

# Artikel Analisis Dampak Gadget

*by* Badruli Martati

---

**Submission date:** 25-Jul-2022 01:27PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1874893379

**File name:** alam\_Masa\_Pandemi\_Covid\_19\_Siswa\_MI\_Muhammadiyah\_27\_Surabaya.pdf (176.65K)

**Word count:** 4663

**Character count:** 29470

## ANALISIS DAMPAK GADGET PADA PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM MASA PANDEMI COVID 19 SISWA MI MUHAMMADIYAH 27 SURABAYA

**Vivi Puspitasari<sup>1\*</sup>, Badruli Martati<sup>2</sup>, Fitroh Setya Putra Pribowo<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1,2,&3</sup>

e-mail: [vivi.puspitasari-2018@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:vivi.puspitasari-2018@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>1</sup>, [badrulimartati@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:badrulimartati@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>2</sup>,

[fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>3</sup>

Received : September 2020

Reviewed : Oktober 2020

Accepted : Desember 2020

Published : Januari 2021

### ABSTRACT

Gadgets are a communication tool that has a special function, which can easily access the internet. Elementary school children / students are now familiar with gadgets, they already know and understand the sophistication of gadgets. Starting from preliminary observations where many students of MI Muhammadiyah 27 Surabaya used gadgets as learning media during the Covid-19 pandemic, especially upper class children, namely grades IV, V and VI, most of whom were able to apply the tool. The findings in the field made researchers want to see how the impact of the use of gadgets on the character formation of students at MI Muhammadiyah 27 Surabaya. This study aims to find out what characters are formed in MI Muhammadiyah 27 Surabaya students during online learning. Also to describe the impact of using gadgets on character building during the Covid pandemic 19 students of MI Muhammadiyah 27 Surabaya and this research is descriptive qualitative. The data collection technique used observation, interviews, and documentation with 5 walimurids in grade IV, 5 walimurids in class V and 5 walimurids in class VI as well as guardians in grades 5 and 6. In this study, 2 impacts were found, namely the positive and negative impact of using gadgets, the positive impact on students was more having an independent character is also responsible for Java during online learning. But the negative impact also has a big impact on the negative side, namely students become irresponsible (lazy, do not care about the condition of the surrounding environment, lack of effectiveness in learning because they are addicted to games and videos on YouTube and others). Thus it can be concluded that the use of gadgets with high intensity and lack of proper (ineffective) utilization can affect the formation of negative characters of students of MI Muhammadiyah 27 Surabaya.

**Keywords:** Gadget Impact, Character Building

### STRUKTUR

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang memiliki fungsi khusus, yang bisa mengakses internet dengan mudah. Anak/siswa Sekolah Dasar pun kini sudah tidak asing dengan gadget, mereka sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan gadget. Berawal dari observasi awal dimana banyak siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya yang menjadikan gadget sebagai media pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 ini terutama anak-anak kelas atas yaitu kelas V, V dan VI yang sebagian besar sudah bisa mengaplikasikan alat tersebut. Adanya temuan di lapangan tersebut membuat peneliti ingin melihat bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui karakter-karakter apa yang pembentukan pada Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya selama pembelajaran daring. Juga Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget pada pembentukan karakter dalam masa pandemi covid 19 siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya dan penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan 5 walimurid dikelas IV, 5 walimurid di kelas V dan 5 walimurid dikelas VI juga walikelas 5 dan 6. Dalam

penelitian ini ditemukan 2 dampak yaitu dampak positif dan negatif penggunaan gadget, dampak positifnya siswa lebih mempunyai karakter mandiri juga bertanggung jawab selama pembelajaran daring. Namun dampak negatifnya juga berpengaruh besar ke sisi negatifnya yaitu siswa menjadi tidak bertanggung jawab (pemalas, tidak peduli dengan keadaan lingkungan sekitar, kurangnya efektifitas dalam belajar karena sudah kecanduan game dan video- video di youtube dan lain-lain). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dengan intensitas yang tinggi dan kurangnya pemanfaatan yang tepat (tidak efektif) dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter negatif siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya.

**Kata Kunci:** Dampak Gadget, Pembentukan Karakter

## PENDAHULUAN

Pada Era millenial, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien yang jauh menjadi dekat dan sebaliknya. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu dunia digital yang serba canggih, teknologi muncul sebuah elektronik untuk memudahkan semua aktivitas manusia. Bahkan, manusia menjadi tergantung akan teknologi yang ada. Kemajuan teknologi inilah yang perlu dilihat, dari sisi positif dan negatifnya. Tidak jarang sisi negatif lebih mendominasi karena ketidakmampuan kita untuk manage penggunaan teknologi yang ada, salah satunya adalah gadget. Seperti gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget.

Menurut Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia pada 2017, mengungkapkan peningkatan jumlah pengguna internet Indonesia menjadi 143,26 juta pada 2017. Sebagai catatan, data populasi penduduk Indonesia tercatat berjumlah 262 juta orang. Pengguna internet tersebut naik 10 juta dari tahun sebelumnya (2016), yaitu 132,7 juta orang (Setiawan, 2018).

Menurut Kominfo dan UNICEF (Pers, 2014), setidaknya 30 juta anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (dan kurang sejahtera). Penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan

bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet.

Penelitian tersebut dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo dengan menelusuri aktivitas online dari sampel anak dan remaja usia 10-19 (sebanyak 400 responden) yang tersebar di seluruh negeri dan mewakili wilayah perkotaan dan perdesaan. Sehingga didapatkan gambaran yang paling komprehensif dan terkini tentang penggunaan media digital di kalangan anak-anak dan remaja Indonesia, termasuk motivasi mereka, serta informasi tentang anak remaja berusia 10-19 yang tidak menggunakan media digital (Pers, 2014).

Gadget menjadi salah satu alasan utama mengapa perilaku manusia, sedikit demi sedikit menjadi apatis. Untuk manusia dewasa yang sudah mengerti gadget tersebut saja masih bisa salah dalam penggunaannya. Apalagi pada anak usia dini, dimana mereka masih memerlukan pendamping ketika menggunakan. Salah satu sisi baiknya adalah anak dapat bermain sambil belajar melalui media audio visual yang lebih menarik, sehingga anak mudah memahami apa yang mereka pelajari. Namun di sisi lain, berpengaruh pula pada pembentukan karakter pada anak karakter seorang anak. Anak di usia SD yang sejatinya masih memerlukan bimbingan dan contoh nyata dari lingkungan sekitarnya. Karakter anak juga bisa terbentuk ketika ia berlebihan dalam menggunakan gadget.

Karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah "bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budipekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temprament, watak". Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak". Sebagian menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya atau mengubah bentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang. (Zubaaedi, 2011:8)

<sup>6</sup> Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya. (Muchlas Samani, 2013:41) Dikutip dari buku <sup>16</sup> Esain Pendidikan Karakter, Coon mendefinisikan karakter sebagai suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. Griek mengemukakan bahwa karakter dapat didefinisikan sebagai paduan daripada segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi tanda yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain. Sementara Leonardo A. Sjamsuri mengemukakan bahwa karakter merupakan siapa anda sesungguhnya. Batasan ini menunjukkan bahwa karakter sebagai identitas yang dimiliki seseorang yang bersifat menetap sehingga seseorang atau sesuatu itu berbed<sup>8</sup> dengan yang lain. (Zubaaedi, 2011:9)

Isi dari karakter adalah kebaikan. Kebaikan seperti <sup>8</sup> kejujuran, keberanian, keadilan, dan kasih sayang. Kebaikan-kebaikan tersebut ditegaskan oleh masyarakat dan agama di seluruh dunia karena hal tersebut secara intrinsik baik punya hak atas hati nurani kita. (Thomas Lickon<sup>10</sup> 2011: 15)

Pendidikan karakter diartikan sebagai the deliberate us of all dimensions of school life to foster optimal character development (usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu pengembangan karakter yang optimal). (Zubaaedi, 2011: <sup>11</sup>). Mengutip dari Thomas Lickona, Rodli makmun menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (good character), berlandaskan kebajikan-kebajikan (core virtues) yang secara objektif baik bagi individ<sup>9</sup> maupun masyarakat.

Pendidikan karakter juga dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. (Zubaaedi 17-18).

Pendidikan karakter yang dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur sebagai cermin jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, dengan diri sendiri dan dengan masyarakat. Nilai-nilai

luhur yang dimaksud antara lain: kejujuran, kemandirian, sopan santun/kemuliaan sosial, kecerdasan berpikir termasuk kepenasaran akan intelektual dan berpikir logis (Zubaaedi 2011:17).

Lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK. Nilai sebagaimana yang dimaksud pada Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 pada pasal 2 yaitu religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas yang terintegrasi dalam kurikulum. Kelima nilai utama karakter bangsa yang dimaksud adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2016), dari kelima nilai utama karakter tersebut bisa disimpulkan dengan has<sup>7</sup> observasi bahwasannya gadget juga mempunyai dampak positif yang dirasakan lagi melalui adanya gadget mudahnya berkomunikasi serta mendapatkan informasi yang cepat dan bermanfaat bagi anak itu sendiri contohnya yang telah terjadi dalam pembelajaran selama masa pandemi covid 19 ini dalam penugasan serta penyampaian materi disitu dapat dilihat bahwasannya gadget memudahkan juga mempercepat memperoleh informasi juga dalam nilai karakternya anak-anak semakin lama lebih mandiri dalam menerima pembelajaran dengan gadget karena sebagian besar sudah bisa mengaplikasikan sendiri vcall, dan quipper school dan juga zoom yang mana aplikasi-aplikasi tersebut menja<sup>7</sup>an media pembelajaran selama pandemi covid 19.

Hal ini sejalan dengan ungkapan John L. Esposito bahwa dengan adanya gadget, umat Islam dapat mengakses sejumlah informasi tanpa hambatan. (Esposito, 2010) Mereka juga bisa dengan mudah mengikuti tren fashion dengan mudah jika menggunakan gadget yang bersumber dari media sosial.

Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif, salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Anak-anak usia sekolah dasar tentunya belum saatnya untuk memiliki gadget apalagi kalau gadget yang dilengkapi dengan fasilitas internet. Anak pada usia ini biasanya pada masa kritis yang selalu ingin mengetahui hal-hal baru yang ada disekitarnya, apalagi pengaruh dari orang-orang dewasa disekitar mereka. Mereka biasanya selalu mengikuti sesuatu yang diperlihatkan oleh orang-orang disekitarnya karena mereka menganggap hal tersebut



adalah yang paling benar. Apalagi selama pandemic covid 19 ini anak – anak sekolah pembelajaran daring dirumah, hal tersebut secara tidak langsung gadget menjadi media pembelajaran bagi anak – anak dan tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap gadget yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikat perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana. Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget sendiri cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MI Muhammadiyah 27 Surabaya terlihat bahwa penggunaan gadget di lingkungan siswa sangat ditunjang dengan wajibnya gadget sebagai media pembelajaran selama masa pandemic covid-19 ini. Dengan adanya kondisi seperti ini, siswa akan lebih leluasa untuk melakukan kegiatan yang intens dengan dunia maya, baik itu facebook, whatsapp, dan instagram maupun yang lainnya. Kondisi ini bisa mendorong siswa untuk acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya juga memberikan peluang pula untuk melakukan hal ajnabiyah (bukan muhrim), ngegame, nonton video - video, akses internet secara bebas dan lainnya.

Sikap yang seperti itu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter siswa, karena adanya gadget yang disalah gunakan justru akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan guru. Selain itu penyalahgunaan terhadap gadget juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan gadget hanya untuk games atau online saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Gadget akan sangat berpengaruh karena gadget menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan games atau online mereka yang kurang mendatangkan manfaat juga terkadang anak – anak banyak menjumpai video – video yang kurang baik sehingga berpengaruh pada etika anak yang bisa mempengaruhi pada lingkungan sekolah.

Hal tersebut dapat dibuktikan dari penelitian Rohmah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta” yaitu Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian

Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 23,3%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,483 dan koefisien determinasi sebesar 0,233. Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,001 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan gadget, ditunjukkan bahwa penggunaan gadget yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori tinggi yaitu 58,54%.

Hal tersebut yang menjadi perhatian peneliti dalam penggunaan gadget di kalangan siswa khususnya di MI Muhammadiyah 27 Surabaya, Dalam hal ini peneliti juga ingin mengetahui bagaimana dampak gadget terhadap pembentukan karakter siswa selama belajar daring dirumah, dari segi karakter yang positif maupun yang negatif yang terbentuk pada siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. Berbagai permasalahan dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter selama masa pandemi covid 19 di MI Muhammadiyah 27 Surabaya”.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui karakter-karakter apa yang pembentukan pada Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya selama pembelajaran daring. Juga Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget pada pembentukan karakter dalam masa pandemi covid 19 siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya.

## METODE

Penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada pembentukan karakter siswa dalam masa pandemi covid 19 di MI Muhammadiyah 27 Surabaya ini menggunakan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif. Peneliti ingin menggali informasi secara mendalam kepada informan yang memiliki kualitas terhadap problematika permasalahan dampak gadget yang diteliti.

Penelitian deskriptif (deskriptive research) ditujukan untuk mendiskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Dalam studi ini apa peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap obyek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya (Sukmadinata, (2012:18)

Sedangkan pengertian Kualitatif Menurut Moloeng (2007:4) Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang

bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan menggunakan metode ilmiah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai analisis dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa pada masa pandemi covid 19 di MI Muhammadiyah 27 Surabaya.

Dalam hal ini, peneliti dalam pengambilan data menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang akan dilaksanakan di rumah masing-masing beberapa siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya yang dijadikan sebagai subyek (informan) yang sesuai kriteria dengan fokus penelitian yaitu walimurid dan guru kelas 4,5 dan 6. Penelitian ini di lakukan pada bulan juli kemari pada awal tahun ajaran baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Seperti yang dikemukakan oleh Psikolog (Hadiwidjodjo, 2014):

“Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (gadget mendorong beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam usia yang mengasyikkan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang harus diselesaikan”.

Orang tua tidak ingin anaknya tertinggal kemajuan teknologi. Orang tua ingin anaknya mendapatkan dampak positif dari gadget itu sendiri. Sedangkan gadget tidak hanya memiliki dampak yang positif saja, tetapi ada dampak negatif juga. Itu semua tergantung dari intensitas dan efektifitas dalam penggunaannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara di MI Muhammadiyah 27 Surabaya, dimana siswa lebih sering menggunakan gadget untuk menonton youtube, komunikasi, maupun bersosial media. Dengan intensitas yang sangat tinggi dibandingkan dengan kegunaan lainnya seperti bermain gameonline maupun offline.

Menurut Zubaedi dalam bukunya Desain Pendidikan Karakter menjelaskan bahwasannya salah satu nilai karakter yaitu karakter mandiri merupakan Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. seperti halnya hasil wawancara yang di sampaikan oleh salahsatu walimurid kelas 4, walimurid dari AF yakni : “saya lebih suka menggunakan vcall usdzah daripada zoom pada waktu pembelajaran, disamping anak saya sudah bisa mengaplikasikan sendiri karena kami rasa mudah, untuk aplikasi quipper baru-baru ini juga sudah mulai bisa mengaplikasikan sendiri karena kami sebagai orangtua tidak bisa penuh mendampingi karena harus kerja jadi sengaja memang kami pelajari sedikit-sedikit, dan alhamdulillah anaknya mulai bisa dan terlihat lebih bertanggung jawab juga lebih mandiri dedngan tugas-tugasnya selama kami tinggal kerja. Mungkin pulang saya tinggal ngecek hasilnya dan juga mungkin ada yang lupa belum dikerjakan.”

Dalam ungkapan bunda AF menunjukkan bahwasannya gadget ini memberi dampak positif selama pembelajaran daring, ananda AF lebih mandiri dan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan oleh sekolah. Tanggung jawab merupakan Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Namun secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter seseorang. Diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah semua unsur kepribadian yang secara kontinyu mempengaruhi perilaku manusia, yang meliputi instink biologis, kebutuhan psikologis, dan kebutuhan pemikiran. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar manusia, akan tetapi dapat mempengaruhi perilaku manusia, baik langsung maupun tidak langsung. (Matta, 2006: 16)

Berikut ini merupakan faktor yang dapat mempengaruhi karakter siswa. Diantaranya yaitu: a. Faktor dari dalam dirinya: 1) Insting 2) Kepercayaan 3) Keinginan 4) Hati Nurani 5) Hawa Nafsu b. Faktor dari luar dirinya: 1) Lingkungan 2) Rumah Tangga dan Sekolah 3) Pergaulan Teman dan Sahabat 4) Penguasa atau Pemimpin. (Rahmat, 1987:73)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa di MI Muhammadiyah 27 Surabaya. Adanya dampak negatif ini menimbulkan berbagai macam penentuan karakter negatif pada siswa Sesuai dengan karakteristik khusus dalam berperilaku yang direalisasikan dalam bentuk

tindakan-tindakan tertentu, kebanyakan dampak ini di pengaruhi dari faktor internal salah satunya adalah keinginan, hati nurani juga hawa nafsu.

Hasil wawancara dan Observasi dengan siswa pada 13-15 Juli 2020 tentang mengapa siswa menggunakan gadget cukup beragam. Antara lain: Belajar, mencari hiburan, bermain, berkomunikasi. Hal yang paling utama adalah untuk bermain game seperti mobile legend (ML), freefire, coc, subway sufr, dan yang lainnya. Dengan durasi yang berbeda-beda antara siswa dan siswi. Siswa cenderung lebih lama dalam bermain game (3-4 jam) daripada seorang siswi (1-2 jam) dalam sehari. Seperti kutipan wawancara sebagai berikut ini: "kalau saya ustzah karena kebetulan selama pandemi ini saya WFH maka saya bisa mengontrol pemakaian anak saya dengan HP tapi dampak dia ndak sekolah maka semakin susah belajarnya setiap mau belajar saya harus membawa rotan dulu agar dia mau belajar, terakdang untuk mulai belajar harus ada janji setelah belajar main game di hp. Ya seperti ML, Freefire dll." (Wawancara dengan Orangtua J, 13/07/2020).

J adalah siswa kelas 5A yang sudah lama menggunakan gadget tetap dalam pengawasan orangtua dan jarang sekali karena aktifitas sekolah yang bisa dikatakan mampat. Namun selama pandemi ini karena siswa banyak ganggurnya daripada aktifitas daring nya maka dia mulai kecanduan gadget.

Tak hanya J saja yang suka menggunakan gawai untuk bermain game, tetapi ada seorang siswi kelas 6 yang menggunakan gawai untuk bermain game daripada hal lainnya. S mengungkapkan "lebih banyak bermain game seperti freefire daripada saya gunakan untuk hal lainnya." Hasil wawancara dengan Orangtua S tidak jauh berbeda, beliau mengatakan bahwa anaknya suka bermain game seperti mobile legend s Kutipan wawancara seperti dibawah ini: " karena meskipun selama pandemi ini saya kerja saya kurang bisa ngontrol anak saya, tapi bisa saya lihat kalau akhir-akhir ini dia lebih banyak main game mungkin karena dia merasa bosan tidak ada teman main ustadzah dirumah"

Selain itu ada beberapa siswa juga yang banyak sekali kecanduan melihat video-video di youtube, hal ini diawali dengan pembelajaran kami selama daring lebih banyak ke video-video pembelajaran di youtube lalu nanti di unggah ke aplikasi quipper. Dari situlah terkadang siswa bisa ngeklik sendiri untuk melanjutkan melihat video yang lain di youtube tersebut. Seperti hasil wawancara kepada walimurid BL. "Memang saya kurang setuju sekali dengan sekolah online seperti ini ustadzah disamping saya selaku orangtua tidak bisa mendampingi penuh anak saya belajar karena harus kerja. Maka yang terjadi saya harus

menyediakan gadget dirumah akibatnya anak saya sekarang terlihat kecanduan gadget dia lebih suka melihat video-video di youtube, tutorial di youtube Sampai dia pernah bercerita terkait hal yang tidak senonoh di yutubedll"

Juga hasil wawancara dari walimurid HD sebagai berikut: "selama belajar dirumah anak saya mejadi lebih banyak main ustadzah belajarnya juga tidak efektif karena lebih banyak melihat video-video di yutube yang awalnya karena pelajarannya berupa video-vidoa akhirnya dia tertarik untuk searching-searching sendiri. Akibatnya jadi pemalas dan juga belajar tidak teratur"

Hasil wawancara dengan walimurid BL dan HD tidak jauh berbeda, beliau mengungkapkan "bahwasannya gadget sangat berpengaruh kepada ananda selama pembelajaran daring ini" mereka berdua lebih cenderung ke yutube- yutube dari pada game.

Dalam perilaku siswa sering tidak terkontrol dalam berbahasa yang baik, mereka lebih asyik dan leluasa dalam berkomunikasi didalam kelas ataupun didalam forum pembelajaran pada saat tatap muka. Tidak peduli siapa saja yang ada dalam forum tersebut (termasuk guru kelasnya). Mereka sering menggunakan bahasa yang gaul, bahkan bahasa yang tidak jelas. Seperti yang diucapkan guru walikelas 4 kelas ustadzah anggi: "kadang anak - anak ketika komunikasi dengan temannya di forum tatap muka langsung ataupun zoom, sering menggunakan bahasa yang gaul, kadang tidak jelas apa yangdimaksud seperti Bahkan terkadang siswa berbicara kurang pantas , tetapi selalu ada temannya yang mengingatkan dan mengalihkan pembicaraan, tapi saya sudah Dengar sebenarnya, dan pura - pura tidak tahu. Kalau sudah tidak bisa ditegur temannya, saya yang beraksi us"

Kurangnya kesopanan atau tatakrama ketika berkomunikasi via Langsung ataupun online dengan teman sebaya meskipun didalamnya terdapat guru yang mengawasi. Siswa acuh tak acuh dan merasa percaya diri meskipun itu kurang sopan di dengarkan guru ketika tatapmuka daring. Apa yang dilakukan siswa memberikan kepuasan tersendiri karena mereka mengikuti apa yang menjadi tren sekarang.

Berbeda lagi ungkapan guru kelas 5 beliau mempunya pengalaman buruk siswa siswinya khususnya yang cowok ini sudah keterlaluan dalam berperilaku. Pada saat sebbelum daring anak-anak pernah melakukan hal yang tidak senonoh dalam kamar mandi meskipun itu laki-laki dengan laki-laki: "waktu itu bukan saya yang melihat langsung namun ada salah satu karyawan yang kekamar mandi dan tidak sengaja melihat dan mendengar percakapan dikamar mandi siswa laki-laki. Dia



mempraktikkan hal yang tidak pantas di praktikkan oleh anak usia segitu, nah hal yang seperti itu mungkin dengan kebiasaan menonton youtube yang berulang-ulang dan banyak video atau gambar-gambar yang tidak senonoh maka akan dipraktikkan dengan temannya oleh anak-anak jadi lanak saja yang kecanduan gadget maka akan berimbas pada teman yang lainnya". (Guru Kelas 6)

Sama dengan yang disampaikan oleh guru kelas 6 bahwasannya faktor lingkungan terhadap kepribadian Kepribadian adalah kebiasaan atau sifat yang sering kita lakukan secara berulang-ulang yang ditunjukkan melalui perilaku kepada lingkungannya.

Hal ini sesuai dengan kesimpulan analisis hasil wawancara tentang penggunaan gadget yang telah menggiring pola pikir, sikap, dan tindakan peserta didik. Dengan kata lain bahwa dampak negatif gadget dapat mengakibatkan berbagai macam pembentukan juga perkembangan yang buruk bagi seorang siswa SD. Dimana siswa kurang dapat mengontrol dirinya sendiri ketika menggunakan gadget. Sehingga mereka kurang bertanggung jawab dengan tugas-tugas sekolahnya, menjadi malas mengerjakan tugas sekolah dan kurangnya kesopanan atau tatakrama ketika berkomunikasi.

19

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yaitu tentang "Analisis Dampak penggunaan Gadget pada pembentukan karakter dalam masa pandemi covid 19 siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan:

Bahwasannya dampak gadget terhadap pembentukan karakter anak ini ada dua yaitu positif dan negatif, dalam segi positifnya yaitu siswa lebih mempunyai sikap mandiri dan lebih bertanggung jawab namun juga banyak pengaruh besar ke sisi negatifnya yaitu siswa menjadi kurangnya tanggungjawab, pemalas, tidak peduli dengan keadaan lingkungan sekitar, kurangnya efektifitas dalam belajar, karena sudah kecanduan game dan video-video di youtube dan lain-lain di MI Muhammadiyah 27.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa orangtua Siswa hendaknya selalu mengontrol ananda menggunakan gadget dengan seperlunya, sesuai dengan keperluan. Dimana antara menggunakan untuk keperluan belajar, komunikasi dan bermain harus seimbang. Sesuai dengan intensitas yang cukup dan efektifitas yang baik ketika memanfaatkan gadget selama pembelajaran daring khususnya di masa pandemi dan

selalu memberi pengertian kepada ananda agar menggunakan gadget dengan semestiny

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hadiwidjodjo. (2014). *Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Diunduh dari <http://www.satuharapan.com/life/8dampakpositifpenggunaan-gadget-bagi-anak>
- John L. Espasito. (2010). *The Future of Islam*. New York: Oxford University Press
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Lickona, Thomas. (2013). *Education For Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Trj. Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara
- Matta, M. A. (2002). *Membentuk Karakter Cara Islam*. Jakarta: Al-I'tishom Cahaya Umat.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Pers, S. (2014, februari). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Diunduh dari [kominfo.go.id](https://kominfo.go.id): [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-nol7pihkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilakuanak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-nol7pihkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilakuanak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers)
- Rahmat, Djamika. (1987). *Sistem Etika Islam (Ahlak Mulia)*. Surabaya: Pustaka Islami
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, vol. 6 (1), 109-119.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Samani, Muchlas. (2013). *Pendidikan Karakter*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.



# Artikel Analisis Dampak Gadget

---

## ORIGINALITY REPORT

---

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://manajemen.fe.um.ac.id">manajemen.fe.um.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://ejournal.uin-suka.ac.id">ejournal.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
5	<a href="http://journal.ipts.ac.id">journal.ipts.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.syekhnurjati.ac.id">repository.syekhnurjati.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.uir.ac.id">repository.uir.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://ejournal.stitpn.ac.id">ejournal.stitpn.ac.id</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://1library.net">1library.net</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
13	<a href="http://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id">www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://ejournal.undip.ac.id">ejournal.undip.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://terbitkanbukugratis.id">terbitkanbukugratis.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
18	Believea Selfiyanti, Fajar Setiawan, Lilik Binti Mirnawati. "Peningkatan Literasi Berbicara Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas II SD", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2022 Publication	<1 %
19	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 20 words

Exclude bibliography      On