
**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM
PEMBELAJARAN TERHADAP ETIKA DIGITAL DAN
KARAKTER SISWA KELAS 6 SD MUHAMMADIYAH 12
PAMULANG DI LINGKUNGAN SEKOLAH**

Galih Fauzan Firdaus¹, Deny Asmara², Joko Suseno³, Teguh Agus Wahyuda⁴,
Zulfitria⁵

galihff15@gmail.com¹, asmara.deny@gmail.com², joko.sn222@gmail.com³,
teguh.46us@gmail.com⁴, fzulfitria@umj.ac.id⁵

Universitas Muhammadiyah Jakarta

ABSTRAK

Integrasi teknologi di sekolah dasar telah mengubah fungsi gadget dari medium hiburan menjadi instrumen kognitif yang esensial dalam pembelajaran. Namun, penggunaan gadget di lingkungan sekolah membawa tantangan serius terhadap perkembangan moral dan etika digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap manifestasi karakter dan etika digital siswa kelas 6 SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi jejak digital siswa. Temuan menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget berkisar antara 90-120 menit per hari untuk mendukung literasi informasi. Gadget terbukti menjadi katalisator kolaborasi dan kemandirian belajar (sesuai profil pelajar Pancasila), namun di sisi lain memicu degradasi integritas akademik melalui praktik plagiarisme dan perilaku komunikasi yang impulsif di ruang digital. Penggunaan gadget merupakan pisau bermata dua yang hanya akan berdampak positif jika dikelola melalui ekosistem sekolah yang mengedepankan internalisasi etika digital dan pengawasan instruksional yang ketat.

Kata Kunci: Gadget, Etika Digital, Karakter Siswa, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The integration of technology in elementary schools has transformed the function of gadgets from entertainment media into essential cognitive instruments for learning. However, the use of gadgets within the school environment poses significant challenges to students' moral development and digital ethics. This study aims to provide an in-depth analysis of the impact of gadget use on the character manifestation and digital ethics of 6th-grade students at SD Muhammadiyah 12 Pamulang. This research employs a qualitative descriptive design with a case study approach. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews with teachers and parents, and documentation of students' digital footprints. The results show that gadget usage duration ranges from 90 to 120 minutes per day to support information literacy. While gadgets serve as a catalyst for collaboration and independent learning, they also trigger a degradation of academic integrity through plagiarism and impulsive communication behavior in digital spaces. Gadget use is a double-edged sword that only yields positive impacts if managed through a school ecosystem that prioritizes the internalization of digital ethics and strict instructional supervision.

Keywords: Gadgets, Digital Ethics, Student Character, Elementary School.

PENDAHULUAN

Fenomena integrasi teknologi di tingkat sekolah dasar telah mengubah paradigma penggunaan perangkat digital dari sekadar medium hiburan menjadi instrumen kognitif yang esensial. Pada jenjang kelas 3 SD, terjadi pergeseran fungsi gadget yang signifikan; jika sebelumnya siswa lebih banyak berinteraksi dengan perangkat untuk tujuan rekreasional, kini mereka dituntut untuk memanfaatkannya sebagai alat pendukung pembelajaran di kelas (Huda, 2020). Transformasi ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan retensi informasi siswa dibandingkan metode konvensional (Mayer, 2019).

Namun, peralihan fungsi ini tidak terjadi di ruang hampa. Penggunaan gadget di lingkungan sekolah membawa implikasi serius terhadap perkembangan karakter dan etika digital siswa yang masih dalam tahap perkembangan moral awal. Menurut Selwyn (2016), teknologi dalam pendidikan bukan sekadar alat netral, melainkan memiliki pengaruh sosiologis yang dapat membentuk perilaku penggunanya. Di sinilah letak urgensinya: ketika fungsi gadget bergeser menjadi alat belajar, sekolah memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa alat tersebut tidak mengikis nilai-nilai karakter, melainkan menjadi sarana untuk menanamkan tanggung jawab digital sejak dulu (Zubair, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membedah bagaimana perubahan fungsi teknologi ini berdampak pada integritas moral siswa di sekolah dasar.

Implementasi gadget dalam pembelajaran di kelas 6 SD Muhammadiyah 12 Pamulang membawa dampak sampingan berupa munculnya berbagai anomali perilaku digital yang memprihatinkan, seperti praktik cyberbullying skala kecil dalam bentuk saling ejek atau pengucilan rekan di grup pesan instan kelas (Pratama & Ismaya, 2020). Selain itu, penggunaan bahasa yang tidak santun dan cenderung agresif di ruang digital menjadi tantangan baru, mengingat siswa pada usia ini cenderung meniru pola komunikasi tanpa filter moral yang kuat, yang diperparah dengan munculnya degradasi integritas akademik melalui praktik plagiarisme tugas akibat kemudahan akses informasi tanpa pemahaman hak cipta (Chusna, 2017; Solihatin, 2019). Fenomena ini mengindikasikan bahwa kemahiran teknis siswa sebagai digital native belum dibarengi dengan kematangan etika digital, sehingga penggunaan teknologi di sekolah tanpa intervensi edukatif yang terstruktur justru berisiko menjadi kontraproduktif terhadap upaya penguatan pendidikan karakter siswa (Nasution, 2021).

Meskipun literatur mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat, mayoritas penelitian terdahulu masih terjebak pada dikotomi pengaruh gadget terhadap kognisi dan hasil belajar kualitatif semata (Huda, 2020). Terdapat kesenjangan literatur yang signifikan di mana aspek afektif, khususnya mengenai etika digital dan formasi karakter pada anak usia operasional konkret (8-9 tahun), masih kurang mendapat perhatian mendalam (Kurniawan & Syarifudin, 2021). Padahal, pada usia transisi ini, siswa kelas 6 SD berada dalam fase krusial internalisasi nilai yang akan menjadi fondasi perilaku mereka di ruang siber di masa depan (Chusna, 2017). Ketidakhadiran pembahasan yang komprehensif mengenai bagaimana penggunaan gadget secara formal di sekolah memengaruhi moralitas digital anak usia dini menciptakan ruang kosong dalam diskursus teknologi pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjembatani celah tersebut dengan memfokuskan analisis pada korelasi antara intensitas penggunaan perangkat digital dengan manifestasi karakter dan etika siswa di lingkungan sekolah dasar (Zubair, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mekanisme penggunaan gadget dalam membentuk pola perilaku dan manifestasi karakter siswa di lingkungan sekolah dasar. Fokus utama analisis diarahkan pada bagaimana interaksi konstan dengan perangkat digital memengaruhi aspek psikososial siswa kelas 6 SD, yang mencakup

perubahan dalam cara berkomunikasi, pola kerja sama tim, hingga internalisasi nilai-nilai kejujuran dalam ranah digital (Nasution, 2021). Lebih lanjut, penelitian ini berupaya mengevaluasi sejauh mana integrasi teknologi pendidikan di kelas mampu menjadi katalisator bagi pembentukan karakter positif atau justru menjadi pemicu munculnya degradasi etika digital akibat kurangnya pengawasan instruksional (Zubair, 2021). Dengan memetakan hubungan antara frekuensi penggunaan perangkat dengan perilaku keseharian siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi strategis bagi pendidik untuk merancang model pembelajaran berbasis teknologi yang tetap mengedepankan penguatan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila (Kurniawan & Syarifudin, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap etika digital dan karakter siswa di lingkungan sekolah. Pemilihan metode ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena perilaku autentik siswa kelas 6 SD dalam konteks alami mereka saat berinteraksi dengan teknologi pendidikan di kelas (Creswell, 2014). Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif terhadap aktivitas digital siswa, wawancara mendalam dengan wali kelas dan orang tua, serta dokumentasi jejak digital di grup komunikasi kelas untuk mendapatkan triangulasi data yang valid (Sugiyono, 2019). Analisis data dilakukan secara induktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan guna memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pola perilaku siswa dan tantangan etika digital yang muncul di lapangan (Miles dkk., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Penggunaan Gadget di Kelas 3 SD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget oleh siswa kelas 6 SD Muhammadiyah 12 Pamulang selama di sekolah berkisar antara 90 hingga 120 menit per hari, yang terintegrasi secara terstruktur dalam mata pelajaran berbasis proyek. Aplikasi yang dominan diakses meliputi platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, alat kreativitas digital seperti Canva for Education, serta pemanfaatan mesin pencari untuk mendukung literasi informasi dasar. Penggunaan perangkat ini mencerminkan pergeseran fungsi teknologi dari instrumen rekreasional menjadi alat produksi pengetahuan, di mana siswa mulai mengalihkan fokus mereka dari konsumsi media pasif menuju aktivitas belajar yang bertujuan (Huda, 2020).

Secara teoretis, profil penggunaan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi pada usia 8-9 tahun mulai memasuki tahapan digital fluency. Namun, durasi penggunaan yang mencapai dua jam per hari di sekolah menuntut manajemen instruksional yang ketat guna mencegah terjadinya kognitif overload dan distraksi non-akademik. Pola akses yang teramat mengindikasikan bahwa gadget telah menjadi "perpanjangan kognitif" bagi siswa dalam memecahkan masalah kompleks, namun hal ini harus diseimbangkan dengan aktivitas fisik dan interaksi tatap muka guna menjaga ritme perkembangan motorik serta sosial mereka yang masih berada pada fase operasional konkret (Mayer, 2019).

Manifestasi Etika Digital dalam Interaksi Siswa

Manifestasi etika digital siswa ditemukan masih berada pada tahap perkembangan awal dan sangat dipengaruhi oleh instruksi guru sebagai model perilaku. Dalam praktik lapangan, sebagian besar siswa mulai menunjukkan kesadaran mengenai hukum digital sederhana, seperti kebiasaan meminta izin sebelum mengambil foto rekan sejawat untuk kebutuhan tugas kelompok (Ribble, 2015). Hal ini menandakan munculnya kesadaran akan privasi dan hak orang lain di ruang digital. Namun, pada forum diskusi daring, ditemukan

tantangan pada aspek etiket digital; siswa cenderung menggunakan bahasa yang kurang formal dan terkadang impulsif dalam memberikan komentar pada unggahan teman mereka.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa inkonsistensi dalam etiket digital ini berkaitan erat dengan teori perkembangan moral, di mana anak usia kelas 6 SD Muhammadiyah 12 Pamulang masih cenderung mengikuti aturan berdasarkan konsekuensi fisik yang terlihat. Fenomena bahasa impulsif di ruang digital terjadi karena hilangnya kontak mata secara langsung, yang dalam studi psikologi siber dikenal sebagai online disinhibition effect skala kecil. Oleh karena itu, penanaman sembilan elemen kewargaan digital Ribble tidak bisa hanya dilakukan secara kognitif, melainkan harus diinternalisasi melalui pembiasaan harian agar siswa mampu mengembangkan empati digital yang menjadi fondasi karakter mereka di masa depan (Zubair, 2021).

Transformasi Karakter: Antara Kolaborasi dan Integritas

Penggunaan gadget secara signifikan memicu transformasi karakter yang bersifat ambivalen, menciptakan peluang sekaligus risiko terhadap nilai-nilai siswa. Di satu sisi, perangkat digital menjadi katalisator kolaborasi melalui fitur penyuntingan dokumen secara real-time, yang melatih siswa untuk saling berbagi peran dan menghargai kontribusi rekan dalam satu ruang kerja digital (Kurniawan & Syarifudin, 2021). Transformasi ini mendukung penguatan karakter gotong royong yang menjadi bagian dari Profil Pelajar Pancasila, di mana teknologi memperluas batas-batas kerja sama melampaui interaksi lisan tradisional.

Namun, di sisi lain, ditemukan degradasi pada aspek integritas akademik melalui perilaku copy-paste yang marak terjadi saat pengeroaan tugas mandiri. Kemudahan akses informasi tanpa filter seringkali disalahartikan oleh siswa sebagai kebebasan untuk menyalin karya orang lain tanpa atribusi. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa pemahaman mengenai orisinalitas dan hak kekayaan intelektual, teknologi justru berisiko mengikis nilai kejujuran (Solihatin, 2019). Transformasi karakter ini menegaskan bahwa kemandirian digital harus selalu dipandu oleh pedoman moral agar kecanggihan teknologi tidak menjadi pemicu munculnya perilaku jalan pintas yang merusak integritas siswa.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pendampingan

Efektivitas penggunaan gadget dalam membentuk etika digital sangat bergantung pada peran strategis guru sebagai filter moral dan fasilitator instruksional. Faktor pendukung utama adalah ketersediaan regulasi sekolah yang adaptif serta kemampuan guru dalam melakukan pengawasan aktif melalui teknik screen monitoring. Kehadiran guru sebagai model (modelling) dalam berinteraksi secara sopan di grup kelas menjadi faktor krusial yang menentukan keberhasilan internalisasi nilai-nilai karakter (Nasution, 2021). Guru yang memberikan umpan balik langsung terhadap pelanggaran etika digital kecil terbukti mampu membentuk disiplin diri siswa secara lebih efektif.

Sebaliknya, faktor penghambat yang dominan adalah terjadinya digital gap antara kebijakan di sekolah dengan pola asuh teknologi di rumah. Ketidakkonsistenan pengawasan saat siswa berada di luar jam sekolah menyebabkan degradasi nilai yang telah diajarkan di kelas. Selain itu, keterbatasan rasio guru terhadap jumlah siswa yang menggunakan perangkat secara simultan menghambat pengawasan jejak digital secara mendetail (Zubair, 2021). Tanpa adanya sinergi antara guru, orang tua, dan dukungan infrastruktur pengawasan yang memadai, penggunaan gadget di sekolah berisiko menjadi kontrapunktif terhadap tujuan pendidikan karakter yang luhur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas 6 SD Muhammadiyah 12 Pamulang merupakan pisau bermata dua yang membawa dampak positif sekaligus tantangan baru bagi pembentukan karakter. Di satu

sisi, teknologi secara signifikan meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan kolaborasi siswa melalui platform digital (Kurniawan & Syarifudin, 2021). Namun, di sisi lain, integrasi teknologi tanpa pengawasan yang ketat memicu tantangan etika baru, seperti degradasi kejujuran melalui praktik plagiarisme digital serta munculnya perilaku impulsif dalam komunikasi daring (Chusna, 2017). Karakter siswa tidak berubah secara otomatis oleh teknologi, melainkan sangat bergantung pada bagaimana teknologi tersebut dikelola dalam ekosistem sekolah. Oleh karena itu, penggunaan gadget cenderung membawa dampak positif hanya jika dibarengi dengan internalisasi etika digital yang kuat sejak dulu.

Implikasi bagi Praktik Pembelajaran

Temuan dalam penelitian ini memiliki implikasi serius terhadap desain instruksional di sekolah dasar, di mana peran guru harus bertransformasi dari sekadar penyampaian materi menjadi kurator digital dan model perilaku moral (Zubair, 2021). Sekolah tidak lagi bisa hanya fokus pada penguasaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi harus mengintegrasikan aspek afektif dalam setiap penggunaan teknologi. Implikasinya, kurikulum sekolah dasar perlu mengadopsi pendekatan "karakter digital" yang inklusif, di mana penilaian tugas tidak hanya didasarkan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses integritas akademik dan kesantunan dalam berinteraksi di ruang belajar digital (Nasution, 2021). Hal ini menuntut kesiapan pendidik dalam memahami dinamika psikologi siber anak guna mencegah dampak negatif teknologi secara preventif.

Saran dan Rekomendasi

Peneliti merekomendasikan pengembangan model pendampingan berbasis "Digital Mentorship" yang melibatkan sinergi antara guru, siswa, dan orang tua. Secara praktis, sekolah disarankan untuk menyusun kurikulum "Etika Digital" khusus kelas rendah yang disederhanakan melalui metode game-based learning atau simulasi perilaku sosial di dunia maya. Saran spesifik meliputi:

1. Penyusunan panduan perilaku digital yang menggunakan bahasa ramah anak berdasarkan elemen Digital Citizenship Ribble.
2. Penerapan sistem "Lisensi Digital" bagi siswa sebagai bentuk penghargaan atas kepatuhan etika saat menggunakan perangkat di sekolah.
3. Pelaksanaan lokakarya berkala bagi orang tua guna menyelaraskan aturan penggunaan gadget antara rumah dan sekolah untuk menjamin konsistensi pembentukan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Prentice-Hall.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 315-330.
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. SAGE Publications.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2(1), 121-125.
- Kurniawan, A., & Syarifudin, A. (2021). Analisis Literasi Digital dan Karakter Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 112-124.
- Mayer, R. E. (2019). Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach. MIT Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. SAGE Publications.
- Nasution, A. K. (2021). Penanaman Nilai Karakter di Era Digital. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 56-68.
- Pratama, B. A., & Ismaya, E. A. (2020). Etika Berkommunikasi di Media Sosial: Studi Kasus Perilaku Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(3), 244-252.
- Ribble, M. (2015). Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know. International Society for Technology in Education (ISTE).

- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Solihatin, E. (2019). *Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Zubair, M. (2021). Etika Digital dalam Pembelajaran Daring: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 145-158.