

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS DAN DISPLIN PESERTA DIDIK

Afdal Fauzen¹, Martin Kustati², Gusmirawati³
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang^{1,2,3}
e-mail: afdal.fauzen@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar terhadap kehidupan peserta didik, baik dalam aspek positif maupun negatif. Gadget yang pada awalnya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan informasi, kini telah menjadi bagian penting dalam keseharian peserta didik. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terarah dapat berdampak pada penurunan karakter religius serta disiplin belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter religius dan disiplin peserta didik di sekolah menengah pertama. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Dimana peneliti berusaha memberikan gambaran secara sistematis dan cermat berdasarkan fakta-fakta aktual dan sifat-sifat populasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah aktual dan mengumpulkan data. Pengumpulan data diperoleh dengan teknik wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara intensif tanpa kontrol dapat menurunkan kedisiplinan belajar dan melemahkan praktik nilai-nilai religius peserta didik, seperti menurunnya kepedulian terhadap ibadah dan kurangnya penghormatan terhadap waktu. Sebaliknya, penggunaan gadget secara bijak dapat menjadi sarana penguatan nilai religius melalui akses ke konten dakwah digital dan pengingat ibadah. Dengan demikian, diperlukan sinergi antara guru, orang tua, dan sekolah dalam mengarahkan peserta didik agar mampu menggunakan gadget secara produktif dan berkarakter.

Kata Kunci: *Gadget, Karakter Religius, Disiplin*

ABSTRACT

The development of digital technology has had a major impact on the lives of students, both positively and negatively. Gadgets, which initially served as a means of communication and information, have now become an important part of students' daily lives. However, excessive and unguided use of gadgets can have an impact on the decline of students' religious character and discipline in learning. This study aims to determine the impact of gadget use on the formation of students' religious character and discipline in junior high schools. The research method used is qualitative research, in which the researcher attempts to provide a systematic and careful description based on actual facts and the characteristics of a specific population. This study aims to solve actual problems and collect data. Data collection was obtained through interviews, questionnaires, observation, and documentation. The results of the study show that intensive use of gadgets without control can reduce learning discipline and weaken the practice of religious values among students, such as a decline in concern for worship and a lack of respect for time. Conversely, the wise use of gadgets can be a means of strengthening religious values through access to digital religious content and worship reminders. Thus, synergy between teachers, parents, and schools is needed in guiding students to be able to use gadgets productively and with character.

Keywords: *Gadgets, Religious Character, Discipline*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara hidup manusia, termasuk dalam mempengaruhi tumbuh kembang anak. Teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi anak-anak, tergantung pada bagaimana teknologi tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Memahami pengaruh teknologi terhadap perkembangan anak menjadi penting bagi orang tua, pendidik, dan profesional terkait agar dapat memaksimalkan manfaat teknologi dan meminimalisir dampak negatifnya (Ari Fajar Isbakhi dkk., 2024). Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling banyak digunakan oleh peserta didik adalah gadget. Gadget merupakan alat elektronik yang mempunyai ukuran relatif kecil terbilang sangat praktis untuk digunakan. Hampir seluruh manusia pada sekarang ini sudah menggunakan gadget. Oleh sebab itu, tidak bisa disangkal bahwa sekarang ini gadget dapat ditemukan diberbagai kalangan baik orang dewasa sampai dengan usia anak-anak, yang kini sudah pandai untuk mendayagunakan teknologi terutama teknologi yang berupa gadget seperti halnya pada handphone ataupun smartphone (Puspita dkk., 2024).

Gadget dengan sifat adiktifnya tentu semakin menambah rasa penasaran bagi anak-anak atau peserta didik, hal inilah yang akan menyebabkan terganggunya proses perkembangan pada anak atau peserta didik (Sunita & Mayasari, 2018a). Namun sayangnya banyak orang tua yang terlalu memberi kebebasan bagi anak untuk mengakses internet bahkan dalam waktu yang lama. Selain itu, banyak juga orangtua yang tidak memberikan bimbingan pada anak saat mengakses internet. Namun di balik manfaat tersebut, penggunaan gadget yang tidak terkontrol menimbulkan berbagai persoalan baru, terutama dalam pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan peserta didik secara intelektual, tetapi juga membentuk karakter dan moral yang kuat. Pendidikan karakter secara lebih luas dapat diartikan sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Bahkan juga mengakibatkan terjadinya pada aspek kesehatan sampai kepada segi social (Hudaya, 2018). Namun tidak itu saja berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Puspita dkk., 2024) menjelaskan bahwa bahwa peserta didik sekolah menengah pertama menunjukkan karakter agama yang lebih individualistis dibandingkan dengan peserta didik lain. Hal ini membuat mereka lebih rentan terhadap isolasi sosial, kurang toleran terhadap tekanan sosial, dan lebih cenderung malas dalam belajar, mempelajari Al-Quran, berdoa, dan berdebat dengan orang tua. Kemudian penggunaan gadget merupakan menjadi factor eksternal penghambat dalam pembentukan karakter. Efek negatif pada moral termasuk perubahan perilaku peserta didik, seperti bahasa yang tidak sopan, ketidakmampuan untuk menyaring informasi dari internet, kurangnya rasa hormat terhadap guru, dan meniru perilaku yang tidak pantas. Gadget juga dapat membahayakan kesehatan fisik. Ketika ia bermain gadget terlalu lama, mreka akan merasa pusing hingga mata menjadi merah dan pandangan menjadi kabur (Syifa dkk., 2019). Jadi gadget mempengaruhi penglihatan, pendengaran, dan fungsi otak. Kemudian untuk kedisiplinan penggunaan gadget menyebabkan manajemen waktu yang buruk, kecanduan bermain game, berkurangnya fokus di kelas, penyalahgunaan waktu, pengabaian tugas (seperti pekerjaan rumah), dan dampak sosial yang negatif. Siswa juga sering melanggar aturan sekolah, seperti terlambat atau tertidur di kelas karena penggunaan gadget larut malam.

Salah satu karakter penting yang harus ditanamkan sejak dini adalah karakter religius dan disiplin. Karakter religius merupakan karakter pertama dan utama yang harus ditanamkan

kepada anak, sehingga menjadi dasar ajaran agama dalam kehidupan individu, masyarakat dan bangsa (Basri dkk., 2023). Karakter religius tidak hanya terkait dengan hubungan ubudiyah saja, tetapi juga menyangkut hubungan antar sesama manusia dan lingkungan. Pendidikan karakter di sekolah memiliki peranan penting dalam menanamkan karakter peserta didik. Upaya dalam menumbuhkan pendidikan karakter tersebut diimplementasikan melalui pembiasaan kegiatan keagamaan (Nurbaiti dkk., 2020). Dengan demikian perlunya pembiasaan dalam menumbuhkan karakter ini kepada peserta didik. Termasuk dalam penggunaan gadget sangat berdampak pada perkembangan karakter peserta didik, adapun efek yang bisa terlihat yaitu yaitu : 1) sikap individu, 2) emosi, 3) tidak fokus, dan 4) penyerapan bahasa yang tidak seharusnya. bukan tidak boleh anak menggunakan gadget namun harus dengan pengawasan orang tua, durasi waktu, hingga tontonann seperti apa yang seharusnya mereka konsumsi (Fitria dkk., 2022). Karakter religius menumbuhkan kesadaran spiritual dan kedekatan kepada Tuhan, sedangkan karakter disiplin membentuk kebiasaan untuk menghargai waktu, menaati aturan, serta bertanggung jawab terhadap kewajiban. Namun dalam praktiknya, pembentukan karakter religius dan disiplin seringkali terhambat oleh penggunaan gadget secara berlebihan. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, banyak peserta didik yang mengalami penurunan kedisiplinan belajar karena terlalu lama bermain game online, menonton video hiburan baik di You tube maupun di Tik Tok serta aktif di media sosial hingga larut malam. Akibatnya, mereka sering terlambat, mengabaikan tugas, dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, gadget juga dapat memengaruhi karakter religius peserta didik. Akses yang tidak terkontrol terhadap konten negatif dapat melemahkan nilai-nilai moral, mengurangi kepedulian terhadap ibadah, bahkan menjauhkan peserta didik dari kegiatan keagamaan. Penggunaan smartphone dengan sikap spiritual dan moral peserta didik, baik di lingkungan sekolah atau keluarga menunjukkan hasil bahwa smartphone tidak selalu berpengaruh signifikan terhadap sikap spiritual. Hal itu tergantung efek bergantung intensitas dan pengaturan penggunaan (Nursuhaida, 2025). Penggunaan gadget yang berlebihan juga akan berdampak buruk bagi peserta didik. Peserta didik yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak pada peserta didik karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada saat mereka sedang asyik bermain gadget seperti game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti mengerjakan tugas maupun belajar (Lestari dkk., 2023). Akan tetapi sisi lain, gadget sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk memperkuat karakter religius jika digunakan secara bijak, misalnya dengan mengakses aplikasi Al-Qur'an digital, konten dakwah, atau pengingat waktu shalat. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan siswa agar memanfaatkan teknologi secara positif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian mendalam mengenai bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter religius dan disiplin peserta didik, serta bagaimana upaya sekolah mengatasi pengaruh negatif tersebut agar pembentukan karakter tetap berjalan optimal. Oleh karena itu, kita mengetahui bagaimana penggunaan gadget berdampak terhadap pembentukan karakter religius dan kedisiplinan peserta didik, baik dari sisi perilaku, kebiasaan ibadah, maupun tanggung jawab belajar. Selain itu, juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor penyebab munculnya perilaku kurang disiplin akibat penggunaan gadget berlebihan, serta menggambarkan upaya yang dapat dilakukan oleh guru, orang tua, dan sekolah dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget. Dengan demikian, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam membimbing peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara sehat, terarah, dan berkarakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang dirancang untuk menyelidiki kondisi objek ilmiah secara mendalam, di mana fokus utamanya adalah menggali makna di balik peristiwa yang terjadi di lapangan. Sebagaimana dijelaskan dalam literatur, metode ini tidak berfokus pada angka, melainkan menekankan pada interpretasi data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari partisipan (Puspita et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam sebagai instrumen utama untuk menjaring informasi yang komprehensif. Proses penggalan data ini melibatkan interaksi langsung dengan berbagai pihak terkait, yaitu guru, orang tua siswa, dan siswa itu sendiri. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi dan memetakan secara jelas dampak-dampak spesifik yang ditimbulkan oleh penggunaan gawai atau *gadget* terhadap perkembangan karakter peserta didik. Melalui narasi yang dikumpulkan dari para narasumber, penelitian ini berupaya menyusun gambaran utuh mengenai dinamika pengaruh teknologi terhadap perilaku dan moralitas siswa dalam konteks pendidikan.

Lokasi penelitian dipusatkan di SMPN 40 Padang dan dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu untuk memastikan data yang diperoleh representatif. Dalam studi ini, kehadiran peneliti di lapangan bersifat mutlak karena peneliti bertindak sebagai instrumen kunci atau *human instrument*. Peran ini menuntut peneliti untuk terlibat langsung dalam seluruh rangkaian proses penelitian, mulai dari menetapkan fokus masalah, memilih informan yang relevan, hingga mengumpulkan dan mengolah data. Sebagai instrumen utama, peneliti memiliki kapasitas untuk menyesuaikan diri dengan situasi lapangan guna mendapatkan data yang akurat dan kredibel melalui interaksi alamiah. Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam untuk menangkap realitas yang sesungguhnya. Peneliti juga bertanggung jawab penuh dalam menafsirkan data yang terkumpul untuk menarik kesimpulan yang logis dan bermakna. Dengan demikian, validitas data sangat bergantung pada integritas dan kemampuan peneliti dalam menggali informasi dari sumber-sumber yang ada di lingkungan sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif menggunakan pendekatan triangulasi yang menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memverifikasi keabsahan temuan. Metode kualitatif ini diterapkan untuk mengkaji objek dalam kondisi yang alamiah, di mana peneliti berusaha memahami makna, keunikan, serta mengonstruksi fenomena yang ada menjadi sebuah hipotesis atau temuan baru (Syifa et al., 2019). Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa secara langsung, sementara wawancara digunakan untuk menggali perspektif mendalam dari para responden. Subjek penelitian ditentukan secara spesifik untuk mewakili berbagai sudut pandang dalam ekosistem sekolah. Adapun partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri dari 30 orang siswa untuk melihat dampak langsung, 10 orang tua siswa untuk perspektif pengawasan di rumah, serta 5 orang guru untuk tinjauan akademis dan perilaku di sekolah. Melalui kombinasi teknik dan ragam responden tersebut, diharapkan permasalahan terkait penggunaan *gadget* dapat terpotret secara utuh dan solutif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

SMP Negeri 40 Padang adalah salah satu sekolah menengah pertama di kota Padang. Dan berada di Ulak Karang Utama, kecamatan Padang Timur Kota Padang. Sekolah ini memiliki jumlah peserta didik yang cukup besar dengan latar belakang ekonomi dan sosial yang beragam. Lingkungan sekolah secara umum kondusif, namun karakter peserta didik mulai dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan budaya digital, khususnya penggunaan *gadget*.

Sekolah juga menerapkan aturan terkait penggunaan gadget, seperti larangan membawa smartphone pada jam sekolah. Meskipun demikian, sebagian peserta didik tetap menunjukkan ketergantungan terhadap gadget ketika berada di rumah. Hal inilah yang menjadi latar mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan.

Temuan terkait yang dilakukan di SMPN 40 Padang terhadap penggunaan gadget dalam kehidupan peserta didik sehari-hari adalah seperti table 1 berikut.

Tabel 1: Ringkasan Hasil Wawancara

No	Apek yang ditanya	Ringkasan jawaban siswa
1	Durasi penggunaan gadget	<i>Rata-rata di atas 3–5 jam/hari, dilakukan sebelum dan sesudah sekolah.</i>
2	Jenis aktivitas	<i>Media sosial, game online, menonton video, dan hanya sebagian kecil untuk belajar.</i>
3	Dampak pada ibadah (shalat)	<i>Beberapa peserta didik menunda shalat karena game/media sosial; ada yang berkata waktu shalat “sering lewat”.</i>
4	Dampak pada belajar	<i>Fokus belajar terganggu, sulit konsentrasi, tugas sering terlambat.</i>
5	Dampak pada disiplin	<i>Beberapa peserta didik terlambat tidur → bangun kesiangan → terlambat sekolah.</i>
6	Peran orang tua	<i>Sebagian besar orang tua mengingatkan, tetapi sulit dikontrol karena peserta didik memakai gadget di kamar.</i>
7	Peran sekolah	<i>Guru sering mengingatkan, namun kontrol di luar sekolah lebih menentukan.</i>

Berdasarkan tabel 1 temuan menunjukkan terkait penggunaan gadget dan dampaknya terhadap sikap religius serta kedisiplinan peserta didik. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa durasi penggunaan gadget peserta didik tergolong tinggi, yaitu rata-rata lebih dari 3–5 jam per hari. Penggunaan tersebut umumnya dilakukan setelah pulang sekolah hingga malam hari. Aktivitas yang paling dominan adalah bermain game dan mengakses media sosial, sedangkan pemanfaatan gadget untuk belajar hanya dilakukan oleh sebagian kecil siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa gadget lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada untuk mendukung proses akademik. Dari aspek religiusitas, menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak pada kedisiplinan beribadah, terutama dalam melaksanakan shalat tepat waktu. Beberapa peserta didik mengaku sering menunda atau bahkan melewatkan waktu shalat karena terlalu fokus bermain game atau menonton konten hiburan. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan gadget tanpa kontrol dapat mengurangi kesadaran peserta didik terhadap kewajiban ibadah.

Selanjutnya, dari sisi kedisiplinan belajar, penggunaan gadget terbukti mengganggu fokus peserta didik. Notifikasi yang terus-menerus muncul menyebabkan siswa mudah terdistraksi saat belajar dan berujung pada keterlambatan dalam menyelesaikan tugas sekolah. Dampak lainnya adalah kualitas tidur yang menurun akibat siswa memakai gadget hingga larut malam. Kondisi ini membuat beberapa siswa bangun kesiangan dan terkadang datang terlambat ke sekolah. Data tersebut juga menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget sudah ada, namun belum sepenuhnya efektif. Sebagian besar orang tua hanya memberi peringatan, sedangkan pengawasan langsung sulit dilakukan karena siswa sering menggunakan gadget secara pribadi di dalam kamar. Sementara itu, peran sekolah terbatas pada pengingat dan aturan di lingkungan sekolah, namun kontrol yang lebih menentukan tetap berada di rumah. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kedisiplinan ibadah, fokus belajar, dan

perilaku sehari-hari siswa, terutama ketika tidak diimbangi dengan pengawasan yang memadai dari orang tua maupun sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 40 Padang, teridentifikasi bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada peserta didik tingkat sekolah menengah pertama memiliki korelasi nyata terhadap pembentukan sikap religius dan tingkat kedisiplinan mereka. Fenomena dampak atau pengaruh ini merujuk pada segala konsekuensi yang muncul sebagai akibat dari keberadaan suatu variabel intervensi, yang dalam konteks ini adalah teknologi komunikasi. Sebagaimana dijelaskan dalam literatur, dampak dapat dimaknai sebagai benturan yang kuat yang membawa konsekuensi baik sebelum maupun sesudah terjadinya suatu peristiwa (Inayah et al., 2023). Implikasi dari penggunaan perangkat teknologi ini bersifat dualistik, yakni dapat memunculkan pengaruh konstruktif maupun destruktif, yang sangat bergantung pada pola interaksi individu dengan perangkat tersebut. Variabel penentu utama dalam mengarahkan dampak ini adalah peran pengawasan orang tua di lingkungan rumah. Studi sebelumnya menegaskan bahwa intensitas dan kualitas pengawasan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak-anak mereka memberikan kontribusi signifikan dalam menentukan corak dampak penggunaan *gadget* pada keseharian anak di rumah (Sunita & Mayasari, 2018). Tanpa adanya filtrasi dan regulasi eksternal dari lingkungan keluarga, aksesibilitas tanpa batas yang ditawarkan oleh teknologi cenderung mengarah pada perilaku yang tidak terkontrol.

Analisis lebih lanjut terhadap pola konsumsi data dan durasi penggunaan perangkat menunjukkan angka yang cukup mengkhawatirkan di kalangan remaja. Temuan di lapangan mengindikasikan bahwa rata-rata peserta didik menghabiskan waktu antara tiga hingga enam jam setiap harinya untuk berinteraksi dengan layar *gadget*. Data ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang memaparkan bahwa sekitar 20% pengguna *smartphone* di Indonesia diklasifikasikan sebagai konsumen data berat dengan penggunaan kuota mencapai 249 MB per hari (Rahmandani et al., 2018). Kelompok ini sering disebut sebagai *penggila data* karena kebiasaan mereka mengunduh dan menjalankan berbagai aplikasi serta permainan digital. Selain itu, terdapat segmen sebesar 19% pengguna yang dikategorikan sebagai *penggemar game*, di mana mereka mendedikasikan waktu lebih dari 1,5 jam setiap hari khusus untuk bermain *game*. Fenomena menarik lainnya adalah adanya kategori "bintang sosial" yang mencakup 14% pengguna dan didominasi oleh perempuan, yang menghabiskan waktu hampir satu jam setiap hari untuk aktivitas di jejaring sosial, *chatting*, dan aplikasi *VoIP*. Secara akumulatif, kelompok ini menghabiskan sekitar 129 menit per hari dengan total penggunaan data rata-rata 197 MB, yang mengindikasikan tingginya keterikatan digital.

Implikasi dari tingginya durasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan tersebut berpotensi besar memicu pengaruh negatif terhadap perkembangan kepribadian dan degradasi karakter religius anak (Puspita et al., 2024). Penggunaan teknologi tanpa muatan edukasi yang memadai dapat menggeser fokus utama peserta didik dari kewajiban akademis dan spiritual mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan yang mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* yang bersifat *non-edukatif* dengan intensitas tinggi dapat menurunkan daya konsentrasi serta kedisiplinan belajar peserta didik secara signifikan (Febriani et al., 2025). Penggunaan perangkat teknologi seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan fungsional untuk mendukung produktivitas, bukan sebaliknya menjadi sumber masalah baru. Meskipun demikian, teknologi tetap memiliki sisi positif tergantung pada intensi penggunaannya. Saat ini, *gadget* telah bertransformasi dari sekadar alat komunikasi menjadi instrumen kreatif untuk mencipta dan menghibur melalui medium suara, tulisan, gambar, dan video (Kogoya, 2015). Oleh karena itu, dampak yang ditimbulkan—baik pada anak-anak, pelajar, maupun orang dewasa—sangat

bergantung pada kemampuan literasi digital dan kebijaksanaan dalam memanfaatkannya sebagai sarana pengembangan diri atau justru sebagai distraksi yang melalaikan.

Secara spesifik, observasi di lapangan mengungkapkan manifestasi nyata dari dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap karakter religius dan kedisiplinan peserta didik, terutama dalam hal pelaksanaan ibadah. Banyak peserta didik yang terindikasi sering terlambat atau bahkan lalai dalam menunaikan kewajiban shalat fardhu akibat terlalu asyik dengan aktivitas di *smartphone* mereka. Keterikatan pada dunia maya membuat mereka lupa waktu, sehingga ketika panggilan ibadah tiba, respons mereka cenderung lambat atau mengabaikannya demi menyelesaikan permainan atau tontonan. Selain pengabaian kewajiban utama, terjadi pula degradasi dalam kebiasaan positif lainnya, seperti penurunan frekuensi tadarus Al-Qur'an dan stagnasi dalam menambah hafalan ayat suci, karena waktu luang lebih banyak tersita untuk mengonsumsi konten hiburan yang kurang bermanfaat. Dampak destruktif lainnya menyasar pada kedisiplinan belajar, di mana atensi peserta didik sangat mudah terdistraksi oleh notifikasi aplikasi. Fenomena prokrastinasi atau penundaan mengerjakan tugas sekolah menjadi semakin umum karena mereka lebih memprioritaskan bermain *gadget*. Tidak sedikit pula siswa yang mengakui secara terbuka bahwa mereka kerap melanggar aturan pembatasan layar yang telah ditetapkan oleh sekolah maupun orang tua demi kepuasan digital sesaat.

Di sisi lain, apabila penggunaan *gadget* diatur dengan mekanisme yang tepat di bawah bimbingan intensif orang tua dan guru, teknologi ini justru dapat mendatangkan manfaat besar bagi pengembangan karakter siswa (Isbakhi et al., 2024). Gaya pengasuhan dan kemampuan regulasi diri memegang peranan vital dalam memengaruhi potensi kecanduan *smartphone* pada peserta didik di tingkat sekolah (Fatkuriyah & Sun-Mi, 2021). Oleh sebab itu, kontrol diri yang kuat serta pendampingan orang tua adalah kunci untuk mengubah ancaman teknologi menjadi peluang. Berdasarkan hasil wawancara, dampak positif yang dirasakan meliputi kemudahan akses terhadap konten-konten religius yang variatif dan menarik. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi Al-Qur'an digital, mendengarkan ceramah keagamaan di *YouTube*, serta menyimak pesan dakwah singkat melalui fitur *Reel* dan *FYP* di *TikTok*. Dalam konteks kedisiplinan, keberadaan *gadget* justru menjadi tantangan yang melatih mereka untuk mengatur manajemen waktu. Siswa dituntut untuk mampu membagi waktu antara hiburan dan kewajiban, sehingga penggunaan teknologi secara bijak dapat menjadi sarana latihan pengendalian diri dan tanggung jawab yang efektif dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Mengingat adanya dua sisi mata uang dari dampak teknologi tersebut, diperlukan strategi pembinaan yang komprehensif agar peserta didik tidak terjerumus ke dalam jurang kecanduan *gadget*. Langkah preventif dan kuratif harus melibatkan kolaborasi sinergis antara guru di sekolah dan orang tua di rumah, khususnya dalam aspek pengawasan. Seringkali peserta didik yang terlalu larut dalam permainan digital melupakan kewajiban dasar seperti shalat, sehingga pemantauan ketat menjadi sebuah keharusan. Orang tua perlu menerapkan aturan yang tegas namun edukatif di rumah, seperti menetapkan zona atau jam bebas *gadget* untuk memastikan waktu ibadah dan belajar tidak terganggu (Abdu et al., 2021; Agustina et al., 2021; Benu et al., 2025). Selain itu, penggunaan fitur teknologi seperti *parental control* sangat disarankan untuk membatasi akses terhadap konten negatif serta mengontrol durasi penggunaan layar harian. Langkah teknis ini harus dibarengi dengan keteladanan orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pribadi saat berinteraksi dengan keluarga. Evaluasi rutin antara pihak sekolah dan orang tua juga mutlak diperlukan untuk memantau perkembangan kedisiplinan dan kualitas religius siswa secara berkala dan berkelanjutan (Agustin & Tumiran, 2025; Atmojo et al., 2021; Purnamasari et al., 2025).

Sebagai upaya mitigasi jangka panjang agar peserta didik tidak mengalami kecanduan yang menghambat pembentukan karakter religius dan disiplin, terdapat beberapa langkah

strategis yang harus diimplementasikan secara konsisten. Pertama, penguatan kolaborasi antara ekosistem sekolah dan rumah harus memastikan bahwa aturan yang diterapkan bersifat linier; misalnya, larangan membawa *gadget* ke sekolah harus didukung dengan pembatasan yang proporsional di rumah. Kedua, penetapan batas waktu penggunaan perangkat di rumah harus jelas, di mana orang tua dan anak menyepakati jadwal kapan *gadget* boleh digunakan dan kapan harus disimpan. Ketiga, penciptaan habituasi jadwal ibadah dan belajar yang steril dari gangguan teknologi sangat penting agar siswa dapat fokus penuh tanpa terganggu notifikasi yang masuk. Keempat, aspek keteladanan menjadi metode pendidikan yang paling ampuh, di mana guru dan orang tua harus menjadi model peran yang bijak dalam berteknologi. Terakhir, evaluasi rutin mengenai perkembangan karakter siswa harus dilakukan untuk mengukur efektivitas aturan yang telah dijalankan, memastikan bahwa teknologi tetap menjadi alat bantu, bukan penentu perilaku dalam keseharian mereka (Kusuma et al., 2025; Mahbubillah et al., 2025; Setianingsih et al., 2025; Zaskia et al., 2025).

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* memberikan dua dampak yang saling bertolak belakang terhadap perilaku religius dan kedisiplinan mereka. Di satu sisi, *gadget* menjadi sarana yang cukup efektif untuk mengakses konten keagamaan seperti membaca Al-Qur'an digital, mendengarkan ceramah, serta mencari informasi keislaman. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka terbantu dalam meningkatkan pemahaman agama dan menemukan inspirasi religius melalui konten islami yang mereka tonton. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat berfungsi sebagai media dakwah yang mudah dijangkau dan dapat memperkuat perilaku religius apabila digunakan secara tepat. Namun, di sisi lain, dampak negatif yang muncul jauh lebih dominan. Sebagian besar peserta didik mengakui bahwa mereka sering terlambat melaksanakan salat bahkan melalaikannya karena terlalu asyik menggunakan *gadget*, terutama ketika bermain TikTok, Instagram, game, atau menonton konten hiburan lainnya. Kesibukan dengan *gadget* juga membuat beberapa siswa mengalami perubahan sikap, seperti menjadi mudah emosi, malas beribadah, dan kurang fokus ketika belajar. Notifikasi yang terus muncul membuat mereka terdistraksi dan sulit mempertahankan konsentrasi, sehingga kedisiplinan dalam belajar maupun menjalankan ibadah menjadi menurun. Meski begitu, sebagian peserta didik mulai menyadari perlunya mengatur waktu penggunaan *gadget*. Mereka menyebutkan beberapa langkah perbaikan seperti membuat jadwal, mengurangi jam bermain, meninggalkan *gadget* saat azan, hingga memprioritaskan tugas terlebih dahulu. Kesadaran ini menjadi modal penting untuk membangun karakter religius dan disiplin yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S., Saranga', J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Agustin, D., & Tumiran, T. (2025). Tantangan orang tua dalam membimbing kebiasaan ibadah anak di era ketergantungan gadget di klambir lima gg. Gembira: perspektif pembelajaran pai. *Prosiding Fakultas Agama Islam Universitas Dharmawangsa*, 5, 469. <https://doi.org/10.46576/pfai.v5i0.601>
- Agustina, L., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Peran Orangtua Dalam Menanamkan Kedisiplinan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *EDUKATIF JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4207. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1426>

- Atmojo, A. M., Sakina, R. L., & Wantini, W. (2021). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1721>
- Basri, H., Suhartini, A., & Nurhikmah, S. (2023). Pembentukan karakter religius peserta didik melalui pembiasaan kegiatan keagamaan di MA Miftahul Ulum Kabupaten Purwakarta. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.4269>
- Benu, J., Weraman, P., & Mage, M. Y. C. (2025). The Overview Of Gadget Use and Its Impact on the Spiritual Development of Youth. *Journal of Health and Behavioral Science*, 7(1), 529. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v7i1.19539>
- Fatkuriyah, L., & Sun-Mi, C. (2021). The relationship among parenting style, self-regulation, and smartphone addiction proneness in Indonesian junior high school students. *IJNP (Indonesian Journal of Nursing Practices)*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.18196/ijnp.v5i1.11186>
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar: Studi kasus pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 243–252. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35580>
- Fitria, N. I., Ristiani, F. E., & Ramadanty, A. (2022). Dampak dan upaya penggunaan gadget terhadap karakter anak. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 211–218.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Inayah, Y., Ridwan, T., & Abas, S. (2023). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap akhlak siswa. *Change Think Journal*, 2(3), 263–274.
- Isbakhi, A. F., Widiyono, Y., & Hermawan, H. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter Islami Gen Z. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 285–290. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.906>
- Kogoya, D. (2015). Dampak penggunaan handphone pada masyarakat studi pada masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/8622>
- Kusuma, R. N., Wachidi, W., & Mustofa, T. A. (2025). Internalisasi nilai-nilai agama Islam dan budi pekerti dalam sikap gotong royong pada profil pelajar Pancasila. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 763. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4534>
- Lestari, A., Putri, D., Pardosi, R. A., & Gusmaneli, G. (2023). Pengaruh gadget terhadap akhlak seorang anak. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 216–228. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2247>
- Mahbubillah, I., Hasaniyah, N., Anshory, A. M. A., & Abidin, M. (2025). Implementasi pembelajaran bahasa Arab model contextual teaching and learning dengan media educaplay. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1270. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>
- Nurbaiti, R., Alwy, S., & Taulabi, I. (2020). Pembentukan karakter religius siswa melalui pembiasaan aktivitas keagamaan. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.33367/jiee.v2i1.995>

- Nursuhaida, M. A. (2025). The effects of smartphone use on students' spiritual and moral perspectives. *Mimbar Ilmu*, 30(2), 249–257. <https://doi.org/10.23887/mi.v30i02.94052>
- Purnamasari, D., Wibowo, Moh. A., & Fitria, M. (2025). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Masaran Banyuates Sampang. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1194. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.7034>
- Puspita, D., Anggraeni, L., & Nurlela, N. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku karakter religius siswa di sekolah menengah pertama. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 323–335.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Setianingsih, S., Rufiana, I. S., & Dewi, R. S. I. (2025). Analisis kritis pembelajaran karakter Pancasila di sekolah dasar melalui pendekatan berbasis nilai: Tinjauan sistematis literatur (SLR). *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1329. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8036>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Zaskia, A., Rahmawati, T. D., Aljanah, O. H., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Era digital: Mampukah guru membentuk generasi masa depan? *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 460. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4657>