



## Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar

**Abidah**

Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Teungku Dirundeng, Meulaboh – Aceh

Email: [abidah8383@gmail.com](mailto:abidah8383@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan pesat. Penggunaan gadget dapat berdampak pada perkembangan anak, karena gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, dan bervariasi sehingga dapat menambah daya tarik bagi setiap orang. Gadget diharapkan memberikan manfaat bagi para penggunanya, dimana para penggunanya harus mampu mengoperasikan gadget dengan baik, mengetahui fungsi gadget, dan mengetahui manfaat dari aplikasi gadget. Dampak negatif dalam penggunaan dapat terjadi bila penggunanya tidak dapat menyaring konten dan mengelola waktu dengan baik. Hal tersebut dapat mengarah terjadinya degradasi moral. Degradasi moral merupakan dampak negatif dari perkembangan ICT yang tidak terkontrol sehingga memunculkan celah untuk melakukan suatu hal yang dapat merugikan penggunanya dan orang lain. Dampak dari degradasi moral pelajar akibat dari penggunaan gadget adalah merubah pola perilaku pelajar. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa sudah tidak lagi fokus dalam pembelajaran, terjadinya perubahan pola perilaku pada siswa karena pengaruh dari media sosial, seperti mengikuti gaya artis yang di idolakan, mengikuti gaya hidup di zaman sekarang, dan lain sebagainya, sehingga yang terjadi adalah para pelajar melakukan penyimpangan sosial baik ketika di dalam kelas maupun di luar kelas. Generasi pelajar perlu membekali diri dengan nilai spiritual dan moral sehingga terbentuk pribadi yang kuat.

**Kata Kunci:** *Gadget, Degradasi Moral, Pelajar*

### Abstract

The development of information technology is currently growing rapidly. The use of gadgets can have an impact on children's development, because gadgets have various interesting and varied features and applications so that they can add to the attractiveness of everyone. Gadgets are expected to provide benefits for their users, where users must be able to operate gadgets properly, know the functions of gadgets, and know the benefits of gadget applications. Negative impacts on usage can occur if users are unable to filter content and manage time properly. This can lead to moral degradation. Moral degradation is a negative impact of uncontrolled development of ICT, which creates gaps to do something that can harm its users and others. The impact of student moral degradation as a result of using gadgets is changing student behavior patterns. This can be seen from the fact that students are no longer focused on learning, there are changes in behavior patterns in students due to the influence of social media, such as following the style of idolized artists, following today's lifestyle, and so on, so what happens is that students commit social deviance both inside and outside the classroom. Generations of students need to equip themselves with spiritual and moral values so that strong individuals are formed.

**Keywords:** *Gadget; moral degradation; student.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi peradaban suatu bangsa. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mendampingi peserta didik dalam menjalani proses perkembangannya. Berkembang dan berubah

merupakan hakekat manusia, termasuk didalamnya masyarakat dan lingkungan kehidupannya. Beberapa hal yang menjadi kekuatan besar yang mendorong terjadinya perubahan dalam kehidupan masyarakat yaitu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Syafaruddin, 2017).

Di tengah arus globalisasi, lingkungan pendidikan kini tidak lagi monoton dan terbatas di dalam lingkungan sekolah atau lembaga pendidikan. Pelajar di sekolah dapat berada di dalam lingkungan sekolah, akan tetapi kini dia punya akses untuk berhubungan, melihat langsung dan bisa jadi terlibat dalam kehidupan lain di dunia maya. Kini lingkungan pendidikan mempunyai arti yang lebih luas yaitu bukan hanya dimana siswa itu tinggal, namun mencakup juga dimana anak itu menemukan kebebasan bergaul atau bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. Dunia digital membuat anak dengan mudahnya menemukan tempat, suasana dan lingkungan yang cocok atau tidak cocok untuk dirinya. Dengan berbagai pengaruh lingkungan yang berbeda-beda ini, membuka peluang yang sangat lebar bagi seorang siswa untuk mempunyai kepribadian ganda karena terjadinya gangguan pada anak dimana kalau dibiarkan terus-menerus dapat berakibat pada degradasi moral (Kartono, 2003).

Aslan (2019) menyebutkan bahwa kehidupan manusia di era digital saat ini telah mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang membawa pengaruh besar terhadap masyarakat adalah gadget. Dimitri Mahayana seorang pakar teknologi informasi dari Institute Teknologi Bandung (ITB) menyatakan bahwa 5-10% pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari dan sebagian besar mereka adalah usia remaja (Dalillah, 2019).

Herlina (2018) menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi semua kalangan, mulai dari yang muda sampai dewasa. Tak dapat dipungkiri, anak-anak saat ini menjadi salah satu golongan paling banyak yang menggunakan media digital seperti gadget. Survey Siemens Mobile Lifestyle menyebutkan bahwa smartphone atau gadget telah menjadi bagian hidup manusia sehari-hari. Indonesia merupakan pengguna internet terbesar di Asia Tenggara yang memiliki pengguna yang paling aktif di media sosial. Data Global Wax menyebutkan bahwa kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena hormone dopamine yang berlebihan dapat mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks. Diperoleh data bahwa sekitar 79% masyarakat Indonesia merasa sangat kehilangan ketika tidak ada gadget disekitar mereka. Dan 21% tidak sadar memeriksa gadget mereka ketika mendengar nada bunyi notifikasi SMS, WhatsApp, telepon dan media sosial lainnya (Nurudin, 2007).

Dampak gadget di era digital dapat memberi dampak positif dan negative. Dampak positif dapat berupa mencari informasi, pengetahuan, dan saling berkomunikasi jarak jauh. Sedangkan adanya perilaku anak yang kurang bersosialisasi dan tidak mengerti sopan santun merupakan dampak negative yang banyak dikeluhkan dalam perkembangan sosial anak (Puspita (2020). Dampak ini dapat mengarah kepada degradasi moral anak. Dr. Jenny Radesky dari Boston University of Medicine mengatakan bahwa penggunaan gadget yang semakin intensif akan memberikan dampak pada perkembangan perilaku anak. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak. Anak yang sudah memiliki kebiasaan bermain gadget dalam waktu sehari lebih dari dua jam akan marah bahkan tantrum jika gadget diambil. Seorang pecandu gadget hanya akan tertuju kepada dunia maya. Hal ini disebut respon yang terjadi melalui interaksi terhadap lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku (Misdayanti, 2019).

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada prangkatnya. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai pasar

mereka. Apalagi jangan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak (Novitasari, 2016).

Melihat perkembangan tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget mampu membawa dampak negatif (*negative effect*) yang banyak. Dengan adanya teknologi komputer telah menciptakan ruang baru yang disebut dengan *cyberspace* yang merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru yaitu realitas virtual/ *virtual reality* (Ali, 2011). Ruang baru yang tercipta tersebut tentunya tidak berdampak baik saja, ada beberapa pihak memanfaatkan untuk melakukan suatu kejahatan yang dikenal dengan kejahatan siber (*cybercrime*). Perilaku tersebut merupakan bagian dari degradasi moral.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat yang kemudian memunculkan kejahatan siber (*cybercrime*) dapat berdampak kepada para penggunanya terutama penurunan moral yang disebut degradasi moral. Degradasi moral ini terjadi karena banyak faktor yang mempengaruhi, selain pengaruh teknologi informasi dan komunikasi yang sangat kuat juga dipengaruhi oleh kurangnya filter akan keterbukaan informasi sehingga membuat seorang bisa mengakses informasi secara bebas. Faktor lain seperti pergaulan bebas yang kian tidak terarah dengan acara televisi yang tidak berorientasi mendidik lagi turut mendukung degradasi moral (Cahyo, 2017).

Almajid (2019) menyebutkan bahwa degradasi moral sudah banyak melanda bangsa kita saat ini, jika diperhatikan informasi dari media cetak maupun elektronik, begitu banyaknya faktor penyebab terjadinya degradasi moral. Saat ini degradasi moral telah menjadi masalah yang serius dalam dunia pendidikan, semakin hari tingkat pelanggaran yang dilakukan para pelajar semakin meningkat baik skala kecil ataupun besar. Hal ini dapat diketahui melalui berbagai media berita, begitu banyaknya para pelajar-pelajar melakukan penyimpangan-penyimpangan sosial seperti datang terlambat, pakaian yang tidak layak dipakai sebagai seorang pelajar, pergaulan bebas, mengkonsumsi obat-obatan, minum-minuman keras, tawuran, bahkan sampai pembunuhan terjadi di dunia pendidikan Indonesia saat ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelajar saat ini telah mengalami degradasi moral. Salah satu penyebabnya adalah pengaruh dari penggunaan perangkat digital (*gadget*) yang tidak terkontrol.

Di era digital saat ini para pelajar seperti kehilangan arah dan tujuan. Mereka terjebak dalam lingkaran dampak globalisasi yang lebih mengedepankan sikap tidak peduli dan anarkisme bahkan banyak yang menganggap generasi muda saat ini tidak menunjukkan citra positif sebagai pelajar. Mereka seperti pribadi yang tidak paham tata karma, sopan santun, atau etika moral.

Berdasarkan uraian tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa kecanduan gadget sudah memberikan dampak terhadap manusia dari segala rentang usia, terlebih lagi untuk usia pelajar. Gadget dapat berperan ganda, yaitu menyelamatkan atau membahayakan bagi penggunanya. Melihat hal tersebut, penulis akan menguraikan dampak penggunaan gadget terhadap degradasi moral anak, khususnya pelajar di sekolah.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan pendekatan studi pustaka (*library research*), yaitu pengumpulan dokumen-dokumen yang bersumber dari buku, jurnal, dan media lainnya yang terkait dengan uraian pembahasan dalam tulisan ini. Menurut Zed (2004), metode kepustakaan (*library research*) dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi bacaan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, kemudian dilakukan pemahaman dengan teliti dan hati-hati sehingga mendapatkan temuan-temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

## **Penggunaan Gadget**

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi memberi kemudahan dan manfaat yang luarbiasa bagi manusia. Namun disisi lain penggunaan yang kurang tepat mengakibatkan dampak negatif yang besar bagi anak. Akses teknologi dapat diterima dengan mudah oleh anak lewat gadget. Anak yang belum matang secara moral dan diberi kebebasan mengakses seluruh kemudahan teknologi yang ada di dalam gadget lebih rentan mengalami degradasi moral dibandingkan dengan anak pada jaman dahulu. Anak membutuhkan filter tentang apa yang boleh diakses oleh anak seusianya dan apa yang tidak boleh diakses dengan penjelasan yang dapat dipahami dan diterima oleh mereka (Sari, 2019).

Selain itu, sebagian besar anak meningkat komsumsi penggunaan Gadget dari waktu ke waktu. Salah satu sebabnya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua atau bahkan meniru perilaku orang tua dan orang-orang dewasa disekitarnya (Subagijo, 2020). Produk-produk gadget telah menjadikan anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif penggunaan gadget (Fathoni, 2017).

Pada era sekarang gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalah gunakan oleh siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan handphone dari pada harus belajar (Nurmalasari, 2018).

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, gadget menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak (Rachmatullah, 2017).

Wijanarko (2016) menyebutkan bahwa gadget baik laptop, ipad, tablet atau smartphone adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada didunia ini. Belajar dengan menggunakan gadget dapat memberikan pelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hal tersebut merupakan cara kreatif untuk memberi stimulasi terhadap perasaan senang anak sehingga pendidikan yang diberikan dapat mereka terima.

Gadget diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para penggunanya, di mana para penggunanya harus mampu mengoperasikan gadget dengan baik, mengetahui fungsi dan mengetahui manfaat dari aplikasi gadget (Susanti, dkk, 2018). Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki barang kecil canggih tersebut. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan untuk kebutuhan manusia. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral pelajar.

## **Dampak Penggunaan Gadget**

Dampak gadget baik secara positif dan negatif mempengaruhi perkembangan emosi, moral, perilaku dan penalaran anak (Bergen & Davis, 2011). Perilaku individu pengguna gadget dalam perkembangan sosialnya tidak berkembang dengan baik dan individu tersebut cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan perkembangan emosionalnya tidak stabil (Sumarni, 2019). Penggunaan gadget pada anak juga mempengaruhi perkembangan interpersonal keterampilannya (Saroinsong, 2016). Tidak dapat dipungkiri

bahwa orang-orang yang cenderung mengakses gadget lebih sering dan tanpa pantauan orang tua akan memberikan pengaruh pada perilaku individu baik positif atau negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak dari intensitas penggunaan gadget baik secara positif atau negatif secara langsung maupun tidak langsung akan membentuk dan mengubah karakter seorang individu. Selain itu, pola asuh orang tua dalam mendidik dan mendampingi perkembangan anak menjadi salah satu dasar baik buruknya moral anak juga (Painah & Khilmayah, 2021).

Gadget adalah salah satu perangkat digital yang sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak, terutama di masa pandemi Covid-19, intensitas penggunaan perangkat digital lebih meningkat tentunya. Hasil penelitian Wulandari, dkk (2021) menyebutkan bahwa digitalisasi pendidikan ditengah pandemi Covid-19 memberikan dampak bagi orang tua dan anak. Dampak positifnya bagi orang tua adalah orang tua dapat memantau aktivitas belajar anak di rumah. Dampak negatifnya adalah orang tua kesulitan memahami materi anak dan pengeluaran membengkak akibat pemenuhan fasilitas pembelajaran daring anak. Sedangkan dampak positif digitalisasi pendidikan bagi anak adalah tersedianya media massa untuk mencari informasi serta waktu belajar menjadi fleksibel. Dampak negatif dari digitalisasi pendidikan bagi anak adalah anak tidak paham materi pelajaran, munculnya sikap malas belajar, penyalahgunaan teknologi selama pembelajaran daring, serta munculnya sikap acuh anak.

Gabriela & Mau (2021) juga menyatakan bahwa dalam hal belajar, penggunaan gadget memiliki dampak positif bagi pelajar antara lain : 1) memiliki pengetahuan yang lebih luas karena dalam gadget tidak ada batasan dalam mencari informasi mengenai apapun dan dari manapun, anak bisa bebas memilih belajar apa saja seperti mata pelajaran, belajar menanam bunga, belajar cara menggambar, melukis, belajar membuat sesuatu dari barang bekas, dan banyak sekali pembelajaran yang bisa ditemukan di dalam gadget. 2) Menambah semangat belajar, anak akan memiliki semangat karena mereka bisa belajar dengan melihat gambar hidup, warna warni, karakter kartun yang semuanya itu mereka sukai dan membuat perasaan mereka senang, bukan sekedar belajar dengan buku dan pensil yang terkadang memberikan efek bosan untuk anak-anak dalam masa perkembangan. 3) Lebih mudah memahami pelajaran, hal ini dikarenakan belajar menggunakan gadget akan bisa menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran, contohnya seperti pada video- video pembelajaran tentang perilaku sopan santun, saling menghargai, saling menolong dan memaafkan.

Selain itu, dampak positif lainnya dalam penggunaan gadget adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Dampak positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk belajar dan mengerjakan tugas melalui internet (Nazir, 2003).

Disamping itu, gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung pada cara orang tersebut menggunakan gadget tersebut (Kencana, 2020). Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan (Suwarsi, 2016). Diantaranya adalah 1) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. 2) Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya. 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama. 4) Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan

mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi pola perilaku anak dikarenakan adanya ketertarikan terhadap sesuatu seperti mengikuti gaya hidup artis yang dilihat dari media sosial sehingga kepribadian anak pun mengikuti kepribadian artis yang ia sukai tersebut. Media sosial yang sejatinya sebagai alat berbagi informasi sering kali disalahgunakan sehingga pengguna media sosial dalam hal ini kalangan remaja sangat mudah terpengaruh dan mengikuti hal-hal tersebut baik itu negatif maupun positif di media sosial itu sendiri (Gabriela & Mau, 2021).

Dampak gadget pada anak paling dirasakan adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Ketika anak terlalu asyik bermain dengan gadget, anak dapat mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga tidak memahami etika bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Dengan mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitar. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya internet tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan.

Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi pelajar yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada gadget. Dengan kata lain, anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat (Anggraeni & Hendrizal, 2018).

Adiksi gadget adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial, seperti halnya menarik diri dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Menurut Chiu mengatakan bahwa adiksi smartphone adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan (Yuwanto, 2013).

Dari beberapa dampak penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat berakibat positif dan negatif tergantung dari cara penggunaannya. Apabila anak belajar dengan baik dan mendapat pengawasan orang tua maka akan menimbulkan dampak positif. Akan tetapi, apabila anak belum mampu mengolah waktu dan menyaring konten atau aplikasi apa saja yang termuat dalam gadget. Hal tersebut berakibat akan menimbulkan banyak dampak buruk dari penggunaan gadget diantaranya seperti: dapat mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, dan seseorang akan lebih bersikap tertutup dengan lingkungan sekitar lebih lagi dapat mengganggu pengelolaan waktu belajar baik di sekolah, di rumah dan di lingkungan masyarakat. Dan dampak yang paling buruk adalah anak akan mengalami degradasi moral.



## Degradasi Moral Pelajar

Dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini selain banyak memberi manfaat dalam kehidupan, juga memberi dampak negatif salah satunya yaitu dekadensi atau penurunan moral. Marzuki dalam penelitiannya menunjukkan bahwa telah terjadi penurunan perilaku moral peserta didik dari kaidah norma budaya dan agama, terlihat bahwa semakin hari semakin jauh dari tatanan nilai moral yang dikehendaki (Marzuki, 2010). Untuk membentengi pelajar dari arus dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, aspek yang perlu diperhatikan yaitu lingkungan sekitar yang menjadi tempat bersosialisasinya. Dari lingkungan keluarga, masyarakat dan teman sepermainan, peserta didik mempelajari berbagai hal yang kemudian akan membentuk karakter atau akhlak seseorang.

Teori psikososial maupun teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seorang berlandaskan pada pertimbangan- pertimbangan moral kognitif. Selanjutnya, masalah aturan, norma, nilai, etika, akhlak dan estetika adalah hal yang sering didengar dan selalu dihubungkan dengan konsep moral ketika seseorang akan menetapkan suatu keputusan perilakunya (Sjarkawi, 2009).

Menurut psikolog, perilaku manusia berasal dari dorongan yang ada dalam diri manusia dan dorongan itu merupakan salah satu usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Dengan adanya dorongan tersebut, menimbulkan seseorang melakukan sebuah tindakan atau perilaku khusus yang mengarah pada tujuan. Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat besar. Di zaman modern ini, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan proses diferensiasi, ditandai dengan kemampuan untuk bekerja sesuai fungsi masing-masing dan di dalamnya terdapat perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Pada setiap individu seseorang terdapat dua faktor utama yang sangat menentukan kehidupannya, yaitu fisik dan ruh. Pemahaman terhadap kedua faktor ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap bagaimana seseorang berperilaku dalam realitas kehidupannya. Kedua faktor ini memiliki ruang dan dimensi yang berbeda. Jika yang pertama adalah sesuatu yang sangat mudah untuk diindra, tampak dalam bentuk perilaku, namun pada faktor yang kedua hanya dapat dirasakan dan menentukan terhadap baik buruknya suatu perilaku (Saleh, 2012).

Hal ini dikarenakan manusia begitu mudah terpengaruh dengan orang lain baik dalam bentuk perilaku, tindakan, maupun ucapan. Maka dari itu pendidikan menjadi peran yang begitu besar akan terbentuknya moral yang baik untuk menciptakan manusia baru (bermoral) karena di dalam dunia pendidikan individu akan terikat dan tunduk pada suatu aturan yang di berlakukan sehingga pengaruh-pengaruh dari luar yang mengarahkan mereka kedalam penyimpangan sosial tidak mudah terpengaruh dan perilaku amoralpun (tidak bermoral) akan tidak terwujud dalam kehidupan individu ketika hidup dengan masyarakat.

Kaelan (2001) mengatakan moral adalah suatu ajaran wejangan-wejangan, patokan-patokan, kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Degradasi dapat diartikan sebagai penurunan derajat, pangkat, dan kedudukan. Degradasi juga bisa diartikan sebagai perubahan yang mengarah kepada kerusakan di muka bumi. Adapun degradasi yang dimaksudkan disini adalah sebagai penurunan kualitas maupun perusakan moral. Menurut Widjaja (dalam Jahroh & Nana, 2016) moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan degradasi moral adalah turunnya kesadaran bertingkah laku sesuai dengan aturan yang berlaku sebagai akibat dari kurangnya kesadaran taat kepada hukum, sedangkan hukum itu tertulis di dalam hati manusia yaitu berupa nilai (value).

Degradasi moral yang melanda pada pelajar saat ini memang sulit untuk dikendalikan, seperti, masuknya budaya barat, peredaran minuman keras, narkoba, berjudi, dan perbuatan kriminal yang begitu banyak meresahkan warga. Hal tersebut terjadi karena perkembangan zaman yang semakin maju dan berkembang, teknologi semakin canggih, dan model gaya hidup baru dan instan semakin lama semakin mempengaruhi perubahan sosial dan perilaku dalam kehidupan manusia.

Dalam perkembangannya, gadget dengan jaringan internet yang sekarang mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat. Salah satu cara yang dapat menarik perhatian biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi game yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Dan para konsumennya kebanyakan dari kaum pelajar (Dalillah, 2009).

Moral mencakup kondisi pikiran, perasaan, perkataan dan perbuatan atau perilaku. Adapun bentuk-bentuk degradasi moral dapat dilihat dari keempat unsur dibawah ini, yaitu:

#### 1. Pikiran

Pikiran adalah hasil berpikir (memikirkan); akal; ingatan; akal (dalam arti daya upaya); angan-angan; gagasan: pikiran baru; niat (KBBI, 2021). Berpikir memungkinkan seseorang untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan (Riska, 2012). Pola pikir memang tidak dapat dilihat secara kasat mata. Namun, pola pikir dapat dinilai dari tindakan keseharian yang dilakukan dan perkataan yang paling sering diucapkan untuk menilai sesuatu.

Pola pikir anak terbentuk dari kebiasaan dan nilai-nilai yang ditanamkan oleh orang-orang disekitarnya. Pola pikir negatif dapat terjadi lewat apa yang “dikonsumsinya” sehari-hari yaitu apa yang dilihat dan didengarnya setiap hari. Bentuk degradasi moral dalam pikiran yang dilakukan pelajar adalah adanya pikiran negatif hendak memukul atau melakukan perundungan pada temannya.

#### 2. Perasaan

Perasaan adalah respon yang dipelajari tentang sebuah keadaan emosi di lingkungan atau kebudayaan tertentu (Riska, 2012). Perasaan mempengaruhi pikiran dan perilaku dalam diri individu. Perilaku yang baik dapat tercipta jika individu mampu menyelaraskan pikiran dengan perasaan yang positif. Bentuk degradasi moral dalam hal ini adalah keinginan untuk mencaci orang lain, tidak memiliki empati, kebencian yang mendalam dan rencana balas dendam.

#### 3. Perkataan

Kata-kata kasar adalah umpatan yang diucapkan. Kata-kata kasar bagi sebagian anak secara tidak sadar mudah terlontar. Hal ini karena tingkat keseringan mengucapkan yang dilakukan oleh anak. Kata-kata kasar dalam etika kehidupan tidak pernah diperkenankan dilakukan. Oleh sebab itu, hal ini menjadi bentuk degradasi moral yang perlu diperangi. Bentuk degradasi moral dalam hal ini berupa kata-kata umpatan, kata-kata kasar atau tidak senonoh, dan aksi saling mengejek yang dilakukan oleh pelajar.

#### 4. Perilaku

Perilaku adalah kehendak yang muncul lewat perbuatan. Beberapa bentuk degradasi moral dalam perilaku adalah tindak pemukulan, tindakan anarkis, tawuran, pengeroyokan, persekusi, tindak asusila berupa menonton video porno, melakukan hal-hal seronok seperti memegang bagian tubuh (alat vital atau bagian tubuh sensitif lainnya) dari teman yang berlainan jenis, tindak pemerkosaan dan lain sebagainya. Perilaku negatif yang muncul merupakan akumulasi dari degradasi moral dalam pikiran, perasaan dan seringkali juga perkataan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa degradasi moral semakin lama semakin meningkat di kalangan pelajar. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan tidak tereduksi dengan baik. Pendidikan terhadap perkembangan karakter pelajar harus sangat diperhatikan oleh pihak sekolah agar moral pelajar dapat terarah ke dampak positif. Selain itu, kedisiplinan dalam mentaati aturan



juga harus diimplementasikan secara ketat di sekolah. Dengan demikian, diharapkan para pelajar di sekolah bisa menerapkan nilai pendidikan moral dalam kehidupan sehari-hari baik didalam sekolah maupun diluar sekolah (Dole, 2021).

## SIMPULAN

Gadget merupakan sebuah media modern yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain. Gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. Apabila anak belajar dengan baik dan mendapat pengawasan orang tua maka akan menimbulkan dampak positif. Akan tetapi, apabila anak belum mampu mengelola waktu dan menyaring konten atau aplikasi apa saja yang termuat dalam gadget. Hal tersebut berakibat menimbulkan dampak buruk dari penggunaan gadget, terutama degradasi moral.

Degradasi moral merupakan dampak negatif dari perkembangan ICT yang tidak terkontrol sehingga memunculkan celah untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat merugikan penggunaannya dan orang lain. Dampak dari terjadinya degradasi moral pelajar akibat dari penggunaan gadget adalah merubah pola perilaku pelajar. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa sudah tidak lagi fokus dalam pembelajaran, terjadinya perubahan pola perilaku pada siswa karena pengaruh dari media sosial, seperti mengikuti gaya artis yang di idolakan, mengikuti gaya hidup di zaman sekarang, dan lain sebagainya, sehingga yang terjadi adalah para pelajar melakukan penyimpangan sosial baik ketika di dalam kelas maupun di luar kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2011). Kejahatan terhadap informasi (cybercrime) dalam konteks perpustakaan digital. Retrieved from <http://eprints.rclis.org/16968/>
- Almajid, A.K. (2019). Analisis faktor-faktor penyebab degradasi moral siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah Hidayatul Ummah Pringgoboyo Kec Maduran Kab Lamongan dalam tinjauan teori moralitas Emile Durkheim. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Ameliola, S & Nugraha, H.D. (2013). Perkembangan dunia informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Jurnal Konferensi Internasional*, <https://icssis.wordpress.com/prosiding/prosiding-icssis-2013/prosidingicssis-2013-jilid-2/>.
- Anggraeni, A & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial para siswa SMA. *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76.
- Aslan. (2019). Peran pola asuh orangtua di era digital. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 20- 34.
- Bergen, D & Davis, D. (2011). Influences of technology-related playful activity and thought on moral development. *American Journal of Play*, 4(1), 80–99. Diakses dari <http://eric.ed.gov/?id=EJ985549>
- Cahyo, E. D. (2017). Pendidikan karakter guna menanggulangi dekadensi moral yang terjadi pada siswa sekolah dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Chusna. P.A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>
- Dalillah. (2009). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial di SMA Darussalam Ciputat. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Jakarta.
- Dalillah. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah. Diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILAH-FITK.pdf>
- Dole, F.E. (2021). Pengaruh pendidikan karakter terhadap kedisiplinan peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3675 – 3688. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1026>
- Fathoni, A.R. (2017). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Diakses dari <http://www.artikelcakep.top/2017/10/Pengaruh-gadget-Terhadap-Perkembangan-anak-Artikelcakep.html>.

- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 5(1).
- Herlina, D, dkk. (2018). *Digital parenting: Mendidik anak di era digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Jahroh, W.S., & Nana S. (2016). Pendidikan karakter sebagai upaya mengatasi degradasi moral. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Diakses dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8955>
- Kaelan. (2001). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kartono, K. (2003). *Patologi sosial 2: kenakalan remaja*. Jakarta: Raja Grfindo Persada
- KBBI. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kencana, R. (2020). *Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini*. Bandung: Edu Publiser.
- Marzuki, M. (2010). Pembentukan kultur akhlak mulia di kalangan mahasiswa UNY melalui pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.223>
- Misdayanti. (2019). *Penguatan dan inovasi pelayanan kesehatan dalam era revaluasi industry 4.0*. Kendari: UHO Edupress.
- Nazir, M. (2003). *Metode penelitian*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia
- Novitasari, W. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak. Disertasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Nurmalasari. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat prestasi that are easy to carry anywhere for. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 3(2), 111–118.
- Nurudin. (2007). *Sistem komunikasi di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Painah & Khilmiyah, A. (2021). Penggunaan gadget dan peran pola asuh orang tua terhadap akhlak pelajar. *Jurnal Studi Islam dan Kemuhammadiyah*, 1(2), 127-143. Diakses dari <https://jasika.umy.ac.id/index.php/jasika>
- Puspita, S. (2020). *Fenomena kecanduan gadget pada anak usia dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rachmatullah, R. (2017). Peranan orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Skripsi, Universitas Pasundan. Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/30446/>
- Riska, A. (2012). *Perilaku manusia: Kajian teoritis munculnya perilaku manusia dari alur pikiran dan perasaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Saleh, A.M. (2012). *Membangun karakter dengan hati nurani*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, D.N. (2019). Upaya preventif guru kristen dalam menghadapi degradasi moral anak. *Jurnal Teologi Kristen*, 1(1).
- Saroinsong, W.P. (2016). Gadget usage inhibited interpersonal intelligence of children on ages 6-8 years old. *Jurnal teknologi Pendidikan*, 1(4), 775–81.
- Sjarkawi. (2009). *Pembentukan kepribadian anak; peran moral intelektual, emosional dan sosial sebagai wujud membangun jati diri*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Subagijo, A. (2020). *Diet dan detoks gadget*. Jakarta: PT Mizan Publika.
- Sumarni, S, et.al. (2019). Behavior in early childhood (2-3) years: A case study on the use of gadgets in social environments. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(8),384–404.
- Susanti, A.D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (2018). Pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar Ppkn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Skripsi, FKIP Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Suwarsi. (2016). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. Seminar Tanggal 25 September
- Syafaruddin. (2017). *Bimbingan konseling perspektif Al-qur'an dan sains*. Medan: Perdana Publishing.
- Wijanarko, J & Setiawati, E. (2016). *Ayah baik-ibu baik: Parenting era digital, pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulandari, R., Santoso & Ardianti, S.D. (2021). Tantangan digitalisasi pendidikan bagi orang tua dan anak di tengah pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839 – 3851. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1312>
- Yuwanto, L. (2013). Pengembangan alat ukur blackberry addict. *Jurnal Elektronik*, Proceeding PESAT, 5.
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan (cet.3)*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.