- Saimona, P., Suhaedah, & Mulyani, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1597–1605. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Saraswati, S. W. E., Setiawan, D., & Hilyana, F. S. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6432>
- Siregar, N. H., & Wiza, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja. *Annuha*, 1(2), 101–107. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i2.36>
- Utami, R. S., Haloho, M. A. F., Tambunan, K., & Sinaga, M. M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Dan Teknologi Widyaloka*, 1, 170–177.