
**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEGIATAN BELAJARDAN MENGAJAR
TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK GENERASI Y**

Oleh

Delia Puspita Sari¹, Dinda Tri Nur Indah Sari², Arita Marini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta

Email: ¹deliapuspita2929@gmail.com, ²daeun2709@gmail.com,

³aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 05-04-2023

Revised: 22-04-2023

Accepted: 30-04-2023

Keywords:

Use Of Gadgets,
Character Building, Y
Generation, And
Education

Abstract: *This study is a research development aimed at determining the effect of gadgets on the character formation of Generation Y children in learning and teaching activities and whether there is an influence of using gadgets on the character formation of students at SDN Cigudeg 01. This research uses qualitative research methods, namely methods in the form of narratives, interviews, and observation. In this interview, the homeroom teacher and 40 fourth-grade students of SDN Cigudeg 01 involved the emergence of a person's character, it can be seen from the habits one makes in life. In the current era of globalisation, technology is increasingly sophisticated and can support all human activities in education and technology supports teaching and learning activities. Technological progress has become one of the factors that greatly influences the formation of a person's character, including in generation Y children. According to de Jong: 2017, these traits or character traits are at least stable, but can be changed, for example with intensive training . Likewise, various experiences from the environment can influence the formation of student character. So that with certain learning patterns or methods, it is expected to be able to find out the effect of using gadgets on the formation of the character of generation Y children*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dijauhkan dari kehidupan manusia. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman (Oemar Hamalik, 2010: 154). Belajar merupakan hal yang sangat penting untuk masa depan, kesuksesan seseorang tidak akan pernah terlaksana tanpa melalui proses belajar, karena di dalam belajar manusia mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Belajar hakikatnya adalah sebuah usaha dasar seseorang agar menjadi paham dari sesuatu yang sebelumnya tidak di pahami.

Seorang siswa dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya dorongan atau motivasi agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan

tujuan yang diharapkan. Dalam belajar motivasi sangat berperan penting. Motivasi yang dimiliki oleh siswa bisa menentukan hasil belajar yang dicapai dari aktivitas pembelajaran. Menurut Sugihartono (2012: 78) motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tersebut dapat menentukan hasil yang dicapai oleh siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Besarnya motivasi seorang siswa dalam belajar berbeda-beda dan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa tergantung pada siswa itu sendiri (intrinsic) dan motivasi yang berasal dari luar (ekstrinsik), Kedua factor tidak dapat dilepaskan dalam proses belajar. Berbicara factor yang berasal dari luar salah satu yang berpengaruh yaitu yang berkaitan dengan teknologi. Adanya kemajuan dan perkembangan teknologi membuat siswa dapat memperoleh suatu pengalaman lain dalam belajar.

Di dunia digital yang saat ini serba canggih, teknologi hadir untuk memudahkan semua aktivitas manusia. Bahkan sekarang semua orang telah tergantung akan teknologi yang ada. Namun kemajuan teknologi ini perlu di lihat sisi positif dan negatifnya juga. Karena tidak jarang sisi negatif lebih mendominasi karena ketidakmampuan kita untuk memamange penggunaan teknologi yang ada, Teruma gadget, gadget merupakan salah satu alasan utama mengapa perilaku manusia sedikit demi sedikit menjadi apatis. Untuk manusia dewasa saja penggunaan gadget masih bisa salah dalam penggunaannya apalagi pada anak sekolah dasar dimana mereka masih memerlukan pendampingan Ketika menggunakan gadget. Salah satu sisi baiknya adalah anak dapat bermain sambil belajar melalui media audio visual yang lebih menarik, sehingga anak lebih mudah memahami apay nag mereka pelajari. Namun berpengaruh juga pada pembentukan karakter seorang anak.

Anak sekolah dasar yang masih memerlukan bimbingan dan contoh nyata dari lingkungan sekitarnya. Karakter anak juga dapat terbentuk Ketika anak berlebihan dalam menggunakan gadget. Menurut soedarsono, karakter merupakan sebuah nilai yang sudah terpatri di dalam diri seseorang melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan,, serta pengaruh lingkungan yang kemudian di padukan dengan nilai-nilai yang ada di dalam diri seseorang dan menjadi nilai yang intrinsic yang terwujud di dalam sistem daya juang yang kemudian mendasari sikap, perilaku dan pemikiran seseorang. Kesimpulannya karakter didapat melalui pengalaman pendidikan. Anak sekolah dasar yang rasa keingintahuannya tinggi tentu akan terbentuk karakternya yang baik Ketika diarahkan pada hal yang positif, terutama pada penggunaan gadget mereka. Sehingga, pada penelitian ini akan dilihat bagaimana penggunaan gadget berpengaruh dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak generasi Y (millennial).

LANDASAN TEORI

Pendidikan karakter adalah pendidikan suatu sistem pendidikan yang memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan Tindakan untuk melakukan nilai tersebut.

Peranan pendidikan karakter dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi di Indonesia, pendidikan karakter di Indonesia sebenarnya tidak dicantumkan dalam format berupa kegiatan pembelajaran. Tetapi pada setiap mata pelajaran, memuat nilai-nilai yang salah satunya adalah pendidikan karakter. Jadi pada

pemberian materi yang diadakan di sekolah tujuannya untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak.

Sejalan dengan implementasi pendidikan karakter, UNESCO menyatakan ada empat pilar dalam pendidikan secara implisit sebenarnya untuk menyinggung pentingnya pendidikan karakter. Ada empat pilar pendidikan yang ditegakkan dalam implementasi pendidikan di seluruh dunia yaitu *learning to know*, *learning to be*, *learning to live*, *learning to live together*, dan dua pilar *learning to be* dan *learning to live together* adalah implementasi dari pendidikan karakter.

Gadget adalah alat elektronik yang berukuran kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Contohnya seperti komputer, handphone, game, dan lain-lain. Gadget memiliki fungsi dan manfaat untuk memudahkan mengakses informasi, mempercepat pencarian, untuk menambah wawasan, media hiburan, media komunikasi, untuk membantu bisnis, bekerja, belajar, dan menunjang aktivitas sehari-hari.

Kepemilikan gadget yang cenderung semua orang pasti punya beserta harganya yang relatif yang bisa terjangkau oleh semua kalangan. Bisa membuat setiap orang menjadi pengguna gadget yang aktif. Penggunaan gadget yang cukup sering dapat mempengaruhi orang di sekitarnya. Contohnya seperti anak-anak yang dapat berpengaruh oleh orang tuanya karena orang tuanya pengguna gadget yang aktif.

Berdasarkan library research pada jurnal serta artikel yang telah ada serta memiliki keterkaitan pada judul yang diangkat ditemukan beberapa hasil sebagai berikut dimana masing-masing peneliti mempunyai sudut pandang yang berbeda dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

1. Prajnidita Zaeny Rahmalah, Puji Astuti, Larasati Prasetyaningrum, Susan. (2019) Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter di usia dini, dan menganalisis pengaruh apa saja yang mengandung pembentukan karakternya.
2. Vivi Yumarni (2022) menyimpulkan bahwa teknologi dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, khususnya orang tua. Gadget dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya karena merupakan media pembelajaran yang efektif, dengan adanya tampilan gambar, suara, nyanyian membuat media pembelajaran sangat disukai oleh anak-anak.
3. Elfiadi (2018) dalam jurnalnya mengatakan bahwa gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi fisik dan mental. Gadget dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik anak. Dengan penggunaan gadget yang benar, gadget dapat menjadi media stimulasi yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal dengan tahapan usianya, dan sebaliknya jika berlebihan tanpa pengawasan hal ini akan berakibat buruk bagi perkembangan anak di masa mendatang.
4. Irma Suryani Siregar (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat mengganggu perkembangan sosial anak, menghilangkan konsentrasi, mengganggu kesehatan mata, menyebabkan perilaku mudah marah atau mudah menangis, semua hal tersebut bergantung pada orang tua yang membimbingnya.

5. Putri Miranti dan Lili Dasa Putri (2021) menyimpulkan bahwa gadget mempermudah kegiatan manusia, gadget juga berkembang semakin kemajuan. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan juga dampak negatif. Solusi dari kecanduan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu dengan membatasi penggunaan, beri jadwal dan memberikan contoh baik bahwa penggunaan gadget terlalu lama akan berdampak buruk.
6. Ria Novianti dan Meyke Garzia (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget memerlukan aturan dan pendampingan oleh orang tua agar anak terhindar dari dampak negatif gadget.
7. Yuliar Abdi Pradana, Muga Linggar Famukhit dan Nurhayati (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget harus didampingi dan diawasi agar dapat mengontrol positif serta negatifnya gadget. Biasanya anak menggunakan gadget untuk bermain game serta menonton youtube.
8. Nur Sri Rahayu, Elan dan Sima Mulyadi (2021) menyimpulkan bahwa gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Permasalahan yang timbul pada anak dan gadget dapat timbul karena orang tua kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pemahannya akan dampak yang diberikan gadget terhadap fisik dan mental anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan sejumlah deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka tetapi kata-kata yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, Wawancara, dokumentasi) dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan. Mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2007).

Pendekatan kualitatif ini digunakan karena peneliti ingin mencari tahu pengaruh penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak generasi Y baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif di SDN Cigudeg 01.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar merupakan penerapan berbagai metode dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi dalam belajar mengajar dipilih agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan atau pengajaran yang telah ditentukan agar efektif dan efisien. Tujuan pengajaran adalah memperoleh, membentuk perubahan tingkah laku pada manusia.

Mengingat pembelajaran merupakan proses untuk mencapai tujuan, kriteria dari sudut prosesnya adalah menekankan kepada belajar yang mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri sehingga tujuan Berdasarkan paparan hasil temuan peneyang telah ditetapkan tercapai secara efektif.

Pelitian diperoleh data secara menyeluruh mengenai penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar khususnya di SDN Cigudeg 01. Pada sampel, 40% peserta didik memakai

gadget berbagi dengan orang tua sedangkan 60% siswa memiliki gadget pribadi dan aktif secara penggunaannya. Dalam penggunaannya, kepemilikan gadget pribadi mempengaruhi kepribadian anak. Mereka secara aktif menggunakan gadget dan aktif mengoperasikan media sosial secara bebas. Lain halnya dengan kepemilikan gadget berbagi dengan orang tua, mereka hanya sesekali mengakses gadget dan diawasi oleh orang tuanya.

Dalam penggunaan gadget, mayoritas anak menggunakan gadget untuk mengakses google, google classroom dan juga youtube dalam mendukung proses belajar. Kami dapat menyimpulkan dalam hal ini gadget membantu anak dalam proses belajar mengajar jadi lebih mudah. Terkhusus pada kurikulum merdeka sekarang ini, guru hanya difokuskan menjadi fasilitator, dan evaluator. Dengan gadget, anak dapat mengeksplor pelajaran lewat gadget dengan mudah. Namun, dalam penggunaan gadget perlu adanya pantauan orang tua. Dengan adanya pantauan orang tua, gadget akan digunakan sesuai dengan porsinya dan akan berdampak baik bagi kehidupan pendidikan anak.

Dari hasil analisis yang diimbangi oleh observasi lapangan meliputi kegiatan belajar mengajar, penggunaan gadget pada anak di sekolah untuk kegiatan belajar mengajar belum terlalu dibutuhkan. Mengingat anak masih sangat butuh pelatihan motorik, seperti menulis langsung dengan pulpen, menyukai buku, dan belajar lewat alam langsung. Maka dari itu lah, gadget memang memberikan dampak baik yaitu memberikan kemudahan anak untuk mengakses materi pelajaran namun juga memberikan ketidak produktifan anak dalam belajar langsung atau anak menjadi pasif.

KESIMPULAN

Terdapat kesimpulan sebagaimana berikut:

1. Anak usia Sekolah Dasar sudah mulai bisa mengakses gadget dengan mudah dan bahkan memiliki gadget pribadi.
2. Kegiatan belajar mengajar lebih luas dan profesional ketika menggunakan gadget.
3. Dengan adanya penggunaan gadget, anak akan cenderung kurang terlatih sensor motoriknya.
4. Gadget dapat memberikan dampak buruk jika anak lewat dari pengawasan orang tua dalam mengakses gadget.

SARAN

Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti mengenai usulan sebagai berikut:

1. Peneliti berharap karya ini mampu membangun pola pikir penggunaan gadget yang dapat mengurangi daya sensor motorik khususnya pada anak usia Sekolah Dasar.
2. Peneliti berharap agar pembaca dapat menelaah lebih lanjut mengenai konsep pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menarik tanpa menggunakan gadget.
3. Peneliti berharap agar jurnal ini dapat berguna sebagai arsip lanjutan mengenai hal terkait.
4. Peneliti berharap agar guru dan tenaga pengajar mempertimbangkan gadget sebagai alat mengajar mengingat dampak negatif yang diberikan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahdar Djameluddin dan Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Sulawesi Selatan. 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogik.
- [2] Asni. 2015. Efektifitas Proses Belajar Mengajar Pada Sekolah Dasar Negeri 13 Gugus II Kecamatan Palu Selatan Kota Palu. Palu. E-Jurnal Katalogis. Vol. 3, No. 8.
- [3] Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. Aceh. Vol. IV, No. 1.
- [4] A.M, Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Rajawali Pers,
- [5] 2007.
- [6] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Teori Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008.
- [7] Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- [8] Rusyan, A. Tabrani, dkk, Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1989.
- [9] Sujana, Nana, Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran, Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1991.
- [10] Mhd. Syahdan Lubis. 2021. Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkelanjutan. Jurnal Literasiologi. Vol. 5, No. 2.
- [11] Ita Tri Puspita Wati. 2013. Implementasi Kegiatan Belajar Mengajar Pada Sekolah Inklusif di SMPN 29 Surabaya. Jurnal Pendidikan.
- [12] Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- [13] M, S. (2017). The Impact of Using Gadgets on Children. Journal of Depression and Anxiety, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- [14] Mardalena, K., Yuhatriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh. 5(1), 36–45.
- [15] Nur Sri Rahayu, dkk. 2021. Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.
- [16] Tasikmalaya. Jurnal PAUD Agapedia. Vol. 5, No. 2.
- [17] Yuliar Abdi Pradana. 2021. Analisis Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus PAUD Permata Ibu Jatirejo. Jurnal Proyeksi Pendidikan Informatika. Vol. 1, No. 2.
- [18] Ria Novianti, Meyke Garzia. 2020. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4, No. 2.
- [19] Sugiyono, 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- [20] Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. FaletahanHealth Journal, 6(2), 64–68.
- [21] Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang.
- [22] Mardalena, K., Yuhatriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk

- Aceh. 5(1), 36–45.
- [23] Nur Sri Rahayu dkk, (2021) Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.5 No. 2 Desember 2021 h. 204.
- [24] Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2).
- [25] Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.
- [26] Maulida, Hidayah. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang
- [27] Widiawati dan Sugiman. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/artikeliiis.pdf>
- [28] Permen No.58. 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- [29] Al-Ayouby. M. Hafiz. 2017. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Lampung: Universitas Bandar Lampung.
- [30] Lampung: Universitas Bandar Lampung.
- [31] Elfiadi. 2018. Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.
- [32] Lhokseumawe. ITQAN. Vol. 9, No.2.
- [33] Prajnidita, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Purwokerto. Hasil Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat IV Tahun 2019.
- [34] Wenni. Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu. Bengkulu. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN