



Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII SMP Hasanuddin Semarang

Ahmad Rendy Hermawan
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Article History:

Received: 27 Nopember 2025

Accepted: 20 Desember 2025

Published: 20 Desember 2025

Kata Kunci:

Ruang Digital, Media Sosial, Kesehatan Mental, Konten Kreator

Keywords:

Digital Space, Social Media, Mental Health, Content Creators

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan gadget di kalangan peserta didik, termasuk di SMP Hasanuddin 6 Kota Semarang. Gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap proses pendidikan, bergantung pada pola dan intensitas penggunaannya. Namun, pada praktiknya masih ditemukan peserta didik yang menggunakan gadget secara tidak sesuai aturan, seperti menggunakannya secara sembunyi-sembunyi selama proses pembelajaran berlangsung meskipun sekolah telah menetapkan larangan membawa gadget ke kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap karakter peserta didik kelas VIII di SMP Hasanuddin 6 Kota Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan peserta didik kelas VIII yang menggunakan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan gadget yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap karakter peserta didik, khususnya pada aspek kedisiplinan, kejujuran dalam proses pembelajaran, serta konsentrasi belajar yang cenderung terganggu. Temuan ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget secara konsisten oleh pihak sekolah dan orang tua guna mendukung pembentukan karakter peserta didik yang lebih baik.

ABSTRACT

The development of digital technology has led to an increasing use of gadgets among students, including those at SMP Hasanuddin 6 Semarang City. Gadgets can have both positive and negative impacts on the educational process, depending on the patterns and intensity of their use. However, in practice, some students are still found to use gadgets inappropriately, such as using them secretly during classroom learning activities despite school regulations prohibiting bringing gadgets into class. This study aims to analyze the impact of gadget use on the character of eighth-grade students at SMP Hasanuddin 6 Semarang City. The research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through interviews with teachers and eighth-grade students who use gadgets. The findings indicate that uncontrolled gadget use has a negative impact on students' character, particularly in terms of discipline, honesty during the learning process, and learning concentration, which tends to be disrupted. These results highlight the importance of consistent supervision and regulation of gadget use by both schools and parents to support the development of students' positive character.

Copyright © 2025 Ahmad Rendy Hermawan

Citation: Hermawan, A. R. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII SMP Hasanuddin Semarang. *Health Education, Advocacy, and Learning*, 2(1), 79-89. <https://doi.org/10.64093/healing.v1i2.808>

* Corresponding Author:

Ahmad Rendy Hermawan: aahmadrendy017@gmail.com

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi di era digital. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan menjadi keniscayaan, seiring dengan perubahan pola belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi di kalangan peserta didik. Salah satu teknologi yang paling dominan digunakan saat ini adalah gadget, khususnya telepon pintar, yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern (Rahmandani et al., 2018; Marpaung, 2018).

Penggunaan gadget telah menjangkau seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang usia, profesi, maupun status sosial. Hasil riset Strategy Analytics menunjukkan bahwa jumlah pengguna gadget secara global terus mengalami peningkatan signifikan, mencapai lebih dari dua miliar pengguna pada tahun 2014 dan terus bertambah pada tahun-tahun berikutnya. Fenomena ini menunjukkan bahwa gadget tidak lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan manusia modern (Rahmandani et al., 2018; Hidayat & Nurhadi, 2020).

Di Indonesia, penetrasi penggunaan gadget juga terjadi secara masif, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja usia sekolah. Peserta didik pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah telah terbiasa menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Gadget pada satu sisi dapat memberikan dampak positif sebagai sarana pembelajaran digital, akses informasi, dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Namun, pada sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama terhadap karakter peserta didik (Marpaung, 2018; Kristiwati et al., 2019).

Penggunaan gadget oleh peserta didik sering kali lebih dominan untuk aktivitas non-akademik, seperti mengakses media sosial, menonton video hiburan, bermain gim daring, serta berkomunikasi melalui aplikasi pesan instan. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta lemahnya kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika tidak dikendalikan dengan baik, gadget justru dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan (Kristiwati et al., 2019; Andini et al., 2023).

Disiplin merupakan salah satu karakter utama yang harus ditanamkan kepada peserta didik sejak dini, terutama dalam konteks pendidikan formal. Karakter disiplin mencakup kepatuhan terhadap aturan, ketepatan waktu, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kesungguhan dalam belajar. Di era digital, tantangan dalam menanamkan nilai disiplin semakin kompleks karena adanya distraksi teknologi yang sulit dihindari oleh peserta didik (Mansur et al., 2016; Syafri et al., 2022).

Permasalahan penggunaan gadget juga terjadi di SMP Hasanuddin 6 Kota Semarang. Meskipun sekolah telah menetapkan aturan larangan membawa dan menggunakan gadget selama proses pembelajaran berlangsung, pada kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang melanggar aturan tersebut. Beberapa peserta didik menggunakan gadget secara sembunyi-sembunyi di dalam kelas, sehingga mengganggu konsentrasi belajar dan jalannya proses pembelajaran secara keseluruhan.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak sesuai kebutuhan pembelajaran berdampak pada menurunnya kedisiplinan peserta didik. Hal ini terlihat dari perilaku datang terlambat ke sekolah, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, serta kurangnya kejujuran dalam kegiatan belajar. Fenomena tersebut menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan gadget dan pembentukan karakter peserta didik (Ramang, 2023; Hidayat & Nurhadi, 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji dampak gadget terhadap perilaku dan aktivitas belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Andini et al. (2023) dan Ramang (2023) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi, yaitu antara 3–7 jam per hari, berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik. Gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif, tergantung pada pola penggunaan dan pengawasan dari lingkungan sekitar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Syafri et al. (2022) serta Mansur et al. (2016) menekankan pentingnya sinergi antara sekolah dan keluarga dalam penguatan pendidikan karakter. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketidakkonsistenan penanaman nilai karakter antara guru dan orang tua menjadi salah satu faktor penghambat dalam pembentukan karakter peserta didik, termasuk karakter kejujuran dan disiplin.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pengaruh gadget dan pendidikan karakter, masih terbatas kajian yang secara khusus mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap karakter peserta didik di lingkungan SMP swasta berbasis nilai religius. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pendidikan karakter di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap karakter peserta didik kelas VIII di SMP Hasanuddin 6 Semarang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan data, kemudahan akses penelitian, serta relevansi permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut, sehingga diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan bermanfaat bagi pengembangan kebijakan pendidikan karakter di sekolah.

B. Tinjauan Pustaka

Pengertian dan Perkembangan Penggunaan Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik portabel yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia, terutama dalam komunikasi, akses informasi, dan hiburan. Dalam dunia pendidikan, gadget seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari peserta didik, khususnya pada jenjang remaja (Putra & Sari, 2020). Perkembangan teknologi digital yang pesat menyebabkan intensitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik semakin meningkat, baik untuk keperluan pembelajaran maupun aktivitas non-akademik. Kondisi ini menjadikan gadget sebagai salah satu faktor yang memengaruhi pola perilaku dan interaksi sosial peserta didik di lingkungan sekolah dan keluarga.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, terutama pada peserta didik usia SMP yang masih berada pada tahap perkembangan emosional dan moral. Oleh karena itu, kajian

mengenai penggunaan gadget menjadi penting untuk memahami dampaknya terhadap pembentukan karakter peserta didik (Rahmawati, 2021).

Karakter Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan

Karakter peserta didik merujuk pada nilai-nilai moral dan perilaku yang tercermin dalam sikap sehari-hari, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, sopan santun, serta kemampuan mengendalikan diri. Pendidikan karakter bertujuan membentuk individu yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki integritas moral dan sosial yang baik (Lickona, 2018). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui proses pembelajaran, keteladanan guru, dan budaya sekolah.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, peserta didik berada pada fase perkembangan remaja awal yang rentan terhadap pengaruh lingkungan. Faktor eksternal seperti penggunaan teknologi digital dan media sosial dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter peserta didik, baik secara positif maupun negatif (Wuryandani et al., 2020).

Dampak Positif Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik

Penggunaan gadget secara bijak dapat memberikan dampak positif terhadap karakter peserta didik. Gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung kemandirian belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis (Suryadi & Nurhayati, 2021). Akses terhadap berbagai sumber belajar digital memungkinkan peserta didik mengembangkan wawasan dan meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, penggunaan gadget dalam konteks pembelajaran tertentu dapat melatih sikap tanggung jawab dan disiplin peserta didik dalam mengelola waktu dan teknologi. Dengan pendampingan yang tepat, gadget dapat menjadi sarana yang mendukung pembentukan karakter positif, seperti rasa ingin tahu dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik

Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap karakter peserta didik. Ketergantungan terhadap gadget dapat menurunkan kedisiplinan belajar, mengurangi konsentrasi, serta melemahkan kemampuan pengendalian diri (Hidayat & Pranata, 2022). Peserta didik yang terlalu sering menggunakan gadget juga cenderung mengalami penurunan intensitas interaksi sosial secara langsung.

Paparan konten digital yang tidak sesuai dengan usia peserta didik berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku secara negatif. Selain itu, penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat mendorong sikap individualistis, menurunnya empati sosial, serta berkurangnya etika dalam berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya (Susanti, 2020).

Peran Sekolah dan Orang Tua dalam Pengendalian Penggunaan Gadget

Pengendalian penggunaan gadget pada peserta didik memerlukan peran aktif dari sekolah dan orang tua. Sekolah memiliki tanggung jawab dalam menetapkan aturan, melakukan pengawasan, serta memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab (Nugroho, 2021). Melalui kebijakan sekolah dan pembinaan karakter, peserta didik diarahkan untuk memanfaatkan gadget secara positif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Di sisi lain, orang tua berperan penting dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan gadget di lingkungan keluarga. Kerja sama antara sekolah dan orang tua menjadi kunci dalam membentuk karakter peserta didik yang disiplin, bertanggung jawab, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi digital. Pendampingan yang konsisten diyakini mampu meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peserta didik (Wuryandani et al., 2020).

C. Metode Penelitian

Penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang” ini menguatkan penelitian secara kualitatif. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini penulis ingin menggali informasi secara mendalam kepada informan yang memiliki kualitas terhadap problematika permasalahan yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deksriptif. Pendekatan deksriptif yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap karakter disiplin dan prestasi belajar di SMP Hasanuddin 6 Semarang secara mendalam dan komprehensif. Selain itu, dengan jenis kualitatif diharapkan dapat diungkapkan secara sistematis situasi dan permasalahan yang dihadapi tentang penggunaan handphone oleh peserta didik terhadap karakter disiplin dan prestasi belajar.

Penelitian deksriptif (*descriptive research*) untuk menjelaskan suatu kondisi atau fenomena apa adanya. Dalam penelitian ini, apa yang penulis teliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan tertentu terhadap obyek penelitian, semua kegiatan dimana peristiwa terjadi sebagaimana adanya. (Sukmadinata, 2009)

Subjek utama dalam penelitian ini adalah 5 peserta didik dari Kelas VIII A dan B, serta 4 guru SMP Hasanuddin 6 Semarang, dan 1 subjek pendukung yaitu dari wali murid kelas VIII A. Sedangkan objek penelitian berupa karakter peserta didik kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang yang diakibatkan oleh gadget.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Hasanuddin 6 Semarang, penulis menemukan beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu kurangnya karakter disiplin dan tidak jujur terhadap peserta didik akibat penggunaan gadget dalam mencapai prestasi belajar.

D. Hasil Penelitian & Pembahasan

Penggunaan Gadget Peserta Didik SMP 6 Hasanuddin

Berdasarkan hasil wawancara di SMP 6 Hasanudin Semarang, hampir 95% dari seluruh siswa menggunakan gadget. Berbagai fitur gadget dimanfaatkan sesuai kebutuhan peserta didik, seperti penggunaan aplikasi google untuk mempermudah pembelajaran, pemanfaatan youtube untuk media belajar, dan masih banyak lagi. Akan tetapi sebagian dari mereka menggunakan gadget tidak sesuai pada tempatnya. Peserta didik biasanya menggunakan gadget di sekolah disaat ada keperluan saja. Namun banyak juga peserta didik yang menggunakan gadget disaat jam pelajaran sedang berlangsung, baik ketika ada guru maupun tidak.

Menurut Bapak Khoirin selaku waka kurikulum mengatakan handphone memberikan dampak positif dan negatif, dampak positif dari handphone peserta

didik bisa mengeksplorarisasi mata pelajaran, mencari buku di internet, dan mengerjakan tugas bersama lewat google meet atau zoom. Sedangkan dampak negatif gadget banyak peserta didik menyalahgunakan gadget untuk bermain game, menyontek tugas, dan peserta didik terganggu ketika guru menjekaskan mata pelajaran.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu peserta didik, bernama Valiant Mahfudz Nugroho, mengatakan bahwa “ Saya sering sekali menggunakan gadget untuk scroll tiktok, bermain game, membuka whats app, menonton youtube, dan instagram daripada mencari bahan materi pelajaran di dalam.”

Peserta didik lain yakni, Muhammad Rifqi juga memberi tanggapan“ Saya biasanya menggunakan gadget ketika sedang mencari bahan materi untuk belajar, tentu saja dengan seizin guru. Tapi di sela sela waktu tersebut, saya juga mencuri waktu untuk membuka tiktok dan whatsapp.”

Dengan adanya gadget, banyak peserta didik SMP Hasanuddin 6 yang kurang jujur ketika ulangan harian dan ulangan sekolah berlangsung. Hal itu dibenarkan oleh perkataan salah satu peserta didik bernama Setya Alfando “Saya pernah menyontek ketika sedang ulangan, dengan cara memfotokan hasil tugas nya dan dibagi kepada teman saya melalui gadget, begitu pula sebaliknya.” Pendapat lain dikemukakan oleh Wafiq Riska Aulia, ia mengatakan bahwa “ Saya pernah bergantian jawaban lewat whatsapp dengan teman saya, tanpa sepengetahuan orang tua dan guru ketika sedang mengerjakan PR”

Selama pembelajaran, penggunaan gadget dapat menyebabkan peserta didik kehilangan karakter disiplin belajar dan tidak jujur dalam melaksanakan ulangan harian, hal ini diperjelas oleh ibu Zakiyah selaku wali kelas VIII B mengatakan “ Saat menggunakan gadget, peserta didik menjadi sulit berfikir dalam ulangan, karena pola pikir menjadi tidak fokus peserta didik lebih asyik melihat instagram dan whatsapp daripada membuka materi pelajaran di internet dan tidak memperhatikan guru apa yang dijelaskan”.

Mereka juga tahu bahwasannya mengetahui resiko penggunaan gadget saat di sekolah jika tidak digunakan secara sebaik mungkin apabila ketahuan oleh guru maka gadget akan disita oleh guru dan tidak boleh mengikuti ulangan atau pembelajaran sampai selesai disuruh untuk keluar kelas. Hal ini diperjelas oleh peserta didik bernama Wafiq Riska Aulia mengatakan “ Menurut saya gadget membuat peserta didik berdampak negatif jika digunakan terlalu lama dapat menyebabkan kerusakan mata menjadi minus dan sangat mengganggu konsentrasi saya dalam belajar, akan tetapi handphone juga berdampak positif biasanya juga saya gunakan untuk mencari ilmu yang tidak ada didalam buku, tapi jujur saya sering bermain handphone daripada belajar saat dirumah. Hal itu diperjelas oleh ibu Nur Isnaini selaku guru bimbingan konseling mengatakan “ peserta didik yang menghabiskan waktu hanya untuk bermain gadget itu sangat berdampak negatif, karena gadget dapat membuat peserta didik bermalasan dalam belajar, bahkan jika disuruh orang tua di rumah belanja ke warung selalu menunda-nunda pekerjaan”. Menurut bapak Sukamto selaku orang tua dari peserta didik mengatakan bahwa anak saya sering menunda-nunda pekerjaan karena lebih memilih menyelesaikan menonton video di gadget terlebih dahulu. Saya juga pernah menyuruh anak saya untuk membelikan tempe tapi yang di beli ialah tahu, itulah dampak negatif dari gadget akibat lebih asyik bermain gadget yang mengakibatkan kurang fokus dalam pikiran anak saya.

Banyak peserta didik memiliki gadget di era digital dan mereka selalu membawa gadget ke mana pun mereka pergi. Menurut Ayra mengatakan “gadget sudah menjadi barang wajib yang selalu dibawa karena jika tidak ada gadget saya sering sekali merasa sendiri diantara teman-teman yang bermain gadget saat bermain ke rumah temen sekelas. Saat bermain di rumah teman sering sekali teman-teman saya asyik menggunakan gadget sendiri, seperti membuat video tiktok, whatsapp an dengan pacarnya, dan membuka online shop. Berbeda dengan Ayra ada peserta lain yang bernama Ida Elisa mengatakan “ menurut saya dengan adanya gadget sangat menguntungkan untuk saya, karena saya memiliki kemampuan untuk menjalankan bisnis saya secara online dengan berjualan basreng di whatsapp. Jadi kemanapun saya pergi selalu membawa gadget, karena kan kalau kumpul kelas di rumah teman mereka bisa lihat-lihat gadget saya, selain itu saya juga sering mengakses internet untuk mencari bahan materi pelajaran yang tidak ada dibuku”.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama penggunaan gadget adalah sebagai alat komunikasi, hiburan, membantu pendidikan, dan membantu dalam menjalankan bisnis online

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII SMP Hasanuddin 6

Kemajuan teknologi saat ini telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia, semua kebudayaan dan peradabannya. Saat ini, gadget adalah salah satu alat yang paling banyak digunakan oleh semua orang untuk berkomunikasi, bukan sebagai alat komunikasi saja, bahkan gadget telah menjadi gaya hidup yang paling diminati.

Dibalik kemajuan teknologi banyak juga hal yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi tersebut. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa yaitu kebiasaan siswa dalam bermain gadget. Karena penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pada tanggal 03 Oktober 2024 sampai 29 Oktober 2024 diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Kota Semarang menunjukkan karakter perilaku negatif saat berada di sekolah. Ditunjukkan oleh beberapa perilaku yang dilakukan oleh peserta didik.

Tabel 1. Data Observasi dan Wawancara Peserta Didik Kelas 8

NO	Karakter Peserta Didik	Hal-Hal Yang Di Lakukan	Keterangan	Dampak
1.	Disiplin	Memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran, Tidak terlambat masuk sekolah.	Peserta didik tidak mendengarkan dan tidak memperhatikan intruksi guru karena peserta didik sibuk dengan <i>gadgetnya</i> sendiri. Beberapa peserta didik banyak yang terlambat karena begadang bermain <i>gadgetnya</i> .	Negatif

2.	Jujur	Tidak menyontek kepada teman ketika ulangan.	Banyak peserta didik masih tidak jujur ketika ulangan mereka bukan hanya bergantian jawaban dengan <i>gadget</i> tetapi juga melempar kertas untuk meminta jawaban dengan temannya.	Negatif
3.	Suka Mengganggu temannya ketika belajar	Suka jail terhadap teman ketika sedang belajar.	Peserta didik masih banyak yang membuat kelas menjadi gaduh seperti jail dengan teman dan menutuk meja dengan keras.	Negatif
4.	Bolos belajar	Meninggalkan ruang kelas tanpa izin guru.	Peserta didik tidak ada yang sering bolos belajar.	Positif
5.	Bertanggung jawab	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan tidak terlambat dalam mengumpulkannya.	Ketika guru memberikan tugas di rumah, peserta didik tidak bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, beberapa peserta didik tidak mengerjakan sama sekali karena terlalu lama bermain <i>gadget</i> sehingga lalai dengan tugas yang diberikan oleh guru dan mengumpulkan tugasnya tidak tepat waktu.	Negatif
6.	Malas menyelesaikan pekerjaan rumah	Tidak mengerjakan PR dan malas melakukan pekerjaan rumah.	Beberapa Peserta didik mengerjakan PR di sekolah daripada di rumah. Dan beberapa peserta didik lebih asyik bermain <i>gadget</i> daripada mengerjakan tugas rumah.	Negatif

Upaya SMP 6 Hasanudin Kota Semarang dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan beberapa dampak yang telah dijelaskan, perlu ditekankan bahwa diperlukan upaya dari pihak sekolah untuk mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan gadget agar peserta didik tidak terpengaruh dan dapat mencapai hasil belajar yang baik.

Beberapa peraturan telah diterapkan sebagaimana semestinya, tetapi masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengumpulkan gadget setelah kegiatan apel pagi. Pengecualian berlaku pada mata pelajaran yang memerlukan akses gadget untuk mencari informasi pelajaran di internet, gadget dapat digunakan selama dikelas dengan pengawasan guru. Namun, pihak sekolah atau guru akan menyita gadget peserta didik ketika tidak memenuhi syarat tersebut.

Kepala Sekolah SMP Hasanuddin 6 Kota Semarang, Ibu Prihatin Lestari, menyampaikan bahwa pihak sekolah telah berupaya melarang peserta didik membawa gadget ke lingkungan sekolah, namun pada praktiknya masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mematuhi aturan tersebut. Sebagai langkah penanganan, sekolah menerapkan kebijakan penyerahan gadget kepada guru Bimbingan dan Konseling (BK) setelah apel pagi berlangsung. Selain itu, pihak sekolah juga melakukan berbagai upaya lain, seperti mengadakan razia tas peserta didik secara berkala setidaknya dua minggu sekali, membatasi penggunaan gadget oleh guru saat proses pembelajaran kecuali untuk kepentingan yang sangat mendesak, serta melarang peserta didik mengaktifkan gadget selama jam pelajaran berlangsung, kecuali pada mata pelajaran tertentu yang memang memerlukan penggunaan perangkat tersebut. Guru pengampu juga diwajibkan melakukan pengawasan dengan mengecek secara langsung penggunaan gadget oleh peserta didik untuk memastikan pemanfaatannya sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

Lebih lanjut, pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget di sekolah dinilai belum optimal tanpa adanya dukungan dan kontribusi dari orang tua. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku dan kedisiplinan peserta didik, terutama dalam penggunaan gadget di luar lingkungan sekolah. Tanggung jawab pendidikan dan pengawasan anak tidak hanya berada pada pihak sekolah, tetapi juga melibatkan keluarga dan lingkungan sekitar. Anak-anak yang dibesarkan dengan pengawasan dan pendampingan yang baik dari keluarga cenderung memiliki karakter yang lebih positif, disiplin, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa konten kreator berperan penting dalam menyebarkan informasi tentang kesehatan mental. Konten kreator menerapkan pendekatan yang tepat dan mampu mempermudah pemahaman konsep psikologis. Mereka berperan sebagai pendidik informal yang menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pemahaman masyarakat umum. Mereka juga memberikan alternatif belajar yang lebih mudah diakses, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna media sosial.

Kontribusi mereka juga terlihat dalam upaya mengurangi stigma terhadap topik kesehatan mental. Dengan berbagi pengalaman pribadi dan menciptakan ruang aman untuk berbicara, konten kreator membantu mempermudah pembicaraan mengenai kondisi emosional dan psikologis, sehingga masyarakat semakin terbuka dan berani mencari bantuan. Media sosial sebagai platform yang ramah dan interaktif membantu memperluas penyebaran informasi, sehingga edukasi tentang kesehatan mental bisa sampai lebih cepat dan mencakup berbagai usia.

Peningkatan literasi kesehatan mental di ruang digital juga menghadapi tantangan, terutama karena adanya misinformasi yang dapat menyebabkan pemahaman yang keliru dan mendorong munculnya self-diagnosis. Penyampaian informasi yang terlalu disederhanakan, penggunaan istilah klinis secara tidak tepat, serta dorongan algoritma yang mengutamakan konten viral dapat berdampak negatif. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara konten kreator dan profesional kesehatan mental agar informasi yang disampaikan menjadi akurat, aman, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Peran konten kreator dalam membangun literasi kesehatan mental di social media sangat penting. Jika mendapat dukungan kerja sama yang baik, etika dalam menyampaikan informasi, serta peningkatan kesadaran kritis masyarakat, social media bisa menjadi lingkungan belajar yang efektif untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis masyarakat. Dengan demikian, konten kreator tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menjadi penggerak perubahan sosial yang membantu meningkatkan kesehatan mental masyarakat secara luas

Referensi

- Amalia, A. D. (2013). Kesepian dan isolasi sosial yang dialami lanjut usia: Tinjauan dari perspektif sosiologis. *Sosio Informa*, 18(3).
- Ariani, T. A. (2025). *MONOGRAF-MODEL KOMPREHENSIF PERILAKU SELF-HARM: DASAR INTERVENSI PENCEGAHAN DINI-LANJUTAN PADA USIA REMAJA*. UMMPress.
- Jasmine, I. L. P., & Rahmawati, F. N. (2025). INFLUENCER DIGITAL SEBAGAI AGEN KOMUNIKASI KESEHATAN STUDI PERAN dr. TIRTA DI ERA MEDIA SOSIAL. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Lestari, R., Windarwati, H. D., & Hidayah, R. (2023). *The power of digital resilience: Transformasi berpikir kritis dan penguatan kesehatan mental emosional di era disrupsi*. Universitas Brawijaya Press.
- Maritska, Z., Prananjaya, B. A., Nabila, S. P., & Parisa, N. (2023). Promosi Kesehatan Jiwa Berbasis Media Sosial (Instagram Live) Bagi Masyarakat di Masa Pandemi COVID-19. *Wal'afiat Hospital Journal*, 4(1), 13–22.
- Nurhasanah, S. (2025). *Analisis konten dakwah dalam membangun kesadaran generasi z terhadap kesehatan mental (studi kasus akun tiktok shaila)*. IAIN Metro.
- Rachel, K., & Novianty, A. (2023). Implementasi modul literasi dasar kesehatan mental remaja melalui penelitian tindakan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 7(1), 91–102.
- Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya.
- Suryana, D. (2025a). *Membangun Dan Mengembangkan Konten Digital: Podcast Kreator Konten Jilid 8*. Dayat Suryana.
- Suryana, D. (2025b). *Pengembangan Jangka Panjang: Podcast Kreator Konten Jilid 1*. Dayat Suryana.

Wijaya, R., Ramdan, A. R., Asariningrum, D., Syantifa, R. A., & Sarathan, I. (2024). FENOMENA SELF DIAGNOSE PENGGUNA APLIKASI TIKTOK TERHADAP KONTEN KESEHATAN MENTAL: ANALISIS WACANA MULTIMODAL TERHADAP ASUMSI MASYRAKAT DI MEDIA SOSIAL. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 5(1), 47–56.