

EDUCATING THE IMPACT OF GADGET USE ON THE ETHICS OF WR SUPRATMAN 1 MEDAN HIGH SCHOOL STUDENTS

Desma Erica Maryati Manik¹, Elisabeth Nainggolan¹, Petrus Loo¹

¹Manajemen, Perguruan Tinggi Ilmu Ekonomi Eka Prasetya

Email: ¹desmaerica79@gmail.com, ²elisabeth.golan@gmail.com, ³petrusloo@eka-prasetya.ac.id

Abstract: Information technology is currently developing rapidly. Gadgets as a form of technological development is a common tool used by all circles. Gadgets such as smartphones, tablets or laptops allow users to search for any information instantly via the internet. In the world of education, the presence of these gadgets can have both positive and negative impacts on students. Through gadgets, students can learn online, access e-books, watch educational videos and attend online classes. Gadgets facilitate communication through text messaging, voice calls, video calls and social media anytime and anywhere. Students can interact with teachers through apps like Zoom and Google Meet. Despite their benefits in terms of information access and learning, unwise use can affect students' behaviour and ethics, such as lack of manners, dependence on social media, and reduced in-person social interaction. Through this activity, students of SMA WR Supratman 1 Medan were given an understanding of the benefits and risks of using gadgets, as well as how to use them wisely and responsibly. The education was delivered by a team of STIE Eka Prasetya lecturers through interactive lectures, discussions, and case studies. The results of the activity showed that participants gained an increased understanding and awareness of the importance of maintaining ethics in the daily use of technology.

Keyword: technology, gadgets, ethics

Abstrak: Teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesat. Gadget sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi merupakan alat yang umum digunakan oleh semua kalangan. Gadget seperti smartphone, tablet, atau laptop memungkinkan penggunaannya untuk mencari informasi apapun secara instan melalui internet. Dalam dunia pendidikan, kehadiran gadget ini dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi pelajar. Melalui gadget, pelajar dapat belajar secara online, mengakses e-book, menonton video edukasi, dan mengikuti kelas online. Gadget memfasilitasi komunikasi melalui pesan teks, panggilan suara, panggilan video, dan media sosial kapan saja dan di mana saja. Pelajar dapat berinteraksi melalui aplikasi seperti Zoom dan Google Meet dengan guru. Meskipun memberikan manfaat dalam hal akses informasi dan pembelajaran, penggunaan yang tidak bijak dapat mempengaruhi perilaku dan etika pelajar, seperti kurangnya sopan santun, ketergantungan terhadap media sosial, serta menurunnya interaksi sosial langsung. Melalui kegiatan ini, pelajar SMA WR Supratman 1 Medan diberikan wawasan mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, serta cara menggunakannya secara bijak dan bertanggung jawab. Edukasi disampaikan oleh tim dosen STIE Eka Prasetya melalui ceramah interaktif, diskusi, dan studi kasus. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh peningkatan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya menjaga etika dalam penggunaan teknologi sehari-hari.

Kata kunci: teknologi, gadget, etika

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dengan pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi adalah gadget. Pengertian gadget, menurut Ensiklopedia, Gadget (Bahasa Indonesia: gawai) merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen berukuran kecil yang memiliki fungsi praktis yang spesifik pada setiap perangkatnya dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Pengertian lain disebutkan, gadget merupakan sebuah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu manusia dalam melakukan pekerjaannya

Sehingga dapat disimpulkan bahwa gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki berbagai fungsi yang mampu mempermudah pekerjaan manusia.

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa gadget menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan pelajar. Hampir semua pelajar memiliki gadget dan aktif dalam penggunaannya setiap hari. Hal ini dikarenakan gadget merupakan barang yang trend dimiliki dan banyak tersedia dengan harga yang terjangkau.

Gadget menjadi alat yang penting dalam dunia pendidikan terutama sejak diberlakukan pembelajaran online. Memiliki gadget sudah seperti menjadi sebuah keharusan. Materi pelajaran, penugasan oleh guru dan referensi belajar menggunakan gadget.

Ponsel pintar, tablet, dan laptop kini digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak tepat dapat memengaruhi nilai-nilai etika pada pelajar. Sering sekali ditemukan, pelajar malah menggunakan gadget untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan edukasi. Permainan game dan hiburan di media sosial malah justru menjadi aktivitas yang sering dilakukan oleh pelajar.

Faktor yang menjadi penyebab utama pelajar kecanduan menggunakan gadget adalah faktor kontrol diri yang rendah. Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan pikiran, emosi, dan tindakan agar tetap sesuai dengan norma, tujuan, dan nilai yang diyakini. Kontrol diri sangat penting dalam pembentukan karakter, karena kontrol diri dapat membantu seseorang untuk membuat keputusan yang bijak, santun dalam bersikap dan bertanggung jawab.

Faktor lain yang dapat membuat pelajar kecanduan dalam menggunakan gadget adalah suasana yang tidak nyaman dengan sekitar, perasaan kesepian, kesedihan, merasa sendiri, stres, dan tidak adanya kegiatan di waktu luang (Saputri et al., 2021).

Interaksi sosial menjadi berkurang dengan orang-orang disekitar dikarenakan pelajar lebih fokus dalam menggunakan gadget daripada berinteraksi dengan orang lain bahkan dengan guru di kelas.

Penggunaan gadget secara bijak dapat memberikan manfaat, seperti akses informasi cepat, pembelajaran digital, dan komunikasi efisien antara guru dan pelajar. Namun, manfaat ini bisa berubah menjadi masalah jika penggunaannya tidak diiringi dengan kontrol dan kesadaran etika (Painah & Khilmiyah, 2021).

Pelajar yang terlalu sering berkomunikasi melalui media sosial cenderung kehilangan kemampuan berkomunikasi secara sopan dalam dunia nyata (Abidah, 2023). Bahasa yang digunakan seringkali tidak formal, kasar, atau bahkan menyinggung. Dampak lainnya, pelajar lebih fokus pada gadget daripada berinteraksi secara langsung dengan teman atau keluarga. Hal ini menurunkan rasa empati, kerja sama, dan kebiasaan berbagi, yang merupakan bagian dari etika sosial (Dole, 2021).

Hal yang lebih dikhawatirkan adalah gadget membuka akses ke berbagai konten yang belum tentu sesuai usia pelajar. Konten kekerasan, pornografi, hingga ujaran

kebencian dapat memengaruhi cara berpikir dan bersikap, yang pada akhirnya mengubah nilai-nilai etika yang telah diajarkan (Sari et al., 2023). Tontonan yang tidak bermutu yang tersebar di jejaring media sosial mampu membuat sikap dan tingkah laku pelajar semakin menurun. Fenomena yang bisa dilihat adalah saat pelajar saling berkomunikasi satu sama lainnya, tak jarang mereka menggunakan kata-kata yang kasar dan mengandung unsur pornografi dan sara.

Akibat penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada sikap belajar. Banyak pelajar bahkan mulai mengabaikan kewajiban seperti belajar, membantu orang tua, atau mengikuti kegiatan sekolah karena terlalu asyik bermain gadget. Bahkan ketika dinasehati, pelajar ini dapat bersikap tidak mau tau dan tidak peduli. Ini menunjukkan lunturnya nilai tanggung jawab dan disiplin (Gabriela & Mau, 2021).

Jika tidak dibimbing dan diawasi, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi pelajar yang akan cepat puas dengan apa yang dilakukannya karena begitu mudahnya mencari informasi yang diperlukan melalui gadget. Dikarenakan mudahnya mendapatkan informasi maka pelajar akan 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 (Sandi et al., 2023). Kemudahan berselancar di internet dan banyaknya contoh-contoh soal dan jawaban dapat memudahkan pelajar untuk menyalin jawaban atau tugas dari internet, sehingga pelajar jadi terbiasa tidak jujur (Aslamiyah et al., 2024). Etika akademik pun ikut terganggu karena pelajar lebih memilih jalan pintas daripada proses belajar yang benar.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan tim dosen STIE Eka Prasetya di SMA WR Supratman 1 Medan ini dirancang dengan beberapa tahapan agar kegiatan berjalan sistematis dan terstruktur. Pelaksanaan kegiatan ini dirancang agar pelajar mendapatkan edukasi dan secara sadar sehingga dapat merubah pola perilaku dalam penggunaan gadget.

Perencanaan Kegiatan

Tahap awal kegiatan meliputi: **Survei Lokasi:** tim PkM melakukan survei lokasi untuk mencari tahu kebutuhan dari mitra. Hasil survei menunjukkan penggunaan gadget yang tinggi di sekolah dan kurangnya etika pelajar dalam berinteraksi dengan orang lain; **Penentuan Topik kegiatan PkM:** Berdasarkan analisis situasi, maka dipilih topik “Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Etika Pelajar SMA WR Supratman 1 Medan”. Topik ini dinilai relevan dengan kondisi pelajar di sekolah ini; **Koordinasi dengan Pihak-Pihak terkait:** Tim PkM berkomunikasi dan berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai topik yang akan dilaksanakan dan membahas jadwal serta lokasi pelaksanaannya.

Penyediaan Materi

Tim PkM mempersiapkan materi yang akan dipaparkan pada saat kegiatan. Materi menggunakan aplikasi presentasi dan juga video-video yang tersedia di internet yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 April 2025. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu metode pendidikan dan metode sosialisasi (Sari et al., 2023). **Metode pendidikan** adalah proses pengendalian sadar dimana perubahan-perubahan tingkah laku dihasilkan dalam pribadi orang tersebut melalui kelompok. Tim PkM memaparkan materi disertai dengan contoh-contoh kasus yang terkait

dengan penggunaan gadget. Saat pelaksanaan, tim PkM memberikan edukasi kepada pelajar mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Pelajar boleh memberikan pertanyaan dan juga bisa menceritakan pengalamannya dalam penggunaan gadget. **Metode sosialisasi** adalah suatu proses memperkenalkan sistem kepada orang lain dan juga mengamati bagaimana tanggapan dan reaksi orang tersebut. Pada PkM ini, tim PkM menampilkan video-video edukasi dan membuka sesi diskusi.

Evaluasi dan Dokumentasi

Di akhir kegiatan, tim PkM melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dan mengetahui tingkat ketercapaian dan pemahaman pelajar terhadap materi yang disampaikan. Metode evaluasi yang digunakan berupa pengisian kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM ini berjalan dengan lancar, dihadiri oleh pelajar SMA WR Supratman 1 Medan. Sejak awal tim dosen hadir di sekolah, para pelajar sudah sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini. Topik mengenai gadget sepertinya sangat menarik perhatian dan minat pelajar.

Edukasi yang diberikan dengan cara memutarakan beberapa video yang berisi kisah anak-anak yang menggunakan gadget untuk peningkatan pengetahuan dan video yang berisikan anak-anak yang kecanduan game online dan media sosial sehingga terlihat jelas perbedaan etika dari anak-anak tersebut. Sebanyak 99% pelajar menyatakan kegiatan ini sangat menarik dan mempengaruhi pemikiran mereka tentang penggunaan gadget.

Kegiatan ditutup dengan pengisian kuesioner kepuasan pelajar terhadap kegiatan PkM dan foto bersama. Kepala sekolah memberikan apresiasi dan berharap pelajar dapat menerapkan penggunaan

gadget secara positif untuk peningkatan prestasi belajar.



Gambar 1. Foto Bersama Tim PkM dan Pelajar

Luaran yang dicapai dari kegiatan PkM ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk generasi pelajar yang tidak hanya cerdas secara digital, tetapi juga bijak dan beretika dalam menggunakan teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di sekolah WR Supratman 1 Medan yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam kemajuan teknologi gadget dapat mempengaruhi etika pelajar. Dengan dilaksanakannya PkM edukasi ini, pelajar menjadi memiliki pemahaman tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget, menyadari pentingnya menjaga etika dalam penggunaan teknologi, dan semakin mampu untuk mengatur waktu penggunaan gadget secara sehat serta tetap menjunjung tinggi nilai-nilai etika.

DAFTAR PUSTAKA

Abidah. (2023). Dampak Penggunaan

- Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716–2725. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11393>
- Aslamiyah, D., Suberata, I. W., & Darsono. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri*. 5(1), 223–232.
- 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>
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Painah, & Khilmiyah, A. (2021). Penggunaan Gadget dan Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Akhlak Pelajar. *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhmadiyah (JASIKA)*, 1(2), 127–143. <https://doi.org/10.18196/jasika.v1i2.13>
- Sandi, M. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 13 Muaradua. *Detikproperti*, 09, 119–121.
- Saputri, R. E., Salsabila, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sari, V. P., Amelia, D., & Firdalius, F. (2023). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Etika Pelajar Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang. ... *Masyarakat Sumber Daya ...*, 1(4), 189–195. <https://doi.org/10.37985/pmsdu>
- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716–2725. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11393>
- Aslamiyah, D., Suberata, I. W., & Darsono. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri*. 5(1), 223–232.
- 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>
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Painah, & Khilmiyah, A. (2021). Penggunaan Gadget dan Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Akhlak Pelajar. *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhmadiyah (JASIKA)*, 1(2), 127–143. <https://doi.org/10.18196/jasika.v1i2.13>
- Sandi, M. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 13 Muaradua. *Detikproperti*, 09, 119–121.
- Saputri, R. E., Salsabila, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sari, V. P., Amelia, D., & Firdalius, F. (2023). Edukasi Dampak Penggunaan

Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat ISSN 2776-7647(Online)

Vol. 5 No. 1, April 2025, hlm. 155 – 160

DOI : <https://doi.org/10.54314/jpstm.v5i1.3370>

Available online at <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>

Gadget Terhadap Etika Pelajar Rumah
Asuh Yayasan Bening Nurani Padang.
... *Masyarakat Sumber Daya ...*, 1(4),
189–195.

<https://doi.org/10.37985/pmsdu>.