
PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEGIATAN BELAJAR DAN MENGAJAR TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK GENERASI Z

Oleh

Mohamad Sabda Fariz Akbar¹, Ridwan Fauzi², Zaqi Abdillah Tsamanyah³,
AritaMarini⁴

^{1,2,3}Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

⁴Dosen Universitas Negeri Jakarta

E-mail: ¹sabdafariz07@gmail.com, ²jakartapersija448@gmail.com,

³jakieabdiellah@gmail.com, ⁴aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 03-11-2022

Revised: 16-11-2022

Accepted: 25-12-2022

Keywords:

Gadgets, Learning and Teaching, Activities, Generation Z, Character

Abstract: Gadgets are electronic media devices that have various functions and uses. Nowadays gadgets have become a part of life, even human lifestyle. Character as a basic value that builds a person's personality, is formed both due to heredity and environmental influences, which distinguishes it from other people, and is manifested in attitudes and behavior in everyday life. Generation Z has unique characteristics where the internet begins to develop and grow in line with the development of digital media. The purpose of this study was to determine the effect of using gadgets in teaching and learning activities on the formation of the character of Generation Z. The research method used was a literature study with a qualitative approach where the data source was taken from literature and documentation. The results of the analysis of this study reveal the use of gadgets in teaching and learning activities on the formation of the character of generation Z children, because the use of gadgets has impacts that must be considered

PENDAHULUAN

Sejarah mencatat bahwa Indonesia sudah merdeka 77 tahun. kemerdekaan Indonesia yang bermakna bebas dari penjajahan, namun bukan berarti sudah bebas dari segala permasalahan. Salah satu permasalahan saat ini ada pada revolusi pendidikan. Pendidikan merupakan investasi dalam kemajuan bangsa. Revolusi Pendidikan sangat terlihat dengan jelas. Contoh bukti revolusi pendidikan ada pada cara mengajar guru. Pada zaman dahulu guru mengajarkan murid hanya menggunakan satu metode yaitu ceramah, dimana guru menjelaskan dan murid memperhatikan. Seiring perkembangan zaman, cara mengajar guru turut ikut berkembang. Salah satu perkembangan yang mempengaruhi cara mengajar guru adalah perkembangan teknologi, teknologi yang kerap kali menjadi bagian dari kehidupan kita saat ini adalah Gadget. Teknologi di zaman sekarang tidak bisa dilepaskan dari segala bidang termasuk pendidikan. Blended Learning merupakan salah satu bukti perkembangan metode pembelajaran. Dalam metode ini pembelajaran dilakukan

dengan cara menggabungkan, mencampurkan, dan mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Hal ini merupakan salah satu bukti nyata dalam revolusi pendidikan.

Pendidikan yang terus berkembang juga tetap terarah dan terstruktur karena memiliki tujuan. Tujuan pendidikan merupakan faktor krusial dalam pendidikan, sebab memiliki arti sebagai arah yang hendak dituju atau dicapai sang pendidikan. United Nations, Educational, Scientific, and Cultural Organization atau yang disingkat UNESCO mencanangkan empat pilar tujuan pendidikan yaitu *learning to know* (belajar untuk tau), *learning to do* (belajar untuk melakukan), *learning to be* (belajar untuk menjadi), and *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama). Indonesia sendiri merancang tujuan pendidikan yang tertuang dalam UUD No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Perkembangan pendidikan yang saat ini mengintegrasikan teknologi didalamnya, tetap memiliki tujuan yang sama. Lantas, apakah teknologi akan mempengaruhi Kegiatan Belajar dan Mengajar terhadap Pembentukan Karakter Anak?

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Jenis gadget yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, smartphone, desktop PC (Komputer), tablet dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya. Gadget menjadi bagian integral dari telekomunikasi modern. Di banyak negara, lebih dari separuh penduduk menggunakan gadget dan pasarnya berkembang pesat. Pada tahun 2014, diperkirakan sebanyak 6,9 miliar orang menggunakan gadget (WHO, 2014). Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa jumlah handphone (HP) di Indonesia yang telah beredar mencapai 240 juta unit. Gadget yang beredar tersebut telah melebihi jumlah penduduk di Indonesia yaitu 237 juta jiwa berdasarkan sensus penduduk tahun 2010. Perkembangan jaringan internet yang sangat cepat membuat pengguna gadget atau smartphone juga mengalami peningkatan. Jaringan 4G Long Term Evolution (LTE) memiliki kemampuan mentransfer data secara cepat sehingga dapat memberi kemudahan kepada para pengguna smartphone dalam memperoleh kenyamanan dalam ber-internet (Sujianti, 2018). Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah negara Cina, India, dan Amerika (Suharno, 2018)

Banyaknya jumlah pengguna gadget yang termasuk dalam golongan usia anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni 79,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan gadget mayoritas menggunakan gadget guna mencari suatu informasi, hiburan dan menjaga komunikasi online. Ada juga survei lain yang sudah dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight pada 2013 menunjukkan ada sekitar 40 persen anak di Indonesia sudah tahu menu tentang teknologi,

atau disebut juga dengan active internet user (Suharno, 2018). Pengenalan gadget pada anak-anak yang terlalu cepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jumlah permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak di Indonesia sekitar 13 sampai 18 persen. Sekitar 9,5 persen hingga 14,2 persen anak usia prasekolah mempunyai problem sosial emosional yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah pada anak prasekolah (Sari, 2018). Penggunaan gadget pada anak usia 5 tahun di Indonesia yaitu mencapai 38 persen di tahun 2011 dan terus bertambah menjadi 72 persen di tahun 2013, dan terus meningkat sebesar 80 persen pada tahun 2015. Kebanyakan anak memakai gadget untuk bermain, 23 persen orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun mengatakan jika anak mereka suka bermain gadget, sedangkan 82 persen orang tua menyampaikan jika mereka online setidaknya sekali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Penggunaan gadget tidaklah luput dari internet. Penggunaan internet bisa diibaratkan pisau bermata dua, yakni ada konsekuensi yang harus kita hadapi yaitu dampak positif dan negatif secara jangka pendek hingga jangka panjang. Dampak positif gawai dirasakan sebagai perangkat yang membantu dan mempermudah pekerjaan milenial. Menurut Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa (2019), Beberapa manfaat gawai di bidang pendidikan yakni meningkatkan pengetahuan, mudahnya mengakses informasi dan munculnya berbagai aplikasi pendidikan yang sangat membantu dalam peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian atau artikel revidu mengenai gawai sebagai sumber belajar (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018; Jannah, 2018; Sudarsana et al., 2019); Keefisien waktu praktis pun dirasakan milenial (Harfiyanto et al., 2015).

Beberapa studi mengemukakan dampak negatif penggunaan gadget dapat merubah struktur otak (Widyaningrum, 2020), interaksi sosial antara anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitar sangatlah berkurang bahkan semakin luntur (Manumpil et al., 2015), anak merasa memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap keluarga dan orang disekitarnya (Mediasyifa, 2014). Selain itu, penurunan ketajaman penglihatan pada seseorang yang terpapar dengan layar monitor dan bermain gawai melebihi dua jam setiap harinya (Puspa et al., 2018). Kenyataan yang memprihatinkan bahwa anak Indonesia rata-rata menggunakan gawai baik itu smartphone, PC tablet atau laptop rata-rata sembilan jam sehari (Prianggoro, 2012). Untuk itulah ada harus ada peranan dari orangtua, guru, pemerintah serta lingkungan sekitar untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan perangkat ini dengan aman dan efektif (Novianti & Garzia, 2020). Optimalisasi peran orang tua yang berfungsi sebagai pengawas (Suryati, 2020) sangat diperlukan dalam tahap tumbuh kembang anak pada era digital. Pada kenyataannya anak-anak yang sudah dibekali gawai oleh orang tuanya lebih banyak menggunakan gawai tersebut untuk bermain daripada untuk belajar dan bermain dengan temanteman seusianya di luar rumah (Nurrachmawati, 2014).

LANDASAN TEORI

Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget (Fathoni, 2017).

Selain itu gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi yang menggunakannya. Terlebih bagi anak-anak mulai menggunakan gadget setiap aktifitasnya. Orang tua harus mampu memantau anak-anak dalam menggunakan gadget agar tidak menimbulkan dampak negatif. Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan gadget. Diantaranya sebagai sarana untuk menudahkan komuikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi.

Gadget dapat memperpendek jarak ruang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. Gadget membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Keberadaan gadget kini sudah mengalahkan telepon kabel.

Teknologi seluler selalu berkembang terus dan tidak akan pernah berhenti disatu titik. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Selain itu juga, tujuan dari gadget adalah meningkatkan mutu pembelajaran, efektivitas, serta efesien.

Belajar dan Mengajar

a. Belajar

Arti belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar menurut Baharuddin dan Esa (2009: 11) merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat.

Pengertian belajar menurut Oemar Hamalik (2001: 27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing).

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Simpulan dari pengertian belajar menurut beberapa para ahli diatas adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar didalam diri seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran. Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Kalau sudah terjadi suatu proses/ saling berinteraksi, antara yang mengajar dengan yang belajar, sebenarnya berada pada suatu kondisi yang unik, sebab secara sengaja suasana atau tidak sengaja, masing-masing pihak berada dalam suasana belajar (Sardiman 1986: 21).

b. Mengajar

Mengajar Wina (2006: 95-96) menjelaskan bahwa kata “teach” atau mengajar berasal dari bahasa Inggris kuno, yaitu teacem. Kata ini berasal dari bahasa Jerman kuno (Old Teutenic), taikjan, yang berasal dari kata dasar teik, yang berarti memperlihatkan. Kata tersebut ditemukan juga dalam bahasa Sansekerta, dic, yang dalam bahasa Jerman kuno

dikenal dengan deik. Istilah mengajar (teach) juga berhubungan dengan token yang berarti tanda atau simbol. Kata token juga berasal dari bahasa Jerman kuno, taiknom, yaitu pengetahuan dari taikjan. Bahasa Inggris kuno mengartikan bahwa teacem adalah to teach (mengajar), sehingga token dan teach secara historis memiliki keterkaitan. Definisi to teach (mengajar) dilihat dari asal usul kata-nya berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol, penggunaan tanda atau simbol itu dimaksudkan untuk membangkitkan atau menumbuhkan respons mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan, dan lain sebagainya. Sejak tahun 1500-an, definisi mengajar (teaching) mengalami perkembangan secara terus-menerus.

Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 219) mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Hamzah (2006: 7) menjelaskan bahwa mengajar harus mengikuti prinsip psikologis tentang belajar. Para ahli psikologis merumuskan prinsip, bahwa belajar itu harus bertahap dan meningkat. Oleh karena itu, dalam mengajar haruslah mempersiapkan bahan yang bersifat gradual, yaitu (1) dari sederhana kepada yang kompleks, (2) dari konkret kepada yang abstrak,

(3) dari umum atau general yang kompleks, (4) dari umum (general) kepada yang kompleks, dan (5) dari yang sudah diketahui (fakta) kepada yang tidak diketahui (konsep yang bersifat abstrak).

Beberapa prinsip umum tentang mengajar menurut Hamzah (2006: 7) adalah (1) mengajar harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa. Apa yang telah dipelajari merupakan dasar dalam mempelajari bahan yang akan diajarkan. Oleh karena itu, tingkat kemampuan siswa sebelum proses belajar mengajar berlangsung harus diketahui guru. Tingkat kemampuan semacam ini disebut entry behavior. Entry behavior dapat diketahui diantaranya dengan melakukan pre test. Hal ini sangat penting agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, dan (2) mengajar harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa. Ada perbedaan individual dalam kesanggupan belajar. Setiap individu mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan inteligensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Apa yang dipelajari seseorang secara cepat, mungkin tidak dapat dilakukan oleh yang lain dengan cara yang sama. Oleh karena itu, mengajar harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Sedangkan Nasution dalam Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 220) berpendapat bahwa mengajar adalah "suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaikbaiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar."

Simpulan pengertian mengajar menurut beberapa ahli tersebut adalah memberikan pelajaran sebaikbaiknya kepada seseorang agar mereka memperoleh sebuah pengalaman sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu tersebut, maka dari itu mengajar juga harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan yang dimiliki setiap individu karena mereka mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan inteligensi yang berbeda.

Karakter Generasi Z

a. Pengertian Karakter

Berbicara karakter, maka berbicara pula terkait sifat dan sikap seseorang. Karakter merupakan segala sesuatu yang melekat pada diri seseorang yang menjadikan ciri khas pada seseorang tersebut. Muchlas Samani dan Hariyanto (2013: 43) memberikan makna

terhadap karakter:

Karakter sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakan dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Helen G. Douglas dikutip Muchlas Samani dan Hariyanto (2013: 41) karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan. Selain itu menurut S.M. Dumadi dikutip Sutarjo Adisusilo (2014: 76) karakter atau watak itu sebuah stempel atau cap, sifat-sifat yang melekat pada seseorang. Lebih lanjut Sutarjo Adisusilo (2014: 78) menjelaskan bahwa watak seseorang dapat dibentuk, dapat dikembangkan dengan pendidikan nilai.

Dari beberapa pengertian terkait karakter yang telah disebutkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter adalah sikap dan sifat seseorang yang melekat pada diri pribadinya yang dapat dibentuk atau dibangun dan tercermin dalam pola pikir dan pola tingkah laku.

b. Pengertian Generasi Z

Pada teori generasi dari awal keberadaannya dikenal oleh masyarakat sampai saat ini ada sebanyak lima generasi, yaitu:

1. Generasi Baby Boomer adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1946 sampai dengan tahun 1964.
2. Generasi X adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1965 sampai dengan tahun 1980.
3. Generasi Y adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1981 sampai dengan tahun 1994.
4. Generasi Z adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1995 sampai dengan tahun 2010.
5. Generasi Alpha adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 2011 sampai dengan tahun 2025.

Lebih mengerucut pada pembahasan terkait Generasi Z. Generasi Z disebut juga dengan iGeneration, Generasi Net atau Generasi Internet adalah mereka yang hidup pada masa digital. Seorang Psikolog, Elizabeth T. Santosa (2015: xxiii) dalam bukunya yang berjudul *Raising Children in Digital Era* menyebutkan bahwa:

Generasi Net adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Generasi ini tidak mengenal masa saat telepon genggam belum diproduksi, saat mayoritas mainan sehari-hari masih tradisional.

Hellen Chou P. (2012: 35) memberikan pengertian terhadap istilah generasi Z: Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital.

Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Hellen Chou P. Tersebut maka tidak mengherankan apabila pada usia muda, orang-orang yang notabene masih berstatus sebagai siswa telah terampil dalam penguasaan teknologi. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media

digital. Adanya Generasi Z tersebut lahir silabus.web.id dari perpaduan dua generasi sebelumnya yaitu Generasi X dan Generasi Y

METODE PENELITIAN

Secara umum metode Penelitian adalah langkah atau cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Menurut Nasir menjelaskan bahwa metode dari penelitian ialah cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan & menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Metode Penelitian adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan data.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi litelatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Menurut Nazir (1998 : 112) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi Literatur adalah salah satu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sumber kepustakaan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Pengumpulan data pada penelitian ini yang menggunakan studi literatur dengan pendekatan kualitatif diperoleh dari sumber postaka dan dokumen. Studi Literatur membutuhkan ketekunan yang tinggi dan ketelitian agar data yang diperoleh sesuai dan tujuan penelitian tercapai. Untuk mengerjakannya membutuhkan waktu yang optimal dan membutuhkan analisis yang matang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah peran terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh seutuhnya dalam segi agama, moral, dan karakter yang baik. Penyelenggaraan pendidikan yang telah diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menitikberatkan pada pengembangan kepribadian siswa. Pendidikan karakter adalah gerakan nasional yang menanamkan karakter baik pada siswa sesuai nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat. Pendidikan

karakter sangatlah penting untuk ditanamkan pada siswa di sekolah dasar. Salah satu kunci keberhasilan pendidikan di Indonesia melalui pendidikan karakter. Adanya kebijakan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018, pendidikan karakter melekat pada Kompetensi Inti (KI) pembelajaran. Pendidikan karakter bukanlah membiasakan siswa berperilaku baik, tetapi lebih dari itu, yakni membentuk perilaku, sikap, dan watak siswa berdasarkan nilai-nilai etika dasar.

Kemendiknas (2011) memaparkan beberapa karakter yang dapat dikembangkan yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Pembentukan karakter siswa di sekolah dasar jangan sampai gagal, sebab akan berdampak pada pola perilaku mereka di kemudian hari. Pendidikan karakter akan menumbuhkan kesadaran, sikap, pengertian, tanggung jawab, dan kemampuan menghadapi permasalahan personal maupun kelompok.

Salah satu pengaruh dalam pembentukan karakter anak generasi Z adalah gadget. Generasi Z merupakan generasi yang lahir kisaran tahun 1996-2009. Generasi ini mulai dikenalkannya teknologi dan salah satunya adalah gadget. Gadget merupakan benda multifungsi yang bisa dibilang digunakan setiap hari dan bahkan setiap jam. Oleh karena itu, gadget ini memiliki pengaruh terhadap pembentukan karakter anak karena anak zaman sekarang menggunakan gadget setiap waktu.

Pada saat ini, gadget biasa digunakan untuk berkomunikasi, mengakses media sosial, dan untuk menonton video-video di YouTube. Gadget dapat dengan mudah melakukan banyak hal yang bahkan anak kecil zaman sekarang sudah mahir dan terbiasa menggunakannya. Oleh karena itu, penggunaan gadget oleh anak-anak haruslah dipantau orang tua atau orang yang lebih dewasa dalam berpikir. Mungkin hal ini merupakan hal yang sepele, tapi penggunaan gadget oleh anak-anak tanpa pengawasan orang tua dapat menyebabkan banyak hal-hal negatif yang akan berdampak pada Kesehatan, mental, dan karakter anak itu sendiri.

Daya kembang otak pada usia anakanak begitu pesat, sangat optimal bila pada masa ini orangtua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keingintahuannya terhadap sesuatu, dan kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, daya ingat anak juga masih sangat tinggi. Perkembangan otak pada usia anak-anak yang sangat baik ini, sangat disayangkan bila kurangnya dukungan orangtua dalam meningkatkan kemampuan anak. Menurut Jovita Maria Ferliana seorang Psikolog, meninjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar.

Masa anak-anak merupakan masa yang menuntut perhatian ekstra karena masa itu merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat serta diukur. Jika terjadi hambatan perkembangan maka akan mudah untuk dilakukan intervensi sehingga tercapai kedewasaan yang sempurna. Masa anak-anak sering disebut dengan istilah The Golden Age,

yakni masa keemasan, dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki pada masa ini tidak akan dapat terulang untuk kedua kalinya. Itulah sebabnya masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan selanjutnya. Pada kondisi the golden age ini juga merupakan suatu peluang emas untuk intervensi yang dapat memacu dalam perkembangan kehidupan anak. Apabila masa itu dilepas begitu saja dari pengawasan orang tua atau para pendidik, maka biasanya akan merugikan anak dalam pertumbuhan selanjutnya.

Dampak positif penggunaan gadget pada anak antara lain yaitu menambah pengetahuan, selain itu dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolahkan, kemudian memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas Anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.

Selain itu, ada juga dampak negatif dari penggunaan gadget adalah mengganggu kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai penyakit yang berbahaya. Kemudian dapat menghambat proses belajar pada siswa, rawan terhadap tindak kejahatan. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. selain itu juga dapat mempengaruhi perilaku anak di sekolah.

Dengan dampak demikian, mempengaruhi kegiatan belajar dan mengajar. Ketika Kesehatan terganggu yang diakibatkan karena penggunaan gadget yang berlebihan semangat gen z dalam belajar menurun, keaktifan di kelas yang berkurang.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mencegah agar anak tidak kecanduan gadget antara lain Batasi waktu penggunaan gadget, memberikan jadwal kapan-kapan saja dibolehkan bermain gadget, kemudian jangan berikan akses penuh kepada anak dalam bermain gadget, mengajari anak tentang pentingnya bersabar dan menahan diri dalam menggunakan gadget, dan berikan contoh yang baik terhadap anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, gadget sangat berpengaruh kepada karakter gen z. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Jika digunakan intensif secara terus – menerus akan mempengaruhi karakter gen z. gen z yang memiliki karakteristik suka yang instan juga disebabkan karena gadget yang menjadi pengaruhnya. Dalam kegiatan belajar dan mengajar, gen z yang dikategorikan siswa akan berpengaruh pada pola pikir. Jika gadget digunakan secara terus menerus, radiasi ke otak akan cepat, daya tangkap otak akan melemah. Maka demikian, gadget sangat mempengaruhi karakter gen z.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akib, Muhaiminah dkk . 2021. "Gawai: Positif dan Negatif bagi Milenial". Diakses dari <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/download/5606/2640/> pada 19 September 2022 pukul 22.00 WIB
- [2] Rahmalah, Prajnidita Zaeny dkk . 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini". Diakses dari <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52> pada 13 September 2022 pukul 18.30 WIB.
- [3] Yemima K. Aplikasi Ibrani 12:5-13 sebagai Model Pendidikan Karakter Disiplin Anak Generasi Z dalam Keluarga Kristen di Era New Normal Pandemi Covid-19. EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani. <http://sttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe/article/view/203>
- [4] Ningrum RW, Ismaya EA, Fajrie N. Faktor – Faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. Jurnal Prakarsa Paedagogia. 2020 <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/5105>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN