



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI ERA GLOBALISASI

Zahidah Nurul Kamilah^{1*}, Siti Rahmah Azzahra², Yunita UI Jannah³, Rufaidah Natasya⁴, Dede Wahyudin⁵, Jennyta Caturiasari⁶

¹ Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, zahidahnurulkamilah@upi.edu

² Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, sitirahmah19@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, yunitauljannah250602@upi.edu

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, rufaidahnatasyaa9@upi.edu

⁵ Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, dwahyudin@upi.edu

⁶ Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta, jennytacs@upi.edu

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima : Juni 2023

Direvisi : Jan 2024

Disetujui : Mei 2024

Terbit : Juni 2024

Kata Kunci:

gadget, peserta didik, globalisasi

Keywords:

gadget, student, globalization

ABSTRAK

A gadget is a digital technology in the era of globalization that has an active role in social life and has a significant influence, especially on students who use it. Because gadgets are easily available at an affordable price, they can be tailored to the needs of their users, so there are various features that can be used. This study was conducted to determine the responses of respondents related to the effect of gadget use on the character education of students in the era of globalization. This method is carried out in research using questionnaires and literature studies. There were 80 respondents, consisting of 8 students (10%), 15 teachers (18.18%), 39 students (48.8%), 5 housewives (6.3%), and 13 members of the general public (16.2%). Based on the results of the questionnaire, the use of gadgets by students affects their character education; they tend to be more apathetic, have an irrational mindset, and lack sympathy. In addition, students often leave their obligations, namely worship, because they are too engrossed in using their gadgets.

ABSTRAK

Gadget merupakan teknologi digital di era globalisasi yang memiliki peran aktif dalam kehidupan sosial bermasyarakat yang memiliki pengaruh signifikan, terlebih pada peserta didik yang menggunakannya. Karena gadget mudah didapatkan dengan terjangkau yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya sehingga berbagai terdapat berbagai fitur yang bisa digunakan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan dari responden terkait dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap pendidikan karakter peserta didik di era globalisasi. Metode ini dilakukan pada penelitian menggunakan kuesioner dan studi kepustakaan. Responden yang didapat berjumlah 80 orang, yang terdiri dari 8 pelajar (10%), 15 guru (18,18%), 39 mahasiswa (48,8%), 5 ibu rumah tangga (6,3%), dan 13 masyarakat umum (16,2%). Berdasarkan hasil angket kuesioner, penggunaan gadget pada peserta didik berpengaruh pada pendidikan karakter peserta didik, mereka menjadi cenderung lebih apatis, pola pikir menjadi irasional dan kurang memiliki simpati. Selain itu, peserta didik seringkali meninggalkan kewajibannya yakni beribadah, karena terlalu asyik menggunakan gadgetnya.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat cepat dan maju. Berbagai teknologi canggih telah membuat perubahan yang sangat besar dalam kehidupan masyarakat di berbagai bidang, khususnya di bidang komunikasi yang memiliki dampak signifikan pada nilai-nilai budaya. Teknologi ini memiliki fitur baru setiap hari. Kebutuhan akan

Copyright © Universitas Slamet Riyadi. All rights reserved.

Corresponding author.

E-mail addresses: zahidahnurulkamilah@upi.edu (Kamilah)

teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang sangat penting. Karena banyak hal yang membutuhkan teknologi, sehingga sangat mudah didapatkan juga terjangkau dan dapat digunakan sesuai kebutuhan. Pernyataan diatas adalah definisi dari sebuah *gadget* yang menjadi salah satu teknologi yang umum ditemukan saat ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* memberikan dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat, baik orang dewasa maupun anak sekolah dasar.

Di era globalisasi, media komunikasi manusia yang saling berinteraksi sosial, dengan melakukannya satu sama lain untuk memudahkan berinteraksi. Pendapat (Nafaida et al.) menunjukkan bahwa saat ini *gadget* merupakan teknologi yang sangat populer tidak hanya di kalangan orang dewasa tetapi juga di kalangan peserta didik. Perkembangan anak juga lebih cepat dari perkembangan fisik dan mental. Pemberian *gadget* kepada anak tanpa pengawasan orang tua justru menimbulkan efek negatif, sebagaimana salah satu pendapat (Simamora, 2016) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak negatif pada semua keterampilan interpersonal dan anak. Peserta didik lebih bergantung pada perangkat daripada keterampilan.

Gadget di era globalisasi akan menjadi kebutuhan pendidikan karena Kemendikbud mengadaptasinya untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online untuk mengembangkan pendidikan Indonesia kreatif tahun 2045. Penyesuaian dilakukan sedemikian rupa hal tersebut sesuai dengan kemampuan peserta didik, pendidik (guru) dan tenaga pendidik. Pendidikan di Indonesia sedang menghadapi masalah serius akibat meningkatnya tantangan globalisasi dalam segala aspek kehidupan dan pendidikan.

Hal tersebut, menjadi salah satu faktor dari penggunaan *gadget* di era globalisasi ini karena bisa mengubah perilaku manusia dan lambat laun akan membuat peserta didik apatis. Selain itu, dampak negatif dari *gadget* adalah radiasinya yang dapat merusak sistem saraf dan otak anak sehingga melemahkan kemampuan aktif anak untuk berinteraksi dengan orang lain, karena anak ingin sendiri dengan *gadget* dan dalam hal ini perilaku *gadget* anak-anak kurang bergaul. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* diantaranya dapat membantu anak menyesuaikan kecepatan permainan, menangani strategi permainan, dan meningkatkan keterampilan otak kanan anak, mempermudah mencari informasi dan pengetahuan, saling belajar atau berkomunikasi dari jauh (Gabriela dan Mau).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses interaksi memiliki peran yang sangat penting dalam hidup bersosial demi menjaga hubungan yang baik di lingkungan bermasyarakat. Sehingga kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang kehilangan waktu, individualisme, dan hedonisme, serta fomo juga kurang simpati dan empati.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Bertujuan untuk menjelaskan suatu permasalahan sosial, sehingga permasalahan tersebut dapat terjawab. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengisi angket atau kuesioner dan studi kepustakaan dengan tujuan untuk memperoleh hasil jawaban mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pendidikan karakter peserta didik

di era globalisasi. Kuesioner atau angket merupakan suatu bentuk *platform* yang berisi pertanyaan, kemudian dikirimkan secara *online* dan tertulis kepada orang-orang di sekitar, yang bertujuan untuk menghasilkan jawaban yang akan dianalisis (Mardalis: 2008: 66).

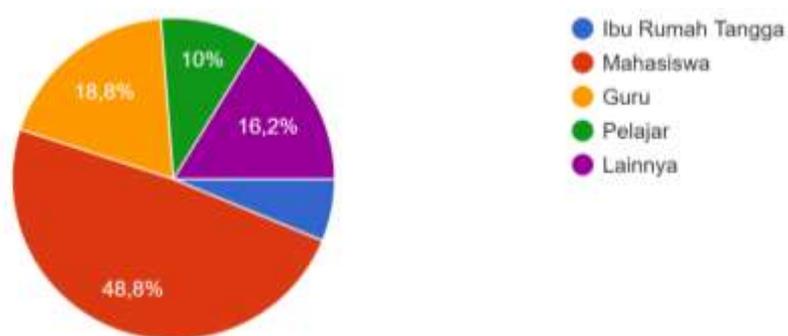
Menurut Denzin & Lincoln (1994), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan menjelaskan suatu fenomena yang berasal dari dampak tindakan yang telah dilakukan terkait yang terjadi dalam kehidupan. Survei dilakukan dengan menyebarkan angket atau kuesioner melalui *google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Responden

Responden pada kuesioner yang disebarkan berjumlah 80 orang, yang terdiri dari 8 pelajar (10%), 15 guru (18,18%), 39 mahasiswa (48,8%), 5 ibu rumah tangga (6,3%), dan 13 masyarakat umum (16,2%).

Pekerjaan
80 jawaban

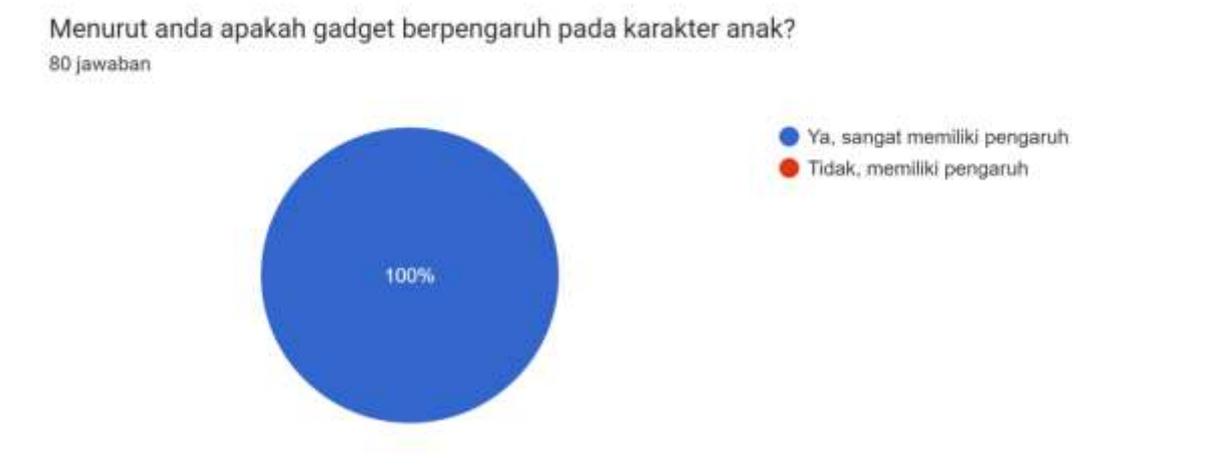


Gambar 1. Responden

Analisis Data

Penulis mendapatkan data dari analisis melalui kuesioner yang dibagikan kepada rekan-rekan di sekitar. Maka dari itu, dapat diketahui seberapa besar pengaruh *gadget* pada pendidikan karakter peserta didik.

Kuesioner Bagian I: Untuk mengetahui apakah *gadget* berpengaruh pada pendidikan karakter anak di lingkungan masing-masing sesuai pengamatan setiap responden.



Gambar 2. Pengaruh *gadget* pada pendidikan karakter anak

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, seluruh responden menyetujui bahwa *gadget* memberikan pengaruh pada pendidikan karakter anak.

Kuesioner Bagian II: Pada bagian ini untuk mengetahui adakah kecenderungan lebih apatis yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* secara berlebih pada anak atau peserta didik.



Gambar 3. Kecenderungan yang dihasilkan dari penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, sebagian besar responden (86,3%) menyatakan bahwa ketika anak menggunakan *gadget*, sebagian dari mereka muncul sikap-sikap yang kurang baik, yakni seperti susah berbaur dengan yang lain, kurang tanggap dalam berpikir dan lain-lain. Namun sebanyak 13,7% responden menyatakan bahwa ketika anak menggunakan gadget tidak timbul sikap-sikap kecenderungan tersebut.

Kuesioner Bagian III: Pada bagian kuesioner ketiga ini untuk mengetahui kesesuaian tanggapan mengenai pemakaian *gadget* yang berlebih terhadap waktu ibadah anak.

Apakah anak terlalu asyik menggunakan *gadget* nya sehingga meninggalkan waktu ibadahnya?
80 jawaban

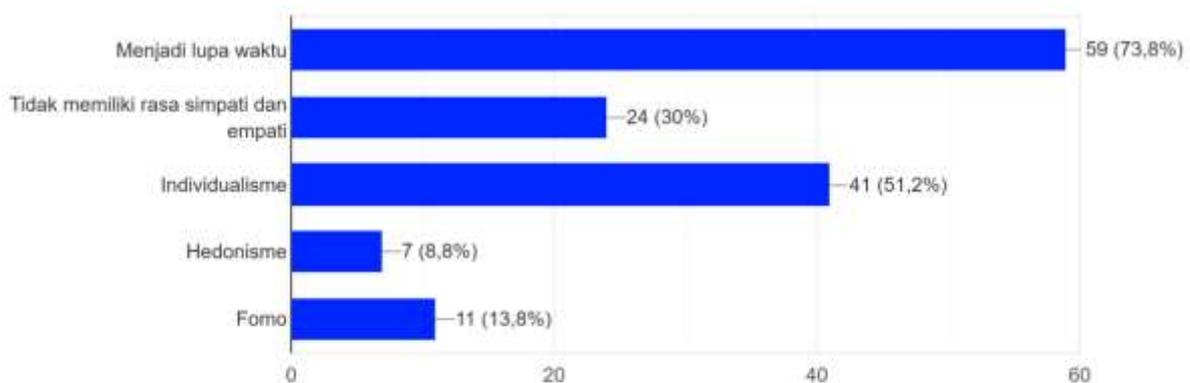


Gambar 4. Pengaruh *gadget* terhadap waktu ibadah

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, sebanyak 82,5% responden menyetujui bahwa ketika anak menggunakan *gadget* terlalu asyik, mereka sering lupa waktu dan meninggalkan waktu ibadahnya. Namun sebanyak 17,5% responden menyatakan bahwa dengan anak bermain *gadget* berlebih, ia tidak melupakan waktu ibadahnya.

Kuesioner Bagian IV: Pada bagian ini disebutkan beberapa karakter yang membawa pengaruh dari pemakaian *gadget*.

Karakter diri apa yang membawa pengaruh dari pemakaian *gadget*?
80 jawaban



Gambar 5. Karakter dari pengaruh *gadget*

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 73,8% responden menyatakan karakter diri yang membawa pengaruh dari pemakaian *gadget* yakni menjadi lupa waktu. Sebanyak 30% responden menyatakan bahwa karakter diri yang ditimbulkan dari pemakaian *gadget* adalah tidak memiliki rasa simpati dan empati. Sebanyak 51,2% responden mengungkapkan bahwa karakter individualisme akan muncul ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebih. Sebanyak 8,8%

responden menyatakan bahwa dengan anak menggunakan *gadget* ia akan memiliki karakter diri hedonisme. Serta sebanyak 13,8% responden menyatakan bahwa karakter fomo akan timbul ketika anak menggunakan *gadget*.

Maka dari itu, disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang merubah pendidikan karakter peserta didik jika dalam penggunaan *gadget* tersebut dilakukan secara berlebih. Seluruh responden mengharapkan adanya perubahan baik untuk anak bangsa selanjutnya dalam penggunaan *gadget* yakni sebagai berikut:

- a. Dalam penggunaan *gadget*, terlebih pada peserta didik, tentunya orang tua perlu mengatur pembagian waktu agar bisa fokus dengan kewajiban lainnya. Contohnya mengatur jadwal main *gadget* hanya 1-2 jam maksimal dan itupun dilakukan hanya untuk mendengarkan *podcast* yang bermanfaat yang bisa meningkatkan kualitas jiwa, setelah lebih dari jam tersebut berhenti bermain *gadget* lalu lakukan aktivitas lainnya yang tidak kalah bermanfaat juga, seperti beribadah, sekolah, belajar, dan mengimplementasikan karakter-karakter yang semestinya perlu dilestarikan.
- b. Berusaha untuk tetap konsisten dengan jadwal dan tidak terdistraksi dengan social media yang banyak sisi negatifnya. Maka dari itu, orangtua perlu banyak menggali informasi positif terkait materi pembekalan di sekolah melalui situs-situs *online* tentang pembelajaran di sekolah.
- c. Perbanyak konten positif di media sosial agar seluruh masyarakat terlebih peserta dapat mengakses ilmu-ilmu baru yang dapat menambah wawasannya dalam bidang akademik.
- d. Orang tua menjadi ujung tombak dalam pendidikan karakter anak, harapannya anak diberikan batasan pemakaian oleh orang tuanya ketika diberikan *gadget*, dan ketika masih usia balita tidak dibiasakan diberi *gadget* untuk menenangkan anak.
- e. Penggunaan *gadget* tentu sudah menjadi bagian kehidupan yang tidak terelakkan di era globalisasi ini, oleh karena itu sebagai calon pendidik dan orang tua agar memikirkan dengan baik sebelum memberikan akses *gadget* kepada anak serta berperan aktif memberikan pengawasan kepada anak dalam memainkan *gadget*, supaya tidak menjadi sebab datangnya hal-hal negatif yang mungkin datang mempengaruhi anak.
- f. Anak selalu dibimbing dan dijelaskan selama bermain *gadget*. Supaya dia tidak terlalu asyik dengan semua informasi yang sampai, tapi ada komunikasi antar anak dan pembimbing serta informasi yang sampai ke anak lebih terarah dan tertata baik di pikirannya. Dengan demikian anak mendapat informasi baru dari tontonannya dan dengan harapan anak tetap mudah diarahkan.

Pengaruh *Gadget* di Era Globalisasi

Secara umum terdapat pengaruh antara apa yang dipikirkan peserta didik sebelum dan sesudah mereka menerima sesuatu. Sehingga *gadget* membawa pengaruh dalam cara berpikir, bersikap dan bertindak seseorang sebagai akibat dari penggunaannya (Kamil, 2016).

Gadget merupakan alat komunikasi berbasis teknologi digital yang dapat memiliki fungsi dasar yang sama pada sebelumnya, namun karena perubahan zaman

yang dinamis, alat tersebut dapat dibawa kemana saja (*portable*) dan memerlukan jaringan telepon kabel (*nirkabel*) (Kamil, 2016).

Di era globalisasi yang berkembang sangat pesat di segala bidang kehidupan, banyak terjadi perubahan sosial. Masyarakat juga dampak dari teknologi ini sehingga menyebabkan ketergantungan dengan keberadaannya *gadget*, apalagi setelah munculnya internet dimana masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi. Informasi tersebut diakses melalui perangkat elektronik seperti:

Gadget membawa pengaruh dalam masyarakat perkotaan dan juga di sebagian masyarakat desa diantaranya mulai mengubah cara pandang dengan menerima informasi yang diperlukan dan bergerak seiring waktu. Orang sangat tertarik pada cara cepat tanpa mencari tahu informasi yang akurat dan sesuai fakta. Kenyamanan yang difasilitasi oleh *gadget* dapat mempermudah jarak dalam menyebarkan informasi, sehingga menjadikan perangkat sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh perusahaan ponsel Furry (Hanika, 2015), kecenderungan orang dalam untuk mengandalkan *gadget* semakin meningkat setiap harinya. Ketergantungan ini pada akhirnya mengubah pola hubungan sosial masyarakat menjadi modern. Hal ini juga pernah dilakukan oleh Tenchmark menemukan bahwa para pengguna *gadget* rata-rata memeriksa smartphone mereka hingga 1.500 kali sehari. Orang lebih peduli dengan perangkat daripada berinteraksi dengan orang lain atau membangun hubungan dengan lingkungan. Namun, indikator komunikasi yang efektif adalah adanya kesepahaman antara pengirim dan penerima pesan.

Seiring berjalannya waktu, sistem komunikasi masyarakat berubah menjadi modern. Maka dari itu, masyarakat mulai berpindah ke *gadget* yang sudah bisa mengakses komunikasi dengan mudah. Namun ada beberapa kebiasaan yang berubah ketika adanya *gadget*, yakni: (Kamil, 2016):

- 1) Melalui *gadget* dalam berkomunikasi, telah menurunkan minat masyarakat untuk membaca.
- 2) Berkomunikasi melalui perangkat telah menyebabkan praktik ilegal.
- 3) Masyarakat Indonesia lebih cenderung menggunakan *gadget* untuk bergaya daripada untuk hal-hal bermanfaat.

Gadget juga mempunyai banyak manfaat, terutama jika digunakan dengan baik dan harus diizinkan oleh orang tua. Pengenalan perangkat pada peserta didik memang perlu, namun harus diperhatikan bahwa perangkat tersebut memiliki efek positif dan negatif. Oleh karena itu, anda harus menyadari berkomunikasi dengan perangkat juga memiliki kekurangan. Suara dapat diubah menjadi gelombang elektromagnetik oleh *gadget*. Sinar yang intens serta posisi perangkat dapat menempel di kepala dan mengubah sel-sel otak sehingga berkembang secara tidak normal dan kemungkinan menjadi sel kanker. Oleh karena itu, efek radiasi pada perangkat dapat berbahaya jika sering digunakan. Perangkat saat ini tidak hanya dimaksudkan untuk memudahkan dalam mencari informasi, tetapi sebenarnya ada banyak aspek positif dan negatif dari penggunaan perangkat dari sudut pandang komunikasi, kesehatan, budaya, sosial dan ekonomi. Oleh karena itu, penggunaan

perangkat tersebut harus dibatasi. Berdasarkan hasil penelitian Kamil (2016), gawai memiliki dampak yang begitu kuat bagi masyarakat sehingga menimbulkan banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat bertemu tatap muka untuk berkomunikasi, seperti boros pengeluaran, antisosial, tidak ada batasan. tentang penggunaan gawai, gawai telah merubah gaya hidup dari kebiasaan sebelumnya.

Everett M. Rogers (1986, Hendrastomo, 2008) berpendapat bahwa terdapat dampak sosial dari terciptanya teknologi komunikasi. Efek ini dapat diamati secara individu atau dalam sistem sosial melalui pengenalan atau penolakan inovasi baru. Yang pertama adalah efek yang diinginkan dan yang tidak diinginkan (*undesirable effect*), yaitu efek fungsional dan non-fungsional pada individu dan sistem sosial yang diramalkan oleh adanya inovasi. Kedua, ada efek langsung dan tidak langsung, yaitu perubahan individu atau sistem sosial yang dihasilkan dari reaksi cepat terhadap kehadiran inovasi. Komunikasi langsung melalui ponsel dapat menyebabkan teknologi menggantikan sistem komunikasi tatap muka tradisional. Perubahan model komunikasi secara tidak langsung juga dapat mengubah kedekatan komunikasi sosial (*proximity factor*). Ketiga, efek yang diantisipasi dan tidak terduga, yaitu perubahan yang dihasilkan dari inovasi yang dilaksanakan dan tepat sasaran bagi masyarakat. Ada pula model kedekatan personal yang mendobrak batas-batas status dan status sosial dalam kehidupan sosial, meskipun di sisi lain ada perubahan perilaku yang dapat menyebabkan kemerosotan pola perilaku melalui penurunan intensitas interaksi langsung. dan kesalahpahaman saat menerima pesan. Handrianto (2013, Juliadi, 2018) mengatakan bahwa *gadget* mempunyai pengaruh positif dan negatif, diantaranya:

- 1) Dampak positif dari penggunaan *gadget*
 - a. Perkembangan imajinasi
 - b. Melatih kecerdasan
 - c. Untuk memperkuat rasa percaya diri
 - d. Kembangkan keterampilan membaca, menulis, matematika, dan pemecahan masalah
- 2) Dampak negatif dari penggunaan *gadget*
 - a. Menurunnya kemampuan untuk berkonsentrasi selama penelitian
 - b. Malas menulis dan membaca
 - c. Keterampilan sosial yang terganggu
 - d. Dapat menyebabkan gangguan kesehatan
 - e. Perkembangan kognitif anak terganggu
 - f. Merusak kemampuan bahasa
 - g. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Berdasarkan temuan penelitian Juliad (2018), alasan penggunaan *gadget* di kalangan anak muda yakni:

- 1) Sarana mendapat informasi
- 2) Untuk memahami
- 3) Pengamatan
- 4) Sarana mengisi luangnya waktu
- 5) Bebas melakukan apa saja

6) Tidak ada aturan khusus

Era globalisasi tentu membawa banyak perubahan dalam bidang teknologi dan informasi. *Gadget* merupakan barang yang selalu digunakan oleh banyak masyarakat untuk mengakses berbagai hal di internet, namun tentu hal ini perlu dilakukan dengan aturan agar tidak disalahgunakan. Efek yang ditimbulkan juga berbagai macam, jika pengguna menggunakan tidak diberikan batas waktu. Seperti halnya di sekolah, peserta didik saat ini juga sudah sering mengaplikasikan pembelajaran melalui internet, maka dari itu mereka terkadang diizinkan untuk membawa *gadget* ke sekolah. Berhubung dengan harus diadakannya inovasi dalam pembelajaran, pendidik pun memanfaatkan kesempatan ini untuk mengakses pembelajaran secara *online*.

Maka dari itu dalam dunia pendidikan penggunaan, *gadget* memberikan dampak positif, diantaranya:

- 1) Peserta didik dapat bebas menggali banyak ilmu di segala bidang, seperti untuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Mendukung peserta didik dalam segala aspek, terlebih untuk dukungan segala media pembelajaran yang membantu mereka untuk bersemangat menimba ilmu kembali.
- 3) Pemanfaatan media digital akan terasa jika digunakan dengan sebaik-baiknya serta seluruh civitas sekolah akan merasakan pengaruh positifnya.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan banyak menimbulkan dampak buruk bagi tumbuh kembang anak, sehingga mudah menimbulkan kecanduan atau adiksi. Ini termasuk;

- 1) Membuang-buang waktu. Hal tersebut merupakan sifat tercela dalam menunda-nunda waktu untuk suatu pekerjaan.
- 2) Cara berpikir. Menggunakan *gadget* terlalu sering dalam segala aktivitas sehari-hari akan menghambat perkembangan otak. Dengan menyebabkan ketidakmampuan berbicara (*communication fluency*) dan kemampuan mengganggu kemampuan mengungkapkan pikiran.
- 3) Banyak ciri atau praktik yang tidak senonoh
- 4) Berbahaya bagi kesehatan. Menggunakan *gadget* lebih sering membahayakan kesehatan Anda, terutama mata Anda. Ini juga mengurangi minat membaca peserta didik karena mereka terbiasa dengan gambar dan benda bergerak.
- 5) Hilangkan minat pada permainan atau aktivitas lainnya. Ini akan membuat mereka lebih pribadi atau tertutup. Lebih banyak orang yang terbiasa memainkan alat musik di akhir pekan daripada hanya bermain di lapangan bersama teman-teman.

Penyalahgunaan *gadget* pada peserta didik akan berdampak tidak baik karena dapat merusak kemampuan peserta didik untuk berkonsentrasi dan meningkatkan ketergantungan peserta didik untuk melakukan beberapa hal sendiri. Efek lainnya adalah semakin maraknya konten yang tidak baik dan *gadget* yang menampilkan hal-hal yang tidak boleh dilihat oleh peserta didik.

Dampak *gadget* pada peserta didik paling terasa melalui berkurangnya kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Ketika anak-anak terlalu sibuk dengan mainan, mereka mungkin mengabaikannya dan tidak memperhatikan sekelilingnya. Itulah sebabnya mereka tidak memahami moralitas

masyarakat dengan orang-orang di sekitarnya. Terlalu banyak mengakses *website* di internet juga bisa membuat anak berpikir bahwa mereka bisa berteman di internet tapi melupakan teman dan lingkungan. Kemajuan teknologi telah memungkinkan peserta didik dengan cepat merespon informasi yang mereka peroleh dari internet atau teknologi lain untuk melihatnya sebagai informasi yang paling akurat dan lengkap.

Dalam penelitiannya menyatakan, bahwa hampir seluruh peserta didik yang menggunakan *gadget* secara berlebihan, terlihat adanya perubahan terhadap pendidikan karakternya (Zaeny, Astuti, dkk. 2019). Hal ini disebabkan kelalaian orang tua yang kurang tanggap dengan edukasi *gadget* dan tidak mengatur atau membagi waktu pemakaian *gadget* tersebut. Perubahan yang didapatkan yakni seperti anak kurang fokus ketika melaksanakan proses pembelajaran, *over-sensitive*, dan cenderung ingin menyendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan olehnya, disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak tentu diperlukan pengawasan dari orang tuanya (Asmaul, Puji. 2017). Tidak semata-mata hanya memberikan *gadgetnya* begitu saja, namun orang tua perlu menyediakan aplikasi atau konten alternatif pembelajaran digital yang dapat menunjang pembelajarannya. Serta karena peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam segala hal, orang tua perlu memberikan waktunya untuk sekedar bercerita agar ia mampu menemukan ide-ide baru.

Dilihat dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai keterpengaruhan *gadget* terhadap pendidikan karakter peserta didik, tentu sesuai dengan penelitian melalui kuesioner yang telah peneliti lakukan. *Gadget* merupakan alat elektronik yang sangat mempengaruhi pendidikan karakter anak, jika dalam pemakaiannya dilakukan secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua. maka dari itu, diperlukan pembagian waktu penggunaan *gadget* dan ketersediaan media pembelajaran digital yang bisa membantu peserta didik dalam belajar. Hal ini merupakan antisipasi pendidik atau pun orang tua yang memberi kesempatan memakai *gadget* kepada anaknya, agar pendidikan karakternya tetap terjaga.

SIMPULAN

Penelitian yang telah di lakukan ini semata-mata untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap pendidikan karakter peserta didik di era globalisasi. Dalam penelitian ini terlihat bahwa *gadget* berpengaruh pada karakter peserta didik, peserta didik menjadi cenderung lebih apatis, pola pikir menjadi irasional dan kurang memiliki simpati. Selain itu, peserta didik seringkali meninggalkan waktu beribadahnya karena terlalu asyik menggunakan *gadgetnya*. Peneliti menyarankan peserta didik agar bisa bijak dalam menggunakan *gadget*, dengan cara orang tua harus konsisten dalam membatasi pemakaian *gadget* sekaligus mengatur pembagian waktu dalam menggunakan *gadget* untuk anaknya, agar anak tidak lupa dengan kewajiban ibadahnya dan bisa memiliki rasa simpati, kemudian memberikan pengawasan kepada anak jika sedang menggunakan *gadgetnya*, dengan mengarahkan kepada tayangan yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Fadli, M. R. 2021. Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. (<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>)
- Gabriela, Jenny, and Belinda Mau. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU ANAK REMAJA MASA KINI." *Excelsis Deo*, vol. 5, no. 1, 2021, p. 100. diakses 02 Juni 2023.
- Marpaung, Junierissa. 2018. PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. (<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521> diakses 3 Juni 2023)
- Mulyadi, M. 2011. Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 15(1), 128-137.
- Nafaida, Rizky, et al. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Best Journal (Biology Education, Science & Technology)*, (3) 2:57-61. diakses 02 Juni 2023.
- Novitasari, W. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS
- Purbowati, D. 2021. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Mengenal Penelitian Ilmiah.
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramesetyaningrum, L., & Susan, S. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump* (1), pp.302-310.
- Rianti, Eka. 2023. Pengaruh Gadget terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di Era Digital 4.0. (<https://www.kompasiana.com/ekarianti/6299ebc1d26345445d6b5242/pengaruh-gadget-terhadap-pembentukan-karakter-peserta-didik-di-era-digital-4-0> di akses 3 Juni 2023)
- Simamora, A., SM. 2016. Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. 2015. Buku metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.