



Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Religius Siswa di Sekolah Dasar

Nurmin Aminu^{1✉}, Abdul Manaf², Kamarudin³, Hijrawatil Aswat⁴, Nurjani⁵

Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail : nurminaminu@gmail.com¹, abdulmanafumbuton@gmail.com², akamarudin1453@gmail.com³,
hijrawatil171208@gmail.com⁴, janinurjani15@gmail.com⁵

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter religious siswa di Sekolah dasar, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap karakter religious siswa di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif, dengan metode pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, analisis data meliputi pengumpulan data, redaksi data, analisis data, dan prediksi atau verifikasi data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap karakter religious siswa mulai terlihat, sebagian siswa menjadi individu yang individualistic; Hal ini seperti malas belajar, melalaikan sholat, malas belajar mengaji, dan suka membantah kepada orang tua. Hal ini sangat mempengaruhi tanggung jawab dan sikap religious seorang anak. Penyebabnya adalah siswa lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan teknologi dan kurang mendapat perhatian dari orang tua, sehingga membuat anak menjadi malas melakukan hal yang positif.

Kata Kunci: Gadget, Karakter Religius.

Abstract

The background of this research is to find out whether there is an impact of using gadgets on the religious character of students in elementary schools, so the aim of this research is to find out the impact of using gadgets on the religious character of students in elementary schools. This type of research uses descriptive methodology, with data collection methods including observation, documentation and interviews. Using Miles and Huberman data analysis techniques, data analysis includes data collection, data editing, data analysis, and data prediction or verification. Research findings show that the impact of gadget use on students' religious character is starting to become visible, some students are becoming individualistic individuals; These include being lazy about studying, neglecting prayers, being lazy about learning the Koran, and liking to argue with parents. This greatly influences a child's religious responsibilities and attitudes. The reason is that students spend more time using technology and receive less attention from their parents, making children lazy to do positive things.

Keywords : Gadget, Religious Character.

Copyright (c) 2024 Nurmin Aminu, Abdul Manaf, Kamarudin, Hijrawatil Aswat, Nurjani

✉ Corresponding author :

Email : nurminaminu@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6428>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Salah satu pencapaian utama teknologi digital adalah gadget yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari setiap masyarakat. Segala aspek positif atau negatif dapat dengan mudah diakses melalui perangkat. Positifnya, menggunakan suatu perangkat untuk melakukan berbagai tugas cukup membantu dan mudah. Contoh tugas tersebut antara lain membuat jaringan komunikasi, mencari dan memperoleh informasi, menangani berbagai jenis bahaya, melakukan transaksi bisnis atau menjual barang, menggunakan jasa transportasi online, dan banyak lagi. Akibat sisi negatif ini, perangkat memiliki beragam jenis konten yang mencakup artikel berita tentang kebohongan, kekerasan, aktivitas kriminal, pembunuhan, dan bahkan pornografi. (Tirtayanti 2022). Ketergantungan terhadap *gadget* juga tidak mengenal usia, tidak hanya di kalangan orang dewasa, tapi juga anak-anak. Khusus bagi anak sekolah Dasar, penggunaan *gadget* lebih ditunjukan untuk memperoleh hiburan, seperti bermain *game* dan menonton video di *youtube* yang membuat anak tetap tenang (Wahab 2019). Senada dengan hal tersebut, Zaenudin (2017) berpendapat, salah satu penyebab maraknya penggunaan perangkat teknologi pada anak adalah karena orang tua menjadikan perangkat teknologi yang mereka sediakan sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan bantuan *gadget*, orang tua dapat mendeteksi lokasi keberadaan anak sehingga memberikan ketenangan psikologis (Sandriani, Garna, and Rachmiation 2020). Anak belum bisa berpikir kritis, belum bisa membentuk teori, bahkan bisa kesulitan memecahkan masalah. (Surat Kabar Jakarta, 2018). Sekolah Dasar Usia Dasar Terlihat jelas dari bukti bahwa setiap anak, dari usia 0 hingga 18 tahun, menggunakan perangkat. Banyak kasus juga yang menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Salah satu dampak negatifnya adalah menurunnya kemampuan motorik dan kreativitas, dimana anak lambat laun kehilangan masa kecilnya. (Chandra, Adib, and Wijayanti 2019) menyimpulkan terdapat Sepuluh risiko terkait *gadget* pada anak adalah sebagai berikut: Kecanduan, terhambatnya perkembangan diri, risiko obesitas, kekurangan waktu istirahat dan penurunan prestasi sekolah, penyakit kejiwaan, agresi, kepikunan, kurangnya keterampilan sosial, ancaman radiasi, dan penjelasan dampak *gadget* yang tidak ramah lingkungan. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rizky Nafaida, Nurmasyitah, and Nursamsu 2020), kemudian diperkuat dengan hasil penelitian (Syifa, Setianingsih, and Sulianto 2019) ditemukan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar Selain itu *gadget* juga sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter religius anak (Mushoffi and Wahidin 2022). Karakter religius adalah karakter yang terbentuk berdasarkan nilai-nilai spritual sesuai dengan Al Qur'an dan As Sunnah (Aminu et al. 2022). Karakter religius juga dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku yang patuh terhadap perintah agama yang dianut (Cahyono and Iswati 2021). Kemudian karakter religius juga dapat diartikan berperilaku dan berakhlak sesuai dengan yang diajarkan dalam pendidikan (Heri 2016). Beberapa hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget diatas dan hasil referensi penelitian yang ditemukan, belum ada yang meneliti tentang dampak penggunaan Gadget terhadap karakter religius siswa, sehingga atas dasar tersebut tulisan ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter religius pada anak khususnya siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif (Syahrizal and Jailani 2023), pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan temuan deskriptif 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-angka, melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. sedangkan pengumpulan data menggunakan wawancara (Rachmawati 2007), observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan lapangan untuk mendapatkan data. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman (Harahap 2021) dimulai dengan

pengumpulan data, reduksi data, analisis data, dan observasi atau verifikasi data untuk memahami dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter religius siswa di Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi secara langsung terhadap beberapa orang tua siswa mengatakan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif seperti yang dialami oleh anak saya yang malas datang belajar mengaji lagi dan melaksanakan sholat”. Sedangkan beberapa orang tua siswa mengatakan”walaupun anak saya bermain *gadget* anak saya tidak lupa untuk mengaji dan sholat”. Selain itu, beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* membuat siswa menjadi individu yang lebih mandiri yang kesulitan dalam berinteraksi sosial dan tidak memenuhi kewajiban seperti belajar atau belajar dalam jangka waktu yang lama seperti berdoa. (Zalfa 2019), dan bermalas-malasan untuk mengaji (Kecamatan 2019), pembangkang dan anak sering membantah orang tua (Tri Amelia et al. 2022). Kemudian hasil wawancara terhadap gurunya. Mengatakan “*gadget* memiliki dampak positif dan negative bagi siswa itu sendiri tergantung bagaimana menggunakan *gadget* tersebut, seperti yang terlihat sebagian perilaku siswa kelas VI menjadi emosian dan sering menggunakan bahasa yang tidak baik didengar kepada teman sebayanya. Hal ini terjadi karena siswa sering bermain *gadget*.”

Pembahasan

Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik yang berukuran kecil dan mempunyai fungsi khusus (Sahetapy and Tammu 2022). Setiap *gadget* memiliki teknologi yang semakin canggih sehingga penggunaannya menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan praktis. Sebagai salah satu bentuk latihan, dapat diasumsikan bahwa siswa yang menggunakan teknologi akan merasakan dampak positif dan negatif. Penguatan positif akan terjadi apabila siswa mampu memanfaatkan teknologi secara konstruktif, misalnya dengan memanfaatkannya sebagai sumber pengetahuan dan pendidikan, mengembangkan program, menumbuhkan kreativitas, mengkomunikasikan ide dan konsep inovatif, dan sebagainya. (Saputri and Setyawan 2022). Sebaliknya, akan merugikan jika waktu dan penggunaan perangkat tidak terkontrol dan hanya sebatas digunakan untuk bermain game, hiburan, ngobrol bersama teman, dan aktivitas sejenisnya. (Sauri et al. 2022). Kemudian dampak penggunaan *gadget* juga mempengaruhi perkembangan karakter religius anak, Hal ini disebabkan oleh anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* setiap harinya (Agustina, Ismaya, and Pratiwi 2022). Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama. Selain *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan anak (Anggraeni 2019), Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak (Rizky Nafaida, Nurmasiyah, and Nursamsu 2020). Jadi anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya (Muttatabiah, Ela Suryani, and Anni Malihatul Hawa 2021) dan karakter religiusnya dimana seharusnya pada usia ini anak harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Rahmandani, Tinus, and Ibrahim 2018) menyatakan bahwa Penggunaan *gadget* (smartphone) yang terlalu berlebihan akan menimbulkan pengaruh negative terhadap perkembangan kepribadian dan karakter religius anak (Siregar, Sibuea, and Siregar 2023). Perilaku siswa harus ditanggapi dengan serius, terutama dalam hal mengajari mereka karakteristik baru. Hubungan kedua variabel tersebut kemungkinan besar akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Selama masa kanak-kanak, anak-anak mempelajari keterampilan sosial melalui interaksi sosial dengan anak-anak lain, yang merupakan bagian yang bermanfaat bagi perkembangan sosial mereka”.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa di Sekolah Dasar memiliki karakter religius yang lebih individualistis dibandingkan siswa lainnya, sehingga lebih mudah berinteraksi sosial, kurang toleran terhadap tekanan sosial, kurang istirahat di siang hari dan malas dalam belajar, mengaji, sholat, dan lebih cenderung bersikap suka membantah kepada orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa di Sekolah Dasar memiliki karakter religius yang lebih individualistis dibandingkan siswa lainnya, sehingga lebih mudah berinteraksi sosial, kurang toleran terhadap tekanan sosial, kurang istirahat di siang hari dan malas dalam belajar, mengaji, sholat, dan lebih cenderung bersikap suka membatah kepada orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada ibunda Rektor Universitas Muhammadiyah Buton yang sudah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Kepada pihak penerbit yang sudah bersedia memeriksa artikel dan menerbitkan artikel ini. Terimakasih kepada banyak pihak yang sudah berkontribusi atas penyelesaian penelitian ini sampai menjadi artikel penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Naila Intan Muna, Erik Aditia Ismaya, And Ika Ari Pratiwi. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak." *Jurnal Basicedu*. Doi:10.31004/Basicedu.V6i2.2465.
- Aminu, Nurmin, Hijrawatil Aswad, Abdul Manaf, Eka Rosmitasari, Mitrakasih La Ode Onde, Yurfiah Yurfiah, And Nurjani Nurjani. 2022. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Religius Kepada Anak Melalui Kegiatan Tpa Di Kelurahan Holimombo." *Jurnal Abdidas*. Doi:10.31004/Abdidas.V3i6.737.
- Anggraeni, Septi. 2019. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin." *Faletehan Health Journal*. Doi:10.33746/Fhj.V6i2.68.
- Cahyono, Heri, And Iswati Iswati. 2021. "Internalisasi Nilai-Nilai Profetik Dalam Membangun Karakter Religius Melalui Panahan Di Smk Muhammadiyah 1 Kota Metro." *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*. Doi:10.24127/Jlpp.V6i2.1818.
- Chandra, Olivia, Ahmad Adib, And Ani Wijayanti. 2019. "Perancangan Komunikasi Visual Social Campaign Media 'Body Shaming' Pada Anak 13-18 Tahun Pemakai Media Sosial." *Jurnal Dkv Adiwarna*.
- Harahap, Mely Novasari. 2021. "Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Miles Dan Huberman." *Manhaj*.
- Heri, Cahyono. 2016. "Pendidikan Karakter: Strategi Pendidikan Nilai Dalam Membentuk Karakter Religius." *Riayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*.
- Kecamatan, Desa Sritejokencono. 2019. "Peran Pemberian Motivasi Ustadz Terhadap Santri Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Tpa Masjid Al-Hikmah Desa Sritejokencono Kecamatan Kotagajah." *Umi Nafi'ah*.
- Mushoffi, Basyirotul, And Wahidin Wahidin. 2022. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Yang Religius Dan Yang Menggunakan Gawai Terhadap Moral Agama Anak Di Mi Muhammadiyah Ringin Anom Wonosegoro." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. Doi:10.35672/Afeksi.V3i2.81.
- Muttabiah, Ana, Ela Suryani, And Anni Malihatul Hawa. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak." *Janacitta : Journal Of Primary And Children's Education*.
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia*. Doi:10.7454/Jki.V11i1.184.
- Rahmandani, Fahdian, Agus Tinus, And M Mansur Ibrahim. 2018. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang." *Jurnal Civic Hukum*. Doi:10.22219/Jch.V3i1.7726.
- Rizky Nafaida, Nurmasyitah, And Nursamsu. 2020. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Best Journal (Biology Education, Sains And Technology)*.

- 1183 *Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Religius Siswa di Sekolah Dasar - Nurmin Aminu, Abdul Manaf, Kamarudin, Hijrawatil Aswat, Nurjani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6428>
- Sahetapy, Meilane, And Reisky Megawati Tammu. 2022. "Penyuluhan Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Sebagai Generasi Digital Native Di Sekolah Wijaya Kusuma." *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*. Doi:10.54314/Jpstm.V2i2.1111.
- Sandriani, Sandriani, Herry Garna, And Atie Rachmiate. 2020. "Pengaruh Kepemilikan Smartphone Oleh Anak Usia Dini Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Psikososial Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Kesehatan Stikes Muhammadiyah Ciamis*. Doi:10.52221/Jurkes.V5i2.39.
- Saputri, Rieke Dyah Ramadhani, And Agung Setyawan. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar." *Amal Insani (Indonesian Multidiscipline Of Social Journal)*. Doi:10.56721/Amalinsani.V3i1.109.
- Sauri, Sopian, Andi Sulastri, Arif Rahman Hakim, And Muhammad Sururuddin. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio Fkip Unma*. Doi:10.31949/Educatio.V8i3.3226.
- Siregar, Rini Kesuma, Erni Rawati Sibuea, And Sri Utami Kholilah Mora Siregar. 2023. "Sosialisasi Pentingnya Literasi Dalam Rangka Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak." *Kalandra Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Doi:10.55266/Jurnalkalandra.V2i3.306.
- Syahrizal, Hasan, And M. Syahrani Jailani. 2023. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal Qosim : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*. Doi:10.61104/Jq.V1i1.49.
- Syifa, Layyinatuz, Eka Sari Setianingsih, And Joko Sulianto. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Doi:10.23887/Jisd.V3i4.22310.
- Tirtayanti, Sri. 2022. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembanga Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar." *Masker Medika*. Doi:10.52523/Maskermedika.V9i2.463.
- Tri Amelia, Cristine Roselvia, Hermiana Vereswati, Erwin Erlangga, And Yudi Kurniawan. 2022. "Pelatihan Mindful Parenting Sebagai Strategi Pengasuhan Orang Tua Siswa Paud Bunga Bangsa Semarang." *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Doi:10.46576/Rjpkm.V3i2.1857.
- Wahab, Masyita. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososialanak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk Pgri Kabupaten Polewali Mandar Tahun Ajaran 2017-2018." *Bina Generasi : Jurnal Kesehatan*. Doi:10.35907/Jksbg.V10i1.102.
- Zalfa, Khilda Nafilatuz. 2019. Sustainability (Switzerland) "Konseling Islam Dengan Teknik Shaping Dalam Mengatasi Remaja Putri Yang Melalaikan Sholat Di Putat Jaya Surabaya."