

## Dampak Gadget Terhadap Perilaku dan Pembentukan Karakter Siswa SD

Anita Khairun Nisa<sup>1</sup>, Kuni Badrotin Najwa<sup>2</sup>, Ria Nur Alisa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: Anitakhnns6@gmail.com

Diterima: 25 Juni 2026

Disetujui: 29 Juni 2026

Dipublikasi: 30 Juni 2026

**Abstrak:** Penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat, khususnya di era digital pasca pandemi covid 19. Fenomena ini membawa dampak positif dan negatif terhadap perilaku dan pembentukan karakter siswa SD artikel ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perilaku dan pembentukan karakter siswa berdasarkan kajian literatur dari berbagai penelitian dengan metode kualitatif dengan cara wawancara dan literasi dan mengalisis berbagai hasil penelitian. Hasil kajian menunjukkan penggunaan gadget yang tidak di batasi atau berlebihan akan menimbulkan dampak negatif seperti pola berkurang interaksi sosial, dan malas berkegiatan produktif. Sedangkan jika gadget di gunakan dengan cara yang tepat akan menimbulkan dampak positif. Di simpulkan bahwasannya orang tua dan guru berperan penting dalam mengendalikan penggunaan gadget terhadap siswa terhadap perilaku dan pembentukan karakter yang baik pada siswa SD.

**Kata Kunci:** Gadget, Perilaku sosial, pembentukan karakter, siswa SD, Dampak teknologi

**Abstract:** The use of gadgets among elementary school students is increasing, especially in the digital era after the covid 19 pandemic. This phenomenon has positive and negative impacts on the behavior and character formation of elementary school students. This article aims to examine the impact of gadget use on the behavior and character formation of students based on a literature review of various studies with qualitative methods by means of interviews and literacy and analyzing various research results. The results of the study show that the use of gadgets that are not limited or excessive will have negative impacts such as reduced patterns of social interaction, and laziness in productive activities. Meanwhile, if gadgets are used in the right way, they will have positive impacts. It is concluded that parents and teachers play an important role in controlling the use of gadgets against students on the behavior and formation of good character in elementary school students.

**Keywords:** Gadgets, social behavior, character formation, elementary school students, impact of technology

### PENDAHULUAN

Era digitalisasi telah membawa perubahan mendasar dalam kehidupan manusia di berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Gadget yang mencakup smartphone, tablet, laptop, dan perangkat elektronik serupa kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak, termasuk siswa Sekolah Dasar (SD). Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023

menunjukkan bahwa sekitar 62% anak usia 5-12 tahun di Indonesia telah menggunakan internet melalui perangkat gadget, meningkat drastis dari 33% pada tahun 2019 (BPS, 2023).

Pada akhir tahun 2019 dunia mengalami musibah dengan munculnya virus corona yang sangat menakutkan. Banyak orang yang terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial, dan pendidikan. Dampak virus corona dalam bidang sosial yaitu manusia di larang melakukan kegiatan yang berkelompok atau di batasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak. Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka langsung dengan bapak/ibu guru dan teman-teman tidak dapat dilakukan pada masa pandemi ini. Para siswa diharuskan belajar dari rumah (BDR), untuk itu guru juga diharuskan menyiapkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah. Kondisi ini membuat guru harus mengubah strategi belajar mengajarnya. Penggunaan metode pengajaran yang tepat maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelola proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran selama program belajar dari rumah (BDR). Semua ini dilakukan untuk memberikan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu kepada peserta didik selama diberlakukannya masa darurat Covid-19 (Handayani et al., 2020; Kurniasari et al., 2020; Aji, 2020). Meskipun kebijakan ini bertujuan untuk memastikan keberlangsungan pendidikan di sisi lain menciptakan ketergantungan baru terhadap gadget yang berpotensi mempengaruhi tumbuh kembang anak khususnya dalam aspek perilaku dan pembentukan karakter (Buta barat dan Siahaan, 2022).

Pembelajaran secara daring atau online selama kurang lebih 2 tahun memberi dampak yang signifikan terhadap karakter peserta didik yang mengalami penurunan dari segi kemandirian siswa, rasa hormat, dan sosialisasi kepada teman mengalami penurunan akibat kurangnya interaksi antara siswa dan guru maupun lingkungan sekolah. Hal ini menimbulkan banyak problematika dalam pendidikan seperti halnya kemalasan dan ketidak mampuan siswa dalam menerima pembelajaran, sebagian besar mereka sibuk untuk bermain dan meninggalkan tugas utama sebagai peserta didik yang masih dalam tahapan mengenyam pendidikan (Eko suhendro, 2022). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa yaitu kebiasaan siswa dalam bermain gadget. Karena penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dan pembentukan karakter siswa dalam kesehariannya.

Artikel ini hadir sebagai respon terhadap kebutuhan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak gadget terhadap perilaku dan karakter siswa SD. Dengan mengkaji beberapa hasil penelitian terkini artikel ini di harapkan menjadi acuan dari ketergantungan siswa terhadap gadget yang berlebihan sehingga menimbulkan beberapa dampak yang kurang baik untuk perilaku dan karakter siswa.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan konsep wawancara dan literasi untuk mengumpulkan beberapa hasil dari dampak gadget terhadap siswa tingkat sekolah dasar. Wawancara ini dilakukan di MI Annur Bululawang Malang adalah satau sekolah yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Annur II Bululawang Malang. Wawancara ini dilakukan di keas 4A pada tanggal 04 Juni 2026. Wawancara ini dilakukan karena penulis ingin mengerti dan mendengar secara langsung dampak gadget pada anak-anak tingkat sekolah dasar.

Metode ini bertujuan untuk menambah wawasan bahwasannya gadget di era sekarang tidak hanya memberikan dampak negatif melinkan juga ada dampak positifnya terhadap perkembangan anak atau siswa tingkat sekolah dasar. Penelitian kualitatif juga semakin relevan dalam menjawab berbagai masalah yang semakin kompleks di era globalisasi dan digitalisasi (Hasan, Bora, Afriani, Artiani, Puspitasari, Susilawati, & Hakim, 2025).

## HASIL

Tingginya angka kepemilikan dan aksesibilitas gedget di tengah masyarakat turut mendorong meluasnya penggunaan perangkat digital di kalangan anak usia sekolah dasar. Situasi ini tidak sekedar mencerminkan kemajuan tegnologi, tetapi juga menghadirkan tantangan baru dalam mendidik generasi yang tumbuh bersama layar digital. Berbagai penelitian memperlihatkan bahwa anak-anak kini lebih banyak menghabiskan waktu luang mereka dengan gedget dibandingkan dengan aktivitas fisik maupun interaksi tatap muka bersama teman sebayanya.

Rini, Pratiwi, dan Ahsin (2021) mencatat bahwa dalam kehidupan sehari-hari, anak usia sekolah dasar rata-rata menggunakan gedget antara 30 menit hingga lebih dari 3 jam per hari, yang lebih mengkhawatirkan, sebagian besar waktu tersebut dihabiskan untuk bermain game dan mengakses konten hiburan, bukan untuk kegiatan yang bersifat edukatif, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa anak kerap menunjukkan reaksi emosional negatif seperti menangis atau marah ketika gedget diambil oleh orang tuanya, yang mengindikasikan adanya gejala ketergantungan psikologis terhadap perangkat tersebut.

Berdasarkan survei nasional yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2022, rata-rata anak SD menggunakan gedget selama 4-7 jam per hari. Angka ini jauh melebihi rekomendasi dari World Health Organization (WHO) dan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) yang menyarankan tidak lebih dari 1-2 jam per hari untuk mencegah resiko ediksi dan gangguan kesehatan.

Penelitian Rahmawati (2023) yang dilakukan pada 320 siswa SD di Jawa Timur menemukan bahwa 78% responden menggunakan gedget tanpa pendampingan orang tua, dan 65% menggunakannya di kamar tidur menjelang tidur. Pola ini menyebabkan gangguan pola tidur, penurunan konsentrasi belajar, dan melemahnya interaksi sosial antar anggota keluarga.

## PEMBAHASAN

Pengaruh gadget diperparah oleh pola asuh sebagian orang tua yang justru menjadikan gadget sebagai alat menenangkan anak atau mengisi waktu anak agar tidak rewel. Tanpa disadari, kebiasaan ini membentuk rutinitas digital yang sulit diubah seiring bertambahnya usia anak. Jalilah. S. R. (2022) memperingatkan bahwa ketika gadget sudah menjadi bagian yang sudah tidak terpisahkan dari keseharian anak, potensi munculnya kecanduan semakin besar, dan dampaknya akan meluas ke berbagai aspek tumbuh kembang anak, mulai dari kesehatan fisik, kemampuan belajar, hingga kematangan sosial dan emosional.

Menghadapi kompleksitas dampak gadget yang begitu luas, kolaborasi antara orang tua dan guru menjadi strategi paling efektif dalam membentuk pola penggunaan teknologi yang sehat pada anak. Kedua pihak memiliki peran yang saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan dalam membimbing anak menavigasi dunia digital.

Dari sisi keluarga, Rini, Pratiwi, dan Ahsin (2021) menekankan bahwa orang tua perlu terlebih dahulu membekali diri dengan pemahaman yang cukup tentang gadget dan resiko-resikonya sebelum dapat membimbing anak secara efektif. Dengan pemahaman tersebut, orang tua dapat menetapkan aturan yang masuk akal seperti pembatasan durasi dan jenis konten sekaligus memberikan penjelasan yang dapat difahami anak tentang alasan dibalik aturan tersebut. Pendekatan ini jauh lebih efektif dibandingkan sekedar melarang tanpa penjelasan.

Hidayatuladkia, Kanzunudin dan Ardianti (2021) memperkuat hal tersebut dengan menemukan bahwa orang tua yang aktif mendampingi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun mampu meminimalisir dampak negatif yang muncul. Kunci keberhasilannya bukan terletak pada seberapa ketat larangan yang diterapkan, melainkan pada seberapa konsisten dan hangat pendampingan yang diberikan. Anak yang merasa diperhatikan dan dipahami oleh orang tuanya lebih mudah untuk diajak berdiskusi tentang batasan penggunaan gadget.

Sari, Khamdun, dan Fadani (2022) menambahkan bahwa orang tua yang berhasil mengelola penggunaan gadget anak biasanya adalah mereka yang secara aktif menyediakan alternatif kegiatan positif seperti olahraga, membaca buku, atau kegiatan seni sehingga anak tidak merasa kehilangan kesenangan saat waktu bermain gadgetnya dibatasi. Disisi lain, sekolah juga memiliki tanggung jawab untuk mengintegrasikan pendidikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran, agar siswa tidak hanya mahir menggunakan teknologi, tetapi juga bijak dalam memanfaatkannya sesuai nilai-nilai karakter yang baik.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak masa kini. Keberadaannya menghadirkan dua sisi yang saling bertolak belakang memberikan manfaat di satu sisi, namun menyimpan resiko disisi

lainnya. Karenanya, pemahaman yang komprehensif mengenai dampak gadget menjadi hal yang mendesak untuk dikaji lebih dalam.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi digital menawarkan berbagai keuntungan bagi perkembangan anak ketika dimanfaatkan secara bijak. Dalam konteks kognitif, perangkat digital terbukti mampu mengasah kemampuan berfikir anak, melatih mereka dalam merancang strategi, serta mengoptimalkan fungsi otak tentunya sepanjang aktivitas tersebut berlangsung dibawah pengawasan orang dewasa yang bertanggung jawab (Sopian Sauri, Arif Rahman, Muhammad Sarurudin, 2022). Ekosistem aplikasi yang kaya, mulai dari mesin pencari hingga platform video edukasi, membuka cakrawala pengetahuan yang nyaris tanpa batas, memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri kapan pun mereka membutuhkan referensi tambahan.

Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin (2021) mencatat sejumlah keuntungan lain yang turut dirasakan, yakni terjalannya komunikasi yang lebih lancar, tersedianya sarana hiburan yang sehat, serta tumbuhnya motivasi belajar yang lebih tinggi. Pandangan ini diperkuat oleh Srie Zahra Nur Nadiya Putri Umarsana, Arri Handayani, Dini Rakhmawati (2025) yang berargumen bahwa dalam takaran proporsional, gadget sesungguhnya berperan sebagai instrumen pendukung yang sangat fungsional baik dalam menjunjung penyelesaian tugas-tugas akademis maupun dalam memberikan ruang relaksasi bagi anak setelah menjalani rutinitas belajar yang padat. Dimensi kreatif pun tak luput dari sentuhan teknologi ini. Ditya Aslamiyah (2024) mengungkapkan bahwa berbagai aplikasi produktif yang tersedia telah membuka peluang bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat mereka, termasuk di bidang seni digital. Namun dibalik segala keunggulannya, penggunaan gadget yang tidak terkendali menyimpan ancaman serius yang kerap luput dari perhatian.

Sandi Rustiana OSF (2023) menemukan bahwa ketergantungan berlebih terhadap perangkat digital berdampak langsung pada melemahnya tanggung jawab anak terhadap kewajiban belajarnya, sekaligus menyempitkan ruang interaksi mereka dengan lingkungan sosial sekitar. Kondisi ini semakin diperparah oleh sikap sebagian orang tua yang cenderung permisif dalam mengawasi aktivitas digital anak, sehingga membuka celah bagi terbentuknya perilaku yang tidak produktif, terhambatnya perkembangan fisik, hingga pergeseran nilai-nilai karakter yang telah ditanamkan sejak dini.

Dampak yang ditimbulkan bahkan merambah keranah yang lebih dalam. Irma (2022) memaparkan bahwa kecanduan gadget secara perlahan menggerus kualitas anak secara menyeluruh memunculkan sikap apatis terhadap belajar, terkikisnya norma kesopanan, hingga merosotnya prestasi akademis. Yang paling mengkhawatirkan adalah gangguan pada kematangan emosional anak. Paparan permainan daring yang intensif terbukti membuat anak lebih rentan mengalami emosi, mengingat kapasitas mereka dalam mengelola perasaan frustrasi dan kekecewaan belum sepenuhnya berkembang.

Menghadapi realitas tersebut, kehadiran orang tua sebagai garda terdepan dalam mengawasi penggunaan teknologi oleh anak menjadi sebuah keniscayaan. Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin (2021)

merumuskan beberapa strategis yang perlu ditempuh, antara lain meningkatkan literasi digital orang tua itu sendiri, membangun komunikasi yang terbuka dan logis dengan anak mengenai batasan penggunaan gadget, serta menerapkan aturan waktu layar yang konsisiten dalam keseharuan. Gagasan ini selaras dengan apa yang disampaikan Srie Zahra Nur Nadiya Putri Umarsana, Arri Handayani, Dini Rakhmawati (2025), bahwa pendampingan yang terstruktur dari orang tua dan guru merupakan kunci utama agar anak mampu bernavigasi didunia digital secara sehat dan bertanggung jawab memetik manfaatnya sekaligus terhindar dari jeratnya.

### **KESIMPULAN**

Dari artikel yang kami tulis dapat di tarik kesimpulan bahwasannya gadget pada era sekarang jika tidak di batasi atau bahkan tidak di imbangi dengan kegiatan-kegiatan yang lebih produktif atau positif akan sangat mempengaruhi perilaku dan perkembangan karakter anak. Dampak negatif yang paling menonjol seperti berkurangnya kemampuan interaksi sosial dan munculnya sikap individualistik, penurunan moral dan etika akibat paparan konten yang tidak sesuai usia , gangguan perkembangan emosi dan psikologi anak, melemahnya karekter tanggung jawab, disiplin, dan religius, serta menurunnya konsentrasi dan motivasi belajar anak.

Di sisi lain, gedget juga memiliki potensi positif sebagai media pembelajaran, sumber informasi, dan sarana komunikasi apabila digunakan secara terkontrol dan terarah. Oleh karena itu, dibutuhkan sinergi yang kuat antara orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam menciptakan ekosistem penggunaan teknologi yang sehat bagi ank usia sekolah dasar.

Solusi yang dapat diberikan antara lain: (1) orang tua perlu menetapkan batasan waktu dan jenis konten gedget yang digunakan anak; (2) sekolah perlu mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum; (3) diperlukan penelitian lanjutan yang mengukur secara empiris besaran dampak gedget terhadap karakter siswa diberbagai konteks budaya dan sosial Indonesia.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., ... & Hakim, A. R. (2025). Metode penelitian kualitatif. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372.
- Hutabarat, M., & Siahaan, P. (2022). Dampak pembelajaran jarak jauh terhadap ketergantungan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(1), 67-79.
- Jalilah, S. R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar.

- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2022). Laporan survei nasional: Penggunaan gadget dan internet pada anak Indonesia 2022.KPAI.
- Rahmawati, E., Kusuma, A., & Putri, R. (2023). Pola penggunaan gadget tanpa pengawasan dan dampaknya terhadap pola tidur dan konsentrasi belajar siswa SD. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*,18(2),201-215.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236-1241.<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Sari, D. T. L., Khamdun, K., & Fadani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.*Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4),1188-1194.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3),1167-1173.<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>