

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER REMAJA DESA PERKEBUNAN MARPINGGAN KECAMATAN ANGKOLA SELATAN

Oleh :

Rodiah¹⁾, Seri Surianti²⁾, Riswandi Harahap³⁾

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
email: rodiahcans621@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 5 Februari 2026

Revisi, 26 Mei 2026

Diterima, 29 Mei 2026

Publish, 31 Mei 2026

Kata Kunci :

Dampak,
Penggunaan Gadget,
Karakter,
Remaja.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bagaimana gambaran penggunaan gadget dikalangan remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan? (2) apa saja yang dampak penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan? (3) upaya apa saja yang dapat dilakukan dalam penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan?. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode pengamatan langsung dan wawancara. Informan Penelitian ini adalah kepala desa, hatobangon, alim ulama, ketua NNB, remaja, orang tua dan Masyarakat Desa Perkebunan Marpinggan. Hasil penelitian menunjukkan (1) gambaran penggunaan gadget di Desa Perkebunan Marpinggan sangat mempengaruhi terhadap karakter remaja dalam kehidupan sehari-hari, (2) dampak penggunaan gadget terdapat dampak positif dan negatif yang dimana positifnya remaja semakin mudah dalam menjangkau informasi dan membantu dalam mengakses pelajaran disekolah, negatif nya remaja semakin malas dan kecanduan terhadap gadget tersebut, (3) upaya yang dapat dilakukan dalam penggunaan gadget ini remaja diajak lebih aktif lagi melakukan kegiatan yang tidak bersangkutan dengan gadget seperti olahrag, gotong royong dan kegiatan keagamaan yang bersifat aktif agar tidak kecanduan pada gadget tersebut.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Rodiah

Afiliasi: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: rodiahcans621@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu produk teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya. Gadget ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Penggunaannya telah meluas hingga menjadi kebutuhan pokok, tidak hanya bagi kalangan dewasa, namun juga dikalangan remaja.

Gadget yang dulu cenderung dapat dimiliki oleh kaum *bojris* (kelompok Masyarakat kelas menengah ke atas) karena harganya yang relatif mahal saat itu, kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga gadget mulai beragam bahkan tukang becak pun memiliki gadget untuk berkomunikasi dengan pelanggannya. Gadget adalah salah satu teknologi yang sangat berperan penting dalam perkembangan zaman yang serba canggih sekarang ini, karena selain manfaatnya sebagai alat komunikasi, gadget juga menjadi alat yang membantu dalam mencari hal informasi,

Karakter dapat didefinisikan sebagai seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai suatu

tanda Kebajikan, kebaikan serta kematangan moral yang dimiliki oleh seseorang. Pengertian karakter lainnya adalah akumulasi dari kepribadian watak serta sifat yang dimiliki oleh seseorang individu dan mengarahkan pada kebiasaan maupun keyakinan individu tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

Remaja adalah kelompok usia berumur 13-20 tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja merupakan fase perkembangan yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter seorang. Pada tahap ini, individu sedang mengalami proses jati diri sangat mudah dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang baik yang bersifat positif maupun negatif.

Desa Perkebunan Marpinggan adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Angkola Selatan, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Remaja yang berada di desa ini rata-rata mempunyai gadget seperti *smartphone*. Karakter remaja yang kurang baik dalam lingkungan keluarga maupun Masyarakat yang diakibatkan oleh penggunaan gadget. Dampak penggunaan gadget yang membuat remaja akan kurang karakter.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan melihat anak remaja dalam penggunaan gadget. Yang dimana bahwa anak remaja telah memiliki gadget dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengenal waktu. Penggunaan gadget pada remaja lebih sering dibandingkan untuk kegiatan belajar. Bahkan pada kegiatan wirid yasin yang rutin dilakukan di desa ini masih banyak remaja yang lebih asik bermain gadget pada saat wirid berlangsung. Menggunakan gadget nya untuk bermain sosial media seperti whatsapp, tiktok, instagram dan lainnya. Ini merupakan gambaran pada remaja Desa Perkebunan Marpinggan.

Dampak penggunaan gadget ini juga sangat berpengaruh pada dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif dalam penggunaan gadget ini pada remaja mempermudah remaja melakukan komunikasi antar satu dengan yang lain, memberikan akses informasi dalam bentuk yang cepat dan akurat serta membantu remaja dalam mencari tugas-tugas sekolah yang tidak dimengerti dengan mudah. Namun dari sisi positif tentu juga terdapat dampak negatif dari gadget ini seperti remaja semakin malas belajar akibat dari kecanduan gadget. Bahkan dalam sehari tidak menggunakan gadget remaja akan stress dan tidak nyaman karena tidak bermain gadget.

Upaya yang perlu dilakukan dalam penggunaan gadget di Desa Perkebunan Marpinggan ini terhadap karakter remaja. Remaja sebaiknya di ajak untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif antara olahraga, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, gotong royong dan kegiatan lainnya yang membuat remaja lupa terhadap gadget

dan remaja menjadi lebih aktif dalam kegiatan berinteraksi secara langsung dibandingkan dengan diam diri di rumah bermain gadget.

Dari berbagai temuan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan”.

LANDASAN TEORI

Gadget ialah suatu instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gadget dengan teknologi lainnya adalah unsur kebaruan berukuran kecil.

Menurut Daniel, dkk. (2024:6) Gadget adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik penggunaannya, baik untuk keperluan komunikasi, hiburan atau produktivitasnya. Sedangkan menurut Omas (2021:138) Gadget adalah alat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang melancarkan dalam setiap penggunaannya.

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat pungkiri manfaatnya sangat dirasakan oleh semua Masyarakat dunia mapun di Indonesia, pengaruhnya sangat kuat dalam menunjang kehidupan manusia sehari-hari untuk membantu pekerjaan atau aktivitas sehari-hari. Menurut Esi Afrianti (2023:17) Gadget memiliki fungsi manfaat yang relative sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya komunikasi, sosial, dan Pendidikan. Sedangkan menurut Juwita (dalam Intan 2023:18) Manfaat penggunaan gadget lainnya yaitu menunjang pengetahuan, meningkatkan motivasi. Inovator, kreatif.

Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif. Menurut Kariyadi, dkk. (2023:45-49) penggunaan gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif tetapi juga memiliki dampak positif apabila digunakan secara bijak, terarah, dan disertai pendampingan dari orang tua maupun pendidik. Gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek.

Karakter merupakan cara individu untuk dapat berpikir dan berperilaku dalam kehidupan serta Kerjasama apakah itu dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat ataupun negara. Menurut David Saputra, dkk. (2022:145) Pendidikan karakter adalah sistem penanaman nilai karakter yang terdiri dari komponen pengetahuan, pelaksanaan nilai-nilai tersebut melalui tindakan dan kesadaran atau kemauan. Menurut Ahmad, dkk. (2022:145) Pendidikan karakter merupakan proses yang tidak hanya sekedar menghafal materi soal tes kemudian tips serta trik dalam menjawab soal-soal tersebut.

Pendidikan karakter bagi remaja ini sangat berpengaruh pada perkembangan nilai-nilai moral

remaja, orang tua dan pendidik harus dibekali komponen karakter yang baik untuk tujuan aktualisasi kepribadian remaja yang sehat. Menurut Tri Ermayan (2022:131) Karakter yang terasa demikian tegas bagian yang saling berhubungan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Sedangkan menurut Yeni Yasyah Sinaga (2021:79) Karakter dilihat dari psikologu dan sosiologi serta diri manusia memiliki elemen yang bisa mengembangkan karakter setiap orang.

Masa remaja merupakan salah satu fase kehidupan manusia yang ditandai oleh berbagai perubahan, baik secara fisik psikologis, sosial maupun emosional. Pada masa ini individu mengalami transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang sering kali disertai dengan pencarian jati diri, peningkatan kemandirian, serta pembentukan nilai dan karakter. Menurut Susanto (2023:2) Masa remaja merupakan periode perubahan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik, fisiologi, maupun intelektual pada masa ini remaja dituntut lebih mandiri, perkembangan masa remaja mengantarkan pada kebutuhan yang lebih beragam dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Sedangkan menurut Hurlock (2023:10) Remaja sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa istilah ini menunjukkan, masa dari awal pubertas sampai tercapainya kematangan, biasanya dimulai dari usia 14 tahun pada pria dan 12 tahun pada Wanita.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dengan judul “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola selatan” penelitian ini telah dilaksanakan di Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan. kegiatan ini dilaksanakan selama dua kali yang pertama observasi yang dilakukan pada tanggal 03 november 2025 dan penelitian pada tanggal 24 april 2026.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan pengamatan langsung dan wawancara, serta informan dari penelitian ini adalah kepala desa, hatobangon, alim ulama, ketua nmb, remaja, orang tua dan Masyarakat Desa Perkebunan Marpinggan. Menurut Sugiyono (2024:9) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen). Sedangkan menurut Agus, dkk. (2023:115) Data kualitatif adalah data yang didapat dari penjeleasan kata verbal yang mana tidak bisa kita analisis dalam bentuk angka atau bilangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan. pada pelaksanaannya dilaksanakan dalam dua kali

pertemuan, pada pertemuan awal peneliti melakukan observasi dilokasi dengan interview. Dari hasil interview tersebut dimana peneliti melihat terjadinya dampak penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan.

Pada pertemuan kedua melakukan penelitian pada tanggal 24 april 2026. Peneliti melakukan wawancara dengan Masyarakat diantaranya Kepala Desa, Hatobangon, Alim Ulama, Ketua NNB, Remaja, Orang Tua, dan Masyarakat Desa Perkebunan Marpinggan. Dimana peneliti memberikan pertanyaan dengan menggunakan metode wawancara dan Masyarakat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti yaitu:

a. Bagaimana gambaran penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan ?

Menanggapi tentang masalah penggunaan gadget di Desa Perkebunan Marpinggan yang tepatnya di Kampung Lalang menurut yang saya perhatikan dengan penggunaan gadget tersebut remaja di desa ini memang sangat-sangat bandel contohnya kalau orang tua panggil 3-4 kali belum dijawab seakan-akan lebih penting jeleknya daripada orang tuanya itu contoh yang pertama.” (wawancara dengan Hatobangon).

b. Apa saja dampak penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan ?

Ya sekarang anak-anak remaja makin pintar-pintar makin tahu karena melihat ataupun menonton dari pada HP ini informasi terupdate tahu hal e apapun informasi tahu dari HP sekarang. Tapi negatifnya sangat banyak sekali. Sekarang sudah mulai cuek, sudah mulai bahkan merasa kesopanan hilang kepada orang tua. Hal ini terakses langsung berkurang sekarang akibat daripada penggunaan gadget. (wawancara dengan Kepala Desa).

c. Upaya apa saja yang dapat dilakukan dalam penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunan Marpinggan Kecamatan Angkola Selatan ?

Yaitu terutama sekali kalau ada semisalnya acara-acara keagamaan mereka pada saat itu tidak perlu membawa daripada gadget atau hak tersebut bisa mereka tinggalkan karena dengan itu tadi jelasnya mereka kurang mengikuti daripada acara-acara tersebut yang diadakan. (wawancara dengan Alim Ulama).

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil beberapa Teknik pengumpulan data yang telah dilakukan pada saat observasi dan penelitian yang digabungkan menjadi suatu Deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pengamatan langsung dan wawancara langsung dengan Kepala Desa, Hatobangon, Alim Ulama, Remaja, Orang Tua, dan Masyarakat Desa Perkebunan Marpinggan. Peneliti mengamati penggunaan gadget pada remaja pada saat kegiatan

wirid berlangsung. Semuan data yang telah dihasilkan dari pengamatan langsung dan wawancara kemudian diuraikan berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian. Peneliti melihat bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap karakter remaja Desa Perkebunana Marpinggan, yang dimana penggunaan gadget ini sangat berpengaruh terhadap karakter remaja yang disebabkan lebih asik menggunakan gadget pada saat ada acara perkumpulan, remaja tidak peduli lagi apabila ketika dimintai tolong untuk melakukan sesuatu. Dan apabila tidak menggunakan gadget dalam sehari remaja akan merasa gelisah dan stress.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Penggunaan gadget di kalangan remaja Desa Perkebun Marpinggan tergolong cukup tinggi dengan intensitas penggunaan yang relatif sering dalam kehidupan sehari-hari. Mayoritas remaja telah memiliki gadget pribadi, khususnya smartphone, yang digunakan untuk berbagai keperluan seperti komunikasi, mengakses media sosial, bermain game, serta menonton konten hiburan.
2. Penggunaan gadget memberikan dampak yang bersifat positif maupun negatif terhadap karakter remaja. Dampak positif, antara lain mempermudah remaja dalam memperoleh informasi, memperluas wawasan, serta mendukung komunikasi dengan orang lain secara cepat dan efisien. Selain itu, gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan terarah. Sedangkan dampak negatifnya yang lebih dominan terlihat dalam penelitian ini, yaitu menurunnya nilai-nilai karakter pada remaja. Hal ini ditandai dengan berkurangnya sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Remaja cenderung menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kurang menghargai orang lain, serta menampilkan perilaku yang kurang sopan ketika ditegur.
3. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi penggunaan gadget terhadap karakter remaja antara lain melalui pengawasan dan pendampingan yang intensif dari orang tua. Orang tua diharapkan mampu mengontrol penggunaan gadget dengan memberikan batasan waktu serta mengarahkan anak untuk menggunakan gadget pada hal-hal yang bermanfaat.

5. REFERENSI

- Afrianti, Esi. (2023). *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Indramayu Jawa Barat. Penerbit: CV. Adanu Abimata.
- Alfitri, Rosyidah. (2020). *Internet Dan Perkembangan Remaja*. Malang. Literasi Nusantara

- Amrullah, Kholis. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniel, dkk. (2024). *Teknologi Digital Dalam Kehidupan Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dale. (2023). *Wawancara dalam penelitian kualitatif*. Jakarta: Sage Indonesia.
- Fiantika, dkk. (2022). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
- Hafni. (2021). *Teknik observasi dalam penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hasan, dkk. (2022). *Validitas dan reliabilitas penelitian kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Hurlock. (2023). *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Indramayu Jawa Barat. Penerbit: CV. Adanu Abimata
- Permata Sari, Intan. (2023). *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Indramayu Jawa Barat. Penerbit: CV. Adanu Abimata
- Kariyadi, dkk. (2023). *Penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan anak*. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2), 45–49.
- Kecanan, Rita. (2020). *Perilaku sosial dalam era digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mahni. (2020). *Dampak gadget terhadap perilaku sosial (Studi kasus kurangnya interaksi sosial masyarakat Kekalik Jaya)*. Skripsi. Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram.
- Moleong. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir. (2022). *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Omas. (2021). *Teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahardjo. (2021). *Penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rany. (2022). *Teknik penentuan informan dalam penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Sahir. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Saputra, David, dkk. (2022). *Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan modern*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyitno, Adi. (2020). *Pendidikan karakter berbasis nilai*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharti, Tri. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan Karakter*. Jakarta. Penerbit: Yayasan Kita Menulis
- Susanto. (2023). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Kencana.
- Wenni. (2019). *Dampak penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial siswa*. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Yoland, Viona Nafa. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik. Skripsi. Metro: Institut Agama Islam Negeri Metro.

Referensi Jurnal :

Ermayani, Tri. 2021. Pembentukan Karakter Remaja Melalui Keterampilan Hidup. Jurnal Pendidikan Karakter.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/8618>

Yasyah Sinaga, Yeni. (20221). Pengembangan Karakter Remaja Muslim Melalui Keterampilan Hidup Bertani Sukse Di Nagori Pulo Pitu Marlihat Kec. Ujung Padang, Kab.. Simalungun Provinsi Sumatera Utara. Jurnal Dakwatul Islam. Vol.5 No.2.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/8618>