

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Tempat lokasi penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian berada di simpang pinoh, Kabupaten Sintang, Kecamatan Sungai Tebelian, Desa Sungai Ukoi. Berdasarkan peta lokasi SMP Negeri 3 Sungai Tebelian berada dikoordinat garis lintang: 0.028429 dan bujur: 111.451044. SMP Negeri 3 Sungai Tebelian merupakan pendidikan jenjang sekolah menengah pertama di Kecamatan Sungai Tebelian, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat. Adapun letak geografis dan profil SMP Negeri 3 Sungai Tebelian dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1. Letak Geografis

a. Identitas Sekolah

1) Nama Sekolah	SMPN 3 Sungai Tebelian
2) NPSN	30102452
3) Jenjang Pendidikan	SMP
4) Status Sekolah	Negeri
5) Alamat Sekolah	Jl. Sintang - Pontianak Km. 17
RT/RW	1/2
Kode Pos	78651
Kelurahan	Sungai Ukoi
Kecamatan	Sungai Tebelian
Kabupaten/Kota	Sintang
Provinsi	Kalimantan Barat
6) Posisi Geografis	
Garis Lintang	0.028429
Garis Bujur	111.451044
7) SK Pendirian Sekolah	291/01/1999
8) Tanggal SK Pendirian	1998-12-01
9) Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
10) SK Izin Oprasional	291/01/1999
11) Tanggal SK Izin Oprasional	2000-07-15
12) Kabupaten Khusus Dilayani	-
13) Nomor Rekening	2147483647

14) Nama Bank	BPD KALIMANTAN BA...
15) Cabang KCP/Unit	BPD KALIMANTAN BARAT CABANG SNTANG...
16) Rekening Atas Nama	SMPN3SUNGAITEBELIA N...
17) MBS	-
18) Luas Tanah Milik (m ²)	3
19) Luas Tanah Bukan Milik(m ²)	0
20) Nama Wajib Pajak	SMPN 3 SUNGAI TEBELIAN
21) NPWP	0014023957060000219
22) Kepala Sekolah	Sarbaini, S.Pd., M.A.P
23) Oprator Pendataan	Alius, S. Th
24) Akreditasi	A
25) Kurikulum	Kurikulum Merdeka

SMP Negeri 3 Sungai Tebelian Memiliki sarana prasarana yang mendukung aktivitas sekolah:

1. Ruang Belajar

Ruang belajar di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian terdapat 12 kelas yaitu ruangan VII, VIII, IX. Selain itu, SMP Negeri 3 Sungai Tebelian juga dilengkapi dengan 11 toilet (4 toilet putri, 3 toilet guru, 4 toilet laki-laki), dilengkapi juga dengan adanya 1 laboratorium (laboratorium Komputer), dilengkapi juga dengan 1 perpustakaan, 1 ruangan ibadah, 1 tempat bermain/olahraga, 1 ruang BK dan ruangan kepala sekolah,

ruangan kantor guru, ruangan tata usaha (TU) dan sanitasi siswa.

2. Fasilitas Belajar

Fasilitas yang digunakan oleh siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian dalam kegiatan belajar mengajar meliputi ruang kelas yang dilengkapi dengan sekitar 35 meja dan kursi siswa, 1 meja dan kursi guru, papan tulis, spidol, serta penghapus. Perpustakaan menyediakan meja dan kursi baca, rak buku dengan berbagai koleksi bacaan, serta fasilitas pendukung lainnya. Laboratorium dilengkapi dengan meja dan kursi khusus praktikum, papan tulis, serta peralatan eksperimen seperti mikroskop dan alat ukur. Selain itu, fasilitas pendukung belajar seperti LKS, buku paket, modul ajar, serta buku pelajaran lainnya juga tersedia untuk menunjang pemahaman siswa sesuai dengan kurikulum sekolah.

3. Program Pembinaan Guru

Program pembinaan guru di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian dapat dilakukan dengan mengikuti kegiatan pelatihan guru yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, baik tingkat Kota, Kabupaten, maupun Provinsi, misalnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan mengadakan pelatihan guru setiap satu tahun sekali atau lebih. Selain itu, adanya pengawasan dari Dinas Pendidikan setempat untuk

melakukan pengamatan ataupun pengecekan terhadap kesesuaian data cara mengajar guru dengan modul ajar, maupun kurikulum yang digunakan.

4. Program Kegiatan Sekolah

Kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian dilaksanakan sesuai dengan aturan yang berlaku dan terjadwal. Aktivitas belajar mengajar dilakukan pada hari senin sampai dengan sabtu dimulai 07.00-12.50. untuk 15 menit sebelum masuk siswa melakukan oprasi semut, untuk jam pelajaran 1-2 pukul 07:15-09:10 dilanjutkan istirahat pada pukul 09.10-09.40 WIB dan dilanjutkan kembali pada jam 09.40-11.30 WIB untuk jam pelajaran 3-4 dilanjutkan dengan istirahat kedua 11.30-12.10 WIB kemudian dilanjutkan pada jam 12.10-12.50 WIB untuk jam pelajaran 5-6. Kemudian pada hari jumat hanya sampai pada jam 10:00 WIB sedangkan pada hari sabtu dilaksanakan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) mulai kegiatan pada pukul 07.15-12.00 WIB kegiatan aktivitas belajar mengajar meliputi:

- a) Menyampaikan materi sedangkan siswa mendengarkan penjelasan guru, mengajarkan tugas baik individu maupun kelompok, membaca materi yang disampaikan diperustakaan atau sumber lainnya.

b) Guru berhalangan hadir dapat menitipkan materi atau tugas kepada guru piket menggantikan yang bersangkutan untuk memberikan tugas kepada siswa/i. adapun kegiatan rutin siswa selain mengikuti pembelajaran dikelas yaitu: piket kantor, piket kelas untuk kegiatan upacara bendera hari senin sementara waktu digantikan dengan pengarahan oleh kepala sekolah atau diberikan dari kesiswaan dan wakil kelas masing-masing. Pengarahan tersebut kegiatan menyampaikan aturan dan kebijakan-kebijakan sekolah berkaitan dengan proses pembelajaran secara tatap muka dan motivasi siswa untuk terus belajar dengan tetap meningkatkan prestasi, serta mempersiapkan diri siswa untuk selalu bijak dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran.

5. Visi dan Misi Sekolah

Visi : Menjadikan Sekolah sebagai Wahana Pengembangan Generasi yang Bertakwa, Berkarakter Pancasila, Cerdas, dan berwawasan Lingkungan

Misi :

- a. Menumbuhkembangkan kekuatan spritual riligijs dan sikap toleransi, antar pemeluk agama.
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang secara optimal.

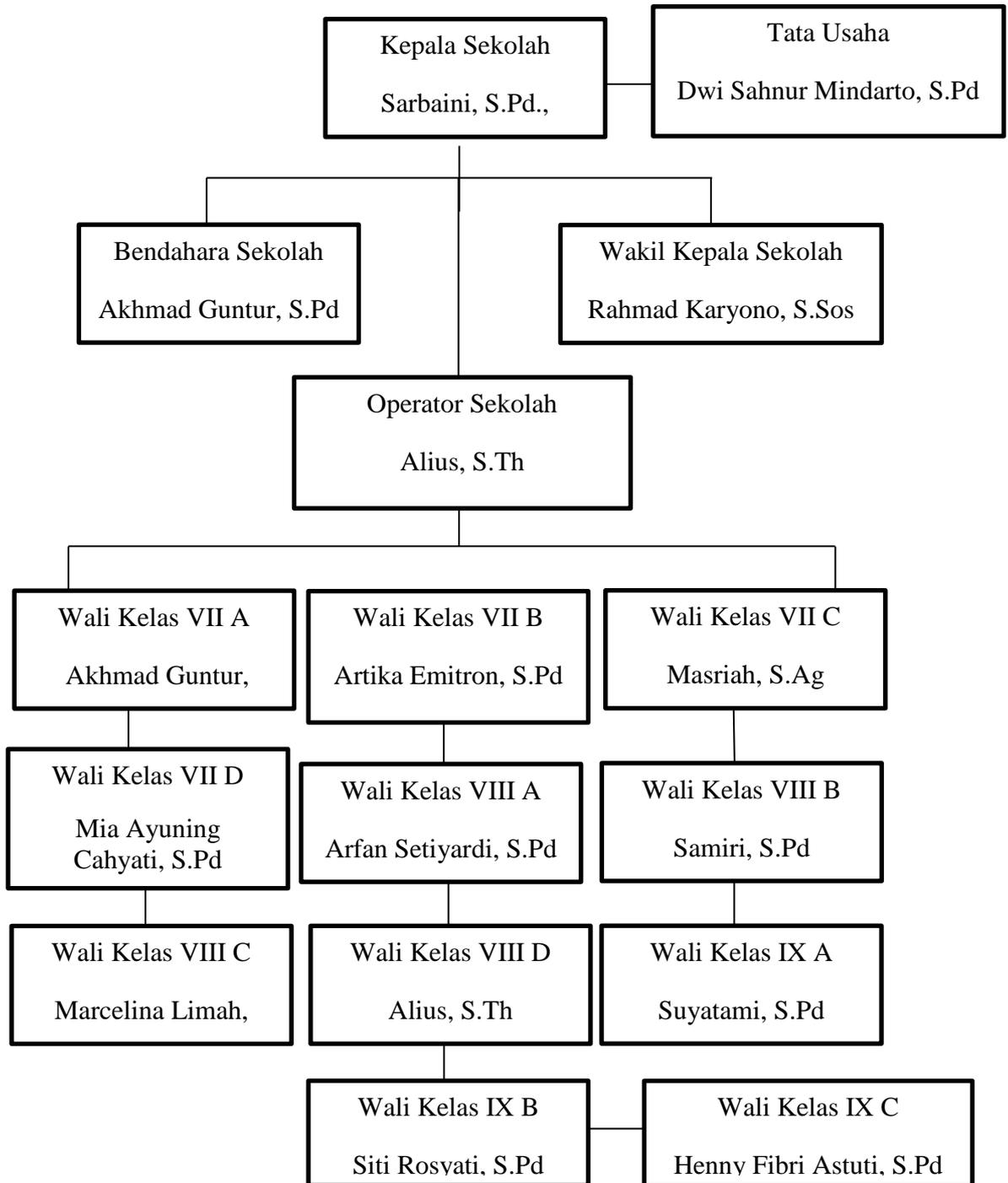
- c. Melaksanakan pengawalan pelaksanaan tata tertip sekolah yang berkeselimbangan dan berkesinambungan.
 - d. Membinaan Ekstra secara efektif.
 - e. Menumbuhkembangkan kepercayaan pada diri siswa agar berlaku disiplin dan memiliki budi pekerti luhur.
 - f. Menumbuhkan kemandirian berwirausahaan Untuk bekal kecakapan hidup (life skill).
 - g. Melaksanakan Program 8 K dengan Lomba Penilaian Kelas.
 - h. Melaksanakan program Adi wiyata.
 - i. Melakukan Usaha Pengijauan Sekolah
 - j. Melakukan Usaha Pencegahan Pencemaran Lingkungan sekolah.
 - k. Melakukan usaha pencegahan perusakan lingkungan.
6. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi diperlukan oleh sekolah untuk membedakan batas-batas wewenang dan tanggung jawab secara sistematis yang menunjukkan adanya hubungan atau keterikatan antara setiap bagian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Demi tercapainya tujuan umum suatu instansi diperlukan suatu wadah untuk mengatur seluruh aktivitas maupun kegiatan instansi tersebut. Peraturan ini dihubungkan dengan pencapaian tujuan instansi yang telah ditetapkan

sebelumnya. Wadah tersebut disusun dalam suatu struktur organisasi dalam instansi. Melalui struktur organisasi yang baik, pengaturan pelaksanaan pekerjaan dapat diterapkan, sehingga efisiensi dan efektifitas kerja dapat diwujudkan melalui kerja sama dengan koordinasi yang baik sehingga tujuan instansi dapat tercapai.

Salah satu komponen yang penting dan dimiliki oleh SMP Negeri 3 Sungai Tebelian adalah struktur organisasi tergambar jelas tentang sistem pembagian tugas, koordinasi, dan wewenang dalam setiap jabatan yang ada disekolah. Struktur organisasi SMP Negeri 3 Sungai Tebelian merupakan sistem hubungan formal kerja antar setiap komponen yang membagi dan mengkoordinasikan tugas untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang telah disepakati bersama.

Berikut ini bagan Struktur Organisasi SMPN 3 Sungai Tebelian:



Bagan 4.1. Struktur Organisasi Sekolah

Adapun sumber daya manusia yang dimiliki SMP Negeri 3 Sungai Tebelian yang merupakan daya dukung bagi terlaksanaan kegiatan pembelajaran dan program sekolah terdapat 20 guru yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Jumlah Guru di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

No	Nama Guru	Status Kepegawaian	Mata Pelajaran
1.	Sarbaini, S.Pd., M.A.P	PNS	Kepala Sekolah
2.	Rahmad Karyono, S.Sos	PNS	PPKn
3.	Suyatami, S.Pd	PNS	Bahasa Indonesia
4.	Akhmad Guntur, S.Pd	PNS	Bahasa Indonesia
5.	Nurmah, S.Pd	PNS	Matematika
6.	Okta Pratama Wulandari, S.Pd	Honorer	Matematika
7.	Hendra, S. Sos	PNS	PPKn
8.	Henny Fibri Astuti, S.Pd	PNS	IPA
9.	Eva Mindayetti Siregar, SP	P3K	IPA
10	Siti Rosyati, S.Pd	PNS	IPS
11	Rinawati Tarigan, S.Pd. Ek	PNS	IPS
12	Arfan Setiyardi, S.Pd	PNS	Bahasa Inggris
13.	Samiri, S.Pd	PNS	Bahasa Inggris
14.	Masriah, S.Ag	PNS	Agama Islam
15.	Marcelina Limah, S.Ag	PNS	Agama Katolik
16.	Alius, S.Th	PNS	Agama Kristen
17.	Dwi Retno Ningrum, S.Pd	PNS	PJOK

18.	Dwi Sahnur Mindarto, S.Pd	P3K	Prakarya
19.	Artika Emitron, S.Pd	GKD	Bahasa Inggris TIK
20.	Mia Ayuning Cahyati, S.Pd	Honoror	Prakarya

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Sedangkan, berikut ini adalah jumlah keseluruhan siswa-siswi di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Jumlah Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	175
2	Perempuan	166
	Jumlah	341

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

2. Persiapan Dan Pelaksanaan Penelitian

Persiapan dan pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

a. Menyusun Instrument Penelitian

1) Menyusun Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah alat pengumpulan data yang berisikan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan fokus penelitian dan peneliti secara langsung mengamati pada subjek

penelitian. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti menuju lembar kisi-kisi observasi yang bersikan aspek yang diamati dan indikaor. Langkah selanjutnya pembuatan lembar panduan observasi yang menjadi petunjuk bagi peneliti untuk melakukan pengamatan terhadap “analisis dampak penggunaan *gadget* dan fenomena *game online* terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian”

Sesuai dengana aspek-aspek yang diamati tertuju pada fokus penelitian terhadap permasalahan. Dari hasil observasi yang dilakukan tersebut kemudian peneliti akan mendeskripsikan secara jelas data dari hasil observasi sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda.

2) Menyusun Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan oleh peneliti kepada responden untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan masalah pada penelitian. Sebelum penyusunan lembar panduan wawancara, peneliti membuat kisi-kisi wawancara terlebih dahulu yang berisikan aspek yang diamati, dan diindikator. Dari indikator perkembangan menjadi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan untuk responden. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dalam penelitian, kemudian data tersebut dianalisis oleh peneliti.

3) Menyusun Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah berisikan tentang arsip, foto kegiatan penelitian data sekolah tempat penelitian yang digunakan sebagai pelengkap data dalam penelitian yang terlampir dalam lampiran. Dokumentasi tersebut dapat berupa peraturan sekolah, buku kasus pelanggaran siswa, nilai harian siswa, daftar absensi siswa, dan foto kegiatan sekolah yang berhubungan dengan penelitian ini.

4) Menyiapkan Surat Izin Penelitian

Surat izin penelitian salah satu sebagai rekomendasi terlaksanakannya penelitian secara istitusi, sehingga penggunaan surat izin penelitian dapat digunakan sebagai bukti untuk melakukan penelitian ditempat SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Surat izin penelitian dengan Nomor: 054/B4/G1/II/2025. Berdasarkan surat izin tersebut, selanjutnya diperoleh izin observasi dan penelitian dari SMP Negeri 3 Sungai Tebelian dengan Nomor: 421.3/012/VIII/SMPN.3/B-2025

5) Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Namun dalam hal ini yang dijadikan subjek penelitian, peneliti mengambil Guru PPKn, Guru BK, Kesiswaan, dan Siswa-siswi. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengurus surat izin penelitian dan penelitian langsung

menuju lokasi tempat penelitian yakni di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian untuk menyerahkan surat izin penelitian dan penelitian dari pihak sekolah terutama Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, peneliti dipersilahkan dan diizinkan untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian sampai selesai.

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu wawancara terhadap informasi yang telah peneliti anggap sebagai subjek dalam penelitian ini, yaitu antara lain wawancara dengan Guru PPKn, Guru BK, Kesiswaan, dan Siswa-siswi. Selanjutnya peneliti melakukan observasi di lingkungan sekolah terkhusus SMP Negeri 3 Sungai Tebelian tentang Analisis dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian.

Observasi yang dilakukan meliputi beberapa aspek yang sudah dijadikan pedoman dalam penelitian dan sesuai dengan permasalahan dan fokus penelitian. Peneliti melakukan observasi dan pengamatan selama 2 minggu. Dalam melaksanakan observasi peneliti melihat kondisi secara keseluruhan Dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti menyajikan deskripsi data hasil penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada bagian ini peneliti menyajikan data hasil reduksi sedangkan deskripsi hasil atau temuan penelitian dilapangan berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara utuh peneliti sajikan pada bagian lampiran. Berikut deskripsi berdasarkan instrument pengumpulan data yang digunakan peneliti:

1. Deskripsi Hasil Observasi

Dalam menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan pada fokus penelitian terkait Dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa sekolah menengah pertama negeri 3 Sungai Tebelian, peneliti melakukan observasi secara langsung pada proses pembelajaran dalam kelas dengan melihat proses kegiatan belajar mengajar tentang dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa dan observasi secara tidak langsung dengan melihat setiap kegiatan disekolah yang relevan dengan permasalahan yang terjadi diluar kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 4 Februari – 8 Maret 2025 dikelas VIII D SMP Negeri 3 Sungai Tebelian yang terkait pertanyaan peneliti atau aspek yang diamatkan sesuai instrument yang dibuat oleh peneliti, yaitu mengenai penggunaan

gadget dan dampaknya terhadap karakter mereka, yang terdiri dari beberapa fokus permasalahan berikut:

a. Pola penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di kalangan siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian sangat tinggi. Hampir semua siswa memiliki *gadget* pribadi yang mereka gunakan setiap hari. Penggunaan *gadget* ini tidak hanya terbatas pada keperluan akademik, tetapi juga untuk hiburan, seperti bermain game online, menonton video di platform seperti YouTube, dan berkomunikasi melalui media sosial. Siswa sering kali terlihat membawa *gadget* mereka ke sekolah, meskipun pihak sekolah telah memberlakukan aturan pembatasan penggunaannya selama jam pelajaran. Namun, di luar jam sekolah, terutama saat istirahat dan setelah pulang sekolah, banyak siswa yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* mereka.

Dalam fenomena game online, ditemukan bahwa sebagian besar siswa yang memiliki akses ke internet aktif bermain game online, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Mereka biasanya bermain dalam kelompok atau secara individu, tergantung pada jenis permainan yang mereka mainkan. Game-game populer di kalangan siswa meliputi permainan berbasis strategi, aksi, dan permainan daring multipemain. Beberapa siswa mengaku bahwa mereka

menghabiskan waktu berjam-jam bermain game setelah pulang sekolah, bahkan ada yang bermain hingga larut malam, sehingga berdampak pada pola tidur dan kesiapan mereka dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

Pola penggunaan gadget yang berlebihan ini juga berdampak pada cara siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Mereka lebih sering terpaku pada layar gadget dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan sosial atau akademik di sekolah. Dalam interaksi sehari-hari, siswa cenderung lebih pasif dan kurang menunjukkan inisiatif dalam berbicara atau berpartisipasi dalam diskusi kelas. Guru dan staf sekolah juga mengamati bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan tingkat perhatian yang lebih rendah dalam pembelajaran, sulit berkonsentrasi, serta lebih banyak menunjukkan ketergantungan terhadap informasi instan dari internet dibandingkan dengan berpikir kritis secara mandiri.

b. Fenomena game online berdampak pada karakter siswa, seperti kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dilingkungan sekolah

Observasi menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering bermain game online mengalami perubahan dalam pola bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru. Banyak siswa yang terlihat lebih asyik dengan dunia virtual mereka

daripada berinteraksi secara langsung dengan teman di lingkungan sekolah. Beberapa siswa bahkan terlihat lebih sering berbicara tentang permainan yang mereka mainkan daripada membahas tugas sekolah atau topik lain yang lebih relevan dengan kehidupan akademik mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa game online telah menjadi bagian besar dalam kehidupan mereka dan berpotensi menggantikan interaksi sosial yang seharusnya terjadi secara langsung.

Dampak lebih lanjut dari fenomena ini adalah adanya perubahan perilaku sosial siswa. Beberapa siswa yang kecanduan game online cenderung menunjukkan sikap individualis dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendiri dengan gadget mereka daripada bergabung dalam kegiatan sosial di sekolah. Selain itu, dalam beberapa kasus, ditemukan bahwa siswa yang sering bermain game online mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang baik dengan teman-temannya. Mereka menjadi lebih mudah marah atau frustrasi ketika menghadapi masalah di dunia nyata, karena terbiasa mendapatkan solusi instan dalam permainan yang mereka mainkan.

Di sisi lain, ada juga siswa yang menggunakan game online sebagai sarana untuk membentuk komunitas atau kelompok sosial di dalam sekolah. Mereka membentuk kelompok yang memiliki minat

yang sama dalam game tertentu, yang memungkinkan mereka tetap memiliki interaksi sosial meskipun dalam lingkup yang lebih terbatas. Namun, interaksi ini lebih bersifat virtual dibandingkan tatap muka langsung, sehingga kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang lain tetap terpengaruh. Dengan demikian, game online memiliki dua sisi dampak yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai sarana hiburan dan interaksi bagi sebagian siswa, namun juga sebagai faktor yang dapat mengurangi kemampuan mereka dalam bersosialisasi secara langsung.

c. Dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan fenomena game online memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan karakter siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Dampak ini dapat dikategorikan menjadi dampak positif dan negatif. Dari sisi positif, penggunaan gadget memungkinkan siswa untuk memperoleh akses cepat terhadap informasi, memperluas wawasan mereka, serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital mereka. Beberapa siswa bahkan memanfaatkan gadget untuk belajar secara mandiri, mengakses materi tambahan, atau mengikuti kursus online yang dapat menunjang pendidikan mereka.

Namun, dampak negatifnya lebih dominan dalam penelitian ini, terutama terkait dengan karakter dan perilaku siswa. Salah satu dampak yang paling jelas terlihat adalah menurunnya tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab siswa terhadap tugas sekolah. Siswa yang kecanduan game online sering kali mengalami penurunan prestasi akademik karena mereka lebih fokus pada permainan dibandingkan belajar. Mereka juga cenderung kurang memperhatikan aturan sekolah, seperti datang terlambat, tidak mengerjakan tugas tepat waktu, dan kurang menghormati guru. Bahkan, dalam beberapa kasus, ditemukan bahwa siswa mengalami perubahan sikap menjadi lebih agresif atau kurang sabar dalam menghadapi situasi di kehidupan nyata.

Selain itu, dampak lain yang ditemukan adalah berkurangnya rasa empati dan kepedulian sosial siswa. Beberapa siswa yang terlalu sering bermain game online menjadi lebih cuek terhadap teman-temannya. Mereka lebih tertarik dengan dunia virtual yang mereka jalani dibandingkan dengan interaksi sosial nyata. Hal ini juga berimbas pada pola komunikasi mereka yang cenderung lebih pendek dan kurang menunjukkan ekspresi emosional yang seharusnya ada dalam komunikasi tatap muka. Untuk mengatasi dampak negatif ini, diperlukan peran aktif dari orang tua, guru, dan sekolah dalam mengawasi serta mengontrol penggunaan gadget di

kalangan siswa agar tetap berada dalam batas yang wajar dan tidak mengganggu perkembangan karakter mereka.

Dari hasil observasi ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dan fenomena game online memberikan dampak yang cukup kompleks terhadap siswa. Meskipun ada manfaat positifnya, dampak negatif yang ditimbulkan cukup serius, terutama dalam hal kedisiplinan, kemampuan bersosialisasi, dan perkembangan karakter siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah strategis dari berbagai pihak, termasuk sekolah, orang tua, dan komunitas pendidikan, untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dan game online dapat memberikan manfaat maksimal tanpa mengorbankan nilai-nilai karakter yang penting bagi perkembangan siswa.

2. Deskripsi Hasil Wawancara

Berikut ini adalah hasil wawancara peneliti dengan informan tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian. Hasil wawancara dideskripsikan sesuai pertanyaan penelitian atau aspek yang diamati oleh peneliti, yaitu guru menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan kebijakan ketat dalam penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Mayoritas guru menyatakan bahwa sekolah melarang siswa membawa HP untuk menghindari gangguan saat pembelajaran. Untuk memastikan kebijakan ini berjalan efektif, sekolah menerapkan beberapa langkah, seperti pemeriksaan tas

siswa di gerbang masuk, razia berkala, serta pemberian sanksi kepada siswa yang melanggar aturan.

Peneliti mengambil beberapa sampel sebagai informan untuk diwawancarai sehingga dapat mengetahui bagaimana pandangan informan sebagai guru dan siswa dalam penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap karakter siswa. Dalam hasil wawancara ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap siswa-siswi menginginkan nilai karakter tersebut tetap ada pada diri mereka untuk perkembangan dan masa depan mereka sendiri sehingga mereka memiliki cara dan peraturan tersendiri dalam penggunaan *gadget* tersebut. Adapun pemilihan informan yang diwawancarai adalah mereka yang dianggap mampu mewakili sampel dalam penelitian ini dan kompeten dalam menjawab pertanyaan yang relevan dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian peneliti.

a. Pola penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Penggunaan gadget di kalangan siswa semakin meningkat dan menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari mereka. Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas siswa mengaku menghabiskan waktu yang cukup lama dengan gadget mereka. Hal ini terlihat dari pernyataan salah satu siswa, HN (15 tahun, kelas VIII D) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya merupakan siswa yang sangat kecanduan *gadget*. Saya menggunakannya hampir sepanjang waktu, bahkan saat makan dan

sebelum tidur. Menurut saya, tanpa HP, saya merasa bosan dan tidak tahu harus melakukan apa. Saya sering bermain game Mobile Legends dan PUBG. Bahkan, saat di sekolah, saya tetap bermain game secara diam-diam di kelas, jika guru tidak masuk. Bagi saya, bermain game lebih menarik daripada mendengarkan pelajaran yang dianggap membosankan. saya mengakui bahwa kebiasaan bermain game telah berdampak buruk pada prestasi akademik saya. Saya juga sering lupa belajar dan hanya mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas pengumpulan. Saat ada ujian, saya baru belajar secara mendadak di malam hari, yang sering kali tidak cukup untuk memahami materi dengan baik. saya sangat kesulitan mengontrol penggunaan *gadget* saya. Sering kali, saya bermain game hingga larut malam atau bahkan subuh tanpa sadar. Akibatnya, saya sering mengantuk saat pelajaran di sekolah dan kurang fokus dalam memahami materi yang diajarkan.”

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa Selain sebagai alat komunikasi, gadget juga dimanfaatkan oleh siswa untuk berbagai tujuan hiburan. Banyak siswa menggunakan gadget mereka untuk bermain game online populer seperti Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire. Selain itu, mereka juga aktif mengakses media sosial seperti TikTok dan Instagram, yang menjadi platform utama bagi mereka untuk bersosialisasi dan mengikuti tren terbaru. Menonton video di YouTube juga menjadi kegiatan favorit yang sering dilakukan untuk mencari hiburan atau bahkan mendapatkan informasi dan pembelajaran tambahan.

Meskipun penggunaan gadget memberikan banyak manfaat, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Durasi yang lama dalam menggunakan gadget berisiko menyebabkan kecanduan, menurunkan konsentrasi belajar, serta mengurangi interaksi sosial secara langsung. Oleh karena itu,

penting bagi siswa untuk mengatur waktu penggunaan gadget secara bijak agar tetap seimbang antara hiburan, pembelajaran, dan aktivitas sosial lainnya.

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan M (14 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya menggunakan *gadget* setiap hari dan tidak memiliki aturan ketat dalam penggunaannya. Saya sering menggunakan *gadget* di sela-sela belajar, bahkan sebelum dan setelah sekolah. Saya lebih sering bermain game bersama teman-temannya, baik secara online maupun saat berkumpul di warnet. Selain bermain game, Saya juga sering membuka media sosial seperti TikTok dan Instagram. Saya mengakui bahwa bermain game sering membuatnya lupa waktu, terutama saat sudah larut malam. Paginya, Saya merasa lelah dan mengantuk di sekolah, yang berdampak pada semangat belajarnya. Saya tidak terlalu peduli dalam mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Saya lebih memilih bermain game lebih dahulu dan hanya belajar jika ada ulangan.”

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa aturan yang jelas dapat berdampak pada keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik. Responden menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dan mengakses media sosial tanpa batasan yang tegas, yang dapat menyebabkan kurangnya kesadaran dalam mengatur waktu. Bermain game hingga larut malam menyebabkan kelelahan dan mengantuk di sekolah, yang berdampak pada semangat belajar dan konsentrasi dalam memahami pelajaran. Dari sudut pandang peneliti, pola ini mencerminkan kurangnya manajemen waktu yang efektif serta rendahnya kesadaran akan dampak jangka panjang dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Selain itu, kecenderungan untuk lebih mengutamakan bermain game daripada belajar menunjukkan adanya pola perilaku yang dapat menghambat prestasi akademik. Kebiasaan belajar hanya ketika ada ulangan menunjukkan bahwa responden belum memiliki pola belajar yang konsisten dan cenderung mengandalkan metode belajar instan. Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan seperti ini dapat berdampak pada pemahaman materi yang kurang mendalam serta menurunkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan waktu yang seimbang, baik melalui pembatasan waktu penggunaan gadget, penerapan jadwal belajar yang lebih disiplin, maupun dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah untuk membantu membentuk kebiasaan yang lebih sehat.

Hal ini yang disampaikan RK (46 Tahun) pada wawancara tanggal 26 Februari 2025 beliau mengatakan:

“Sekolah telah menerapkan aturan ketat terkait penggunaan gadget. Salah satu kebijakan yang diterapkan adalah larangan membawa HP ke lingkungan sekolah serta pemeriksaan tas siswa di gerbang masuk. Meskipun demikian, beberapa siswa tetap membawa HP secara diam-diam dan menggunakannya saat jam istirahat atau bahkan di dalam kelas saat tidak diawasi guru”

Hal ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh H (49 tahun) pada wawancara tanggal 26 Februari 2025 beliau mengatakan:

“Fenomena game online memengaruhi pola perilaku siswa. Banyak siswa yang lebih sering membicarakan game dibandingkan dengan materi pelajaran. Selain itu, kebiasaan bermain game hingga

larut malam membuat mereka sering mengantuk di kelas, kurang fokus dalam belajar, serta mengalami penurunan prestasi akademik”.

Berdasarkan kedua wawancara di atas, peneliti berpendapat bahwa penggunaan gadget, terutama untuk bermain game online, telah menjadi tantangan dalam dunia pendidikan. Meskipun sekolah telah menerapkan kebijakan ketat seperti larangan membawa HP, kenyataannya masih banyak siswa yang tetap membawa dan menggunakannya secara diam-diam. Hal ini menunjukkan bahwa aturan saja tidak cukup untuk mengatasi masalah ini, tetapi juga diperlukan pendekatan yang lebih holistik, seperti edukasi kepada siswa dan orang tua mengenai penggunaan gadget yang bijak serta dampaknya terhadap akademik dan kesehatan.

Selain itu, fenomena kecanduan game online semakin memengaruhi pola perilaku dan prestasi akademik siswa. Kebiasaan bermain hingga larut malam menyebabkan mereka kurang tidur, sering mengantuk di kelas, dan kehilangan fokus saat belajar. Akibatnya, prestasi akademik mereka menurun karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk game daripada untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih efektif, seperti penguatan pengawasan di sekolah, bimbingan konseling, serta keterlibatan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget di rumah agar siswa dapat lebih seimbang dalam menggunakan teknologi untuk hiburan dan pendidikan.

b. Fenomena game online berdampak pada karakter siswa, seperti kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dilingkungan sekolah

Fenomena game online telah membawa perubahan yang signifikan terhadap cara siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian bersosialisasi dan berinteraksi di lingkungan sekolah. Hal ini yang disampaikan oleh H (49 tahun) pada wawancara tanggal 26 Februari 2025 beliau mengatakan:

“Fenomena game online telah memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap karakter siswa. Beberapa perubahan karakter yang dialami oleh siswa yaitu: Kurangnya disiplin; Beberapa siswa menjadi kurang disiplin dalam mengerjakan tugas dan sering terlambat mengumpulkan pekerjaan rumah, Sering mengantuk di kelas; Banyak siswa yang begadang hingga larut malam untuk bermain game, sehingga mengalami kelelahan saat belajar di sekolah, Kurangnya fokus; Siswa lebih banyak membicarakan game dibandingkan dengan materi pelajaran, Mudah emosi; Beberapa siswa menunjukkan perilaku yang lebih mudah tersulut emosinya, terutama jika mereka tidak bisa bermain game.”

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti berpendapat bahwa fenomena game online memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap karakter siswa, terutama dalam hal kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi di lingkungan sekolah. Salah satu perubahan yang paling terlihat adalah menurunnya disiplin siswa dalam menjalankan tanggung jawab akademik. Banyak siswa menjadi kurang disiplin dalam mengerjakan tugas, sering terlambat mengumpulkan pekerjaan rumah, dan mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara belajar dan bermain game. Selain itu,

kebiasaan begadang untuk bermain game menyebabkan mereka sering mengantuk di kelas, yang pada akhirnya mengurangi efektivitas pembelajaran dan pemahaman materi pelajaran.

Dampak lain yang juga menjadi perhatian adalah perubahan emosional dan sosial siswa. Berdasarkan wawancara, beberapa siswa menunjukkan perilaku yang lebih mudah tersulut emosinya, terutama jika mereka tidak bisa bermain game atau menghadapi kekalahan dalam permainan. Selain itu, interaksi sosial di lingkungan sekolah juga mengalami perubahan, di mana siswa lebih sering membahas game dibandingkan materi pelajaran atau kegiatan lainnya. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berkomunikasi secara langsung, kerja sama, dan empati terhadap sesama. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih efektif dalam mengedukasi siswa mengenai penggunaan game secara seimbang agar mereka tetap dapat mengembangkan karakter yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan AA (15 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya terbiasa menggunakan *gadget* sebelum tidur. Namun, saya sering kali kehabisan hingga larut malam atau bahkan subuh. saya lebih suka bermain game sendiri di rumah karena lebih santai. Namun, jika teman-temannya mengajak untuk bermain bersama, saya akan ikut serta. Saya mengakui bahwa kebiasaannya begadang dengan HP berdampak buruk pada kegiatan belajarnya. Saya sering merasa mengantuk di kelas dan kurang dapat memahami materi yang diajarkan. Saya cenderung lebih mendahulukan bermain game daripada belajar. Sering kali, saya baru belajar setelah mendekati ujian atau jika sudah mendapat teguran dari guru atau orang tua.”

Peneliti berpendapat bahwa kebiasaan bermain game hingga larut malam memiliki dampak negatif yang cukup serius terhadap performa akademik dan interaksi sosial siswa di sekolah. Seperti yang diakui oleh AA (15 tahun, kelas VIII D), begadang untuk bermain game menyebabkan rasa kantuk saat pelajaran, yang pada akhirnya menghambat konsentrasi dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Jika kebiasaan ini terus berlanjut, bukan hanya nilai akademik yang menurun, tetapi juga motivasi belajar siswa dapat berkurang karena mereka lebih fokus pada permainan dibandingkan tanggung jawab akademik mereka.

Selain itu, kebiasaan begadang juga berdampak pada interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Siswa yang kurang tidur cenderung mudah lelah, kurang bersemangat dalam beraktivitas, dan bahkan mengalami perubahan suasana hati yang dapat memengaruhi hubungan mereka dengan teman-teman dan guru. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam bersosialisasi secara efektif, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional remaja. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki kontrol yang lebih baik terhadap waktu bermain game agar tidak mengorbankan kesehatan, akademik, dan interaksi sosial mereka.

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan JK (13 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Sebagian besar siswa menggunakan *gadget* setiap hari. Waktu penggunaan *gadget* bervariasi, ada yang menggunakannya setelah pulang sekolah, malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menggunakan *gadget* hampir sepanjang waktu. Mayoritas siswa memanfaatkan *gadget* untuk mengakses media sosial, menonton video, dan bermain game online seperti Free Fire, Mobile Legends, dan PUBG. Beberapa siswa mengaku mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain *gadget*, namun ada juga yang mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaannya. Beberapa siswa bahkan mengaku bermain hingga larut malam, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi saat belajar di sekolah. Selain itu, beberapa siswa mengakui bahwa mereka diam-diam membawa HP ke sekolah dan menggunakannya saat jam pelajaran.”

Peneliti berpendapat bahwa dampak game online terhadap siswa tidak hanya memengaruhi akademik dan kesehatan, tetapi juga mengubah pola interaksi sosial mereka. Beberapa siswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar dan lebih fokus pada dunia virtual mereka. Hal ini terlihat dari pengalaman JT (13 tahun, kelas VIII D) yang lebih memilih bermain game dengan sepupunya di rumah daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman sekolah. Fenomena ini menunjukkan bahwa game online dapat menggantikan interaksi sosial secara fisik, yang berisiko mengurangi keterampilan komunikasi dan empati siswa terhadap orang-orang di sekitarnya.

Perubahan kebiasaan ini dapat berdampak jangka panjang jika tidak disikapi dengan bijak. Jika siswa lebih sering berinteraksi dalam dunia virtual dibandingkan dengan dunia nyata, mereka bisa kehilangan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan beradaptasi, bekerja sama, dan memahami emosi orang lain. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang

seimbang dalam penggunaan game online, baik dari pihak sekolah, orang tua, maupun siswa itu sendiri. Pembatasan waktu bermain, dorongan untuk mengikuti kegiatan sosial, serta pendidikan tentang pentingnya interaksi langsung dapat membantu siswa agar tetap memiliki keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan nyata.

c. Dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Penggunaan *gadget* dan fenomena game online memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Dampak tersebut mencakup aspek positif dan negatif yang mempengaruhi kehidupan akademik, sosial, dan emosional siswa. Beberapa siswa memanfaatkan *gadget* untuk keperluan belajar, mengakses informasi, serta meningkatkan keterampilan digital mereka. Namun, sebagian besar siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game online dan mengakses media sosial, yang jika tidak dikontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan karakter mereka

Hal ini disampaikan oleh informan yang bernama HAS (13 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya menggunakan *gadget* hampir setiap hari, terutama saat memiliki waktu luang setelah pulang sekolah. Saya merasa bahwa *gadget* sangat membantu untuk komunikasi dan hiburan. saya lebih suka bermain game bersama teman-temannya dibandingkan bermain sendiri. Menurut saya, bermain game bersama lebih menyenangkan karena bisa berinteraksi, bekerja sama, dan saling berbagi strategi. saya sering bermain game seperti PUBG dan Minecraft. saya mengakui bahwa terkadang saya mengalami kesulitan dalam

mengatur waktu belajar karena terlalu asyik bermain game. Ada beberapa kali saya lupa mengerjakan tugas sekolah karena terlalu lama bermain. Namun, saya mencoba mengatasi masalah ini dengan membatasi waktu bermain game dan lebih mendahulukan tugas sekolah. saya berusaha untuk membuat jadwal agar permainan tidak mengganggu kegiatan belajarnya. Namun, terkadang saya masih kesulitan menahan diri untuk tidak bermain lebih lama dari yang direncanakan.”

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan gadget dan fenomena game online memiliki dampak yang kompleks terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat bagi siswa, seperti mempermudah komunikasi, meningkatkan keterampilan digital, dan memberikan akses ke berbagai sumber pembelajaran. Hal ini juga terlihat dalam pengalaman HAS (13 tahun), yang menggunakan gadget untuk bermain game bersama teman-temannya, yang menurutnya dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama dalam bermain game online, dapat mengganggu keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik siswa.

Fenomena ini menunjukkan bahwa kendali diri dan manajemen waktu menjadi tantangan utama bagi siswa dalam menggunakan gadget. HAS sendiri mengakui bahwa ia beberapa kali lupa mengerjakan tugas sekolah karena terlalu asyik bermain game, meskipun ia berusaha membuat jadwal agar tetap bisa belajar dengan baik. Hal ini menegaskan bahwa tanpa pengelolaan waktu yang baik, penggunaan gadget dan game online dapat berdampak negatif pada

kedisiplinan dan tanggung jawab akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari berbagai pihak-baik siswa, orang tua, maupun sekolah-untuk membimbing siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bijak, mengatur waktu dengan baik, dan tetap menjaga keseimbangan antara dunia digital dan kewajiban mereka di kehidupan nyata.

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan JK (13 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“sebagian besar siswa menggunakan *gadget* setiap hari. Waktu penggunaan *gadget* bervariasi, ada yang menggunakannya setelah pulang sekolah, malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menggunakan *gadget* hampir sepanjang waktu. Mayoritas siswa memanfaatkan *gadget* untuk mengakses media sosial, menonton video, dan bermain game online seperti Free Fire, Mobile Legends, dan PUBG. Beberapa siswa mengaku mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain *gadget*, namun ada juga yang mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaannya. Beberapa siswa bahkan mengaku bermain hingga larut malam, yang berdampak pada menurunnya konsentrasi saat belajar di sekolah. Selain itu, beberapa siswa mengakui bahwa mereka diam-diam membawa HP ke sekolah dan menggunakannya saat jam pelajaran.”

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan HN (15 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya merupakan siswa yang sangat kecanduan *gadget*. Saya menggunakannya hampir sepanjang waktu, bahkan saat makan dan sebelum tidur. Menurut saya, tanpa HP, saya merasa bosan dan tidak tahu harus melakukan apa. Saya sering bermain game Mobile Legends dan PUBG. Bahkan, saat di sekolah, saya tetap bermain game secara diam-diam di kelas, terutama jika guru tidak masuk. Bagi saya, bermain game lebih menarik daripada mendengarkan pelajaran yang dianggap membosankan. saya mengakui bahwa kebiasaan bermain game telah berdampak buruk pada prestasi akademik saya. Saya juga sering lupa belajar dan hanya mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas pengumpulan. Saat ada ujian, saya baru belajar secara mendadak di malam hari, yang sering kali tidak

cukup untuk memahami materi dengan baik. saya sangat kesulitan mengontrol penggunaan *gadget* saya. Sering kali, saya bermain game hingga larut malam atau bahkan subuh tanpa sadar. Akibatnya, saya sering mengantuk saat pelajaran di sekolah dan kurang fokus dalam memahami materi yang diajarkan.”

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan M (14 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya menggunakan *gadget* setiap hari dan tidak memiliki aturan ketat dalam penggunaannya. Saya sering menggunakan *gadget* di sela-sela belajar, bahkan sebelum dan setelah sekolah. Saya lebih sering bermain game bersama teman-temannya, baik secara online maupun saat berkumpul di warnet. Selain bermain game, Saya juga sering membuka media sosial seperti TikTok dan Instagram. Saya mengakui bahwa bermain game sering membuatnya lupa waktu, terutama saat sudah larut malam. Paginya, Saya merasa lelah dan mengantuk di sekolah, yang berdampak pada semangat belajarnya. Saya tidak terlalu peduli dalam mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Saya lebih memilih bermain game lebih dahulu dan hanya belajar jika ada ulangan.”

Hal ini juga senada dengan pendapat yang disampaikan AA (15 Tahun) pada wawancara tanggal 6 Maret 2025:

“Saya terbiasa menggunakan *gadget* sebelum tidur. Namun, saya sering kali kehabisan hingga larut malam atau bahkan subuh. saya lebih suka bermain game sendiri di rumah karena lebih santai. Namun, jika teman-temannya mengajak untuk bermain bersama, saya akan ikut serta. Saya mengakui bahwa kebiasaannya begadang dengan HP berdampak buruk pada kegiatan belajarnya. Saya sering merasa mengantuk di kelas dan kurang dapat memahami materi yang diajarkan. Saya cenderung lebih mendahulukan bermain game daripada belajar. Sering kali, saya baru belajar setelah mendekati ujian atau jika sudah mendapat teguran dari guru atau orang tua.”

3. Deskripsi Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi merupakan data yang digunakan sebagai bahan penunjang yang memberikan bukti pendukung dan bukti otentik selama proses penelitian dilapangan, yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungai Tebelin. Hasil dokumentasi ini merupakan salah satu bukti bahwa peneliti telah benar-benar melakukan penelitian di kelas VIII D SMP Negeri 3 Sungai Tebelin dan sebagai data pendukung untuk pertanyaan penelitian yang ada. Adapun bentuk dokumen yang menjadi data pendukung dalam penelitian ini berupa catatan buku kasus atau buku hitam yang digunakan guru untuk mencatat setiap bentuk-bentuk kasus atau pelanggaran yang dilakukan oleh siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelin dan foto-foto kegiatan pembelajaran yang didalam kelas. Seperti yang di katakan oleh Sugiyono (Rudianto, 2020: 42), “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan”. Lebih jelas dan lengkap hasil dokumen selama penelitian terdapat pada lampiran (terlampir). Selanjutnya menurut pendapat Mardawani (2020: 52) “studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan mencermati atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek penelitian”.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pola penggunaan *gadget* dan fenomena *game online* terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka, baik untuk keperluan akademik maupun hiburan. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi, mengerjakan tugas sekolah, serta berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Namun, tidak sedikit pula yang memanfaatkannya untuk bermain *game online* dan mengakses media sosial dalam waktu yang cukup lama. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Fitriani (2020), yang menyebutkan bahwa siswa sekolah menengah cenderung lebih banyak menggunakan *gadget* untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan akademik. Penggunaan yang tidak terkontrol ini dapat berdampak pada perkembangan karakter siswa, terutama dalam hal kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan bersosialisasi.

Penggunaan *gadget* oleh siswa saat ini lebih cenderung dimanfaatkan untuk hiburan dibandingkan untuk keperluan belajar. Hal ini didorong oleh banyaknya aplikasi dan platform digital yang menawarkan konten menarik seperti media sosial, *game online*, dan video streaming. Dengan akses yang mudah dan fitur yang menarik, siswa lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain atau

bersosialisasi di dunia maya daripada menggunakan gadget sebagai sarana pembelajaran.

Meskipun gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif dengan adanya aplikasi edukasi, e-book, dan platform pembelajaran daring, kenyataannya banyak siswa yang kurang memanfaatkannya untuk hal tersebut. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, kurangnya motivasi akademik, serta potensi kecanduan gadget. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua dan guru sangat diperlukan. Mereka harus memastikan bahwa penggunaan gadget tetap terkontrol dengan memberikan batasan waktu serta mendorong pemanfaatan teknologi secara positif. Selain itu, pendekatan edukatif mengenai literasi digital juga perlu diterapkan agar siswa dapat memahami manfaat dan risiko penggunaan gadget. Dengan demikian, gadget tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga alat yang mendukung perkembangan akademik dan keterampilan siswa secara optimal.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami perubahan dalam pola interaksi sosial akibat kecanduan gadget dan game online. Siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game cenderung lebih individualistis dan kurang aktif dalam kegiatan sosial di sekolah. Menurut Wahyuni (2019), penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung dan mengubah pola komunikasi menjadi lebih digital. Hal ini

menyebabkan siswa lebih nyaman berkomunikasi melalui pesan teks atau media sosial dibandingkan berinteraksi secara tatap muka. Akibatnya, mereka kurang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler dan jarang menunjukkan inisiatif dalam membangun hubungan dengan teman sebaya.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada kebiasaan belajar siswa. Banyak siswa yang lebih memilih bermain game online dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Beberapa siswa bahkan mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, yang menyebabkan mereka sering terlambat mengumpulkan tugas atau kurang fokus saat mengikuti pelajaran. Studi yang dilakukan oleh Santoso & Permana (2021) menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online lebih dari tiga jam per hari memiliki risiko lebih tinggi mengalami penurunan prestasi akademik. Di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, beberapa guru melaporkan bahwa siswa yang sering bermain game online cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan kurang aktif dalam diskusi kelas.

Meskipun demikian, tidak semua dampak dari penggunaan gadget dan game online bersifat negatif. Jika digunakan dengan bijak, gadget dapat menjadi alat yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah. Beberapa siswa yang bermain game berbasis strategi menunjukkan kemampuan dalam berpikir analitis dan kerja sama tim yang lebih baik

dibandingkan siswa lainnya. Menurut Pratama (2022), game berbasis strategi dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan melatih pengambilan keputusan secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan gadget dan game online sebaiknya dikelola dengan baik agar memberikan manfaat bagi perkembangan akademik dan karakter siswa.

Dari temuan penelitian ini, terlihat bahwa pola penggunaan gadget dan fenomena game online di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian memiliki dampak yang kompleks terhadap karakter siswa. Dampak negatif, seperti penurunan interaksi sosial dan prestasi akademik, dapat diatasi dengan pengawasan dari orang tua dan guru serta penerapan aturan penggunaan gadget yang lebih jelas di sekolah. Sebaliknya, dampak positif dari teknologi ini dapat dimanfaatkan melalui pengenalan aplikasi edukatif dan permainan yang mendukung perkembangan keterampilan siswa. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang mendukung pembentukan karakter siswa yang seimbang, baik dalam aspek akademik, sosial, maupun emosional.

2. Fenomena game online berdampak pada karakter siswa, seperti kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dilingkungan sekolah

Fenomena game online semakin marak di kalangan siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, di mana banyak siswa menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain game, baik secara individu maupun dalam kelompok. Game online yang berbasis kompetisi dan kerja sama

tim menjadi daya tarik utama bagi siswa, terutama karena adanya tantangan yang membuat mereka semakin tertarik untuk terus bermain. Namun, di balik keseruan yang ditawarkan, fenomena ini memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan karakter siswa. Menurut penelitian Santoso & Permana (2021), kecanduan game online dapat menyebabkan perubahan perilaku, terutama dalam aspek sosial dan akademik, yang berdampak pada kemampuan siswa dalam berinteraksi serta mengatur waktu mereka.

Salah satu dampak utama dari fenomena game online terhadap karakter siswa adalah menurunnya keterampilan sosial mereka. Banyak siswa yang lebih nyaman berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam dunia virtual dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung. Hal ini mengakibatkan mereka kurang percaya diri dalam berbicara di depan orang lain dan lebih memilih komunikasi melalui pesan teks atau chat dalam permainan. Menurut penelitian Wahyuni (2019), siswa yang terlalu sering bermain game online cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru. Di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, fenomena ini terlihat dari adanya siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu sendirian atau dalam kelompok kecil yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap game online, sehingga kurang berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah.

Selain itu, kecanduan game online juga berdampak pada kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Banyak siswa yang lebih memilih bermain game hingga larut malam, sehingga mengalami gangguan tidur yang berdampak pada konsentrasi mereka di sekolah. Beberapa siswa juga mengalami penurunan dalam prestasi akademik karena waktu belajar mereka berkurang akibat terlalu asyik bermain game. Studi yang dilakukan oleh Yuliana (2020) menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online lebih dari tiga jam per hari cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, beberapa guru melaporkan bahwa siswa yang sering bermain game online sering terlambat dalam mengumpulkan tugas, kurang fokus saat pelajaran, dan sering mengantuk di kelas akibat kurang tidur.

Meskipun dampak negatif dari game online cukup nyata, beberapa dampak positif juga dapat ditemukan jika penggunaannya dikontrol dengan baik. Game yang berbasis strategi, misalnya, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Menurut penelitian Pratama (2022), game strategi dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kerja sama tim, dan ketahanan dalam menghadapi tantangan. Beberapa siswa di SMP Negeri 3 Sungai Tebelian menunjukkan peningkatan dalam kreativitas dan kemampuan analisis karena mereka sering

bermain game yang melibatkan perencanaan strategi dan pengambilan keputusan yang cepat. Oleh karena itu, jika digunakan dengan bijak, game online dapat menjadi alat yang mendukung perkembangan karakter siswa dalam aspek tertentu.

Dari temuan penelitian ini, terlihat bahwa fenomena game online memiliki dampak yang kompleks terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Dampak negatif seperti menurunnya interaksi sosial, kedisiplinan, dan prestasi akademik perlu diatasi dengan pengawasan dari orang tua dan guru. Sekolah juga dapat menerapkan kebijakan yang membatasi penggunaan gadget serta memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi yang sehat. Sebaliknya, dampak positif dari game online dapat dimanfaatkan dengan mengenalkan siswa pada permainan yang mendukung keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Dengan pendekatan yang tepat, game online dapat diarahkan menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat tanpa mengorbankan perkembangan karakter siswa yang seimbang.

3. Dampak penggunaan *gadget* dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Penggunaan gadget dan fenomena game online di kalangan siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian memiliki dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, teknologi ini dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas siswa. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkendali juga dapat

menyebabkan perubahan perilaku yang kurang baik, seperti penurunan interaksi sosial dan menurunnya disiplin belajar. Berikut ini adalah analisis dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dan fenomena game online terhadap karakter siswa.

a. Dampak Positif

1) Akses Informasi

Penggunaan gadget telah memberikan akses yang lebih luas dan cepat terhadap berbagai sumber informasi bagi siswa. Dengan adanya internet, siswa dapat mencari referensi akademik, mengunduh jurnal, serta menonton video pembelajaran yang mendukung pemahaman mereka dalam berbagai mata pelajaran. Menurut penelitian, siswa yang menggunakan gadget dengan bijak dapat lebih mandiri dalam memperoleh informasi dan memahami pelajaran dengan lebih baik Pratama, (2022)

Selain itu, platform digital seperti Google Scholar, YouTube Edu, dan berbagai aplikasi pendidikan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel. Mereka tidak lagi terbatas pada buku cetak atau materi yang diberikan oleh guru di kelas. Siswa dapat mencari solusi dari berbagai sumber, melakukan perbandingan informasi, serta memahami materi dengan berbagai metode yang lebih interaktif.

Namun, untuk memastikan bahwa akses informasi melalui gadget memberikan manfaat optimal, siswa perlu dibimbing dalam memilah informasi yang kredibel. Dalam penelitian ini, disebutkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam membantu siswa membedakan antara informasi valid dan hoaks, sehingga mereka dapat menggunakan teknologi secara bertanggung jawab Wahyuni (2019)

2) Pengembangan Skill

Gadget dan game online juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan siswa, terutama dalam aspek berpikir kritis, problem-solving, dan keterampilan teknologi. Game berbasis strategi, misalnya, telah terbukti meningkatkan kemampuan analitis dan kerja sama tim. Menurut penelitian Pratama (2022), game strategi membantu siswa mengembangkan pola pikir logis serta keterampilan koordinasi dalam bekerja sama dengan orang lain.

Selain dari game, banyak aplikasi berbasis edukasi yang tersedia di gadget membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan baru, seperti coding, desain grafis, dan bahasa asing. Aplikasi seperti Duolingo untuk belajar bahasa, Scratch untuk pemrograman, dan Canva untuk desain kreatif memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan yang relevan dengan perkembangan dunia digital saat ini.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun gadget memberikan banyak manfaat dalam pengembangan keterampilan, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengalihkan fokus siswa dari kegiatan akademik utama mereka. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk mengatur waktu penggunaan gadget dengan baik agar manfaatnya tetap optimal.

3) Kreativitas dan Disiplin

Game online dan gadget dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan ruang bagi mereka untuk bereksperimen dan mengembangkan ide-ide baru. Beberapa game, seperti Minecraft dan Roblox, memungkinkan pemain untuk membangun dunia virtual mereka sendiri, yang mendorong inovasi dan pemecahan masalah kreatif.

Di sisi lain, gadget juga dapat membantu membentuk kedisiplinan siswa jika digunakan dengan bijak. Aplikasi pengelola waktu, seperti Google Calendar dan Notion, dapat membantu siswa dalam merencanakan aktivitas harian mereka, baik untuk belajar maupun untuk hiburan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kontrol atas penggunaan gadget cenderung lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar dan bermain.

Namun, perlu adanya bimbingan dari orang tua dan guru agar gadget tidak malah menjadi faktor yang mengurangi kedisiplinan siswa. Dengan pengawasan yang tepat, siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan keterampilan mereka secara lebih efektif.

4) Tanggung Jawab

Dalam konteks game online berbasis tim, siswa diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap peran mereka di dalam permainan. Mereka belajar bekerja sama, memahami konsekuensi dari keputusan mereka, serta mengatur strategi bersama anggota tim lainnya. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa siswa yang sering bermain game berbasis kerja sama menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kepemimpinan (Santoso & Permana, 2021).

Selain dalam game, gadget juga mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap penggunaan waktu mereka. Dengan adanya berbagai aplikasi pengingat dan pencatat jadwal, siswa dapat mengatur tugas akademik mereka dengan lebih baik. Beberapa siswa bahkan menggunakan gadget untuk mencari referensi tambahan guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran di sekolah.

Namun, tanggung jawab dalam penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada manajemen waktu dan akademik, tetapi

juga terkait dengan etika digital. Siswa perlu memahami pentingnya menjaga privasi, tidak menyebarkan informasi hoaks, serta menghormati hak orang lain di dunia maya. Dengan demikian, mereka dapat menjadi pengguna teknologi yang lebih bertanggung jawab dan etis.

b. Dampak Negatif

1) Kecanduan

Kecanduan gadget dan game online menjadi salah satu dampak negatif yang paling banyak dialami oleh siswa. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game atau menjelajahi media sosial tanpa menyadari bahwa hal ini dapat mengganggu aktivitas sehari-hari mereka. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dalam kegiatan akademik dan sosial, karena mereka lebih fokus pada dunia virtual dibandingkan dengan dunia nyata.

Selain itu, kecanduan ini juga dapat mempengaruhi kondisi kesehatan siswa. Kurangnya aktivitas fisik akibat terlalu banyak bermain gadget bisa menyebabkan berbagai masalah kesehatan, seperti obesitas dan gangguan mata. Beberapa siswa bahkan mengalami gangguan pola tidur karena mereka bermain game hingga larut malam, yang akhirnya berpengaruh pada energi dan konsentrasi mereka di sekolah.

Untuk mengatasi kecanduan ini, peran orang tua dan guru sangat penting dalam membatasi penggunaan gadget. Memberikan aturan yang jelas, seperti membatasi waktu bermain dan memastikan siswa tetap aktif dalam kegiatan di luar rumah, dapat membantu mengurangi dampak negatif dari kecanduan gadget dan game online (Yuliana, 2020).

2) Menurunnya Konsentrasi

Siswa yang terlalu sering bermain game online atau menggunakan gadget tanpa batasan cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang bermain game berlebihan memiliki tingkat perhatian yang lebih rendah di dalam kelas, karena otak mereka terbiasa dengan stimulasi yang cepat dan instan dari layar gadget.

Selain itu, kebiasaan multitasking dengan gadget, seperti bermain game sambil belajar atau menggunakan media sosial saat mengerjakan tugas, dapat membuat proses belajar menjadi kurang efektif. Hal ini dikarenakan perhatian mereka terbagi, sehingga informasi yang mereka pelajari tidak dapat diserap dengan baik.

Menurunnya konsentrasi ini dapat berdampak langsung pada prestasi akademik siswa. Banyak siswa yang mengalami penurunan nilai karena mereka lebih tertarik dengan aktivitas di

dunia digital dibandingkan dengan pelajaran sekolah (Yuliana, 2020). Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dari siswa itu sendiri untuk mengatur waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu konsentrasi belajar mereka.

3) Perilaku Agresif

Beberapa game online memiliki konten yang mengandung unsur kekerasan, yang jika dimainkan secara berlebihan dapat mempengaruhi perilaku siswa di dunia nyata. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain game dengan elemen kekerasan cenderung menunjukkan sikap lebih agresif dalam kehidupan sehari-hari, baik terhadap teman sebaya maupun anggota keluarga.

Perilaku agresif ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti mudah marah, kurangnya kesabaran, dan kesulitan dalam mengontrol emosi. Beberapa siswa juga menjadi lebih kompetitif dan kurang toleran terhadap kegagalan, karena terbiasa dengan konsep menang dan kalah dalam permainan digital.

Untuk mencegah perilaku agresif akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol, diperlukan bimbingan dari orang tua dan guru dalam memilih jenis game yang dimainkan oleh siswa. Selain itu, memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya empati dan kontrol emosi juga dapat membantu

mengurangi dampak negatif dari game dengan konten kekerasan.

4) Kurang Bersosialisasi

Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan adalah menurunnya keterampilan sosial siswa. Banyak siswa yang lebih nyaman berkomunikasi melalui media sosial atau game online dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka. Hal ini menyebabkan mereka menjadi lebih tertutup dan kurang aktif dalam kegiatan sosial di sekolah maupun di lingkungan mereka.

Menurut penelitian Nugroho & Saputra (2019), siswa yang kecanduan game online cenderung lebih memilih menghabiskan waktu sendiri di depan layar dibandingkan dengan berpartisipasi dalam kegiatan sosial. Mereka lebih fokus pada interaksi di dunia maya, sehingga kemampuan komunikasi verbal dan ekspresi emosional mereka di dunia nyata menjadi terbatas.

Untuk mengatasi hal ini, penting bagi orang tua dan guru untuk mendorong siswa agar lebih sering terlibat dalam aktivitas sosial di dunia nyata. Mengajak mereka untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, olahraga, atau diskusi kelompok dapat membantu mereka mengembangkan

keterampilan sosial yang lebih baik dan menyeimbangkan interaksi antara dunia digital dan dunia nyata.

5) Menurunnya Etika

Penggunaan gadget dan game online yang tidak terkontrol juga dapat menyebabkan penurunan etika di kalangan siswa. Salah satu masalah utama adalah kurangnya kesadaran terhadap etika digital, seperti penyebaran informasi palsu, cyberbullying, dan kurangnya rasa hormat dalam komunikasi daring. Banyak siswa yang merasa lebih bebas dalam berkomentar di dunia maya tanpa memperhatikan dampak dari kata-kata mereka terhadap orang lain.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga berkontribusi terhadap menurunnya nilai-nilai sopan santun di kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi kurang memperhatikan etika dalam berkomunikasi dengan guru, orang tua, dan teman sebaya. Banyak siswa yang lebih fokus pada layar mereka saat berinteraksi dengan orang lain, sehingga mengurangi rasa hormat dan empati dalam komunikasi tatap muka.

Dampak lainnya adalah semakin lunturnya budaya membaca dan menulis yang baik. Siswa lebih terbiasa menggunakan bahasa singkat atau singkatan yang biasa digunakan dalam percakapan daring, sehingga berpengaruh terhadap cara mereka menulis tugas sekolah. Beberapa siswa

juga mulai mengadopsi gaya komunikasi yang lebih santai dan tidak formal dalam lingkungan akademik, yang seharusnya tetap mengutamakan etika dan tata krama.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan edukatif dalam mengajarkan siswa tentang etika digital dan pentingnya menjaga kesopanan baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Sekolah dapat memberikan sosialisasi tentang penggunaan internet yang sehat, sementara orang tua dapat memberikan contoh yang baik dalam berkomunikasi dan menggunakan teknologi secara bijak.