

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran telah memberikan dorongan terhadap munculnya berbagai metode dan model pembelajaran baru bagi para guru. Selain itu, teknologi internet dan teknologi lainnya telah mempermudah dan mempercepat komunikasi antara guru, siswa, dan stakeholder terkait. Dalam era digital saat ini, penggunaan TIK semakin meningkat, terutama di kalangan remaja yang merupakan pengguna teknologi terbanyak. Kemudahan aksesibilitas media informasi dan teknologi ini telah menjadi terjangkau bagi berbagai kalangan usia, baik anak muda maupun orang tua (Hasanah, 2022).

Teknologi telah mengalami perkembangan pesat dari masa ke masa. Menurut Darimi (2017:112), teknologi dapat dipahami sebagai alat atau perangkat yang mendukung manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari, seperti mesin, perkakas, dan perangkat keras lainnya. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat memudahkan interaksi sosial dan memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara lebih efisien. Teknologi informasi memungkinkan manusia untuk bertukar kabar dengan cepat tanpa perlu menunggu lama. Kemajuan ini membawa dampak positif seperti peningkatan akses terhadap informasi dan komunikasi yang lebih efisien. namun, penggunaan teknologi yang berlebihan juga dapat

menurunkan kualitas interaksi sosial secara langsung, yang berdampak pada karakter individu, khususnya pada anak-anak dan remaja.

Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan telah menghasilkan berbagai inovasi yang mendukung proses pembelajaran, termasuk variasi dalam media pembelajaran. Dampak positif penggunaan TIK dalam dunia pendidikan antara lain memungkinkan akses cepat dan mudah terhadap informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan, perkembangan inovasi dalam pembelajaran melalui adanya inovasi e-learning yang mempermudah proses pendidikan, serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan berkembangnya kelas virtual atau kelas berbasis telekonferensi yang tidak memerlukan kehadiran fisik pendidik dan peserta didik di ruangan yang sama (Dewi, 2018).

Namun penggunaan TIK dalam dunia pendidikan juga memiliki dampak negatif, seperti mempermudah terjadinya pelanggaran hak atas kekayaan intelektual (HAKI) karena mudahnya akses terhadap data yang dapat memicu tindakan plagiarisme. Oleh karena itu, pengawasan dan pengendalian dalam penggunaan TIK dalam dunia pendidikan sangat penting. Dalam era digital yang semakin maju ini, penggunaan TIK telah menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia, terutama dalam sektor pendidikan. TIK memberikan solusi efektif untuk mengatasi pembatasan waktu dan ruang dalam pembelajaran, memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. TIK juga membuka

peluang penggunaan beragam media pembelajaran yang inovatif, seperti buku elektronik.

Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kompetensi pedagogiknya melalui penggunaan media-media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Saat ini yang sudah mulai banyak dipergunakan adalah teleconference, teleconference bisa dimanfaatkan untuk aktifitas pembelajaran, mulai dari kuliah umum, diskusi, seminar dan lain-lain (Hasanah, 2022).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berdampak pada kecepatan dan kemudahan akses hubungan antar belahan dunia, telah menghilangkan sekat-sekat antar negara di dunia. Perkembangan TIK tersebut telah membuat sendi-sendi kehidupan masyarakat yang ada terpengaruh baik secara positif maupun negatif. Jika perkembangan TIK tersebut dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, maka akan dapat berpengaruh positif terhadap pembangunan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada. Namun sebaliknya, jika perkembangan tersebut tidak dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, justru akan dapat berpengaruh negatif terhadap pembangunan SDM yang ada (Dewi, 2018).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sangat gencar diterapkan dalam pendidikan di Indonesia terutama pada saat pandemi covid-19 dan pasca era kenormalan baru. Pandemi memberikan dampak

yang sangat signifikan terutama dalam penggunaan media pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi, siswa diharuskan untuk belajar dirumah dan akses hanya bisa melalui media komunikasi dengan melakukan daring. Siswa dan orang tua wali dituntut untuk bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran, tentu saja ini akan berdampak baik dan buruk kalau tidak dikontrol dengan baik. Dampak baiknya adalah pembelajaran tetap tersampaikan walaupun tidak bisa tatap muka secara langsung, waktu yang digunakan juga sangat efisien dan pendidik bisa menggunakan banyak metode dalam pembelajaran, serta bisa dilakukan dimana saja dan kapanpun (Tekege, 2017).

Dampak buruknya ketika media pembelajaran seperti handphone dan laptop tersebut disalahgunakan untuk kepentingan anak seperti bermain games secara terus menerus, mengakses konten yang tidak diperuntukan anak-anak dan sebagainya. Maka pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi harus dibarengi dengan pendidikan karakter bagi anak, agar anak bisa memilah mana yang seharusnya boleh dan mana seharusnya tidak boleh, pendidikan karakter juga bisa menjadi filter dalam penerimaan informasi dari luar.

B. *Gadget* Sebagai Produk Teknologi

1. Pengertian *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah *Gadget* dalam Bahasa Indonesia adalah gawai atau peranti elektronik yang memiliki fungsi praktis. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan atau Puslitjakdikbud (2019), mengungkapkan bahwa istilah kata gawai baru muncul setelah tahun 2010-an dan kemudian diresmikan menjadi Bahasa baku yang ditandai dengan masuknya kata baru dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Mardawani dkk (2023) mengemukakan bahwa *gadget* adalah alat canggih yang diciptakan dengan berbagai program atau perangkat lunak yang dapat menampilkan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Fitriana dkk (2020) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang mempunyai banyak manfaat dengan menggunakan fitur yang beragam. Chusna (2017:318) mengatakan *gadget* adalah merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang dapat diartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan atau Puslitjakdikbud mengatakan bahwa pada awalnya salah satu *gadget* yaitu telepon genggam atau *mobile phone* hanya merupakan perangkat *portable* yang fungsinya hanya untuk komunikasi yaitu melalui telepon dan pesan singkat atau SMS. Namun kini karena sudah dilengkapi dengan fitur lain seperti akses internet, pemutaran musik, email, game,

fotografi, dan aplikasi jejaring sosial lainnya. Telepon genggam sudah mengalami perkembangan sehingga disebut telepon pintar atau *smart phone*.

Gadget merupakan salah satu bentuk teknologi yang berkembang pesat dan kini hampir dimiliki oleh semua kalangan, baik dewasa maupun anak-anak. Menurut Novitasari dan Khotimah (2016), *gadget* memiliki berbagai fitur menarik seperti media sosial, game online, serta aplikasi edukatif. Namun, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, *gadget* juga memiliki dampak signifikan terhadap pola kehidupan sosial masyarakat, terutama pada generasi muda.

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barangelektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disesuaikan sebagai inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya *gadget* biasa disebut dengan gizmos. *Gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya.

Teknologi semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman. *gadget* sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan. Pada era globalisasi ini jenis, fitur maupun bentuk

gadget sudah beragam, misalnya saja komputer (termasuk laptop dan desktop), handphone, video games, *gadget* seperti PSP, video *gadget* seperti MP4, audio *gadget* seperti iPods dan kamera. Perkembangan teknologi yang terdapat pada *gadget* dari masa ke masa begitu menakjubkan dari bentuk yang sederhana samapai tercipta bentuk yang luar biasa.

Perkembangan *gadget* dewasa ini sangat luar biasa, bahkan penggunaannya pun sudah merambah jauh ke desa termasuk menghilangkan batas usia pemakainya. *Gadget* sendiri bisa menggambarkan kecanggihan piranti elektronik yang terus berkembang, bahkan bisa dikatakan *gadget* sebenarnya adalah alat komunikasi multi fungsi. Bisa dipakai untuk menelepon, menulis pesan, menulis catatan, permainan, mengirim email, dan sebagainya. Semakin multi fungsi, semakin kerenlah *gadget* tersebut. Termasuk dalam jenis ini adalah laptop dan handphone.

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya *gadget* atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan peralatan komunikasi telah ada sejak jamanprasejarah dengan menggambar di gua-gua sekitar

22.000 tahun sebelum masehi. Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah dan berbagai macam teknologi yang berbasis pada teknologi elektronika dan yang lebih penting adalah alam bagaimana media baru tersebut berfungsi, terjadi pertukaran informasi. Alam interaktif mungkin dibuat oleh elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan seperti satelit (Cahndra, 2018: 330).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki oleh manusia untuk membantu penyelesaian suatu masalah yang dihadapi. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk *gadget*. Perkembangan gaya hidup masyarakat yang lebih menyukai kepraktisan mulai memunculkan *gadget*. Istilah *gadget* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangan teknologi. *Gadget* adalah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna pada umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* merupakan perangkat teknologi dengan desain yang pintar. Istilah *gadget* yang berarti perangkat yang praktis memang cocok untuk saat ini sejak diperkenalkannya produk-produk yang memiliki tingkat mobilitas tinggi. Bahkan *gadget* saat ini terus dikembangkan menjadi salah satu fasilitas komunikasi yang dikemas

dalam ukuran yang semakin kecil. Supaya lebih mudah dibawa, ringan dan tidak membutuhkan banyak tempat.

Hadirnya perangkat *gadget* ini tentunya menjadi salah satu penghilang rasa penat untuk penggunaannya. Karena *gadget* berisi media yang berbentuk audio maupun visual. Semua itu terwujud berkat perkembangan teknologi yang sedemikian pesat. Sehingga konsep masa depan cenderung dibuat sepraktis mungkin agar para pengguna *gadget* dapat mengaplikasikannya walau dalam kondisi mobilitas tinggi. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Keberadaan *gadget* bisa sangat menantang bagi para guru dan siswa. Tidak hanya memiliki harapan berubah untuk para guru, tetapi siswa juga diharapkan untuk belajar lebih banyak dan pada awal kelas dari sebelumnya. Menggunakan *gadget* di kelas, seperti iPod, SmartBoards dan perangkat elektronik digital, memenuhi daftar tumbuh standar teknologi dan mempersiapkan siswa untuk hidup di luar kelas. Kebanyakan sistem sekolah memiliki standar teknologi yang semua siswa harus mencapai di berbagai titik sepanjang pendidikan mereka. Standar pendidikan pedoman yang mendefinisikan pengetahuan dan keterampilan siswa harus memiliki selama poin tertentu sepanjang satu tahun akademik.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Gadget* atau gawai adalah perangkat elektronik dengan fungsi praktis yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi. Awalnya, *gadget* seperti telepon genggam hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi kini telah menjadi perangkat multifungsi dengan fitur seperti internet, media sosial, hiburan, dan edukasi. *Gadget* juga menjadi bagian dari gaya hidup modern karena kepraktisannya. Perkembangannya yang pesat berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana *gadget* dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Meskipun menawarkan banyak manfaat, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak sosial yang signifikan, terutama bagi generasi muda.

2. Fungsi *Gadget*

Adanya *gadget* tentu mempunyai fungsi bagi kehidupan manusia. Anggraini (2019) mengemukakan fungsi utama *gadget* untuk memudahkan segala pekerjaan manusia. Seperti memudahkan dalam hal berkomunikasi, akses informasi dan sebagai media hiburan. Berikut fungsi *gadget* (Chusna, 2017):

a. Komunikasi

Pada zaman dahulu sebelum adanya *gadget* masyarakat menggunakan alat komunikasi sederhana seperti pentungan, asap api dan lain sebagainya. Sekarang dengan adanya *gadget* memudahkan komunikasi terutama komunikasi jarang jauh.

b. Sosial

Gadget menyajikan fitur dan aplikasi untuk memperoleh berita bahkan cerita tentang seseorang. Selain itu, individu yang menggunakan *gadget* bisa mendapatkan teman dan berinteraksi di dunia maya.

c. Pendidikan

Adanya *gadget* memudahkan individu untuk mengakses berbagai pengetahuan diinternet. Selain itu memudahkan untuk bisa mengakses ebook, dan untuk keperluan kampus seperti pihak kampus menyediakan website tempat mahasiswa mengakses materi bahkan mengumpulkan tugas.

Yannuansa, Nanndo dkk (2020) mengemukakan ada beragam fungsi *Gadget* diantaranya adalah Telepon, SMS, Akses internet, Memotret dan memvideokan, Penyimpanan dan mengirim file, Mengedit dokumen atau file dan bersosial media.

Gadget dapat memiliki fungsi yang positif dan negatif bagi anak. Berikut ini adalah beberapa fungsi *gadget* yang positif bagi anak: Pertama berkomunikasi, *gadget* dapat membantu anak untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kedua belajar, *gadget* dapat digunakan untuk belajar berbagai hal, seperti membaca, berhitung, dan mengenal lingkungan sekitar. Ketiga bermain, *gadget* dapat digunakan untuk bermain berbagai macam permainan yang dapat membantu anak

mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Keempat hiburan, *gadget* dapat digunakan untuk menonton film, mendengarkan musik, dan membaca cerita yang dapat membantu anak untuk bersantai dan melepas penat.

Gadget dapat memiliki fungsi yang positif dan negatif bagi anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua juga perlu mendampingi anak saat menggunakan *gadget* agar anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial emosionalnya. Beberapa tips untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak; Pertama tetapkan aturan penggunaan *gadget*, orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan *gadget*, seperti durasi penggunaan, jenis aplikasi yang boleh digunakan, dan waktu penggunaan. Kedua jadilah contoh yang baik, orang tua perlu menjadi contoh yang baik bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Ketiga berikan alternatif kegiatan lain, orang tua perlu memberikan alternatif kegiatan lain yang lebih bermanfaat bagi anak, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau bersosialisasi dengan teman. dengan membatasi penggunaan *gadget* pada anak, orang tua dapat membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, termasuk dalam aspek sosial emosionalnya (Fildzah, dkk 2024).

Dari penjelasan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai fungsi yaitu untuk berkomunikasi

baik secara lisan, tulisan maupun tatap muka dan daring. Selain itu, untuk mengabadikan momen menggunakan gambar ataupun video, menjadi sumber informasi, menyimpan file bahkan mengirim file.

3. Jenis *Gadget*

Anggraini (2019) menyatakan bahwa *gadget* adalah istilah yang lebih luas, mencakup berbagai perangkat elektronik canggih yang memiliki fungsi tertentu, sedangkan *smartphone* hanyalah salah satu jenis dari *gadget*.

Gadget sebagai kategori umum adalah *gadget* mencakup berbagai perangkat teknologi yang digunakan untuk komunikasi, hiburan, pekerjaan, dan aktivitas lainnya. Contoh *gadget* selain *smartphone*: tablet, laptop, smartwatch, kamera digital, konsol game, dan perangkat *wearable* lainnya. Selain itu, *Smartphone* sebagai bagian dari *gadget* adalah perangkat komunikasi pintar yang menggabungkan fungsi telepon, komputer, dan multimedia dalam satu alat. Meskipun *smartphone* termasuk dalam kategori *gadget*, tidak semua *gadget* adalah *smartphone*.

Alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *Gadget* , yaitu *handphone*, *laptop*, dan *ipade* (Rini dkk, 2021). Semakin bertambahnya tahun semakin bertambah inovasi di dunia teknologi contohnya *gadget*. *gadget* setiap tahun selalu ada pembaharuan.

Dalam kehidupan modern, berbagai jenis *gadget* telah menjadi alat yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik untuk

kepentingan pribadi, pendidikan, maupun profesional (Sam dan Sulastri, 2024). Setiap jenis *gadget* dirancang dengan fitur dan fungsi spesifik yang memenuhi kebutuhan pengguna di berbagai bidang. Mulai dari alat komunikasi hingga perangkat hiburan, *gadget* menawarkan solusi teknologi yang mempermudah tugas dan meningkatkan efisiensi dalam banyak aspek kehidupan. Berikut ini adalah beberapa jenis *gadget* yang paling umum dan sering digunakan dalam keseharian kita (Prawiro, 2023).

- a. *Smartphone*: salah satu contoh *gadget* paling umum adalah ponsel pintar, yang merupakan kombinasi antara telepon seluler dan komputer portabel. *Smartphone* memungkinkan pengguna untuk menelepon, mengirim pesan, mengakses aplikasi, mengambil foto, dan berselancar di internet.
- b. *Tablet*: tablet adalah perangkat yang lebih besar dari *smartphone* tetapi tetap portabel. Fungsinya mirip dengan komputer, namun lebih ringkas, sehingga ideal untuk aktivitas seperti membaca, menonton video, atau menggambar digital.
- c. *Laptop*: meski lebih besar dari *smartphone* dan tablet, laptop juga termasuk *gadget* karena sifatnya yang portabel dan kemampuannya dalam menjalankan aplikasi yang lebih kompleks seperti perangkat lunak pengolahan data, desain grafis, atau pemrograman.
- d. *Wearable Devices*: jam tangan pintar (*smartwatch*) dan pelacak kebugaran (*fitness tracker*) adalah contoh dari *wearable devices*,

yang merupakan jenis *gadget* yang bisa dipakai di tubuh. *Gadget* ini sering kali dilengkapi dengan sensor kesehatan, notifikasi dari *smartphone*, dan alat pemantau aktivitas fisik.

- e. *E-Readers*: perangkat seperti *Kindle* digunakan untuk membaca buku elektronik. *Gadget* ini memudahkan pengguna membawa ratusan hingga ribuan buku dalam satu perangkat portabel dengan teknologi layar yang dirancang agar nyaman dibaca dalam jangka waktu lama. *Game consoles*: *gadget* ini khusus dibuat untuk bermain video game, baik dalam bentuk portabel seperti *Nintendo Switch* atau yang lebih besar seperti *PlayStation* dan *Xbox*, yang biasanya terhubung ke televisi.

Dalam kehidupan modern, *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan pribadi, pendidikan, maupun profesional. Setiap jenis *gadget* memiliki fitur spesifik yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti *smartphone* untuk komunikasi, tablet untuk hiburan dan produktivitas, laptop untuk pekerjaan yang lebih kompleks, serta *wearable devices* yang mendukung kesehatan dan gaya hidup. Selain itu, ada pula *e-readers* untuk membaca buku digital dan *game consoles* yang dirancang khusus untuk hiburan. Secara keseluruhan, *gadget* terus berkembang dan memberikan solusi teknologi yang mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia.

4. Dampak penggunaan *Gadget*

Teknologi abad ke-21 mempunyai dampak positif dan negatif terhadap anak bergantung kepada bagaimana ibu bapak bertindak terhadap perkembangan *personality* anak mereka (Nafaida, 2020). Terlalu sering menggunakan *gadget* berdampak buruk pada kemampuan interpersonal anak ketergantungan siswa terhadap *smartphone* berfaihungun langsung dengan kemalasan belajar. Pada dasarnya motivasi sangatlah penting dalam belajar (Habibi, 2018). Dengan begitu, sebagai orang tua kita mendidik anak kita nilai-nilai karakter agar tidak menyimpang dari karakter anak tersebut.

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran mempunyai dampak positif yaitu membantu siswa mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Saat ini *gadget* sudah dianggap "teman" oleh masyarakat, khususnya oleh anak-anak sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, jika *gadget* dapat berperan hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan saat belajar. Selain dampak positif dari penggunaan *gadget*, kita juga harus memperhatikan dampak negatif dari penggunaan media *gadget*. di sisi lain, kehadiran teknologi canggih tersebut tidak serta merta menjadikan siswa menjadi egois dan sombong di kalangan sosialnya. Oleh karena itu, tugas guru untuk terus menanamkan

sentuhan kemanusiaan agar anak tetap santun, empati, dan mudah bergaul. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu; Akses informasi, pengembangan skill, kreativitas, disiplin, dan tanggung jawab (Habibi, 2018).

Demi kemajuan dan pengembangan pembelajaran dan pendidikan, guru harus terus mendukung dan membimbing siswa dalam penggunaan teknologi secara sehat demi masa depan yang lebih baik di era teknologi (Putra, 2017). Jadikan komunikasi lebih mudah. dalam hal ini, *gadget* boleh memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang jauh dengan melalui SMS, telefon atau dengan semua aplikasi yang ada pada *gadget* kita. Menambah ilmu, dari segi ilmu kita boleh mengakses atau mencari laman tentang ilmu dengan mudah dengan menggunakan aplikasi pada *gadget* kita. Contoh aplikasi: Detik. Kompas. com. dengan banyaknya rangkaian sosial yang muncul sejak kebelakangan ini, kita boleh menambah rekan dengan mudah melalui rangkaian sosial sedia ada melalui *gadget* yang kita miliki. Kemunculan kaedah pembelajaran baru. Dengan kaedah pembelajaran ini, dapat memudahkan pelajar dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, kaedah baru telah dicipta yang membolehkan pelajar memahami bahan abstrak kerana dengan bantuan teknologi, bahan ini boleh dijadikan abstrak.

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak dapat berdampak buruk terhadap tumbuh kembangnya. Kecanduan internet dapat menimbulkan akibat yang mematikan seperti gangguan kesehatan mata dan gangguan jiwa. Salah satu alasan anak-anak terkena dampak konten negatif *online* adalah kurangnya pengawasan orang tua. Faktanya, banyak orang tua yang beranggapan jika memberikan anaknya sebuah perangkat dan anak asyik memainkannya, maka aktivitas anaknya tidak akan terganggu. Oleh karena itu, perlunya peningkatan kesadaran dan peran orang tua untuk memantau penggunaan perangkat anak di rumah (Sholeh, 2022).

Memberikan gawai kepada anak tanpa pengawasan orang tua cenderung menimbulkan dampak negatif. dampak negatif *gadget* yaitu; Kecanduan, menurunnya konsentrasi, perilaku agresif, kurang bersosialisasi, menurunnya etika (Putra, 2017). Peristiwa di atas berdampak kecil terhadap kesehatan fisik bahkan mental anak dan dapat berdampak pada penglihatan ringan hingga berat. Jika orang tua tidak mengawasi siswa saat bermain gawai, kondisi siswa bisa semakin buruk (Syifa, 2019). Jika *gadget* menyita terlalu banyak waktu, siswa mungkin enggan belajar dari buku, dan penggunaan *gadget* sering disalahgunakan. Misalnya, perangkat yang digunakan untuk belajar biasanya digunakan untuk bermain

game. Oleh karena itu, sebaiknya semua orang yang terlibat mempertimbangkan dampak tersebut dan mengkomunikasikannya kepada siswa.

C. Fenomena Game Online

1. Game Online

Istilah bahasa Inggris yang berarti "permainan" dan satu lagi yang berarti "*online*" digabungkan untuk membuat game online. Ketika istilah-istilah ini digabungkan, sebuah ide yang melibatkan game online tercipta. Kemajuan teknologi internet memunculkan booming game online, yaitu jenis permainan yang memadukan komponen visual dan teknologi. Game online melibatkan beberapa pemain, media visual elektronik untuk interaksi pemain, dan kebutuhan koneksi internet untuk berpartisipasi.

Perkembangan jaringan komputer dan kemajuan teknologi sangat terkait dengan evolusi game online. Kemajuan ini, khususnya di bidang jaringan internet, menarik para gamer dan pecinta game untuk memainkan game pilihannya dan ikut serta dalam pembangunan dunia *online*. Sebagian besar internet dikhususkan untuk game online, yang juga sering menjadi lokasi populer dan sumber utama kecanduan. Perkembangan jaringan komputer dan kemajuan teknologi sangat terkait dengan evolusi game online. kemajuan ini, khususnya di bidang jaringan internet, menarik para gamer dan pecinta game untuk

memainkan game pilihannya dan ikut serta dalam pembangunan dunia online. Internet sebagian besar digunakan untuk bermain game online.

Game online menjadi sangat populer, hal ini mencerminkan betapa cepatnya jaringan komputer berkembang dari skala kecil (jaringan lokal kecil) menjadi internet yang masih berkembang hingga saat ini. Game kini semakin populer sebagai sarana komunikasi antar pengguna dan sebagai sarana untuk mengisi waktu setelah beraktivitas ketika sedang lelah atau bosan. Ini adalah tren menarik dalam pembuatan game. Berkat fitur gaming dan grafis yang lebih realistis, daya tariknya semakin bertambah. Selain itu, banyak orang yang tertarik dengan game karena kini dapat diakses secara online dan dimainkan dalam mode multi pemain dengan pengguna lain selain dimainkan secara solo.

Masifah dan Putri (2019:367) menyatakan *Game online* dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* atau terhubung kedalam jaringan internet (Adiningtyas, 2017:56). Selain itu *Game online* juga merupakan permainan yang dimainkan secara real time atau dalam waktu yang bersamaan walaupun

dimainkan ditempat yang terpisah tetapi harus terikat pada jaringan internet. Ada beberapa *genre* atau jenis game online antara lain: 1). *Massively multiplayer online* (MMO), contoh game MMO ini adalah simulasi balap mobil, balap motor, pesawat terbang, dan game ringan lainnya. 2). *Massively multiplayer online role playing game* (MMORPG), contoh game ini adalah *World of warcraft*, *age of conan*, *entropia universe*, *city of heroes* dan lainnya. 3). *Multiplayer online battle arena* (MOBA), contoh jenis game online ini adalah *Mobile legend*, *mobile arena*, dan *dota 2*.

Kehadiran game online di tengah laju teknologi yang sangat canggih ini banyak membawa dampak besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi anak, bahkan banyak dari anak-anak yang berubah menjadi pecandu game online sehingga lupa akan jadi dirinya sebagai anak normal. Bermain online game adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu dengan komputer, individu yang ketergantungan online game akan menolak untuk tidur, makan, olah raga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode Ketidak stabilan cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah

yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015:453).

Penurunan prestasi akademik, relasi sosial dan kesehatan. Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah bermain game online selama 40 jam tanpa henti (Rania, 2018:121). Di Indonesia sendiri, 10 anak di Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan game online dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018:32).

2. Dampak Game *Online*

Dampak game *online* adalah sesuatu yang berpengaruh yang menimbulkan suatu akibat, benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan Utomo & Wibawa (2019:43). Menurut Masfiah dan Putri (2019:98) game *online* dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

Rita, dkk. (2024:66) menyatakan dampak game online merujuk pada konsekuensi atau efek yang ditimbulkan oleh interaksi individu

dengan permainan yang dimainkan secara daring melalui internet. Dampak ini bisa bersifat positif maupun negatif tergantung pada konteks dan cara penggunaan game tersebut. Beberapa dampak positifnya meliputi hiburan, pengembangan keterampilan kognitif dan motorik, serta memperluas jejaring sosial. Namun, ada juga dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan tidur, dan penurunan produktivitas akibat kecanduan. Sedangkan hasil belajar merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dampak game online terhadap hasil belajar siswa dapat bervariasi tergantung pada seberapa sering dan bagaimana siswa menggunakan game tersebut. Beberapa dampaknya termasuk peningkatan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, peningkatan pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan taktis. Namun, penggunaan game online yang berlebihan juga dapat mengganggu fokus belajar, menurunkan produktivitas, dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar secara konvensional.

Dalam KBBI "*game*" diartikan sebagai "permainan". permainan merupakan kegiatan yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu orang atau lebih tergantung jenis permainannya. Game online biasanya disediakan sebagai tambahan layanan oleh perusahaan penyedia layanan online. Game online didefinisikan sebagai media elektronik yang menyajikan permainan dalam bentuk gambar, suara, gerak, dan warna, dengan aturan main dan level tertentu, bertujuan sebagai

hiburan dan cenderung adiktif (Natasyah dkk, 2024:35). Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Bahwa game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.

Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet. Young mengatakan bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Melihat dari beberapa menurut ahli tentang game online, maka bisa dipahami bahwa permainan yang berbasis pada jaringan internet dimana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Dalam permainan game online, game online memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati, melibatkan emosi dan juga seperti terlibat langsung secara nyata dalam permainan game online ini.

Pada dasarnya, dampak game online dapat diklasifikasikan dua hal yakni dampak negatif dan dampak positif. Merujuk pada teori Firdaus dan Suhaeb, (2017:121) Dampak positifnya mencakup

mempermudah pembelajaran bahasa inggris, meningkatkan fokus pada materi pelajaran (dapat mengurangi stres), melatih kesabaran, dan mengembangkan keterampilan kerja sama tim. Dapat dimaknai bahwa game online dapat memberikan kontribusi terhadap penurunan tingkat stres, pembentukan keterampilan kesabaran, dan pengembangan keterampilan kerja sama tim. Berkaitan dengan hal tersebut, temuan penelitian menunjukkan bahwa terlibat dalam aktivitas bermain game online dapat memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian akademis dan proses pembelajaran siswa. Salah satu hasil utama adalah bahwa peserta didik mengakui bahwa bermain game online dapat memberikan efek penyegaran dan membantu mereka untuk kembali fokus pada pelajaran setelah periode istirahat. Selain itu, disebutkan pula bahwa bermain game memberikan aspek hiburan dan kesenangan, yang mampu meningkatkan mood dan motivasi belajar.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesinmesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Permainan yang ada di game online mulai dari permainan yang sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak. Ketergantungan game online yang dialami para mahasiswa, dapat mempengaruhi aspek social mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang

dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain.

D. Karakter Peserta Didik

1. Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yg membedakan seseorang dengan yang lain. Lutfiana (2023:167) mengemukakan bahwa karakter adalah kualitas baik dan buruk yang ditunjukkan oleh orang melalui tindakan mereka dan cara mereka memperlakukan orang lain. Garnika (2020:34) mengatakan bahwa karakter adalah identitas yang menunjukkan etika atau sistem nilai individu untuk eksistensi diri dan berhubungan dengan orang lain. Menurut Lestari dkk (2020:90) karakter yaitu bagian khusus dari diri individu yang membantu untuk membuat pilihan dan menunjukkan perbedaan dari tiap orang.

Gunawan (2020:45) mengemukakan bahwa “karakter adalah perilaku manusia yang berhubungan dengan sang pencipta, diri sendiri,

sesama, dan lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan. Individu yang perilaku sesuai dengan norma-norma disebut berkarakter mulia. Berkarakter mulia berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya”.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti simpulkan bahwa karakter adalah jati diri individu dalam berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karakter mencerminkan perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan, dirinya sendiri, sesama manusia, dan lingkungan. Karakter ini terlihat dari cara seseorang berpikir, bersikap, merasa, berbicara, dan bertindak. Individu yang perilakunya sesuai dengan norma-norma moral dan etika yang berlaku disebut memiliki *karakter mulia*. Maksudnya, mereka menjalani hidup dengan integritas, jujur, bertanggung jawab, serta menjaga hubungan yang baik dengan Tuhan, diri sendiri, dan orang lain. Selain itu, memiliki *karakter mulia* juga berarti individu tersebut sadar akan potensi dan kemampuan dirinya. Mereka tahu siapa diri mereka dan menggunakan pengetahuan ini untuk bertindak dengan cara yang positif serta bermanfaat bagi diri mereka dan orang di sekitar mereka.

Arifin dan Samsul (2018:54) mengemukakan Karakter yang membedakan antara manusia dengan hewan. Manusia bisa disebut sebagai orang yang memiliki karakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ketika mereka memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik.

Menurut Baqi (2015:22) Secara alami, sejak lahir hingga sekitar lima tahun, kemampuan nalar seorang anak belum tumbuh sehingga pikiran bawah sadar (*subconscious mind*) masih terbuka dan menerima apa saja informasi dan stimulus yang dimasukkan ke dalamnya tanpa ada penyeleksian, mulai dari orang tua dan lingkungan keluarga. Seiring berjalannya waktu, maka penyaringan terhadap informasi yang melalui pancaindra dapat mudah dan langsung diterima oleh pikiran bawah sadar. Semakin banyak informasi yang diterima dan semakin matang sistem kepercayaan dan pola pikir yang terbentuk, maka semakin jelas tindakan, kebiasaan, dan karakter unik dari masing-masing individu.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah aspek yang membedakan manusia dari hewan, di mana manusia yang memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik dapat disebut sebagai individu yang berkarakter kuat, baik secara personal maupun sosial. Perkembangan karakter seseorang dimulai sejak lahir, ketika pikiran bawah sadar masih terbuka dan menerima berbagai informasi serta stimulus dari lingkungan tanpa penyaringan. Dalam lima tahun pertama kehidupan, orang tua dan keluarga berperan besar dalam membentuk pola pikir anak. Seiring waktu, individu mulai mampu menyaring informasi yang diterima melalui pancaindra, yang kemudian membentuk sistem kepercayaan, kebiasaan, dan karakter uniknya. Dengan demikian, karakter seseorang berkembang melalui

kombinasi faktor bawaan dan pengaruh lingkungan, di mana proses pembelajaran dan pengalaman memainkan peran penting dalam membentuk moral dan kebiasaan individu.

2. Peserta didik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), siswa adalah pelajar pada akademi. Menurut perspektif pedagogis, siswa adalah sejenis makhluk yang menghajatkan pendidikan, dalam arti siswa disebut makhluk '*homo educandum*'. Siswa atau anak didik adalah sebagai komponen inti dalam kegiatan pendidikan, maka anak didik atau siswa sebagai pokok persoalan dalam interaksi edukatif. Eka (2022:76), Menyatakan Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu

Masa anak menurut Hurlock (2018:245) berlangsung antara umur 6 tahun sampai 12 tahun, dan pada usia ini umumnya anak berada pada tingkat sekolah dasar. Sedangkan masa remaja menurut Hurlock (2018:256) dibedakan menjadi dua bagian, yaitu masa remaja awal yang berlangsung kira-kira dari umur 13 tahun sampai dengan 16/17 tahun, dan masa remaja akhir yang berlangsung dari umur 16/17 tahun sampai 18 tahun. Pada masa remaja awal inilah individu mulai memasuki tingkat sekolah menengah pertama, sedangkan pada masa remaja akhir individu sudah berada di sekolah menengah atas.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dikatakan siswa ialah individu yang berada pada masa anak sampai remaja, dan siswa suatu komponen manusiawi yang mempelajari posisi sentral dalam proses belajar mengajar sedang mengikuti atau menyesuaikan diri dengan segala aktivitas dan tuntunan yang dibuat oleh guru. Pada penelitian ini merupakan siswa pada masa remaja awal yaitu usia 13-16 tahun.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung permasalahan ini dalam penelitian maka akan diuraikan berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Analisis dampak penggunaan *Gadget* terhadap karakter siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 03 Sungai Tebelian.

1. Oki Kurniawati (2023) Skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mardirahayu Surakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk penggunaan *Gadget* pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Metode pengumpulan data pada dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan mengumpulkan dan penelaahan berbagai dokumen yang berkaitan dengan dampak penggunaan *Gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK. Pada penelitian ini ada beberapa hasil yaitu: ada dua bentuk penggunaan *Gadget* pada anak yaitu bermain aplikasi game dan

aplikasi youtube, penggunaan *Gadget* berpengaruh pada interaksi sosial. Anak-anak lebih suka menyendiri dan kurang bersosialisasi dengan sesama. Selain itu, penggunaan *Gadget* yang berlebihan berdampak pada kesehatan mata yaitu mengakibatkan penglihatan menurun.

2. Nurlinda Hardianti (2018) Skripsi yang berjudul “ Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan narasumber di lapangan. Hasil dari penelitian ini adalah adanya dampak negatif *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak. Jika anak berulang kali menggunakan *Gadget* di rumah tanpa diarahkan oleh orang tua menyebabkan anak kecanduan menggunakan *Gadget*. Selain itu, anak merasa *Gadget* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar
3. Salsabila Farhana (2022) Skripsi Yang Berjudul “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 25 Tanjung Jabung Timur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap pembelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 25 Tanjung Jabung Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* memiliki 2 dampak yaitu positif dan negatif.

4. Nita Monita Rini (2021) Skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan inferensial. Dampak negatif penggunaan *Gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Sedangkan dampak positif penggunaan *Gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan.
5. Ade Yustina Wardani (2024) Skripsi yang berjudul “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima” Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan metode deskriptif. Informannya adalah siswa, guru BK, orang tua siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa di

SMPN 5 Kota Bima berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman, melatih kosa kata atau pengucapan bahasa dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun, membuat anak kurang waktu untuk belajar, makan, tidur. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa

6. Putri Ayu Natasyah (2024) Skripsi yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Bokat” Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bokat. Metode penelitian yang diterapkan dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh mencakup sumber data primer dan sekunder. Hasil penelitian menunjukkan dampak game online memiliki dua dampak. Pertama, game online memberikan dampak positif dengan mampu mengurangi tingkat stres belajar siswa, menghasilkan peningkatan kesejahteraan psikologis ketika menghadapi tugas-tugas sekolah. Kedua, dari sisi negatif, game online dapat menurunkan kualitas pembelajaran dan menyebabkan siswa kehilangan fokus saat menerima materi pembelajaran. Selanjutnya, faktor yang mendorong siswa untuk lebih tertarik bermain game online daripada fokus pada kegiatan

belajar melibatkan faktor internal, seperti dorongan mencapai kesenangan, kepuasan langsung, dan pencapaian prestasi pribadi dari bermain game. Sementara itu, faktor eksternal, seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung dan kurangnya variasi metode pembelajaran di sekolah, turut berperan dalam memicu siswa memilih game online sebagai alternatif saat merasa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti urgensi bagi instansi pendidikan dan peserta didik untuk mengelola penggunaan game online dalam konteks pembelajaran.

7. Halijah (2023) Skripsi yang Berjudul “Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran SMP dan SMA di Desa Gunturu, Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negative bermain game online pada anak serta mengetahui bagaimana dampak bermain game online pada pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak remaja pada tingkat pendidikan SMP dan SMA yang bermain game online sebanyak 10 orang beserta orang tuanya. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan 3 tahapan yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan

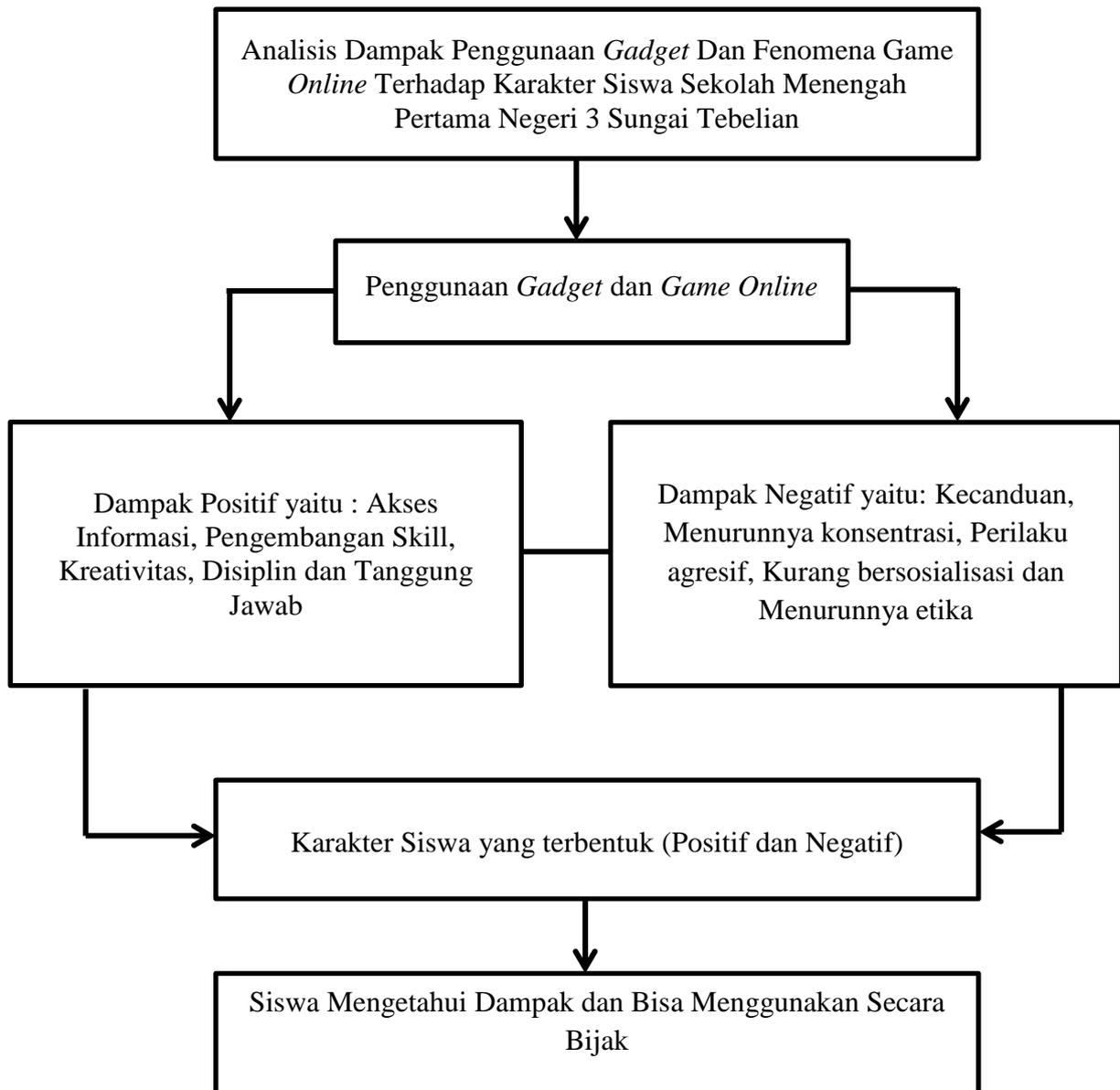
bahwa anak dibiasakan bermain game melalui teman dan tetangganya serta bermain game bersama dapat mempengaruhi tingkah laku dan perilaku belajarnya sehari-hari. Anak yang tidak mendapat kontrol ketat dari orang tuanya saat bermain game online sesuai dengan keinginannya dan sebaliknya anak yang mendapat kontrol ketat dari orang tuanya bermain game online sesuai dengan batas waktu yang ditentukan oleh orang tuanya. Game online memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak baik dalam perilakunya maupun dalam pembelajarannya.

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini membahas dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Perkembangan teknologi, khususnya *gadget* dan game online, membawa pengaruh besar terhadap karakter siswa, baik dalam aspek positif maupun negatif. Dampak positif meliputi akses informasi, pengembangan keterampilan teknologi, dan kreativitas, sementara dampak negatif mencakup kecanduan, penurunan konsentrasi, perilaku agresif, kurangnya interaksi sosial, serta menurunnya etika dan disiplin.

Sugiyono (2022) Menyatakan kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Salah satu komponen penting dalam penelitian adalah kerangka berpikir.

Berikut adalah skema kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap karakter siswa, baik dalam aspek positif maupun negatif. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah memahami bagaimana penggunaan *gadget* dan fenomena *game online* terhadap

karakter siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Dampak positif dapat mencakup peningkatan keterampilan teknologi dan akses terhadap informasi, sementara dampak negatif bisa berupa perubahan perilaku, menurunnya disiplin, dan potensi kecanduan. Dengan memahami hubungan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa.