



Dampak Penggunaan Gadget dan Media Sosial terhadap Perkembangan Karakter dan Emosi Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Afriantoni¹, Echa Avira^{2✉}, Fitria Fasari³, Dewi Amalia Juniarti⁴, Pap Akhma Mevu⁵

Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail: afriantoniuin@gmail.com¹, echaavira19@gmail.com², fitriafasarii@gmail.com³,
dewiamalia069@gmail.com⁴, papmevul@gmail.com⁵

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh signifikan terhadap kehidupan anak-anak, termasuk siswa Madrasah Ibtidaiyah, yang kini akrab dengan penggunaan gadget dan media sosial dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan teknologi secara seimbang berpotensi mendukung peningkatan komunikasi, kreativitas, dan proses pembelajaran. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan karakter dan regulasi emosi, seperti penurunan empati, kedisiplinan, serta kemampuan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial terhadap perkembangan karakter dan regulasi emosi siswa Madrasah Ibtidaiyah, serta menelaah peran orang tua dan guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital secara edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan meninjau berbagai sumber ilmiah terkini yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital memiliki dua sisi: di satu sisi dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan komunikasi, namun di sisi lain dapat mengganggu keseimbangan sosial dan emosional apabila tidak digunakan secara bijak. Kesimpulannya, keterlibatan aktif orang tua dan guru melalui pengawasan, bimbingan, serta pendidikan karakter yang konsisten menjadi faktor kunci dalam mengarahkan penggunaan teknologi yang proporsional dan bermakna bagi perkembangan siswa.

Kata kunci: teknologi digital, gadget, media sosial, karakter siswa, regulasi emosi, peran guru dan orang tua

Abstract

The rapid development of digital technology has significantly influenced children's lives, including Madrasah Ibtidaiyah students who are increasingly engaged with gadgets and social media in their daily routines. Balanced use of technology can foster communication, creativity, and learning, whereas excessive and unsupervised use may negatively affect character formation and emotional regulation, leading to decreased empathy, discipline, and social competence. This study aims to analyze the positive and negative impacts of gadget and social media use on the character development and emotional regulation of Madrasah Ibtidaiyah students, as well as to examine the roles of parents and teachers in optimizing the educational use of digital technology. The research employs a literature review method by analyzing recent and relevant scholarly sources. The findings indicate that digital technology has a dual effect: it can enhance cognitive and communication skills, yet may disrupt social and emotional balance if used unwisely. In conclusion, active involvement of parents and teachers through consistent supervision, guidance, and character education plays a crucial role in directing students toward proportional and meaningful use of technology for their holistic development.

Keywords: digital technology, gadgets, social media, student character, emotional regulation, role of teachers and parents

Copyright (c) 2025 Afriantoni, Echa Avira, Fitria Fasari, Dewi Amalia Juniarti, Pap Akhma Mevu

✉ Corresponding author :

Email : echaavira19@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10797>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di era globalisasi media komunikasi membantu manusia berinteraksi satu sama lain, pada saat ini gadget sangat populer di kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Jika anak-anak menerima perangkat elektronik tanpa pengawasan orang tua penggunaan perangkat tersebut berdampak negatif pada semua keterampilan antar personal diri anak, karena mereka lebih bergantung pada gadget daripada keterampilan mereka.

Karena itu Kemendikbud mempersiapkan diri untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online untuk mengembangkan pendidikan kreatif di Indonesia pada tahun 2045 mendatang, gadget akan menjadi kebutuhan pendidikan di era globalisasi. penyesuaian dilakukan sesuai dengan kemampuan peserta didik, dan tenaga pengajar. Indonesia sedang menghadapi tantangan yang signifikan karena meningkatnya tantangan globalisasi dalam semua aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan.

Menurut (Kamilah1 et al., 2025) ini menjadi salah satu alasan penggunaan gadget di era globalisasi ini karena gadget dapat mengubah perilaku manusia dan membuat siswa apatis secara bertahap. Selain itu, dampak negatif dari gadget, yaitu radiasinya yang dapat merusak otak siswa, sehingga melemahkan kemampuan aktif anak untuk berinteraksi dengan orang lain, membuat anak ingin sendiri dengan gadget dan membuat perilaku mereka kurang bergaul. Namun, ada dampak positif dari penggunaan gadget, yaitu dapat membantu anak menyesuaikan kecepatan dan strategi permainan mereka, meningkatkan keterampilan otak kanan mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Dengan karena itu sebagai orang tua, sangat penting untuk mengawasi dan mengontrol anak saat mereka menggunakan gadget, terutama dalam keluarga karena orang tua adalah orang pertama yang bertanggung jawab atas pertumbuhan dan pembentukan karakter anak. Penggunaan gadget oleh anak-anak memiliki aturan dan batasan yang jelas. Dalam peran mereka sebagai orang tua di sekolah dasar, guru harus memiliki kemampuan untuk membantu dan membimbing siswa mereka. tanpa memperhitungkan keadaan sosial dan budaya siswa, seperti suku, ras, agama, status sosial. Menurut jurnal (Darmawati, Abdillah, 2024) orang tua harus lebih cerdas dalam memberikan apa yang diperlukan anak-anaknya dan selalu mengetahui apa yang mereka bawa. Orang tua sering menggunakan ponsel pintar sebagai cara pintas untuk mengawasi anak mereka. Dengan banyak fitur dan aplikasi yang menarik orang tua, orang tua dapat menemani anak mereka dan melakukan aktivitas mereka dengan tenang tanpa khawatir anak-anak mereka bermain kotor atau memberantakkan rumah sehingga mengganggu aktivitas orang tua. Hal ini tidak benar karena dapat mengganggu perkembangan anak. Orang tua tidak boleh tidak peduli dan bergantung pada gadget sebagai pengganti anak. Orang tua harus memiliki kesempatan untuk berbicara dengan anak-anaknya tentang apa yang ada di perangkat mereka.

Menurut (Najili et al., 2022) bahwa karakter adalah sikap, tabiat, akhlak, dan kepribadian yang stabil yang terbentuk melalui proses konsolidasi yang terus menerus dan dinamis. Sedangkan menurut (Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi & AritaMarin, 2022) karakter merupakan sebagai nilai dasar yang membentuk pribadi seseorang, yang dibentuk oleh gen dan lingkungan, yang membedakan seseorang dari orang lain, dan ditunjukkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Sedangkan regulasi emosi menurut (Lase & Tumanggor, 2024) Regulasi emosi adalah proses di mana seseorang mengenali, memantau, mengevaluasi, dan memodifikasi respons emosionalnya. Ini termasuk mengendalikan kondisi emosional dan perilaku untuk mengekspresikan emosi sebagai tanggapan terhadap lingkungannya. Ini dapat dilakukan secara sadar atau tidak sadar untuk mempertahankan, meningkatkan, atau mengurangi satu atau lebih aspek respons emosional yang berkaitan dengan bagaimana emosi dialami dan diungkapkan.

Dengan adanya internet, teknologi informasi telah mengalami kemajuan besar, mulai dari perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komputer, hingga aplikasi seluler seperti TikTok, YouTube, dan snack video. Selain itu, media sosial telah mengalami transformasi yang signifikan. Media sosial telah menjadi platform yang populer bagi berbagai kelompok masyarakat, termasuk siswa sekolah dasar. Media sosial memungkinkan siswa

berinteraksi dengan orang lain, berbagi pengalaman, dan belajar dari berbagai sudut pandang. Mereka juga dapat digunakan untuk berbagi informasi dan konten.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Karakter, menurut Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, dan Arita Marin (2022), adalah nilai inti yang membentuk kepribadian seseorang dan dipengaruhi oleh gen dan lingkungan. Gadget, sebagai bagian dari lingkungan sosial modern, berperan besar dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku individu, khususnya anak-anak dan remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memengaruhi pembentukan karakter karena anak-anak lebih banyak menyerap nilai-nilai dari dunia digital daripada dari interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, anak-anak dapat menjadi kurang empati, meniru perilaku yang tidak sesuai dari konten digital, atau menjadi kurang peka terhadap orang lain.

Sebaliknya, regulasi emosi didefinisikan oleh Lase & Tumanggor (2024) sebagai kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, mengontrol, dan mengkomunikasikan emosinya dengan cara yang tepat. Regulasi emosi sangat penting saat menggunakan gadget. Anak-anak atau remaja yang mampu mengontrol emosi mereka dapat mengontrol keinginan untuk bermain gadget secara berlebihan, mengendalikan rasa frustrasi ketika gadget digunakan terbatas, dan menghindari konten negatif yang dapat memicu emosi berlebihan seperti kemarahan, iri hati, atau kesedihan. Pengembangan teknologi yang cepat juga dapat menimbulkan tantangan bagi pembentukan karakter dan pengendalian emosi. Anak-anak yang terlalu sering berinteraksi dengan layar cenderung memiliki karakter pasif dan impulsif, serta kehilangan kemampuan empati karena kurangnya interaksi sosial nyata. Mereka juga mungkin mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, seperti mudah marah, cepat bosan, dan sulit fokus. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak terbiasa dengan stimulasi instan karena paparan gadget.

Namun, kemajuan dalam teknologi dan media sosial juga menyebabkan masalah. Jika siswa terlalu bergantung pada media sosial, mereka mungkin kehilangan kemampuan berpikir kritis dan menjadi terpengaruh oleh konten negatif. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk belajar sendiri bagaimana menggunakan media sosial untuk membangun karakter mereka sendiri, daripada bergantung pada informasi yang mereka terima dari platform tersebut. Jika gadget dan media sosial tidak diaplikasikan dengan bijak, dapat membawa pengaruh. (Albar et al., 2024) Oleh karena itu peneliti ingin mengungkapkan bagaimana bahaya ataupun dampak yang dapat di timbulkan dari penggunaan gadget yang berlebih terhadap perkembangan karakter dan emosi siswa di madrasah ibtidaiyah.

METODE

Penulisan jurnal ini menggunakan metode studi kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan mempelajari dan menganalisis berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan topik penelitian tertentu. Sumber informasi dapat berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian dan sumber lain yang berkaitan dengan pokok bahasan penyelidikan. Metodologi penelitian dalam artikel ini, penulis menerapkan pendekatan studi literatur. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, meninjau, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 25 literatur yang terdiri dari jurnal ilmiah, buku, artikel konferensi, tesis, disertasi, dan dokumen resmi yang berkaitan dengan microteaching, teknologi pendidikan, dan sumber belajar di era digital. Sumber data diambil dari database akademik seperti Google Scholar. Tahap pengumpulan data pada penelitian ini yaitu (1) Pencarian Literatur: Menggunakan kata kunci yang telah diidentifikasi, peneliti akan melakukan pencarian literatur di berbagai database akademik. (2) Seleksi Literatur: Peneliti akan menyeleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Kriteria inklusi meliputi artikel yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir, artikel yang memiliki *preview*, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. (3) Pengumpulan Data: Mengunduh dan mengorganisasi literatur yang telah diseleksi untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis data pada penelitian ini

adalah analisis deskriptif terhadap literatur yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi tren dan pola dalam penelitian mengenai microteaching sebagai pusat sumber belajar di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Gadget Terhadap Regulasi Emosi

Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki setiap orang adalah regulasi emosi. Ini mencakup kemampuan untuk mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan perasaan secara tepat agar seseorang dapat lebih mudah mencapai tujuannya melalui penyesuaian diri dengan lingkungan sosialnya. Sebaliknya, (Rahma et al., 2024) mengatakan bahwa emosi adalah perasaan di dalam diri seseorang yang dapat muncul dalam berbagai bentuk perasaan, seperti takut, cemas, marah, sedih, jengkel, iri, cemburu, bahagia, penuh kasih, atau ingin tahu. Anak yang mampu mengelola emosinya cenderung memiliki kelebihan intelektual, seperti kemampuan menyelesaikan masalah. Ini berbeda dengan anak yang terjebak dalam satu jenis emosi yang mendominasi perhatiannya, mampu beradaptasi dengan baik, dan memiliki rasa percaya yang tinggi. Hasil penelitian (Leo & Hendriati, 2022) mendukung pernyataan ini. Kondisi patologis, masalah dalam hubungan sosial, dan penyakit fisik dapat disebabkan oleh respons emosional yang salah. Karena banyaknya faktor yang dapat dipengaruhi oleh anak-anak saat ini, sulit bagi banyak anak untuk mengendalikan emosi mereka.

Kemampuan anak untuk mengidentifikasi, mengendalikan, dan mengungkapkan emosinya dengan cara yang tepat dikenal sebagai regulasi emosi. Keterampilan ini sangat penting untuk membangun kepribadian dan kemampuan bersosialisasi anak, serta untuk memastikan bahwa mereka siap untuk menerima pelajaran. Jika anak melihat konten media sosial yang tidak sesuai dengan usia mereka, seperti kekerasan atau interaksi impulsif dan instan, hal ini dapat mengganggu perkembangan mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami bagaimana media sosial memengaruhi emosi anak-anak usia dini. Dengan demikian, orang tua, pendidik, dan pengambil kebijakan dapat menggunakan pendekatan yang tepat untuk mengawasi dan mengajar anak-anak mereka menggunakan media sosial. Proses penting dalam perkembangan sosial emosi anak usia dini adalah kemampuan untuk mengontrol atau mengendalikan emosi mereka. Kemampuan ini berkembang pesat selama masa kanak-kanak awal, termasuk pemahaman, pengendalian, dan ekspresi emosi secara tepat. Interaksi sosial, lingkungan keluarga, dan rangsangan eksternal seperti media digital sangat memengaruhi. Media yang mengandung konten yang cepat, kuat, dan tidak sesuai usia dapat menghambat perkembangan regulasi emosi yang sehat pada anak-anak usia dini. Sebaliknya, penggunaan media yang diarahkan dengan baik dan dibantu dapat membantu perkembangan emosi anak.

Menurut (Afidah et al., 2022) dampak negatif dari menggunakan *gadget* terlalu sering yaitu dapat mengalami gangguan Kesehatan. *Gadget* dapat mengganggu Kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya bagi Kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya bagi Kesehatan manusia terutama pada anak-anak usia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit dan mengganggu kesehatan anak seperti mata perih, berair, dan kepala pusing.

Penggunaan berlebihan *gadget* akan menyebabkan anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, malas dalam melakukan aktivitas, dan kehilangan konsentrasi karena terlalu fokus pada *gadget*. Penggunaan perangkat memengaruhi perkembangan motorik dan fisik anak. Anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan perangkat elektronik cenderung tidak tertarik untuk berolahraga atau bergerak. Anak-anak ini akan lebih suka menghabiskan waktu menggunakan perangkat ini dan memanfaatkan berbagai fiturnya. Secara konsisten melakukannya dapat mengganggu perkembangan motorik. Mereka mengurangi aktivitas motorik fisik karena mereka lebih suka menghabiskan waktu atau melakukan aktivitas lain sambil menikmati *gadget*.

Anak-anak yang tidak memiliki teknologi biasanya melakukan aktivitas motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, berjinjit, dan lainnya. Sebaliknya, aktivitas seperti melipat, meronce, menyusun balok,

merobek, dan menggunting membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik halusny. Penggunaan alat elektronik pada anak usia dini berpotensi menghambat perkembangan sosial dan emosi mereka. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan perangkat elektronik akan mengalami interaksi sosial yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Anak-anak akan tumbuh dan berkembang dengan keterampilan sosialisasi yang sangat buruk karena mereka terlalu asyik dengan *gadget* nya sendiri daripada peduli dengan orang lain. Anak-anak jenis ini biasanya tidak mampu mengendalikan emosinya, yang menyebabkan mereka menjadi tidak rasional, tidak mendengarkan nasihat, marah ketika diberi nasihat, dan individualistis (Nor, 2022).

Menurut (Mahendra, 2023) dampak positif dari perangkat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dengan meniru gambar yang ada di ponsel pintar, baik dari segi bentuk dan warna yang agak berbeda dengan gambar aslinya. Anak-anak melakukan ini sesuka mereka. Selanjutnya, dampak kedua dari perangkat ini adalah peningkatan kecerdasan anak, yang ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan siswa dalam huruf, angka, dan warna karena kebiasaan menonton YouTube Kids. Dampak ketiga adalah peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan angka.

Selain itu menurut (Muh, 2023) dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenal huruf dan angka. Dengan berkembangnya teknologi kini anak-anak sudah jarang mau belajar dengan teknik lama seperti harus duduk di depan buku. Namun orang tua bisa memanfaatkan *gadget* sebagai saran untuk anak belajar, karena anak sekarang lebih tertarik bermain *gadget* daripada harus berhadapan dengan buku. Orang tua bisa memanfaatkan Youtube atau televisi dengan channel anak-anak.

Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Karakter Religius

Menurut (Yuhendra, 2021) Salah satu efek negatif dari penggunaan media sosial secara berlebihan adalah sebagai berikut:

1. Sulit berinteraksi dengan orang lain disebabkan karena mereka tidak tertarik untuk belajar berkomunikasi secara langsung. Jika bertemu dengan orang yang aktif dalam media sosial, mereka sebenarnya pendiam dan tidak banyak bergaul.
2. Media sosial membuat seseorang hanya mementingkan diri sendiri. Karena mereka menghabiskan banyak waktu di internet, mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka.
3. Pekerja, siswa, dan mahasiswa yang bermain media sosial saat bekerja akan mengurangi waktu kerja dan belajar mereka.
4. Kejahatan dalam dunia maya dikenal sebagai *cyber crime* yang memiliki banyak macamnya di seluruh dunia, seperti hacking, cracking, spamming, dan lainnya.
5. Kecanduan pornografi. Dengan kemampuan internet untuk menyebarkan informasi, pornografi pun merajalela. Ada saat-saat ketika orang memposting foto yang seharusnya menjadi bagian dari privasi mereka di media sosial. Hal ini sangat berbahaya karena postingan tersebut mungkin digunakan oleh orang yang tidak bersalah.

Selain itu, dampak negatif dari penggunaan media sosial Tiktok menurut (Elsa Apriliyani, 2025) yaitu:

1. Salah satu efek yang berdampak negatif pada perkembangan karakter siswa adalah bahasa kasar. Siswa sekolah dasar masih banyak yang kurang bijak dalam menggunakan internet; salah satu contohnya adalah mereka terus menggunakan internet untuk bermain game online dan membuat konten tiktok. Mereka sering menggunakan istilah yang tidak pantas, seperti nama hewan, makhluk astral, dan organ tubuh manusia. Remaja ini seringkali tidak memiliki pengetahuan tentang kata-kata kasar tersebut. Saat mereka emosi atau bercanda, mereka biasanya mengucapkannya, tanpa menyadari bahwa penggunaan kata-kata tersebut dapat sangat merugikan.
2. Beberapa siswa mengalami atau menyaksikan perilaku verbal bullying yang dipicu oleh konten TikTok. Sebagai contoh, beberapa siswa mengatakan bahwa teman-teman mereka melakukan ejekan atau komentar kasar pada mereka, yang tampaknya dipicu oleh video TikTok yang mereka tonton. Komentar yang

menyakinkan atau merendahkan yang ditujukan kepada teman sebaya adalah contoh verbal bullying ini. Anak-anak yang mengalami pelecehan verbal dapat mengalami ketidaknyamanan, kecemasan, atau bahkan kehilangan rasa percaya diri.

3. Karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan di aplikasi tersebut, siswa menjadi kurang bersemangat untuk belajar dan menunda tugas-tugas mereka. Siswa yang biasanya memiliki jadwal belajar yang teratur mulai menunjukkan tanda-tanda malas, seperti mengabaikan atau menunda pekerjaan rumah. Disebabkan kecanduan mereka terhadap konten TikTok, beberapa siswa sering menunda atau bahkan menghindari tugas-tugas sekolah ketika diminta membantu orang tua atau menyelesaikan tugas sekolah. Akibatnya, ada peningkatan jumlah siswa yang kesulitan bangun pagi dan siap untuk belajar di sekolah karena mereka begadang menonton video di TikTok.

Dampak positif dari penggunaan media sosial menurut (Rahmania et al., 2025), yaitu:

1. Media sosial dapat digunakan untuk mempertahankan hubungan dengan teman dan keluarga yang jauh.
2. Media sosial dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran. Dengan browsing di internet, pengguna dapat menemukan topik yang mereka minati dan mulai mempelajarinya.
3. Media sosial dapat menjadi alat yang cepat untuk menyebarkan informasi.
4. Membuka peluang untuk memperluas jaringan pertemanan dan berinteraksi dengan orang baru
5. Media sosial juga dapat membantu pengguna mengembangkan keterampilan sosial dan adaptasi saat berinteraksi dengan orang lain.
6. Media sosial dapat menjadi media promosi murah untuk bisnis kecil dan memungkinkan mereka untuk mempromosikan barang dan jasa mereka tanpa biaya yang signifikan
7. Media sosial juga dapat menjadi platform untuk bisnis kecil untuk mempromosikan barang dan jasa mereka tanpa biaya yang signifikan.

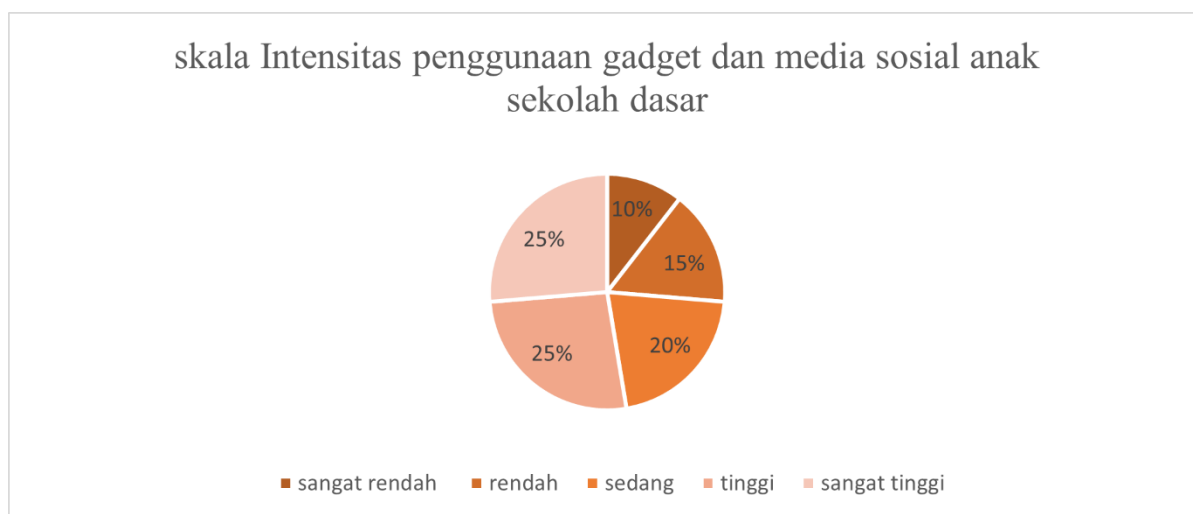
Perbedaan Dampak Berdasarkan Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut (Albar et al., 2024) intensitas penggunaan gadget didefinisikan sebagai jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk menggunakan gadget dengan berbagai tujuan dan fungsi. Efek terlalu banyak memfokuskan perhatian pada gadget akan membuat seseorang menjadi pendiam di lingkungannya karena lebih senang memainkan gadget daripada melakukan aktivitas bersama temannya, dan sikap tak acuh akan muncul jika sudah memfokuskan perhatian pada gadget. Untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan, Psikoedukasi dapat membantu anak mengontrol keinginan mereka untuk menggunakan perangkat, dan orangtua dan pihak sekolah harus membantu anak-anak memahami batasan menggunakan perangkat.

Menurut (Sari, 2021) Intensitas pengguna *gadget* adalah seberapa sering seseorang menggunakan *gadget* untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti mencari informasi, menikmati hiburan, berkomunikasi, dan sebagainya.

Aspek-aspek yang digunakan dalam skala intensitas penggunaan *gadget* yaitu:

- a. aspek yang digunakan dalam skala intensitas penggunaan perangkat adalah frekuensi, yang merupakan jumlah waktu yang digunakan untuk mengakses perangkat, termasuk jumlah jam atau menit yang digunakan setiap hari.
- b. Durasi adalah jumlah waktu yang dihabiskan untuk mengakses perangkat, misalnya, beberapa hari dalam seminggu atau berapa minggu dalam sebulan.



Gambar 1. Diagram Lingkaran Data Penggunaan Gadget pada Anak SD

No.	Nama Siswa	Waktu Penggunaan Perhari	Kategori
1.	Dinara	30 menit	Sangat rendah
2.	Dzakiya	1 jam 20 menit	Rendah
3.	Ghifari	1 jam 45 menit	Sedang
4.	Dhaneyndra	2 jam	Tinggi
5.	rakha	2 jam 15 menit	Sangat Tinggi

Dari hasil pengamatan terhadap 5 siswa Madrasah Ibtidaiyah terlihat adanya perbedaan intensitas dalam penggunaan gadget setiap harinya

1. Dinara

Dinara hampir tidak menggunakan gadget. Ia lebih sering bermain di luar rumah dan berinteraksi langsung dengan teman-teman. Ini menunjukkan kontrol yang baik dari orang tua.

2. Dzakiya

Menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal penting, seperti mencari informasi tugas sekolah atau menonton video edukatif. Penggunaan *gadget* masih terkendali dan di bawah pengawasan orang tua.

3. Ghifari

Ghifari menggunakan gadget untuk belajar dan hiburan seperti bermain gim atau menonton YouTube. Durasi penggunaannya masih wajar, namun perlu diatur agar tidak meningkat.

4. Dhaneyndra

Dhane sudah mulai sering menggunakan gadget tanpa pengawasan. Waktu penggunaan yang cukup lama bisa berdampak pada fokus belajar dan kegiatan sosialnya.

5. Rakha

Rakha menunjukkan tanda ketergantungan pada gadget. Ia sulit lepas dari layar dan mudah marah ketika penggunaannya dibatasi. Kondisi ini perlu mendapat perhatian khusus dari guru dan orang tua.

Peran Keluarga Dan Sekolah Sebagai Mediator

Menurut (Untari et al., 2025) orang tua adalah pendidik pertama dan utama anak, dan mereka bertanggung jawab untuk membuat rumah aman dan mendukung pertumbuhan digital anak. Yang termasuk:

- Pengawasan dan Pendampingan: Memastikan bahwa anak melakukan hal-hal di internet, menetapkan batasan waktu layar, dan mengajarkan mereka cara menggunakan internet dengan bijak.
- Komunikasi Terbuka: Mengajak anak untuk berbicara tentang pengalaman daring mereka, baik itu online atau offline yang baik maupun buruk, dan memberi saran dan dukungan.
- Panutan Digital: Menunjukkan contoh kebiasaan digital yang baik dan moral bagi anak.

- d. Pendidikan Dini: Memberikan pemahaman dasar tentang keamanan internet dan etiket digital sejak usia prasekolah dan SD.

Menurut (Hiremawati et al., 2025) keluarga telah menunjukkan bahwa dukungan emosional sangat penting untuk membentuk perilaku sosial remaja. menunjukkan bahwa orang tua yang mengawasi media secara aktif dan mendukung membantu remaja menjadi lebih terbuka dan berperilaku prososial. Dengan kata lain, keterlibatan keluarga dalam aktivitas digital dapat mencegah efek negatif dari media sosial tetapi juga dapat mendorong remaja untuk menggunakannya secara konstruktif dan bertanggung jawab. Dalam situasi ini, komunikasi dua arah yang terbuka antara orang tua dan anak sangat penting untuk menciptakan pengalaman digital yang sehat dan berpikir kritis.

Temuan ini dengan menunjukkan bahwa kohesi keluarga, terutama keluarga dengan lebih dari satu anak, dikaitkan dengan penurunan masalah perilaku luar seperti agresivitas. Anak yang memiliki ikatan emosional dengan keluarga, mereka cenderung lebih tahan terhadap tekanan sosial dari media digital. Sebaliknya, pengawasan atau komunikasi yang otoriter dapat melemahkan perlindungan keluarga. Keluarga juga dapat bertindak sebagai moderator terhadap dampak negatif media sosial, terutama dalam kasus pengucilan sosial atau pelecehan online.

Dalam (Ainun Mahfuzah, Intanah, Nidalia, 2025) Guru bertindak sebagai mediator, memberi nasehat, dan mencari solusi terbaik untuk semua masalah, sehingga siswa merasa adil dan tidak ada konflik atau perselisihan. Guru bertindak atau berperan sebagai mediator, membantu siswa dengan berkomunikasi dan mencari solusi. Mereka juga dapat membantu siswa menemukan solusi dalam kegiatan diskusi, seperti mengatur jalannya diskusi selama pembelajaran. Dalam hal ini, guru dapat memberikan contoh yang baik untuk interaksi sosial siswa di dalam kelas melalui diskusi mereka. Siswa juga dapat mencontoh peran guru sebagai mediator baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Mediator adalah istilah lain untuk penyedia media. Guru harus memahami penggunaan media, baik untuk belajar materi maupun non materi. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan buku paket untuk menyampaikan materi.

Menurut (Muhammad Anwar, 2023) guru bertindak sebagai perantara atau penghubung antara siswa dan pengetahuan. Guru tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga berkonsentrasi pada membantu siswa memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi. Dengan bertindak sebagai mediator, guru membantu siswa memahami lebih dalam dengan mengajukan pertanyaan, mendorong diskusi, dan membantu dalam pemecahan masalah. Dalam peran mereka sebagai mediator, guru harus melakukan hal-hal berikut:

- Meminta siswa untuk berpikir kritis melalui pertanyaan reflektif.
- Ajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan memberikan pendapat mereka.
- Memberikan contoh atau skenario untuk mengilustrasikan konsep yang rumit.
- Membantu siswa mengaitkan informasi dengan pengalaman pribadi atau situasi dunia nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi digital, khususnya penggunaan teknologi dan media sosial, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter dan perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah. Dalam hal penggunaan teknologi digital dan media sosial, ada dua sisi yang bertentangan. Di satu sisi, teknologi digital dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif, memperluas jaringan sosial, dan meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis mereka. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat berdampak buruk pada psikologi, sosial, dan moral anak. Perilaku individualistik, penurunan kedisiplinan, kecanduan terhadap gawai, penurunan empati, dan kesulitan dalam mengatur emosi adalah efek negatif tersebut. Anak-anak yang terlalu lama berada di depan layar cenderung mengalami gangguan fokus, penurunan kemampuan bersosialisasi, sifat impulsif yang meningkat, dan ketergantungan terhadap stimulasi cepat dari media digital. Di sisi lain, penggunaan media

sosial yang tidak bijak juga dapat menyebabkan perilaku negatif seperti penggunaan bahasa yang tidak sopan, meniru konten yang tidak pantas, dan penurunan keinginan untuk belajar.

Meskipun demikian, penggunaan perangkat dan media sosial juga bermanfaat jika dilakukan dengan benar. Dengan bantuan orang tua dan guru, siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar, memperluas pengetahuan mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Peran keluarga dan sekolah sangat penting dalam mengontrol intensitas penggunaan perangkat elektronik dan memastikan bahwa teknologi digital digunakan secara wajar, edukatif, dan sesuai dengan nilai-nilai moral dan budaya negara. Secara umum, kebijakan dan pengawasan yang tepat harus diterapkan untuk menghindari penggunaan perangkat dan media sosial. Kolaborasi antara orang tua, guru, dan lembaga pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan literasi digital yang sehat sehingga teknologi dapat membantu mengembangkan kepribadian dan keseimbangan emosi anak, bukan sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 104. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Ainun Mahfuzah, Intanah, Nidalia, K. A. (2025). Peran Guru dalam Membangun Interaksi Sosial Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 7, 83–102. <https://doi.org/10.70688/misbahululum.v7i1.493>
- Albar, M. M., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Muryati, M. (2024). Intensitas Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.34011/jkifn.v4i1.2132>
- Darmawati, Abdillah, M. R. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku Anak di Sekolah Dasar*. 02(02), 438–442. <https://doi.org/10.62379/jiksp.v2i2.1952>
- Elsa Apriliyani, M. (2025). 216.+Elsa Apriliyani, Mujazi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 210–224. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22486>
- Hiremawati, A. D., Bagus, A., & Ganesha, S. (2025). The Role of Family as Mediators in the Influence of Social Media on Prosocial Behavior and Adolescent Aggression: A Systematic Review (SLR). *Humanitas*, 9(2), 209–232.
- Kamilah1, Z. N., * S. R. A., *, Yunita Ul Jannah3*, R., & Natasya4*, Drs. H. D, Wahyudin, M.Pd5*, J. C. M. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik di Era Globalisasi. *Jurnal Sinetik*, 8(1), 32–42. <https://doi.org/10.33061/js.v8i1.9177>
- Lase, E. E., & Tumanggor, R. O. (2024). *Psikoedukasi Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa SMP Strada Slamet Riyadi Tangerang*. 4(3), 625–629.
- Leo, B. C., & Hendriati, A. (2022). Perbedaan Regulasi Emosi Anak Usia 4-6 Tahun Berdasarkan Emotional Style Ayah dan Ibu. *Psikodimensia*, 21(1), 62–73. <https://doi.org/10.24167/psidim.v21i1.3504>
- Mahendra, J. P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 214–219. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, Z. A. T., & AritaMarin. (2022). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. 2(2), 437–446.
- Muh, H. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 214–219. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Muhammad Anwar, M. R. (2023). *Etika Profesi Keguruan*. PT Bumi Aksara.
- Najili, H., Juhana, H., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). *Landasan Teori Pendidikan Karakter*. 5, 2099–2107.

- 1738 *Dampak Penggunaan Gadget dan Media Sosial terhadap Perkembangan Karakter dan Emosi Siswa Madrasah Ibtidaiyah – Afriantoni, Echa Avira, Fitria Fasari, Dewi Amalia Juniarti, Pap Akhma Mevu*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10797>
- Nor, A. (2022). p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849.
- Rahma, S. A., Ikhsan, A. P. P., & Yemima, D. (2024). Dampak Pengabaian Orang Tua terhadap Regulasi Emosi Anak. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2649>
- Rahmania, P., Zeinia, F., & Ilham, M. (2025). Dampak Penggunaan Media Sosial pada Karakter Remaja : Peran Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Umum*, 1, 49–57.
- Sari, A. I. W. C. A. K. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial. *Pskologi*, 5, 100–113. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Untari, D. T., Budi Satria, Prasajo, Fata Nidaul Khasanah, & Tulus Sukreni. (2025). Keluarga Digital Cerdas: Kolaborasi Orang Tua dan Sekolah dalam Literasi Digital Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1345–1352. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1587>
- Yuhandra. (2021). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget dan Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04, 78–84. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v4i01.4028>