
Received: 9 April 2026 | Accepted: 5 Juli 2026 | Published: 5 Agustus 2026

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER GENERASI ALPHA
(Studi Kasus pada Siswa Kelas V dan VI SD Santa Lusius Sei Rotan, Kecamatan
Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang)**

**Justini Simanjuntak¹, Fransiska Carlin Mega Putri Hulu², Cicilia Ariadne Br
Sirait³**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: justinisimanjuntak72@gmail.com, charlinhulufransiska@gmail.com,
ciciliasirait125@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat intensitas penggunaan gawai, menggambarkan profil pembentukan karakter, serta menganalisis besarnya pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap pembentukan karakter siswa Generasi Alpha. Generasi Alpha adalah kelompok individu yang lahir pada rentang tahun 2010–2025, yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi linear sederhana. Populasi penelitian berjumlah 56 siswa, dan sampel ditentukan sebanyak 40 siswa menggunakan rumus Slovin dengan teknik pemilihan acak sederhana. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berskala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat intensitas penggunaan gawai siswa sebagian besar berada pada kategori sedang hingga tinggi; (2) Pembentukan karakter siswa secara umum berada pada tingkat cukup hingga baik; dan (3) Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai terhadap pembentukan karakter dengan kontribusi sebesar 27,4%. Semakin tinggi durasi dan frekuensi penggunaan gawai, maka semakin menurunkan kualitas nilai-nilai karakter siswa. Hasil ini diperkuat dengan kajian teori sistem ekologi dan dinamika keluarga digital yang menunjukkan bahwa lingkungan digital menjadi bagian tak terpisahkan dari proses perkembangan anak.

Kata kunci: *Intensitas Penggunaan Gawai, Pembentukan Karakter, Generasi Alpha, Regresi Linear Sederhana, Lingkungan Digital*

ABSTRACT

This study aims to describe the level of gadget usage intensity, illustrate the profile of character formation, and analyze the magnitude of the effect of gadget usage intensity on character development among Generation Alpha students. Generation Alpha refers to individuals born between 2010 and 2025, who grow and develop alongside rapid advancements in digital technology. This research applies a quantitative approach using simple linear regression analysis. The study population consisted of 56 students, while the sample was determined as 40 students using Slovin's formula with simple random sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis included descriptive statistics, analysis prerequisite tests, and hypothesis testing. The results indicate that: (1) The majority of students' gadget usage intensity falls into the moderate to high category; (2) Students' character formation is generally at a fairly good to good level; and (3) There is a significant negative effect of gadget usage intensity on character formation, contributing 27.4% of the variance. The higher the duration and frequency of gadget use, the lower the quality of students' character values. These results are supported by the ecological systems theory and

digital family dynamics, which show that the digital environment has become an integral part of a child's development process.

Keywords: *Gadget Usage Intensity, Character Formation, Generation Alpha, Simple Linear Regression, Digital Environment*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berlangsung begitu pesat pada dua dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat mendasar dalam pola kehidupan masyarakat modern. Perubahan ini tidak hanya dirasakan oleh kalangan dewasa yang menjadi pelaku aktif dalam dunia kerja dan ekonomi digital, tetapi juga menyentuh sendi-sendi kehidupan anak-anak dan remaja yang tumbuh di tengah arus informasi yang serba cepat dan terkoneksi. Salah satu kelompok yang paling merasakan dampak transformasi digital ini adalah Generasi Alpha, yaitu kelompok penduduk yang lahir pada rentang tahun 2010 hingga 2025. Generasi ini memiliki karakteristik yang sangat berbeda dibandingkan generasi-generasi sebelumnya, sebab mereka lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang sejak awal sudah terintegrasi penuh dengan jaringan internet, perangkat pintar, serta berbagai platform digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Fenomena ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Lorenz dan Kapella (2020), yang menyatakan bahwa anak-anak masa kini hidup dan dibesarkan dalam rumah tangga yang kaya akan media (media-rich households). Kondisi tersebut menggambarkan bahwa akses terhadap perangkat digital dan koneksi internet bukan lagi menjadi sesuatu yang eksklusif atau terbatas pada kalangan tertentu saja, melainkan telah menjadi bagian yang lumrah dan hampir tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan hingga menjangkau wilayah-wilayah pedesaan yang secara geografis relatif jauh dari pusat perkotaan. Realitas ini menegaskan bahwa pemerataan akses digital telah berlangsung sedemikian rupa sehingga anak-anak, tanpa memandang latar belakang geografis maupun sosial ekonomi, memiliki peluang yang hampir setara untuk terpapar oleh teknologi sejak usia dini.

Berkaitan dengan perangkat yang digunakan untuk mengakses dunia digital tersebut, Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan gawai sebagai alat atau peranti canggih yang berfungsi untuk memudahkan berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Definisi ini menunjukkan bahwa secara konseptual, gawai sesungguhnya dirancang dan dihadirkan sebagai sarana yang bersifat membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Namun demikian, sifat kemudahan yang ditawarkan oleh gawai ini pula yang kemudian menjadikannya begitu mudah diakses oleh anak-anak, termasuk oleh siswa-siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar, tanpa disertai pemahaman yang memadai mengenai batasan dan cara penggunaannya yang tepat.

Gambaran mengenai betapa masifnya penetrasi teknologi digital di kalangan Generasi Alpha dapat dilihat dari data survei yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2025. Data tersebut mencatat bahwa tingkat penetrasi internet di kalangan Generasi Alpha telah mencapai angka 79,73%. Angka ini memberikan gambaran yang cukup mengejutkan, sebab dapat diartikan bahwa hampir delapan dari sepuluh anak dalam kelompok usia ini telah memiliki akses terhadap dunia maya. Adapun perangkat yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet tersebut adalah telepon pintar, dengan persentase penggunaan mencapai 83,39%. Tingginya angka ini mengindikasikan bahwa telepon pintar telah menjadi perangkat utama dan paling dominan yang digunakan oleh anak-anak Generasi Alpha dalam berinteraksi dengan dunia digital, mengungguli perangkat-perangkat lain seperti komputer, laptop, maupun tablet.

Data yang sama juga mengungkap durasi penggunaan gawai yang cukup bervariasi di kalangan Generasi Alpha. Tercatat bahwa sebesar 35,75% anak menggunakan gawai selama 4 hingga 6 jam setiap harinya, sementara 13,47% lainnya menggunakan gawai dalam rentang waktu yang lebih panjang, yaitu 7 hingga 10 jam per hari. Bahkan, terdapat pula kelompok anak dengan persentase 7,66% yang menggunakan gawai lebih dari 10 jam dalam sehari. Jika data ini dicermati lebih lanjut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar waktu anak dalam sehari telah tersita untuk berinteraksi dengan perangkat digital, suatu kondisi yang tentu memiliki implikasi yang tidak sederhana terhadap tumbuh kembang anak, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun aspek pembentukan karakter. Adapun dari sisi tujuan penggunaannya, data APJII menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan gawai oleh Generasi Alpha, yaitu sebesar 39,47%, ditujukan untuk kebutuhan hiburan. Sementara itu, penggunaan untuk kebutuhan mencari informasi berada pada angka 15,04%, dan yang lebih memprihatinkan, penggunaan gawai untuk kebutuhan pembelajaran hanya berkisar pada angka 7,71%. Ketimpangan proporsi ini menunjukkan bahwa gawai, yang sesungguhnya memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, pada kenyataannya lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan semata oleh anak-anak Generasi Alpha.

Kondisi sebagaimana dipaparkan di atas pada dasarnya mengandung dua sisi dampak yang saling berlawanan namun sama-sama nyata adanya. Pada satu sisi, keberadaan gawai dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk memperluas wawasan anak, mengembangkan berbagai keterampilan baru, serta mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar secara lebih interaktif dan menarik. Berbagai aplikasi edukatif, konten pembelajaran berbasis multimedia, hingga akses terhadap sumber informasi yang tidak terbatas merupakan sejumlah manfaat nyata yang dapat diperoleh anak melalui penggunaan gawai secara bijak. Namun demikian, pada sisi yang lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dan tidak disertai dengan pendampingan yang memadai dari orang tua maupun pihak sekolah dapat menimbulkan berbagai permasalahan yang cukup serius. Hal ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Lorenz dan Kapella (2020), yang menjelaskan bahwa meskipun teknologi digital menawarkan berbagai

peluang bagi pengembangan keterampilan dan hubungan sosial anak, teknologi tersebut juga mengandung risiko yang tidak dapat diabaikan apabila tidak digunakan dengan bijaksana.

Permasalahan tersebut bukanlah sekadar kekhawatiran yang bersifat teoretis semata, melainkan telah tampak nyata melalui hasil observasi awal yang dilakukan di SD Santa Lusia Sei Rotan. Dari observasi tersebut, ditemukan sejumlah gejala yang cukup mengkhawatirkan pada diri siswa, di antaranya adalah berkurangnya minat siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya, munculnya gangguan konsentrasi pada saat proses belajar berlangsung di kelas, terjadinya peniruan bahasa dan perilaku yang kurang baik yang diduga bersumber dari konten-konten digital yang diakses, serta menurunnya tingkat kedisiplinan siswa dalam menjalankan berbagai aktivitas di lingkungan sekolah. Berbagai gejala yang teramati tersebut menjadi indikasi awal yang cukup kuat bahwa terdapat keterkaitan antara intensitas penggunaan gawai dengan proses pembentukan karakter siswa.

Bertolak dari berbagai fenomena dan data yang telah dipaparkan tersebut, maka dipandang perlu untuk dilakukan sebuah kajian yang lebih mendalam dan sistematis guna mengetahui secara lebih pasti bagaimana intensitas penggunaan gawai pada siswa Generasi Alpha, khususnya di SD Santa Lusia Sei Rotan, dapat memberikan pengaruh terhadap proses pembentukan karakter mereka. Penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan mengingat karakter merupakan fondasi yang sangat krusial bagi keberhasilan hidup anak di masa depan, sehingga segala faktor yang berpotensi memengaruhi pembentukannya, termasuk intensitas penggunaan gawai, perlu dikaji secara komprehensif agar dapat dirumuskan langkah-langkah antisipatif yang tepat, baik oleh orang tua, pihak sekolah, maupun pihak-pihak terkait lainnya.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis korelasional dan regresi linear sederhana. Pendekatan ini dipilih untuk mengukur hubungan dan besarnya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada Teori Sistem Ekologi Bronfenbrenner yang diperluas oleh Johnson & Pimplampu (2008), yang menyatakan bahwa lingkungan teknologi merupakan bagian dari mikrosistem yang secara langsung memengaruhi perkembangan anak. Variabel bebasnya adalah Intensitas Penggunaan Gawai (X), sedangkan variabel terikatnya adalah Pembentukan Karakter (Y).

Definisi Operasional Variabel

1. Intensitas Penggunaan Gawai: Ukuran seberapa sering dan berapa lama siswa menggunakan gawai dalam sehari, yang meliputi durasi pemakaian, frekuensi akses, dan jenis konten yang diakses.

2. Pembentukan Karakter: Proses internalisasi nilai-nilai luhur yang terwujud dalam sikap dan perilaku siswa, yang diukur melalui indikator religius, jujur, disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab.

2.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi: Seluruh siswa kelas V dan VI SD Santa Lusita Sei Rotan yang berjumlah 56 orang.
2. Sampel: Berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 40 siswa. Sampel dipilih secara acak sederhana sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner: Menggunakan skala pengukuran Likert dengan pilihan jawaban: Sangat Sesuai (4), Sesuai (3), Kurang Sesuai (2), dan Tidak Sesuai (1).
2. Dokumentasi: Mengumpulkan data pendukung seperti profil sekolah, jumlah siswa, dan catatan observasi awal.

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif: Menyajikan data rata-rata, persentase, dan pengelompokan ke dalam kategori.
2. Uji Prasyarat: Meliputi uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi syarat analisis statistik.
3. Uji Hipotesis: Menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS Versi 25. Kriteria keputusan: jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa dari 40 responden, sebanyak 37,5% berada pada kategori sedang, 32,5% kategori tinggi, 20% kategori sangat tinggi, dan hanya 10% yang termasuk kategori rendah. Rata-rata skor keseluruhan adalah 25,25, yang menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki tingkat penggunaan gawai yang cukup tinggi. Lebih dari 75% siswa menggunakan gawai selama 4 jam hingga lebih dari 10 jam setiap harinya, yang didominasi untuk mengakses hiburan dan media sosial.

Kondisi ini sejalan dengan pandangan Lorenz & Kapella (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital saat ini semakin bersifat pribadi dan mudah dibawa ke mana saja, sehingga akses tidak lagi terbatas pada ruang tertentu.

Faktor pendorongnya meliputi semakin terjangkaunya harga perangkat elektronik, meluasnya jaringan internet hingga ke daerah pedesaan, serta kebiasaan orang tua yang sering menggunakan gawai sebagai sarana menenangkan anak. Dalam kajiannya juga dijelaskan bahwa tanpa panduan yang jelas, anak cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk aktivitas rekreasi dibandingkan hal lain, yang tercermin dalam hasil penelitian ini.

Deskripsi Tingkat Intensitas Penggunaan Gawai

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa dari 40 responden, sebanyak 37,5% berada pada kategori sedang, 32,5% kategori tinggi, 20% kategori sangat tinggi, dan hanya 10% yang termasuk kategori rendah. Rata-rata skor keseluruhan adalah 25,25, yang menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki tingkat penggunaan gawai yang cukup tinggi. Lebih dari 75% siswa menggunakan gawai selama 4 jam hingga lebih dari 10 jam setiap harinya, yang didominasi untuk mengakses hiburan dan media sosial.

Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu semakin terjangkaunya harga perangkat elektronik dan jaringan internet, kebiasaan pola asuh orang tua yang cenderung menggunakan gawai sebagai sarana menenangkan anak, serta desain konten digital yang dibuat sangat menarik sehingga memicu keterikatan emosional pada anak. Sejalan dengan pandangan Lorenz & Kapella (2020), di era modern ini akses terhadap perangkat digital semakin meluas dan bersifat pribadi, sehingga anak dapat menggunakannya kapan saja tanpa batas ruang. Hal ini sejalan dengan data APJII (2025) yang menyatakan bahwa akses internet bagi anak usia sekolah lebih banyak dimanfaatkan untuk rekreasi dibandingkan kebutuhan akademik.

Profil Pembentukan Karakter Siswa

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa 45% siswa berada pada kategori baik, 37,5% cukup baik, dan 17,5% kurang baik, dengan rata-rata skor sebesar 60,15. Jika dilihat per indikator:

- a. Religius: Memiliki skor tertinggi karena didukung oleh lingkungan sekolah dan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai agama.
- b. Jujur: Berada pada tingkat sedang, masih dipengaruhi oleh pengawasan orang dewasa.
- c. Disiplin dan Tanggung Jawab: Memiliki skor terendah, terlihat dari gejala sering terlambat mengumpulkan tugas dan mengabaikan kewajiban sehari-hari.
- d. Mandiri: Berada pada kategori cukup, namun masih menunjukkan ketergantungan untuk mendapatkan jawaban secara instan melalui gawai.

Profil ini menggambarkan bahwa pembentukan karakter pada siswa kelas V dan VI masih dalam tahap perkembangan yang rentan dan dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan, termasuk lingkungan digital. Menurut teori sistem ekologi, perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan terdekat, yang kini telah melibatkan peran teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Profil ini sejalan dengan Teori Sistem Ekologi yang diperluas menjadi Ekosistem Teknologi oleh Johnson & Puplambu (2008). Teori ini menjelaskan bahwa lingkungan teknologi merupakan bagian dari mikrosistem kehidupan anak yang ikut membentuk kebiasaan dan perilakunya. Nilai yang terbentuk melalui rutinitas tradisional cenderung tetap kuat, sedangkan nilai yang membutuhkan pengendalian diri lebih rentan mengalami perubahan akibat pengaruh dunia digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,028 < 0,05$, koefisien regresi bernilai $-0,421$, dan koefisien determinasi $R^2 = 0,274$. Hal ini memberikan makna yang jelas:

- Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dan pembentukan karakter siswa di SD Santa Lusita Sei Rotan.
- Semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaan gawai, maka kualitas karakter siswa cenderung menurun.
- Besarnya kontribusi pengaruhnya adalah 27,4%, sedangkan sisanya sebesar 72,6% dipengaruhi oleh faktor lain seperti pola asuh, lingkungan sekolah, budaya masyarakat, serta kualitas pendampingan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

3.3.1 Penggunaan Gawai sebagai Bagian dari Lingkungan Perkembangan Anak

Hasil penelitian menunjukkan lebih dari 75% siswa di SD Santa Lusita Sei Rotan menggunakan gawai selama 4–10 jam per hari, yang sebagian besar dimanfaatkan untuk hiburan dan media sosial. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Lorenz & Kapella (2020) yang menyatakan bahwa anak-anak masa kini hidup dalam lingkungan yang kaya akan media, di mana akses terhadap perangkat digital dan internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan hingga ke daerah pedesaan.

Secara teoretis, hal ini dapat dijelaskan melalui Teori Sistem Ekologi yang diperluas menjadi Ekosistem Teknologi oleh Johnson & Puplambu (2008), yang menyebutkan bahwa lingkungan teknologi merupakan bagian dari mikrosistem terdekat anak yang secara langsung membentuk kebiasaan dan perilakunya. Menurut kajian Irmira dkk. (2025), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir seluruh aspek pendidikan, termasuk cara siswa belajar dan berinteraksi. Di daerah seperti Sei Rotan, kemudahan akses dan keterjangkauan harga gawai membuat anak memiliki kesempatan besar untuk menggunakannya. Namun, sebagaimana dijelaskan lebih lanjut oleh Andriani dkk. (2023), tantangan utamanya bukan pada ketersediaan teknologinya, melainkan pada cara pemanfaatannya. Jika penggunaan hanya terfokus pada hiburan tanpa arah yang jelas, maka potensi negatifnya akan lebih dominan, sebagaimana terlihat dalam hasil penelitian ini.

3.3.2 Pengaruh terhadap Setiap Dimensi Karakter

1. Pengaruh terhadap Kedisiplinan dan Tanggung Jawab

Dimensi ini paling terpengaruh secara nyata. Penggunaan gawai dalam waktu lama mengaburkan batas antara waktu untuk bermain, belajar, dan beristirahat. Lorenz

& Kapella (2020) menjelaskan bahwa konten digital dirancang untuk memberikan rangsangan terus-menerus, sehingga menurunkan kemampuan pengendalian diri anak. Menurut prinsip pembiasaan, karakter terbentuk melalui pengulangan tindakan yang teratur. Hal ini juga diperkuat oleh pandangan Usman dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi yang tidak terarah dapat mengganggu pola kegiatan harian siswa. Jika waktu yang seharusnya digunakan untuk melatih kedisiplinan tergantikan oleh aktivitas daring, maka kebiasaan positif akan semakin sulit terbentuk. Sebaliknya, jika teknologi digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan penilaian secara terstruktur, seperti yang diterapkan melalui evaluasi pembelajaran digital, justru dapat melatih ketepatan waktu dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas.

2. Pengaruh terhadap Kejujuran dan Sikap Sosial

Penggunaan gawai mengubah cara siswa memandang kenyataan dan berinteraksi. Lorenz & Kapella (2020) mengingatkan bahwa dunia maya seringkali menampilkan gambaran yang tidak sepenuhnya sesuai fakta. Selain itu, berkurangnya waktu interaksi tatap muka mengurangi kesempatan belajar membaca ekspresi wajah dan merasakan emosi orang lain. Joshanda dkk. (2025) menegaskan bahwa interaksi langsung adalah sarana utama menumbuhkan rasa empati. Dalam konteks pendidikan, Ambarwati dkk. (2022) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi harus tetap mempertahankan nilai-nilai interaksi sosial. Jika penggunaan gawai hanya untuk bersenang-senang, maka sikap sosial dan kejujuran dapat menurun. Namun jika diarahkan untuk kegiatan belajar bersama dan diskusi terarah, teknologi justru dapat menjadi sarana melatih sikap menghargai pendapat orang lain.

3. Pengaruh terhadap Kemandirian dan Berpikir Kritis

Gawai membuka akses informasi yang luas, namun dapat menimbulkan ketergantungan jika tidak diimbangi kemampuan literasi digital. Holmarsdottir dkk. (2024) serta Lorenz & Kapella (2020) menekankan bahwa manfaat teknologi hanya didapat jika anak memiliki keterampilan menyaring informasi.

Hal ini sangat relevan dengan hasil kajian Irmira dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa ketika teknologi diintegrasikan secara baik dalam pembelajaran dan penilaian, seperti penggunaan Google Form, Quizizz, dan Wordwall, siswa terlatih untuk menyelesaikan tugas secara mandiri, memahami materi, dan berpikir kritis. Sebaliknya, jika hanya digunakan untuk mencari jawaban instan tanpa memahami isinya, maka karakter mandiri dan daya nalar justru akan menurun.

4. Pengaruh terhadap Nilai Religius

Aspek ini menunjukkan skor paling tinggi dan tidak banyak terpengaruh. Hal ini terjadi karena nilai religius terbentuk melalui pembiasaan rutin di rumah dan sekolah yang masih kuat dipegang oleh masyarakat di daerah ini. Hal ini memperkuat pandangan Makbul dkk. (2023) bahwa lingkungan sosial dan budaya yang positif dapat menjadi penyeimbang yang kuat terhadap pengaruh lingkungan digital.

3.3.3 Makna Hasil Penelitian dan Solusi yang Ditawarkan

Angka kontribusi pengaruh sebesar 27,4% memiliki makna ilmiah yang penting. Seperti yang dijelaskan Lorenz & Kapella (2020), teknologi itu sendiri bersifat netral — tidak baik dan tidak buruk. Dampak yang muncul sangat bergantung pada cara pengelolaan dan pendampingan. Sisanya sebesar 72,6% dipengaruhi oleh faktor lain, termasuk kualitas pengelolaan teknologi di lingkungan sekolah dan rumah.

Berdasarkan temuan dalam hasil penelitian Irmina dkk. (2025), Andriansyah dkk. (2022), dan Ervianti dkk. (2025), diketahui bahwa salah satu kunci untuk mengubah dampak negatif menjadi positif adalah dengan meningkatkan kualitas pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Ketika guru memiliki kompetensi yang baik dalam merancang pembelajaran dan evaluasi berbasis digital, maka siswa akan terbiasa menggunakan gawai untuk hal-hal yang bersifat mendidik, terstruktur, dan membangun karakter.

Hal ini memberikan implikasi penting bagi SD Santa Lusia Sei Rotan, bahwa untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat gawai, tidak hanya diperlukan pengawasan dari orang tua, tetapi juga dukungan dari sekolah. Sekolah dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran dan penilaian berbasis digital yang inovatif, sebagaimana telah terbukti efektif dalam penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga gawai tidak lagi menjadi sarana yang hanya untuk hiburan semata, melainkan juga menjadi alat yang mendukung proses pembentukan karakter siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembentukan karakter di era digital membutuhkan keseimbangan antara pengawasan penggunaan waktu, penguatan nilai-nilai tradisional, sekaligus peningkatan literasi digital baik bagi siswa, guru, maupun orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini menemukan bahwa tingkat intensitas penggunaan gawai pada siswa Generasi Alpha di SD Santa Lusia Sei Rotan sebagian besar berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan durasi penggunaan rata-rata 4–6 jam per hari yang didominasi untuk kebutuhan hiburan. Sementara itu, pembentukan karakter siswa secara umum berada pada tingkat cukup hingga baik, di mana nilai religius tampil sebagai aspek yang paling kuat tertanam, sedangkan aspek disiplin dan tanggung jawab masih menjadi bagian yang perlu mendapat perhatian dan peningkatan lebih lanjut. Temuan yang lebih penting lagi menunjukkan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai terhadap pembentukan karakter, dengan kontribusi pengaruh sebesar 27,4 persen, yang berarti semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaan gawai, semakin berpotensi menurunkan kualitas nilai-nilai karakter siswa.

Merujuk pada temuan tersebut, orang tua memiliki peran penting sebagai lini pertama dalam mengelola dampak penggunaan gawai pada anak. Orang tua disarankan untuk menetapkan batas waktu penggunaan gawai yang jelas dan konsisten, menerapkan

strategi mediasi aktif sebagaimana disarankan dalam kajian teknologi informasi dan komunikasi, mendampingi anak ketika mengakses berbagai konten digital, serta memberikan keteladanan nyata dalam menggunakan teknologi secara bijak. Sikap keteladanan ini penting karena anak pada usia Generasi Alpha cenderung meniru pola perilaku digital yang mereka amati dari lingkungan terdekatnya, termasuk orang tua sendiri.

Selain peran keluarga, pihak sekolah juga perlu mengambil langkah konkret dengan menerapkan aturan penggunaan gawai yang tegas di lingkungan sekolah, mengintegrasikan materi literasi digital dan pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran, serta membangun komunikasi yang rutin dan berkelanjutan dengan orang tua untuk memantau perkembangan karakter siswa secara menyeluruh. Adapun bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variabel-variabel lain yang relevan, seperti jenis konten yang diakses oleh siswa serta peran mediasi keluarga sebagai faktor yang berpotensi memperlemah dampak negatif penggunaan gawai terhadap pembentukan karakter, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). Laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2025. Jakarta: APJII.
- Fauziddin, M., & Adha, T. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Ponsel terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 78–90.
- Holmarsdottir, H., dkk. (2024). Digital Competence and Character Development Among Young Learners. *International Journal of Child and Family Welfare*, 12(1), 45–58.
- Johnson, J., & Pupilampu, K. P. (2008). The Technological Ecosystem as a Dimension of Bronfenbrenner's Bioecological Theory of Human Development. *Canadian Journal of Learning and Technology*.
- Joshanda, N. S., dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, 6(1), 33–42.
- Laila, I. N., & Darmiyanti, A. (2024). Dampak Kecanduan Ponsel Pintar terhadap Perkembangan Sosial dan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 112–125.

Lorenz, T., & Kapella, O. (2020). Penggunaan TIK oleh Anak-Anak dan Dampaknya terhadap Kehidupan Keluarga (Terjemahan). Institut Studi Keluarga Austria.

Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023). Dampak Kecanduan Permainan Daring terhadap Perilaku dan Karakter Remaja Awal. *Jurnal Sosial dan Pendidikan Karakter*, 8(1), 56–68.