

---

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEGIATAN BELAJAR DAN MENGAJAR TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK GENERASI Z

Oleh

Anjani Syalsa Putri<sup>1</sup>, Luthfi Indah Setyani<sup>2</sup>, Nissa Aulia Rizkia<sup>3</sup>, AritaMarini<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Jakarta

E-mail: [anjanisyalsap@gmail.com](mailto:anjanisyalsap@gmail.com), [luthfindahh0102@gmail.com](mailto:luthfindahh0102@gmail.com),

[nissaauliar@gmail.com](mailto:nissaauliar@gmail.com), [aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)

---

### Article History:

Received: 05-04-2023

Revised: 20-04-2023

Accepted: 27-04-2023

### Keywords:

Gadgets, Learning and Teaching Activities, Generation Z, Character

**Abstract:** *Gadgets are electronic media devices that have various functions and uses. Nowadays gadgets have become a part of life, even human lifestyle. Character as a basic value that builds a person's personality, is formed both due to heredity and environmental influences, which distinguishes it from other people, and is manifested in attitudes and behavior in everyday life. Generation Z has unique characteristics where the internet begins to develop and grow in line with the development of digital media. The purpose of this study was to determine the effect of using gadgets in teaching and learning activities on the formation of the character of Generation Z. The research method used was a literature study with a qualitative approach where the data source was taken from literature and documentation. The results of the analysis of this study reveal the use of gadgets in teaching and learning activities on the formation of the character of generation Z children, because the use of gadgets has impacts that must be considered*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam kemajuan bangsa. Revolusi Pendidikan sangat terlihat dengan jelas. Contoh bukti revolusi pendidikan ada pada cara mengajar guru. Pada zaman dahulu guru mengajarkan murid hanya menggunakan satu metode yaitu ceramah, dimana guru menjelaskan dan murid memperhatikan atau dengan seperti menggunakan metode Duduk Dengar Catat Hapal (DDCH). Karena Gen Z bukan hanya memiliki dunia maya, tetapi juga dunia nyata (Purnomo, Ratnawati, & Aristin, 2016, p. 71). Seiring perkembangan zaman, cara mengajar guru turut ikut berkembang. Seperti yang telah kita ketahui bahwa perkembangan zaman ini sangatlah pesat. Apalagi dalam perkembangan teknologi dan informasi pada aspek Pendidikan. Dimana dalam penerapannya, perlu penyesuaian agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal. Dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu hal penting untuk membangun suatu bangsa yang maju. Karena pendidikan mampu mengubah masa depan seseorang menjadi lebih baik. Teknologi yang kerap kali menjadi bagian dari kehidupan kita saat ini adalah Gadget. Teknologi di zaman sekarang tidak bisa dilepaskan dari segala bidang termasuk pendidikan. *Blended Learning* merupakan salah satu bukti perkembangan metode pembelajaran. Dalam metode ini pembelajaran dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, dan mengombinasikan sistem pendidikan konvensional

dengan sistem pendidikan berbasis digital. Hal ini merupakan salah satu bukti nyata dalam revolusi pendidikan.

Perkembangan teknologi yang terjadi mengharuskan sebuah sistem Pendidikan hingga bagian terkecil dalam pendidikan yaitu siswa juga harus beradaptasi dengan perkembangan yang terjadi (Dacholfany, 2016). Pendidikan yang terus berkembang juga tetap terarah dan terstruktur karena memiliki tujuan. Tujuan pendidikan merupakan faktor krusial dalam pendidikan, sebab memiliki arti sebagai arah yang hendak dituju atau dicapai sang pendidikan. Indonesia sendiri merancang tujuan pendidikan yang tertuang dalam UUD No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Lantas, apakah teknologi akan mempengaruhi Kegiatan Belajar dan Mengajar terhadap Pembentukan Karakter Anak?

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Jenis gadget yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, smartphone, desktop PC (Komputer), tablet dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya. Gadget menjadi bagian integral dari telekomunikasi modern. Di banyak negara, lebih dari separuh penduduk menggunakan gadget dan pasarnya berkembang pesat. Pada tahun 2014, diperkirakan sebanyak 6,9 miliar orang menggunakan gadget (WHO, 2014). Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa jumlah handphone (HP) di Indonesia yang telah beredar mencapai 240 juta unit. Gadget yang beredar tersebut telah melebihi jumlah penduduk di Indonesia yaitu 237 juta jiwa berdasarkan sensus penduduk tahun 2010. Perkembangan jaringan internet yang sangat cepat membuat pengguna gadget atau smartphone juga mengalami peningkatan. Jaringan 4G Long Term Evolution (LTE) memiliki kemampuan mentransfer data secara cepat sehingga dapat memberi kemudahan kepada para pengguna smartphone dalam memperoleh kenyamanan dalam ber-internet (Sujianti, 2018). Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah negara Cina, India, dan Amerika (Suharno, 2018)

Banyaknya jumlah pengguna gadget yang termasuk dalam golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan gadget mayoritas menggunakan gadget guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online. Ada juga survei lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40 persen anak di Indonesia sudah tahu menau tentang teknologi, atau disebut juga dengan active internet user (Suharno, 2018). Pengenalan gadget pada anak-anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial

emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (Sari, 2018). Penggunaan gadget pada anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai 38 persen di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72 persen di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80 persen pada tahun 2015. Kebanyakan anak memakai gadget untuk bermain, 23 persen orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun mengatakan jika anak mereka suka bermain gadget, sedangkan 82 persen orang tua menyampaikan jika mereka online setidaknya sekali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Penggunaan gadget tidaklah luput dari internet. Penggunaan internet bisa diibaratkan pisau bermata dua, yakni ada konsekuensi yang harus kita hadapi yaitu dampak positif dan negatif secara jangka pendek hingga jangka panjang. Dampak positif gawai dirasakan sebagai perangkat yang membantu dan mempermudah pekerjaan milenial. Menurut Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa (2019), Beberapa manfaat gawai di bidang pendidikan yakni meningkatkan pengetahuan, mudahnya mengakses informasi dan munculnya berbagai aplikasi pendidikan yang sangat membantu dalam peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian atau artikel review mengenai gawai sebagai sumber belajar (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018; Jannah, 2018; Sudarsana et al., 2019); Keefisien waktu praktis pun dirasakan milenial (Harfiyanto et al., 2015).

Beberapa studi mengemukakan dampak negatif penggunaan gadget dapat merubah struktur otak (Widyaningrum, 2020), interaksi sosial antara anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitar sangatlah berkurang bahkan semakin luntur (Manumpil et al., 2015), anak merasa memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap keluarga dan orang disekitarnya (Mediasyifa, 2014). Selain itu, penurunan ketajaman penglihatan pada seseorang yang terpapar dengan layar monitor dan bermain gawai melebihi dua jam setiap harinya (Puspa et al., 2018). Kenyataan yang memprihatinkan bahwa anak Indonesia rata-rata menggunakan gawai baik itu smartphone, PC tablet atau laptop rata-rata sembilan jam sehari (Prianggoro, 2012). Untuk itulah ada harus ada peranan dari orangtua, guru, pemerintah serta lingkungan sekitar untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan perangkat ini dengan aman dan efektif (Novianti & Garzia, 2020). Optimalisasi peran orangtua yang berfungsi sebagai pengawas (Suryati, 2020) sangat diperlukan dalam tahap tumbuh kembang anak pada era digital. Pada kenyataannya anak-anak yang sudah dibekali gawai oleh orang tuanya lebih banyak menggunakan gawai tersebut untuk bermain daripada untuk belajar dan bermain dengan teman-temannya di luar rumah (Nurrachmawati, 2014).

## **LANDASAN TEORI**

### **Gadget**

#### **a. Pengertian Gadget**

Saat ini, gadget telah menjadi teknologi yang sangat populer dan digunakan oleh baik orang dewasa maupun anak-anak. Banyak produk gadget yang ditujukan untuk anak-anak dan kini mereka telah menjadi pengguna aktif yang memanfaatkan gadget sebagai konsumen. (Fathoni, 2017) Penggunaan gadget memiliki efek positif dan negatif, terutama pada anak-anak yang semakin sering menggunakan gadget dalam setiap aktivitas mereka. Oleh karena itu, orang tua harus memantau penggunaan gadget oleh anak-anak untuk menghindari dampak negatif. Namun, gadget juga dapat digunakan untuk tujuan positif seperti

memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik di dalam maupun luar negeri, serta sebagai sumber informasi. Gadget juga dapat mempersingkat jarak antara individu atau kelompok dengan berbagai fasilitas layanan telekomunikasi yang tersedia, menggantikan peran telepon kabel. Seiring dengan perkembangan teknologi seluler, produk gadget akan terus berkembang dalam desain dan kualitas, sehingga masyarakat tidak akan bosan dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu, tujuan penggunaan gadget adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, dan efisiensi.

### **Belajar dan Mengajar**

#### **a. Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar secara etimologis berarti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu", yang berarti bahwa belajar adalah upaya untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Baharuddin dan Esa (2009: 11) menyatakan bahwa belajar adalah proses manusia untuk mencapai kompetensi, keterampilan, dan sikap yang beragam. Belajar dimulai sejak manusia lahir hingga akhir hayat. Oemar Hamalik (2001: 27) mendefinisikan belajar sebagai modifikasi atau memperkuat perilaku melalui pengalaman, yang berarti bahwa belajar adalah proses dan kegiatan yang melibatkan pengalaman, dan bukan hasil atau tujuan belajar. Belajar melibatkan pengalaman dan perubahan perilaku, bukan hanya menghafal. Hasil belajar adalah perubahan perilaku, bukan hanya penguasaan hasil latihan. Dengan demikian, belajar adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk meningkatkan pengetahuan atau keterampilan. Jika ada proses belajar, maka ada juga proses pengajaran. Ini mudah dipahami karena jika ada seseorang yang sedang belajar, pasti ada yang mengajarnya. Begitu juga sebaliknya, jika ada seseorang yang sedang mengajar, pasti ada seseorang yang belajar dari dia. Ketika terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar, keduanya berada dalam situasi yang unik karena secara sengaja atau tidak, keduanya berada dalam suasana belajar. (Sardiman 1986: 21).

#### **b. Mengajar**

Menurut Wina (2006: 95-96), kata "teach" atau mengajar berasal dari bahasa Inggris kuno "teacem" yang berasal dari bahasa Jerman kuno "taikjan" yang artinya memperlihatkan melalui tanda atau simbol. Definisi mengajar secara historis adalah memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol untuk membangkitkan respons mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan, dan lain sebagainya. Selain itu, kata "token" juga berasal dari bahasa Jerman kuno "taiknom" yang berarti pengetahuan dari taikjan, sehingga secara historis, kata "teach" dan "token" memiliki keterkaitan. Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 219), mengajar adalah memberi pelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Sedangkan menurut Hamzah (2006: 7), dalam mengajar harus mengikuti prinsip psikologis tentang belajar, yaitu belajar harus bertahap dan meningkat. Oleh karena itu, dalam mengajar harus mempersiapkan bahan yang bersifat gradual, seperti dari sederhana kepada yang kompleks, dari konkret kepada yang abstrak, dari umum atau general yang kompleks, dari umum (general) kepada yang kompleks, dan dari yang sudah diketahui (fakta) kepada yang tidak diketahui (konsep yang bersifat abstrak). Sejak tahun 1500-an, definisi mengajar terus mengalami perkembangan.

Menurut Hamzah (2006: 7), ada beberapa prinsip umum tentang mengajar, yang pertama adalah bahwa mengajar harus didasarkan pada pengalaman yang telah dimiliki siswa. Hal ini karena pengetahuan yang telah dimiliki siswa merupakan fondasi untuk mempelajari materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, sebelum proses belajar dimulai, guru harus mengetahui tingkat kemampuan siswa, yang disebut sebagai entry behavior. Pretest dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sebelum memulai proses belajar mengajar. Prinsip kedua adalah bahwa mengajar harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan potensial yang berbeda-beda, seperti bakat dan kecerdasan yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan siswa untuk memastikan bahwa proses belajar berlangsung efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Nasution dalam Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 220), mengajar adalah suatu kegiatan mengorganisir atau mengatur lingkungan sebaik mungkin dan menghubungkannya dengan siswa, sehingga terjadi proses belajar. Oleh karena itu, simpulan pengertian mengajar menurut beberapa ahli adalah memberikan pembelajaran secara optimal kepada siswa sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam melakukan hal tersebut, guru harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan siswa karena setiap individu memiliki kemampuan potensial yang berbeda.

### **Karakter Generasi Z**

#### **a. Pengertian Karakter**

Mengenai karakter, hal tersebut berhubungan dengan sifat dan sikap individu. Karakter merujuk pada semua hal yang melekat pada individu yang menjadi ciri khas dari dirinya. Menurut Muchlas Samani dan Hariyanto (2013: 43), karakter merupakan nilai-nilai dasar yang membentuk kepribadian seseorang, dipengaruhi baik oleh faktor hereditas maupun lingkungan, yang membedakan individu satu dengan yang lainnya, dan tercermin dalam sikap dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pandangan Helen G. Douglas yang dikutip oleh Muchlas Samani dan Hariyanto (2013: 41), karakter bukanlah sesuatu yang diwariskan, melainkan merupakan hasil dari usaha yang terus-menerus melalui tindakan dan pikiran sehari-hari. S.M. Dumadi yang dikutip oleh Sutarjo Adisusilo (2014: 76) menggambarkan karakter sebagai sebuah stempel atau cap, yaitu sifat-sifat yang melekat pada seseorang. Sutarjo Adisusilo (2014: 78) lebih lanjut menjelaskan bahwa karakter atau watak dapat dibentuk dan dikembangkan melalui pendidikan nilai. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah kumpulan sifat dan sikap yang melekat pada individu dan dapat dikembangkan melalui tindakan dan pikiran sehari-hari, serta tercermin dalam pola pikir dan tingkah laku.

Pendidikan karakter dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter siswa. Dalam hal ini guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga bertugas menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Oleh karena itu, keberhasilan seorang guru dalam mengimplementasikan pendidikan karakter terlihat dari mampunya siswa yang dididiknya mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata sehingga siswa mampu untuk membuat

hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan (Julaiha, 2014).

#### **b. Pengertian Generasi Z**

Sejak awal keberadaannya, teori generasi telah dikenal oleh masyarakat. Saat ini, terdapat lima generasi yang diakui, yaitu:

1. Generasi Baby Boomer, yang terdiri dari orang-orang yang lahir antara tahun 1946 hingga 1964.
2. Generasi X, yang terdiri dari orang-orang yang lahir antara tahun 1965 hingga 1980.
3. Generasi Y, yang terdiri dari orang-orang yang lahir antara tahun 1981 hingga 1994.
4. Generasi Z, yang terdiri dari orang-orang yang lahir antara tahun 1995 hingga 2025.

Pembahasan akan lebih difokuskan pada Generasi Z, yang juga dikenal sebagai iGeneration, Generasi Net, atau Generasi Internet, karena mereka hidup pada era digital. Seorang psikolog bernama Elizabeth T. Santosa (2015: xxiii) dalam bukunya yang berjudul "Raising Children in Digital Era" menjelaskan bahwa Generasi Net adalah mereka yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Generasi ini tumbuh pada saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Generasi ini tidak pernah mengalami masa di mana telepon genggam belum diproduksi dan mayoritas mainan yang dimainkan masih bersifat tradisional. Menurut Hellen Chou P. (2012: 35), Generasi Z atau yang juga dikenal sebagai generasi digital adalah kelompok muda yang tumbuh dan berkembang dengan ketergantungan besar pada teknologi digital. Karena karakteristik ini, tidak mengherankan jika orang-orang dari generasi ini, yang masih berstatus sebagai siswa, memiliki keahlian dalam penguasaan teknologi. Generasi Z muncul dari perpaduan dua generasi sebelumnya, yaitu Generasi X dan Generasi Y, dan memiliki ciri khas karena internet berkembang seiring dengan pertumbuhan media digital.

Karakter Generasi Z tersebut memiliki indikator antara lain memahami dan mampu menggunakan berbagai macam teknologi, senang bersosialisasi, merupakan seseorang yang multitasking, memiliki ambisi besar untuk sukses, cenderung praktis dan instan, cinta kebebasan, dan memiliki percaya diri yang tinggi, cenderung menyukai detail, ingin mendapat pengakuan, digital dan teknologi informasi

#### **METODE PENELITIAN**

Secara umum, Metode Penelitian merujuk pada serangkaian langkah atau teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi dan data, serta melakukan investigasi terhadap data yang telah diperoleh. Nasir menyatakan bahwa Metode Penelitian merupakan cara utama yang digunakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan mereka dan menemukan jawaban atas masalah yang diteliti. Dalam hal ini, Metode Penelitian dapat diartikan sebagai teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian

---

ditarik kesimpulannya Sugiyono (2012:59). Berdasarkan telaah pustaka maka penggunaan variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas (Independent Variable) Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas (X) yaitu: penggunaan gadget.
- b. Variabel Terikat (Dependent Variable) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi penelitian terikat (Y) yaitu: pembentukan karakter.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah rangkaian kegiatan yang terkait dengan cara pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis, meliputi membaca, mencatat, dan mengelola bahan-bahan yang relevan dengan penelitian (Zed, 2008:3). Nazir (1998:112) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian, menjelaskan bahwa Studi Kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan studi penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, dan laporan yang terkait dengan masalah penelitian yang sedang diselesaikan. Dengan demikian, Studi Literatur dapat diartikan sebagai salah satu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tertentu, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya dari sudut pandang yang holistik, dengan menggunakan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alami, dan dengan memanfaatkan berbagai metode alami. Sugiyono (2005) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek pada kondisi alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen utama. Dalam hal ini, penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tertentu, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya secara holistik, dengan menggunakan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks yang alami, dan dengan memanfaatkan berbagai metode alami.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur yang mengadopsi pendekatan kualitatif, dengan memperoleh data dari sumber-sumber kepustakaan dan dokumen. Studi literatur memerlukan tingkat ketekunan dan ketelitian yang tinggi agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian yang ditetapkan. Pelaksananya memerlukan waktu yang optimal dan analisis yang matang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan memegang peranan paling penting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, manusia ditumbuhkan secara utuh dalam agama, akhlak, dan budi pekerti yang baik. Penyelenggaraan pendidikan yang diramalkan dalam UU Sistem Pendidikan tahun 2003 menitikberatkan pada pengembangan kepribadian peserta didik. Pendidikan karakter merupakan gerakan nasional yang menanamkan budi pekerti yang baik kepada peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan kepada siswa di sekolah dasar. Salah satu kunci keberhasilan pendidikan di Indonesia adalah pendidikan karakter. Dengan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018, Character Building dikaitkan dengan Core Learning Competencies

(AI). Pendidikan karakter bukan tentang menanamkan perilaku yang baik pada siswa, melainkan tentang membentuk perilaku, sikap, dan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai etika inti.

Indonesia sebagai negara yang menjunjung tinggi karakter, tentu memiliki dasardasar dalam merumuskan nilai-nilai karakter. Hanya bangsa yang memiliki karakter kuat yang mampu menjadikan dirinya sebagai bangsa yang bermartabat dan disegani oleh bangsa-bangsa lain. Pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif dan akhirnya ke pengalaman nilai secara nyata.

Kemendikbud (2011) menjabarkan beberapa karakter yang dapat dikembangkan yaitu religius, jujur, toleran, disiplin, pekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, pandai berkomunikasi, cinta Damai, Cinta Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial dan Tanggung Jawab. Pembinaan karakter siswa sekolah dasar tidak boleh gagal karena akan mempengaruhi pola perilaku mereka di masa depan. Pembangunan karakter meningkatkan kesadaran, sikap, pemahaman, tanggung jawab dan kemampuan untuk menghadapi masalah pribadi dan kelompok.

Pendidikan yang merupakan salah satu wadah dalam pembentukan karakter ini harus memaksimalkan perannya terutama guruguru yang ada di sekolah. Guru harus memiliki inovasi dan berkolaborasi yang kuat di dalam pembentukan karakter siswa ini. Hal ini selaras dengan pendapat Baiocchi (2019) yang mengatakan bahwa pendidikan karakter bukan hanya guru mengajarkan serta menyampaikan saja tetapi sebagai wadah untuk mengkolaborasikannya ke masyarakat. Metode yang sangat bagus di dalam pembangunan karakter siswa ialah dengan membentuk suatu program tertentu atau menggunakan media sebagai pendukung dalam pembelajaran (Nuraini et al., 2020).

Karakter anak dapat dibentuk melalui pembiasaan, yang dicontohkan secara nyata oleh orang tua maupun guru. Contoh nyata berupa tindakan, akan lebih mengena pada anak sehingga anak dapat mengetahui secara langsung bahwa kebiasaan-kebiasaan yang baik akan berpengaruh baik pula pada lingkungan sekitar kita. Sedangkan kebiasaan yang buruk, juga ada pengaruhnya baik bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter anak Gen Z adalah gadget. Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1996 hingga 2009. Generasi ini dimulai dengan diperkenalkannya teknologi dan salah satunya adalah gadget. Gadget adalah barang serba guna yang bisa digunakan hampir setiap hari bahkan setiap jam. Oleh karena itu, perangkat tersebut mempengaruhi pembentukan karakter anak karena anak zaman sekarang menggunakan gadget setiap saat.

Saat ini, perangkat banyak digunakan untuk berkomunikasi, menggunakan media sosial dan menonton video di YouTube. Banyak hal dapat dengan mudah dilakukan dengan perangkat yang bahkan anak-anak zaman sekarang sudah terampil dan terbiasa menggunakannya. Oleh karena itu, penggunaan gawai anak harus diawasi oleh orang tua atau individu yang lebih dewasa. Mungkin ini hal yang sepele, namun penggunaan gawai anak tanpa pengawasan orang tua dapat menimbulkan banyak hal negatif yang mempengaruhi kesehatan, mental, dan karakter anak itu sendiri.

Perkembangan otak pada masa kanak-kanak sangat pesat sehingga sangat optimal

jika orang tua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya pada tahap ini. Antusiasme anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, seiring dengan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu dan kecenderungannya untuk meniru apa yang dilihatnya. Selain itu daya ingat anak juga masih sangat baik. Perkembangan otak pada usia anak yang sangat baik ini sangat disayangkan ketika kurangnya dukungan orang tua untuk meningkatkan keterampilan anak.

Menurut psikolog Jovita Maria Ferliana, otak anak balita masih berkembang dari segi neurofisiologis. Perkembangan otak anak akan lebih optimal bila anak distimulasi secara langsung oleh sensorik. Misalnya menyentuh benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dll. Ketika anak-anak di bawah usia 5 tahun terus-menerus menggunakan gawai, apalagi tanpa pengawasan dari orang tua, menyebabkan anak hanya fokus pada gawai dan tidak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

Masa kanak-kanak adalah masa yang membutuhkan perhatian khusus karena cepat dan mudah dilihat dan diukur. Jika ada hambatan untuk pengembangan, mudah untuk melakukan intervensi untuk mencapai kematangan penuh. Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa keemasan, yaitu masa keemasan untuk tidak memanfaatkan keuntungan atau keistimewaan apapun saat itu, dapat diulang untuk kedua kalinya.

Oleh karena itu, saat ini sering disebut sebagai saat yang menentukan kehidupan selanjutnya. Golden age state juga merupakan peluang emas untuk intervensi yang dapat mempercepat perkembangan kehidupan anak. Jika saat ini lepas begitu saja dari kendali orang tua atau pendidik, hal ini biasanya merugikan tumbuh kembang anak.

Dengan adanya gadget siswa dapat memperoleh informasi dengan cepat. Melalui fitur-fitur aplikasi gadget salah satunya fitur aplikasi yang dapat terkoneksi di internet. Siswa dengan mudahnya mencari atau dengan istilah lain browsing di salah satu fitur aplikasi di internet seperti google chrome, mozilla firefox, dan lain-lain.

Dampak positif penggunaan gadget bagi anak antara lain memperluas pengetahuannya, selain menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak dapat dengan mudah dan cepat mengetahui tugas sekolahnya, memperluas jaringan pertemanan, memudahkan komunikasi dan melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai permainan yang kreatif dan menantang.

Selain itu, penggunaan gadget tersebut memiliki dampak negatif yang berbahaya bagi kesehatan. Alat tersebut dapat mempengaruhi kesehatan masyarakat karena efek radiasi yang ditimbulkan oleh teknik tersebut sangat berbahaya bagi kesehatan, terutama bagi anak di bawah usia 12 tahun. Paparan radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai penyakit berbahaya. Kemudian dapat menghambat belajar siswa yang rawan kenakalan. Setiap orang pasti memiliki sesuatu di suatu tempat yang bersifat peningkatan. Selain itu, juga dapat mempengaruhi perilaku anak di sekolah.

Dengan adanya efek tersebut maka mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Saat kesehatan dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang berlebihan, antusiasme Gen Z untuk pembelajaran imersi dan aktivitas di kelas menurun. Kemajuan teknologi, membawa kemudahan yang besar, generasi berikutnya bisa menjadi generasi yang tidak tahan kesulitan. Dengan kata lain, anak berpikir atau merasa bahwa hidup seharusnya mudah, dan pada akhirnya anak berusaha menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Perkembangan teknologi membuat segalanya berjalan lebih cepat, dan anak-anak secara tidak sadar dilatih untuk tidak mentolerir penundaan. Akibatnya, anak menjadi semakin

lemah kesabaran dan konsentrasinya serta cepat menuntut untuk segera mendapatkan apa yang diinginkannya.

Pada umumnya gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games, dan lain-lain. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah ketika proses belajar berlangsung. Maka dari itu, untuk meminimalisir gangguan tersebut, aturan disekolah sangat diperketat terutama dalam penggunaan gadget salah satunya didalam tata tertib sekolah siswa dilarang membawa handphone atau sejenisnya kecuali bila di pergunakan pada saat pembelajaran, itu semua harus perlu pengawasan ketat dari pihak guru.

Hal yang dapat dilakukan untuk mencegah anak kecanduan gadget antara lain dengan membatasi waktu penggunaan gadget, mengatur jadwal kapan boleh bermain gadget, hingga tidak memberikan anak akses penuh terhadap gadget untuk memberi dan mengajarkan kepada anak betapa pentingnya gadget. menjadi perangkat yang sabar dan terkendali dan memberikan contoh yang baik untuk anak-anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian di atas, gadget memiliki pengaruh yang besar terhadap sifat Generasi Z. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer saat ini, baik orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Jika terus digunakan secara intensif, itu mempengaruhi karakter gen Z. Kesukaan instan Gen Z juga disebabkan oleh perangkat yang memengaruhi mereka. Dalam kegiatan belajar mengajar, gen z yang tergolong siswa berpengaruh terhadap cara berpikir. Jika gadget digunakan terus menerus, radiasi ke otak cepat, persepsi otak melemah. Jadi, gadget berdampak besar pada sifat Gen Z.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A Marini, A. M. (2019). Model of Student Character Based on Character Building in Teaching Learning Process. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10).
- [2] Afrija, A. P. (2022). ANALISIS EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MEMBANGUN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SD PADA MATA PELAJARAN PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 339-354.
- [3] Amelia, W., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). PENGELOLAAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 520-529.
- [4] Arifin, F. &. (2022). PEMANFAATAN E-LEARNING DAN PENGARUHNYA TERHADAP SELF REGULATED LEARNING MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR.
- [5] Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 7(2).
- [6] Erly Devin Dwi Septi, J. D. (2023). Pemanfaatan Video Kartun Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3-4.
- [7] Fitriyani, P. (2018). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z. *Prosiding Konferensi Nasional Ke-7 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (APPPTMA)*.
- [8] Herawati, S. N. (2022). Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*.

- 7(16).
- [9] Indah Putria Syafa, M. P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Berbasis E-Modul Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 5-7.
- [10] MARINI, A. (2017). CHARACTER BUILDING THROUGH TEACHING LEARNING PROCESS: LESSON IN INDONESIA. *PONTE Journal* (<http://dx.doi.org/10.21506/j.ponte.2017.5.43>).
- [11] moto, M. m. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesia Journal of Primary Education*, 3, 21-27.
- [12] Nabila, A., Putri, D., Erawati, P., & Marini, A. (2022). PEMANFAATAN GAME EDUKASI ONLINE MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2, 355-362.
- [13] Ningrum, K. D. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- [14] Nurhikmah, A. M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI GAME EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- [15] Nurhikmah, A., H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023, Januari). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI GAME EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-447.
- [16] Prajnidita Zaeny Rahmalah, P. A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER. *Seminar Nasional*, 302-309.
- [17] Prasrihamni, M. M. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(5), 82-88.
- [18] Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.
- [19] Rahmalah, P. Z. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER. *Seminar Nasional*, 302-309.
- [20] Rahmalah, P. Z. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Seminar Nasional*, 302-309.
- [21] Ramdhan Witarsa, R. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(<https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/issue/view/95>).
- [22] RINI, D. P. (2016). PENGARUH KARAKTER GENERASI Z DAN PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI. *Skripsi*, 1-107.
- [23] Rosadi, A. F., Nurhalizah, F., Kusumawardani, S., & Marini, A. (2023, Januari). IMPLEMENTASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA KELAS 2 SD BERBASIS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2, 413-420.
- [24] Sarah Adityara, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. *Seminar Nasional Seni dan Desain*.
- [25] Waliid, A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER SISWA DI SMP NEGERI 01 CAMPALAGIAN KABUPATEN.
- [26] Willya, A. R. (2023). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK

MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2(3), 449-454.

- [27] Akib, Muhaiminah dkk . 2021. "Gawai: Positif dan Negatif bagi Milenial". Diakses dari <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/download/5606/2640/> pada 19 September 2022 pukul 22.00 WIB
- [28] Rahmalah, Prajnidita Zaeny dkk . 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini". Diakses dari <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52> pada 13 September 2022 pukul 18.30 WIB.
- [29] Yemima K. Aplikasi Ibrani 12:5-13 sebagai Model Pendidikan Karakter Disiplin Anak Generasi Z dalam Keluarga Kristen di Era New Normal Pandemi Covid-19. EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani. <http://stttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe/article/view/203>
- [30] Ningrum RW, Ismaya EA, Fajrie N. Faktor – Faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. Jurnal Prakarsa Paedagogia. 2020 <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/IKP/article/view/5105>