

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Di SD Negeri 4 Tiga

Sang Ayu Putu Gita Amanda¹, I Wayan Numertayasa², Ni Putu Eni Astuti³
e-mail: ayuugita99@gmail.com

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali, Indonesia

Abstrak

Penggunaan gawai yang berlebihan di kalangan Siswa Sekolah Dasar sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan karakter mereka baik di lingkungan sekolah maupun di kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa dalam aspek tanggung jawab, rasa peduli, disiplin dan rasa hormat siswa di SD Negeri 4 Tiga. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis data miles dan Huberman dengan menggunakan Teknik observasi, wawancara dan kuisisioner. Instrument penelitian yang digunakan lembar observasi, pedoman wawancara dan penyebaran kuisisioner menggunakan geogle form. Hasil dari penelitian yang pertama penggunaan gawai menurunkan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas dan menjalankan kewajiban. Kedua, siswa menjadi kurang peduli terhadap orang lain, menunjukkan kecenderungan individualism. Ketiga, penggunaan gawai menyebabkan penurunan disiplin, kesulitan mengelola waktu, dan menurunnya kesadaran spiritual. Keempat, siswa menunjukkan penurunan rasa hormat, etika komunikasi, serta kemampuan bersosialisasi. Dampak penggunaan gawai ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pembinaan karakter dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Analisis, Gawai, Karakter

Abstract

Excessive use of gadgets among Elementary School Students greatly affects their character development both in the school environment and in their daily lives. This study aims to describe the effect of gadget use on the development of students' character in terms of responsibility, caring, discipline and respect for students at Elementary School 4 Tiga. This type of research is qualitative with the Miles and Huberman data analysis method using observation, interview and questionnaire techniques. The research instruments used were observation sheets, interview guidelines and questionnaire distribution using Google form. The results of the first study showed that gadget use reduces students' responsibility in completing assignments and carrying out obligations. Second, students become less concerned about others, showing a tendency towards individualism. Third, gadget use causes decreased discipline, difficulty managing time, and decreased spiritual awareness. Fourth, students show decreased respect, communication ethics, and social skills. The impact of gadget use shows the importance of supervision and character development in the learning process.

Keywords : Analysis, Gadgets, Characters

Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang, perubahan signifikan terjadi dalam kehidupan manusia. Pada era sekarang ini, kebutuhan masyarakat semakin mendesak, oleh karena itu Teknologi seperti gawai menjadi semakin penting dalam membantu masyarakat menjalani kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data statistik penggunaan gawai di Indonesia terus meningkat, sejalan dengan upaya pemerintah untuk memantau akses internet di seluruh negeri. Muslim Abdul, (2024) mengungkapkan pada tahun 2023, diperkirakan sebanyak 190 juta masyarakat Indonesia memiliki ponsel pintar. Hal ini menjadikan Indonesia salah satu pasar smartphone terbesar di dunia, setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat.

Gawai merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang telah mengubah cara manusia berkomunikasi dengan menembus batasan ruang dan waktu (Marpaung, 2018). Gawai merupakan alat elektronik yang terus berkembang dan membuat hidup lebih praktis, perkembangannya memudahkan akses informasi dan pengetahuan bahkan dalam Pendidikan di mana penggunaan gawai telah menjadi hal yang biasa bagi siswa dalam kehidupan sehari-harinya (Fitra Mayenti dkk., 2018). Jadi gawai adalah hasil kemajuan teknologi yang mengubah cara kita berkomunikasi melebihi batasan ruang dan waktu. Gawai terus berkembang, memudahkan akses informasi dan pengetahuan bahkan dalam dunia Pendidikan penggunaannya sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa.

Pengguna gawai (smartphone) saat ini bukan hanya orang dewasa saja melainkan anak-anak usia sekolah dasar dan balita sudah bisa mengakses gawai (smartphone). (Abdu dkk., 2021) Mengemukakan Gawai dengan berbagai aplikasi menyediakan akses mudah ke berbagai konten dan layanan, termasuk berita, jejaring sosial, musik, permainan, internet, fotografi, video, dan banyak lagi. Ini memungkinkan pengguna untuk menikmati berbagai aktivitas dalam satu perangkat, menjadikannya bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan gawai memiliki dampak positif berupa peningkatan pengetahuan, perluasan jaringan social dan kemudahan dalam berkomunikasi (Hidayatuladkia dkk., 2021). Gawai mempermudah anak-anak dan remaja untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman mereka, serta dapat menjadi teman saat menghabiskan waktu luang. Penggunaan gawai yang menyediakan akses internet juga dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Adanya gawai merupakan bukti konkret bahwa perkembangan teknologi terus berlanjut dan diterima dengan baik oleh masyarakat.

Namun disamping mempunyai dampak yang positif penggunaan gawai tentunya juga mempunyai dampak negatif jika digunakan terlalu berlebihan. Penggunaan gawai berlebihan dapat mengganggu kesehatan, menghambat perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak dan mengurangi konsentrasi belajar (Fauzan, 2021). Penggunaan gawai dapat mengurangi tingkat aktivitas dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak cenderung menjadi kurang proaktif dalam interaksi social karena lebih memilih kesendirian dengan gawai dan akhirnya mengembangkan perilaku individualistik serta kurang peduli terhadap orang lain termasuk teman sebaya maupun orang lain di sekitarnya (Widya, 2020). Oleh karena itu penting bagi seluruh pihak untuk mengetahui bahaya dari kecanduan gawai untuk anak usia sekolah dasar.

Penggunaan gawai yang berlebih akan menimbulkan kecanduan yang tentunya berpengaruh terhadap perkembangan karakter siswa. Kecanduan gawai mencerminkan kebiasaan yang berlebihan atau ketergantungan pada penggunaan gawai. Hal ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari seseorang dan berpotensi menimbulkan masalah dalam hal sosial, emosional, mental, dan budaya (Khan dkk., 2022). Hal serupa juga disampaikan oleh Setianingsih, (2018) dalam penelitiannya yaitu kecanduan gawai bisa mempengaruhi perkembangan otak anak dengan meningkatnya produksi hormon dopamin yang mengganggu kemampuan prefrontal korteks untuk mengatur emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral. Selain itu, ketergantungan pada gawai juga dapat menyebabkan gangguan fokus dan hiperaktivitas. Hal ini tentu menimbulkan kekhawatiran akan dampak dari penggunaan gawai yang berlebih khususnya pada pembentukan karakter mereka.

Perkembangan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian anak. Namun kecanduan bermain gawai dapat menjadi ancaman dalam pembentukan karakter anak. Hal ini disebabkan oleh anak-anak yang sudah dalam tahap kecanduan bermain gawai menjadi kurang bisa untuk bersosialisasi, bertanggung jawab, mengelola emosi, mengontrol diri dan mengambil Keputusan yang seperti kita ketahui bersama semua hal itu merupakan keterampilan kunci yang dibutuhkan dalam pembentukan karakter anak yang baik.

Kecanduan gawai di kalangan anak sekolah dasar semakin menjadi perhatian di masyarakat, dengan banyak anak yang menghabiskan waktu berlebihan pada perangkat elektronik seperti ponsel dan tablet. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi waktu bermain dan interaksi sosial anak, tetapi juga berpotensi mengganggu proses belajar dan perkembangan karakter mereka. Meskipun peningkatan penggunaan gawai di kalangan anak-anak sangat mencolok, masih sedikit penelitian yang secara khusus meneliti dampaknya terhadap perkembangan karakter. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak menyoroti isu kesehatan fisik dan mental, sementara dampak jangka panjang pada sifat dan perilaku anak, seperti kemampuan berempati, rasa tanggung jawab, dan disiplin, belum banyak dibahas. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk menggali bagaimana kecanduan gawai dapat membentuk atau mengubah karakter anak, sehingga langkah-langkah preventif dan edukatif dapat diterapkan untuk mendukung perkembangan yang lebih sehat di era digital ini.

Berkaca dari pemaparan tersebut maka dari itu pemahaman yang mendalam terkait dampak gawai terhadap perkembangan karakter siswa di lingkungan sekolah dasar sangatlah penting. Penelitian ini memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk menjembatani celah pengetahuan yang ada dengan melakukan penelitian terkait dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa di SD Negeri 4 Tiga. Dengan demikian hasil dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada para pendidik, orang tua dan pihak terkait lainnya terkait dampak penggunaan gawai terhadap karakter siswa dan mereka dapat menggunakan wawasan yang diperoleh untuk mengatasi tantangan yang timbul akibat kecanduan gawai serta meningkatkan upaya pembentukan karakter siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif kecanduan gawai, diharapkan dapat dirancang strategi yang lebih efektif untuk membantu anak-anak mengembangkan keseimbangan yang sehat antara penggunaan teknologi dan perkembangan karakter yang positif.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "*Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Karakter Siswa di SD Negeri 4 Tiga*". Dalam artikel ini akan dibahas mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa di SD Negeri 4 Tiga. Adapun penelitian sejenis yang dilaksanakan oleh Saputri & Setyawan, (2022) yang berjudul "*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui apakah penggunaan gawai memberikan pengaruh, baik positif maupun negatif, terhadap peningkatan perilaku karakter pada anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, bertujuan agar data yang diperoleh dari lapangan lebih mendalam dan transparan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak sekolah dasar yang sudah kecanduan lebih banyak menimbulkan dampak negatif. Meskipun ada beberapa dampak positif, dampak negatif lebih dominan jika orang tua tidak melakukan pengawasan dan membatasi waktu penggunaan gawai anak.

Penelitian sejenis juga dilaksanakan Anugrah dkk., (2023) yang berjudul "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar*". Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kasus dengan subjek dua orang guru dan dua puluh lima siswa kelas IV, yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sample*. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Analisis data dilakukan

dengan menggunakan triangulasi sumber dan Teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangannya, seperti penurunan interaksi sosial, penurunan pembelajaran, dan penurunan konsentrasi.

Penelitian sebelumnya telah membahas terkait dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter pada anak sekolah dasar dan dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian siswa sekolah dasar dari dua penelitian sejenis belum ada yang membahas lebih mendalam terkait dengan Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Karakter Siswa terkhusus di lingkungan SD Negeri 4 Tiga dalam aspek tanggung jawab, aspek rasa peduli, aspek disiplin dan aspek rasa hormat. Maka dari itu penelitian ini menjadi penting karena didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan adanya penurunan karakter siswa di sekolah tersebut, di tengah maraknya penggunaan gawai di kalangan siswa sekolah dasar. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memahami secara mendalam dampak penggunaan gawai dalam konteks lokal, sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi sekolah dan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai dan membentuk karakter siswa yang lebih baik. dan penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur akademis tentang hubungan antara kecanduan gawai dan perkembangan karakter anak, serta memberikan panduan praktis bagi pihak sekolah dan orang tua dalam mengelola penggunaan gawai anak-anak.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Tiga karena setelah peneliti melaksanakan observasi awal sebagian besar siswa sudah mempunyai gawai dan terpapar akan dampak negatif dari penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter mereka di sekolah yang dimana seharusnya siswa usia sekolah dasar memiliki karakter tanggung jawab seperti yang diungkapkan oleh Suhendra dkk., (2024) yaitu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan maksimal, menghindari segala bentuk kecurangan dalam menyelesaikan tugas, melaksanakan jadwal piket kelas dengan tertib dan bertanggung jawab atas perkataan, sikap, dan perbuatan yang dilakukan. Karakter rasa peduli juga sangat diperlukan dimiliki oleh siswa sekolah dasar seperti saling tolong-menolong, sikap saling memahami, penghargaan terhadap perbedaan, kegiatan sosial dan berperilaku baik (Apriyani dkk., 2021). Selain karakter tanggung jawab dan rasa peduli karakter disiplin juga harus dimiliki oleh setiap anak usia sekolah dasar yaitu hadir sesuai waktu yang ditentukan, mematuhi peraturan atau aturan yang berlaku dan menyelesaikan tugas sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Dan adapun karakter rasa hormat yang harus dimiliki setiap siswa usia sekolah dasar meliputi penghargaan, penghormatan, keramahan, toleransi dan sikap atau tata krama (Suwarna & Suharti, 2014).

Namun hal ini sangat bertentangan dengan kondisi di SD Negeri 4 Tiga karena dari observasi awal ditemukan rendahnya tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas yang di berikan, rendahnya rasa peduli dengan teman sebaya, rendahnya tingkat kedisiplinan siswa dan menggunakan bahasa atau kata-kata yang kasar dengan teman sebayanya namun tidak dapat dipungkiri penggunaan gawai juga memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan karakter siswa. Melihat hal tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Tiga untuk mengetahui lebih mendalam terkait dampak dari penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa di SD Negeri 4 Tiga khususnya terkait dengan aspek tanggung jawab, rasa peduli, disiplin dan rasa hormat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah dan orang tua siswa mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa dan menjadi dasar untuk merancang strategi efektif dalam menumbuhkan serta mendukung perkembangan karakter siswa yang positif di lingkungan sekolah.

Metode

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa di SD Negeri 4 Tiga. Ahmadi dkk., (2021) Mengungkapkan Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang menggambarkan fenomena atau keadaan yang diamati dengan cara yang tidak memihak dan objektif. Fokus analisisnya adalah dampak dari gawai terhadap perkembangan karakter siswa SD Negeri 4 Tiga dalam aspek tanggung jawab, aspek rasa peduli, aspek disiplin dan aspek rasa hormat. Teknik pengumpulan data yang digunakan kuesioner, wawancara dan observasi. Instrumen

pengumpulan data yang diterapkan adalah instrumen terbuka berupa angket berbentuk *google form* yang dibagikan kepada seluruh siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, pedoman wawancara juga diberikan kepada wali kelas untuk memperdalam informasi yang diperoleh dari hasil kuisioner dan observasi dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan model yang menekankan pada pendekatan interaktif dan berkelanjutan dalam analisis kualitatif terdapat tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data dan Penarikan Kesimpulan/Verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini untuk mendapatkan data dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa dalam aspek tanggung jawab, rasa peduli, aspek disiplin dan aspek rasa hormat di SD Negeri 4 Tiga.

Tabel 1 Temuan Penelitian Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Karakter Siswa pada Aspek Tanggung Jawab

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
1	Menyelesaikan tugas tepat waktu	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menunda dan mengabaikan tugas yang diberikan dalam pembelajaran. b. Siswa membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu 1-5 jam dalam mengertjakan tugas. c. Sebagian kecil siswa menunjukkan tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas sebelum melakukan aktivitas lain.
2	Konsistensi dalam menjalankan kewajibannya	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak konsisten dalam menjalankan tugasnya sebagai pelajar dan lebih tertarik pada aktivitas bermain gawai. b. Rendahnya tanggung jawab dan minat siswa dalam menjalankan piket. c. Faktor lingkungan seperti kurangnya alat kebersihan dan kurangnya dukungan teman turut memengaruhi konsistensi siswa dalam menjalankan kewajibannya.
3	Menghindari segala bentuk kecurangan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mencontek, menyalin tugas teman dan mencari jawaban instan di internet. b. Siswa tidak siap dalam mengikuti proses pembelajaran. c. Tekanan sosial dan kurangnya rasa percaya diri membuat siswa cenderung mencari jalan pintas dalam menyelesaikan tugas dan ujian.
4	Menerima konskuensi atas tindakannya	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menolak untuk meminta maaf atas kesalahan yang mereka lakukan. b. Siswa tidak bersedia memperbaiki kesalahan yang mereka lakukan dan terus mengulang kesalahan yang sama. c. Beberapa siswa menghindari konsekuensi karena rasa takut, ketidaksiapan menerima tanggung jawab, atau kurangnya pemahaman akan pentingnya introspeksi.
5	Partisipasi aktif dalam kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa kurang berkontribusi dalam tugas kelompok, terutama jika dikerjakan di rumah, menyebabkan beban kerja tidak merata. b. Siswa kurang percaya diri saat mengerjakan tugas kelompok dan menjadi pasif. c. Sebagian kecil siswa memiliki inisiatif tinggi untuk menyelesaikan tugas tetapi sering kali merasa terbebani karena anggota kelompok lain kurang aktif.

Penggunaan gawai berpengaruh terhadap rendahnya tanggung jawab siswa pada lima indikator utama. Indikator-indikator ini diadaptasi dari penelitian (Triyani dkk., 2020) dan (Suhendra dkk., 2024) yang menyatakan karakter tanggung jawab dapat diukur melalui indikator Menyelesaikan tugas tepat waktu, Konsistensi dalam menjalankan kewajibannya, Menghindari segala bentuk kecurangan,

Menerima konsekuensi atas tindakannya dan Partisipasi aktif dalam kelompok. Pemilihan kelima indikator ini didasarkan pada penelitian dan pendekatan karakter pendidikan yang menekankan pada integrasi aspek kognitif, afektif, dan perilaku dalam pembentukan tanggung jawab sebagai bagian dari perkembangan karakter peserta didik.

Pada indikator menyelesaikan tugas tepat waktu, banyak siswa menunda atau mengabaikan tugas karena kurangnya motivasi dan lebih memilih bermain gawai. Indikator konsistensi menjalankan kewajiban juga menunjukkan hasil yang kurang baik, di mana siswa kurang disiplin menjalankan peran sebagai pelajar termasuk enggan melaksanakan piket kelas. Pada indikator menghindari kecurangan, kebiasaan mencontek masih terjadi akibat rendahnya kepercayaan diri dan ketidaksiapan menghadapi ujian. Indikator menerima konsekuensi atas tindakan menunjukkan bahwa sebagian siswa enggan mengakui kesalahan dan cenderung menyalahkan pihak lain. Terakhir pada indikator partisipasi aktif dalam kelompok banyak siswa bersikap pasif dan membiarkan teman yang lebih aktif mengerjakan tugas kelompok. Kelima indikator tersebut menggambarkan bahwa tanggung jawab siswa masih rendah dan dipengaruhi oleh kurangnya kesadaran diri, kontrol, dan pengawasan, sehingga diperlukan bimbingan dan peran aktif guru serta orang tua.

Tabel 2 Temuan Penelitian Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Karakter Siswa pada Aspek Rasa Peduli

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
1	Kemampuan memahami kondisi orang lain	<ul style="list-style-type: none"> a. Sebagian besar siswa lebih fokus pada kepentingan pribadi daripada lingkungan sekitar. b. Siswa saat diajak berinteraksi dengan orang baru acuh dan sibuk dengan aktivitasnya. c. Saat berinteraksi dengan orang lain sebagian kecil siswa menghentikan aktivitasnya untuk memberi perhatian.
2	Kesediaan untuk membantu secara aktif	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak bersedia membantu sesama atau orang-orang di lingkungan sekitarnya. b. Siswa terbiasa fokus pada diri sendiri atau tugasnya sehingga kurang peduli terhadap kebutuhan orang lain dalam situasi sosial. c. Siswa yang lebih peka dengan sekitar cenderung merasa lebih nyaman membantu jika mereka mengetahui dengan jelas jenis bantuan yang dibutuhkan.
3	Sikap toleransi dan penghormatan terhadap perbedaan kesediaan untuk membantu secara aktif	<ul style="list-style-type: none"> a. Terjadi penurunan sikap toleransi dan menghormati perbedaan pada diri siswa. b. Sebagian besar siswa tidak memahami pentingnya bekerja sama dan membantu sesama, serta menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap orang-orang yang membutuhkan dukungan. c. Dalam diskusi kelompok sebagian kecil siswa bisa berdiskusi dengan terbuka.
4	Partisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa kurang tertarik pada kegiatan sosial di sekolah karena lebih nyaman dengan dunia digital atau bermain dengan teman sebaya. b. Siswa merasa kegiatan bersih-bersih melelahkan, sehingga kurang antusias dalam berpartisipasi. c. Beberapa siswa tetap ikut serta dalam kegiatan sosial jika diberikan dorongan dan arahan yang lebih.
5	Kepekaan terhadap bahasa dan sikap nonverbal orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa kurang menunjukkan empati dalam komunikasi tatap muka karena lebih terbiasa

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
		berinteraksi secara digital, sehingga kesulitan memahami ekspresi wajah dan bahasa tubuh.
		b. Siswa tidak menyadari perubahan emosi orang di sekitarnya dan tidak merespon dengan kepedulian.
		c. Dalam melakukan komunikasi langsung ada sebagian kecil siswa yang mampu memahami kondisi temannya.

Penggunaan gawai memengaruhi rendahnya rasa peduli siswa pada lima indikator. Indikator-indikator ini diadaptasi dari penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh (Safaria, 2005) dan (Apriyani dkk., 2021) kelima indikator ini meliputi Kemampuan memahami kondisi orang lain, Kesiediaan untuk membantu secara aktif, Sikap toleransi dan penghormatan terhadap perbedaan, Partisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah dan Kepekaan terhadap bahasa dan sikap nonverbal orang lain. Pemilihan kelima indikator ini berdasarkan pendekatan psikologi sosial dan pendidikan karakter yang menekankan pentingnya empati, perilaku prososial, dan hubungan sosial yang sehat. Indikator-indikator tersebut mencerminkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku dalam menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar.

Pada indikator memahami kondisi orang lain, banyak siswa kurang peka dan lebih fokus pada diri sendiri, meskipun sebagian mampu mengenali perasaan teman. Indikator kesiediaan membantu menunjukkan sebagian siswa enggan menolong karena terbiasa bersikap individualis, meski ada yang bersedia jika diarahkan. Indikator toleransi terhadap perbedaan juga menurun akibat pengaruh konten dari gawai, meskipun beberapa siswa masih menunjukkan sikap menghargai perbedaan. Partisipasi dalam kegiatan sosial cenderung rendah karena siswa lebih tertarik pada aktivitas digital, namun masih dapat ditingkatkan dengan motivasi. Pada indikator kepekaan terhadap bahasa dan sikap nonverbal, siswa cenderung kurang empati dalam interaksi langsung karena terbiasa berkomunikasi secara digital. Hal ini menunjukkan perlunya pembiasaan dan bimbingan untuk menumbuhkan rasa peduli di kalangan siswa.

Tabel 3 Temuan Penelitian Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Karakter Siswa Pada Aspek Disiplin

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
1	Patuh terhadap aturan dan kewajiban	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa melanggar peraturan sekolah seperti tidak membawa topi, tidak memakai dasi, datang terlambat ke sekolah dan pelanggaran lainnya. b. Siswa merasa tertekan dengan aturan yang ada di sekolah. c. Kebiasaan bermain gawai hingga larut malam menyebabkan kurangnya waktu istirahat.
2	Dapat mengelola waktu dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa kesulitan dalam mengelola waktu karena teralihkan oleh game atau media sosial. b. Siswa terlambat datang ke sekolah akibat kurang tidur atau kelelahan serta banyak siswa yang membutuhkan bimbingan dalam mengatur prioritas agar keseimbangan antara belajar dan tanggung jawab tetap terjaga. c. Sebagian kecil siswa sudah mampu membagi waktu dengan baik dan menyelesaikan tugas sebelum bermain.
3	Memiliki rasa tanggung jawab atas setiap tindakan yang dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa masih membutuhkan bimbingan untuk memahami dan menerima konsekuensi dari tindakan mereka. b. Siswa tidak mempertimbangkan akibat dari setiap perbuatan mereka dan siswa bersikap acuh tak acuh terhadap kesalahan mereka meskipun diberikan kesempatan untuk bertanggung jawab.

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
4	Bersikap sopan, santun dan menghargai perasaan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> c. Sebagian kecil siswa menunjukkan sikap bertanggung jawab dengan menerima dan memperbaiki kesalahan mereka. a. Masih terdapat siswa yang perlu diingatkan untuk lebih menghargai guru dan teman, terutama dalam bertutur kata, menyikapi perbedaan pendapat dan berinteraksi dengan orang baru. b. Masih terdapat siswa kurang memahami pentingnya menghargai orang lain dalam berbagai situasi termasuk dalam menghadapi bullying. c. Sebagian kecil siswa sudah menunjukkan sikap sopan dengan memberi salam, menggunakan bahasa yang baik, serta mendengarkan orang lain berbicara. Dalam kasus bullying ada yang menunjukkan kepedulian dengan menegur pelaku atau membantu korban, meskipun masih ada yang bersikap acuh.
5	Taat dalam beribadah atau melaksanakan kewajibannya sebagai umat beragama	<ul style="list-style-type: none"> a. Banyak siswa lebih tertarik menghabiskan waktu dengan gawai atau melakukan aktivitas lain daripada melaksanakan ibadah. b. Masih ada siswa yang kurang memahami dan menghayati nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari, serta tidak membawa perlengkapan ibadah sendiri, menunjukkan kurangnya kesiapan dalam beribadah. c. Terdapat sebagian kecil siswa yang tetap menjalankan ibadah di sekolah seperti berdoa sebelum dan sesudah pelajaran.

Penggunaan gawai berpengaruh negatif terhadap kedisiplinan siswa dalam lima indikator. Kelima indikator ini diadaptasi dari penelitian (Andriana dkk., 2021) dan (Maela dkk., 2023) yang meliputi Patuh terhadap aturan dan kewajiban, Dapat mengelola waktu dengan baik, Memiliki rasa tanggung jawab atas setiap tindakan yang dilakukan, Bersikap sopan, santun dan menghargai perasaan orang lain Serta taat dalam beribadah atau melaksanakan kewajibannya sebagai umat beragama. Pemilihan indikator ini berdasarkan pada konsep kedisiplinan sebagai bagian dari pembentukan karakter, yang mencakup kepatuhan terhadap norma, pengendalian diri, serta kesadaran dalam menjalankan tanggung jawab pribadi dan sosial. Penelitian sebelumnya menekankan bahwa disiplin bukan hanya soal kepatuhan eksternal, tetapi juga kemampuan mengatur diri secara internal, termasuk dalam hal waktu, sikap, dan nilai-nilai spiritual. Kelima indikator tersebut dipilih karena representatif, kontekstual dengan kehidupan siswa, dan mudah diamati dalam aktivitas sehari-hari di sekolah maupun di rumah.

Pada indikator kepatuhan terhadap aturan, banyak siswa terlambat dan kurang fokus akibat begadang bermain gawai. Pengelolaan waktu juga lemah, ditandai dengan kebiasaan menunda tugas dan ketergantungan pada orang lain. Tanggung jawab atas tindakan menunjukkan sebagian siswa belum siap menerima konsekuensi dan cenderung menghindar. Sopan santun dan empati masih bervariasi; beberapa siswa sopan dan peduli, namun ada yang cuek dan kurang menghargai pendapat. Pada ketaatan beribadah, sebagian siswa lebih tertarik pada gawai daripada menjalankan kewajiban spiritual. Hal ini menunjukkan perlunya pembinaan disiplin yang lebih konsisten dari guru dan orang tua.

Tabel 4 Temuan Penelitian Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Karakter Siswa pada Aspek Rasa Hormat

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
1	Menghargai pendapat orang lain	a. Sebagian besar siswa kurang menghargai pendapat teman dengan mengabaikan atau menolak tanpa pertimbangan yang dapat menurunkan kualitas diskusi dan memicu konflik.

No	Indikator yang diamati	Temuan Pengaruh Penggunaan Gawai
2	Bersikap santun dan menghargai warga sekolah	<ul style="list-style-type: none"> b. Terdapat siswa yang pasif dan tetap teguh pada pendiriannya dalam perbedaan pendapat sehingga kurang terbuka dan membutuhkan dorongan untuk lebih aktif serta menerima sudut pandang lain. c. Sebagian kecil siswa mulai menunjukkan sikap mendengarkan dengan baik dan berusaha menanggapi pendapat teman secara lebih terbuka, meskipun masih memerlukan bimbingan dalam berdiskusi yang konstruktif.
3	Keramahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebiasaan berbicara singkat di media sosial membuat beberapa siswa kurang sopan dalam komunikasi langsung serta masih ada yang perlu diingatkan untuk bersikap santun terutama dengan teman sebaya. b. Masih terdapat siswa bersikap acuh terhadap guru dan banyak siswa pernah mengalami perundungan atau merasa dikucilkan yang berdampak pada kenyamanan mereka di sekolah. c. Sebagian kecil siswa tetap menunjukkan sikap santun dengan memberi salam, berbicara sopan kepada guru, serta memperhatikan etika komunikasi dalam interaksi sehari-hari.
4	Kesopanan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebiasaan siswa menggunakan gawai berlebihan menurunkan keramahan siswa dalam interaksi sosial sehingga komunikasi langsung dan keterampilan sosial mereka melemah. b. Siswa masih memerlukan bimbingan agar lebih terbuka dalam berinteraksi dengan guru dan teman. c. Sebagian kecil siswa tetap menunjukkan keramahan dengan menyapa teman dan guru, berbincang ringan, serta bersikap terbuka terhadap interaksi sosial.
5	Menunjukkan penghargaan atau rasa menghargai melalui tindakan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa terbiasa menggunakan bahasa informal dan singkatan dalam komunikasi digital sehingga menurunkan kesopanan siswa dalam berkomunikasi langsung. b. Terdapat siswa yang masih melanggar aturan dalam berkomunikasi yang baik seperti berbicara saat guru menjelaskan atau kurang memperhatikan etika dalam berinteraksi. c. Sebagian kecil siswa mulai menyadari pentingnya kesopanan dengan membiasakan meminta izin sebelum berbicara.
		<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa kurang inisiatif dalam menunjukkan rasa penghargaan dan cenderung pasif. b. Kurangnya kebiasaan menghargai orang lain. c. Sebagian kecil siswa mulai menunjukkan sikap menghargai dengan tindakan kecil.

Penggunaan gawai berdampak pada menurunnya rasa hormat siswa dalam lima indikator utama. Kelima indikator ini diadaptasi dari penelitian (Suwarna & Suharti, 2014) dan (Ansori, 2021) yang meliputi Menghargai pendapat orang lain, Bersikap santun dan menghargai warga sekolah, Keramahan, Kesopanan dan Menunjukkan penghargaan atau rasa menghargai melalui tindakan sehari-hari. Kelima indikator ini dipilih berdasarkan Pemilihan indikator ini didasarkan pada pentingnya sikap saling menghormati sebagai bagian dari pembentukan karakter sosial siswa, yang mencerminkan nilai-nilai etika, empati, dan tata krama dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rasa hormat bukan hanya berupa sikap verbal, tetapi juga tercermin dalam tindakan nyata, seperti cara berkomunikasi, bersikap di lingkungan sekolah, serta cara menghargai perbedaan dan kontribusi orang lain. Kelima indikator ini dipilih karena mampu mewakili aspek sikap, perilaku, dan interaksi sosial yang esensial dalam membangun lingkungan belajar yang sehat dan berbudaya.

Pada indikator menghargai pendapat orang lain, beberapa siswa masih mengabaikan atau menolak pendapat teman tanpa pertimbangan, sehingga menghambat kerja sama. Bersikap santun terhadap warga sekolah juga terpengaruh oleh kebiasaan komunikasi digital yang kurang sopan, meski sebagian siswa masih menunjukkan kesopanan. Keramahan menurun akibat siswa lebih fokus pada gawai daripada berinteraksi langsung, menyebabkan hubungan sosial menjadi kurang hangat. Kesopanan dalam berkomunikasi juga melemah, terlihat dari penggunaan bahasa informal dan gangguan saat guru berbicara. Pada indikator menunjukkan penghargaan, banyak siswa kurang inisiatif

untuk bersikap menghargai, seperti menyapa, membantu, atau mengucapkan terima kasih, yang dapat memicu sikap individualis. Oleh karena itu, diperlukan pembiasaan dan bimbingan dari guru serta lingkungan sekolah untuk menanamkan nilai-nilai rasa hormat sebagai bagian dari pembentukan karakter siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Tiga dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter dalam aspek tanggung jawab peneliti menemukan penggunaan gawai yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap tanggung jawab siswa, terlihat dari kebiasaan menunda dan mengabaikan tugas, kurangnya konsistensi menjalankan kewajiban, serta rendahnya partisipasi dalam kerja kelompok. Banyak siswa lebih tertarik bermain gawai dibanding belajar, sehingga mengalami keterlambatan menyelesaikan tugas, enggan menjalankan piket, dan cenderung melakukan kecurangan seperti menyontek. Ketergantungan pada gawai juga membuat mereka pasif dalam kerja sama tim dan kurang siap menerima konsekuensi atas tindakan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan menurunkan motivasi, kejujuran akademik, dan kesadaran terhadap tanggung jawab sebagai pelajar. Oleh karena itu, bimbingan, pengawasan, serta pengaturan penggunaan gawai dari guru dan orang tua sangat penting untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab secara optimal.

Selanjutnya hasil penelitian ini diperkuat dengan teori perkembangan sosial Vygotsky, (1978) yang menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan karakter dan tanggung jawab siswa. Vygotsky memandang bahwa proses pembelajaran dan perkembangan karakter anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosialnya, termasuk penggunaan alat budaya seperti gawai. Dalam konteks ini, gawai dapat menjadi media yang membatasi interaksi sosial langsung yang seharusnya menjadi sarana bagi siswa untuk belajar nilai tanggung jawab melalui pembiasaan sosial, kerja sama kelompok dan arahan dari guru atau orang tua.

Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter dalam aspek rasa peduli menunjukkan penggunaan gawai secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap kesadaran sosial siswa, yang tercermin dari lemahnya rasa peduli mereka dalam berbagai situasi. Banyak siswa lebih mementingkan diri sendiri, kurang peka terhadap lingkungan, dan bersikap pasif dalam interaksi sosial. Mereka jarang menunjukkan kepedulian, seperti membantu teman, menunjukkan toleransi, atau terlibat dalam kegiatan sosial di sekolah. Selain itu, ketergantungan pada komunikasi digital menyebabkan kesulitan dalam memahami emosi dan ekspresi orang lain secara langsung. Kondisi ini menandakan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol turut melemahkan empati dan kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif guru dan orang tua dalam memberikan pendidikan sosial yang berkelanjutan guna membangun kepedulian dan keterampilan interpersonal siswa secara lebih optimal.

Sama seperti sebelumnya hasil penelitian ini juga diperkuat dengan teori perkembangan sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, (1978) yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan faktor penting dalam membentuk perkembangan kognitif dan emosional anak. Melalui interaksi langsung dengan lingkungan, anak belajar nilai-nilai sosial seperti empati, kepedulian, dan kerja sama. Namun, penggunaan gawai secara berlebihan dapat membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi secara tatap muka, sehingga menghambat proses internalisasi nilai-nilai sosial. Akibatnya, anak cenderung bersikap individualis, kurang peduli terhadap sesama, dan minim keterlibatan dalam kegiatan sosial. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial langsung agar kemampuan sosial dan kepedulian anak dapat berkembang dengan baik.

Selanjutnya dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter siswa dalam aspek disiplin menunjukkan penggunaan gawai yang tidak terkontrol berkontribusi terhadap penurunan kedisiplinan siswa dalam berbagai aspek, seperti kepatuhan terhadap aturan sekolah, kemampuan mengatur waktu, tanggung jawab pribadi, sikap sosial, dan pelaksanaan ibadah. Banyak siswa yang melanggar peraturan, kesulitan membagi waktu antara belajar dan hiburan, serta kurang menunjukkan

tanggung jawab terhadap akibat dari tindakan mereka. Dalam interaksi sosial, masih terlihat perilaku kurang sopan dan minim empati, termasuk saat menyikapi situasi seperti teman yang menjadi korban bullying. Aspek religius pun turut terabaikan, karena sebagian siswa lebih memilih menggunakan gawai daripada melaksanakan ibadah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga membentuk perilaku kurang disiplin, seperti keterlambatan datang ke sekolah dan pengabaian tugas. Oleh karena itu, keterlibatan aktif guru dan orang tua sangat dibutuhkan untuk membimbing dan mengawasi penggunaan gawai, agar siswa dapat mengembangkan sikap disiplin secara lebih optimal.

Teori perkembangan sosial Vygotsky, (1978) juga memperkuat hasil penelitian ini karena teori ini sangat relevan digunakan khususnya dalam memahami pembentukan karakter disiplin pada siswa. Menurut Vygotsky, perkembangan perilaku dan kemampuan berpikir anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi di sekitarnya. Nilai-nilai kedisiplinan seperti kepatuhan terhadap aturan, kemampuan mengatur waktu, dan tanggung jawab terhadap tugas tidak muncul secara instan, melainkan dibentuk melalui pengalaman langsung, bimbingan dari orang dewasa seperti guru dan orang tua, serta interaksi bersama teman sebaya. Namun, ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gawai dibandingkan berinteraksi secara sosial, proses internalisasi nilai-nilai disiplin menjadi terganggu. Kurangnya komunikasi langsung, terbatasnya pengalaman dalam menghadapi konsekuensi sosial secara nyata, serta lemahnya pengawasan dari lingkungan dewasa menyebabkan siswa cenderung mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban. Akibatnya, perilaku seperti sering terlambat, kurang bertanggung jawab, dan kesulitan dalam manajemen waktu pun muncul. Hal ini menegaskan bahwa pembentukan sikap disiplin sangat membutuhkan dukungan aktif dari lingkungan sosial, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Vygotsky.

Terakhir dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter dalam aspek rasa hormat penggunaan gawai yang berlebihan berdampak pada menurunnya kesadaran sosial siswa, seperti kurangnya penghargaan terhadap pendapat orang lain, sikap santun, dan etika komunikasi. Kebiasaan berkomunikasi singkat di media sosial membuat siswa cenderung pasif, kurang inisiatif, dan tidak memperhatikan sopan santun dalam interaksi langsung. Meskipun ada sebagian siswa yang mulai menunjukkan perkembangan positif, mereka tetap memerlukan bimbingan untuk mengasah keterampilan sosial. Dampak negatif ini tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga dimensi afektif dan sosial yang penting dalam pendidikan. Kurangnya interaksi tatap muka membuat siswa kehilangan kesempatan belajar nilai-nilai seperti empati, toleransi, dan kesopanan. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi tanpa literasi digital dan pendidikan karakter dapat menghambat pembentukan kepribadian yang utuh. Oleh karena itu, strategi pembelajaran perlu mengintegrasikan nilai-nilai sosial melalui pendekatan yang humanis dan partisipatif.

Selanjutnya temuan penelitian ini memperkuat dan diperkuat oleh pandangan teori Vygotsky, (1978), Perkembangan kemampuan berpikir dan aspek sosial anak akan berlangsung secara maksimal melalui interaksi sosial yang bermakna. Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran tidak terjadi secara sendirian, melainkan melalui bantuan dari individu yang lebih ahli atau berpengalaman (*more knowledgeable others*) dalam lingkungan sosial. Ketika siswa lebih sering menggunakan gawai secara mandiri tanpa keterlibatan sosial nyata, mereka menjadi terputus dari proses belajar dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang telah dikuasai dengan potensi yang bisa dikembangkan melalui pendampingan sosial. Kondisi ini berisiko menghambat pembentukan karakter, termasuk sikap saling menghormati, karena minimnya pengalaman belajar dari interaksi langsung. Oleh karena itu, penting bagi pembelajaran untuk difokuskan pada penguatan interaksi sosial secara tatap muka, sebagaimana yang ditekankan Vygotsky, guna menumbuhkan karakter siswa yang santun, etis, dan mampu menghargai orang lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gawai berdampak negatif terhadap perkembangan karakter siswa di SD Negeri 4 Tiga, khususnya dalam aspek tanggung jawab, rasa peduli, disiplin, dan

rasa hormat. Dalam aspek tanggung jawab, siswa cenderung menunda tugas, tidak konsisten menjalankan kewajiban, dan kurang aktif dalam kerja kelompok. Pada aspek rasa peduli, terlihat penurunan empati, partisipasi sosial, serta meningkatnya sikap individualisme. Aspek disiplin juga menurun, ditunjukkan dengan lemahnya kepatuhan terhadap aturan, pengelolaan waktu yang buruk, rendahnya sopan santun, dan menurunnya minat beribadah. Sementara itu, pada aspek rasa hormat, siswa menjadi kurang santun, tidak menghargai pendapat, serta menunjukkan etika komunikasi dan keterampilan sosial yang melemah akibat kebiasaan digital yang informal.

Ucapan Terima Kasih (Jika Ada)

Saya mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan para Guru di SD Negeri 4 Tiga yang telah memberikan Saya kesempatan untuk melaksanakan penelitian terkait dengan dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan karakter Siswa di SD Negeri 4 Tiga.

Daftar Pustaka

- Abdu, S., Saranga', J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1). <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Andriana, N., Hafidhuddin, D., & Mujahidin, E. (2021). Indikator sikap karakter disiplin siswa berbasis hadis-hadis Bukhari dan hierarkinya menurut Wali Kelas SDIT di Jakarta. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(3), 467. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i3.5523>
- Ansori, Y. Z. (2021). Menumbuhkan Karakter Hormat dan Tanggung Jawab Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 599–605. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1120>
- Anugrah, R., Safrizal, & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.693>
- Apriyani, N. M., Soleh, D. A., & Sumantri, M. S. (2021). Tingkat Kepedulian Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 110–117. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i2.1231>
- Fauzan, M. R. (2021). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah di Desa Dulangon Kecamatan Lolak. *Pharmed: Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research*, 4(1). <https://doi.org/10.25273/pharmed.v4i1.8350>
- Fitra Mayenti, N., Kep, S., Kep, M., Sunita, I., Kes, M., & Dosen STIKes Al-Insyirah Pekanbaru, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. Dalam *Jurnal Photon* (Vol. 9, Nomor 1).
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Khan, M. R., Aiyuda, N., & Fadhli, M. (2022). Kebosanan Akademik dan Kecanduan Gadget Selama Pandemi Covid-19 Pada Remaja. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 5(2). <https://doi.org/10.36341/psi.v5i2.2346>
- Maela, E., Purnamasari, V., Purnamasari, I., & Khuluqul, S. (2023). Metode Pembiasaan Baik Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 931–937. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4820>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

- Muslim Abdul. (2024, Februari). *Pengguna Smartphone RI Diprediksi 194 Juta*. <https://investor.id/business/353856/pengguna-smartphone-ri-diprediksi-194-juta>.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal intelligence: Metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2). <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1). <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Suhendra, D., Sulistri, E., & Anitra, R. (2024). Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Kegiatan Pramuka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 64–72. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6049>
- Suwarna, & Suharti. (2014). Pendidikan Karakter Hormat Dalam Buku Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Triyani, E., Busyairi, A., & Ansori, I. (2020). *Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iii*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1).