

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ETIKA INTERAKSI GURU DAN MURID: ANALISIS PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL DI ERA DIGITAL

Fakhrun Nisa¹, Syamsul Huda², Mukhammad Iman Tsabata³, Mukhlisin⁴, Abul Mafaakhir⁵

¹²³⁴⁵Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Alamat e-mail : ¹fakhrun.nisa@mhs.uingusdur.ac.id,

²syamsul.huda@mhs.uingusdur.ac.id,

³mukhammad.iman.tsabata@mhs.uingusdur.ac.id, ⁴mukhlisin@uingusdur.ac.id,

⁵abul.mafaakhir@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

This research aims to explore the impact of gadget usage on the ethics of interaction dynamics between teachers and students in the current educational environment. Employing a descriptive qualitative method, this study examines the phenomenon of shifting politeness values and professional boundaries within digital spaces. The primary research instruments include participatory observation and in-depth interviews with educators and students. The results indicate an ambivalence in technology usage: on one hand, it enhances communication efficiency, yet on the other, it triggers ethical degradation, such as diminished respect and blurred privacy. A pivotal step in this research involves content analysis of communication patterns on social media and learning platforms. The main findings demonstrate that without clear ethical regulations, gadget usage tends to create emotional distance despite the disappearance of physical barriers. The research conclusion emphasizes the need for integrative strategies through character-based digital literacy to establish ideal interaction ethics. This study provides a novel contribution in the form of a strategic framework for schools to manage digital ethics within the academic environment.

Keywords: *Digital Ethics; Gadget Usage; Teacher-Student Interaction; Digital Literacy*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap dinamika etika interaksi antara guru dan murid di lingkungan pendidikan saat ini. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini mengkaji fenomena pergeseran nilai kesantunan dan batas-batas profesionalisme dalam ruang digital. Instrumen utama penelitian adalah observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan pendidik dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya ambivalensi penggunaan teknologi: di satu sisi meningkatkan efisiensi komunikasi, namun di sisi lain memicu degradasi etika seperti berkurangnya rasa hormat dan kaburnya

privasi. Langkah penting dalam penelitian ini melibatkan analisis konten terhadap pola komunikasi di media sosial dan platform pembelajaran. Temuan utama menunjukkan bahwa tanpa regulasi etika yang jelas, penggunaan gadget cenderung menciptakan jarak emosional meskipun jarak fisik hilang. Simpulan penelitian menekankan perlunya strategi integratif melalui literasi digital berbasis karakter untuk membangun etika interaksi yang ideal. Penelitian ini memberikan nilai baru berupa kerangka kerja strategis bagi sekolah dalam mengelola etika digital di lingkungan akademis.

Kata Kunci: Etika Interaksi; Gadget; Guru dan Murid; Strategi Digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya di kalangan peserta didik. Gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga telah menjadi media pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan dalam mengakses informasi secara cepat, luas, dan fleksibel. Dengan adanya gadget, peserta didik dapat memperoleh berbagai sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, di balik berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget juga menimbulkan berbagai dampak, terutama dalam aspek sosial dan etika interaksi di lingkungan pendidikan. Interaksi antara guru dan murid merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter, sikap, dan nilai-nilai etika peserta didik. Interaksi yang baik akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, sedangkan interaksi yang kurang efektif dapat menghambat kegiatan pembelajaran.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget, pola interaksi antara guru dan murid mengalami perubahan. Siswa cenderung lebih fokus pada gadget dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Hal ini

menyebabkan berkurangnya komunikasi langsung antara siswa dan guru, sehingga berdampak pada menurunnya perhatian, partisipasi, serta kualitas interaksi dalam proses pembelajaran (Aulia & Dafit, 2025). Kondisi ini juga dapat memicu munculnya sikap kurang responsif, kurang menghargai guru, serta menurunnya etika dalam berkomunikasi.

Selain itu, penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa secara umum. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menyebabkan siswa menjadi lebih individualis dan kurang aktif dalam berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan komunikasi interpersonal serta berkurangnya keterlibatan sosial siswa di lingkungan sekolah (Albar et al., 2024). Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat mempengaruhi hubungan antara guru dan murid, serta menghambat terciptanya interaksi edukatif yang optimal.

Di sisi lain, penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara tepat dan terarah. Gadget dapat digunakan sebagai media

pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya metode pembelajaran, serta memfasilitasi komunikasi antara guru dan murid secara lebih fleksibel. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengarahkan penggunaan gadget agar tetap berada dalam batas yang wajar dan sesuai dengan tujuan pendidikan (Putra & Febrianto, 2023). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap etika interaksi antara guru dan murid, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan dan pengawasan yang tepat dalam penggunaan gadget agar dapat mendukung proses pembelajaran tanpa mengurangi nilai-nilai etika dan kualitas interaksi dalam lingkungan pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap etika interaksi antara guru dan murid. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena dinilai mampu memberikan gambaran yang mendalam, kontekstual, dan

menyeluruh mengenai fenomena pergeseran nilai kesantunan serta batas profesionalisme di ruang digital dalam lingkungan pendidikan saat ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan gadget di lingkungan pendidikan mencapai rata-rata 6-8 jam sehari. Deskripsi data menunjukkan bahwa 70% interaksi guru-murid kini terjadi melalui platform instan seperti WhatsApp. Namun, ditemukan bahwa 40% dari interaksi tersebut tidak menggunakan bahasa yang baku dan sering kali melanggar batas waktu istirahat guru.

Pembahasan

1. Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Etika Interaksi

Dampak negatif yang paling signifikan dalam interaksi guru dan murid adalah munculnya fenomena phubbing (phone snubbing), yakni tindakan mengabaikan lawan bicara demi melihat layar gadget. Dalam konteks pendidikan, hal ini memicu degradasi rasa hormat atau ta'zim murid terhadap kehadiran fisik guru di dalam kelas. Secara analitis, gadget menciptakan distraksi kognitif yang membuat murid kehilangan fokus pada pesan moral yang disampaikan

pendidik, sehingga interaksi yang terjadi hanya bersifat administratif tanpa sentuhan emosional.

Selain itu, terjadi pergeseran etika berbahasa dalam komunikasi digital. Murid sering kali menggunakan bahasa yang terlalu informal, menyingkat kata secara berlebihan, atau mengirim pesan di luar jam kerja tanpa salam pembuka yang layak (Wahyudi, 2023). Hal ini menunjukkan kaburnya batas privasi dan profesionalisme. Secara teoretis, ketergantungan pada media digital mengurangi kemampuan murid untuk membaca bahasa tubuh (body language) dan intonasi suara guru, yang merupakan komponen krusial dalam etika komunikasi interpersonal (Hidayat, 2022). Ketidakhadiran fisik secara psikologis ini menyebabkan murid merasa "bebas" dari pengawasan moral, yang jika dibiarkan akan mengkristal menjadi karakter antisosial. Ruang digital yang anonim dan instan mendorong murid untuk bertindak impulsif, seperti memberikan komentar tidak sopan atau tidak menanggapi instruksi guru di grup kelas, yang secara fundamental merusak hierarki akademik tradisional yang berbasis pada penghormatan timbal balik.

2.Dampak Positif Penggunaan Gadget terhadap Etika Interaksi

Meskipun memiliki risiko, penggunaan gadget secara proporsional menawarkan dimensi baru dalam membangun kedekatan antara guru dan murid. Dampak positif utama adalah terciptanya ruang interaksi yang lebih demokratis dan inklusif. Bagi murid yang memiliki hambatan psikologis seperti rasa malu atau kecemasan sosial di kelas fisik, gadget menjadi jembatan untuk mengekspresikan pemikiran dan pertanyaan secara lebih terbuka namun tetap terkendali (Lestari, 2021). Hal ini meningkatkan partisipasi aktif yang sebelumnya sulit dicapai dalam metode ceramah konvensional.

Secara teknis, gadget memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik (feedback) yang lebih personal dan cepat melalui berbagai media, baik teks, suara, maupun video. Interaksi yang responsif ini membangun rasa percaya (trust) murid terhadap guru sebagai fasilitator yang hadir di saat dibutuhkan (Sari, 2024). Selain itu, penggunaan platform pembelajaran digital memaksa kedua belah pihak untuk beradaptasi dengan standar etika baru atau “netiket” (etiket

internet). Proses adaptasi ini secara tidak langsung merupakan bentuk pembelajaran karakter di era modern, di mana murid diajarkan cara berkolaborasi, menghargai pendapat orang lain di kolom komentar, dan berbagi sumber informasi secara jujur tanpa plagiasi. Inovasi teknologi seperti learning management system (LMS) juga membantu guru memantau disiplin belajar murid secara objektif melalui rekam jejak digital, yang menjadi bahan evaluasi etika kedisiplinan tanpa harus melakukan konfrontasi fisik yang menyinggung perasaan murid. Dengan demikian, jika dikelola dengan strategi yang tepat, gadget bukan lagi menjadi penghalang, melainkan katalisator bagi interaksi pendidikan yang lebih kolaboratif dan transparan.

3.Strategi Membangun Etika Interaksi Digital yang Ideal

Strategi utama dalam menciptakan ekosistem pendidikan digital yang sehat mencakup penerapan kurikulum literasi digital yang terintegrasi dan komprehensif. Dalam hal ini, sekolah harus menetapkan “Pakta Integritas Digital” yang mengatur tata cara berkomunikasi, jam operasional konsultasi, hingga sanksi bagi

pelanggaran etika di ruang digital. Guru memegang peranan krusial sebagai digital role model yang memberikan keteladanan tentang cara beropini secara cerdas, inklusif, dan santun di media sosial. Sejalan dengan hal tersebut, modernisasi strategi komunikasi di lingkungan pendidikan kini mulai menyentuh pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) yang mengubah dinamika interaksi secara fundamental. Industri pendidikan dapat mengadopsi AI untuk memenuhi ekspektasi publik dan stakeholder yang semakin beragam.

Stakeholder Theory menjadi basis penting dalam penerapan ini untuk memahami bagaimana manajemen institusi pendidikan dapat bertanggung jawab terhadap berbagai pemangku kepentingan—seperti siswa, orang tua, dan masyarakat luas—dalam penggunaan AI. AI dalam konteks ini bukan sekadar alat teknis, melainkan instrumen untuk menjalin hubungan yang adil dan bertanggung jawab. Teknologi seperti chatbots, predictive analytics, dan sentiment analysis dapat meningkatkan pemahaman institusi dalam memenuhi kebutuhan publik, serta menjawab kekhawatiran dan

aspirasi dari stakeholder secara langsung. Namun, penerapan teknologi ini wajib disertai dengan transparansi dan kejelasan pada pengelolaan data serta proses pengambilan keputusan untuk menjaga kepercayaan publik (public trust).

Studi ini menggunakan prinsip-prinsip stakeholder theory untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan AI dapat membangun komunikasi yang inklusif dan etis antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi yang bertanggung jawab menuntut adanya pengelolaan data yang diolah dengan etika guna menghindari diskriminasi akibat bias algoritmik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip etika komunikasi yang mencakup keadilan, transparansi, dan akuntabilitas.

Dengan mempertimbangkan kepentingan serta ekspektasi pemangku kepentingan, penerapan AI akan meningkatkan kualitas relasi dan efisiensi melalui otomatisasi tugas, seperti analisis data perilaku belajar dan manajemen interaksi media sosial. Kemampuan AI dalam menganalisis data dalam jumlah besar secara real-time memungkinkan organisasi pendidikan untuk

mendeteksi perubahan persepsi publik dan memberikan respons yang lebih cepat serta tepat, terutama dalam menghadapi krisis etika di ruang digital.

Selain itu, AI dapat membantu merancang strategi komunikasi yang lebih personal dengan menggunakan data pelanggan untuk memprediksi preferensi dan perilaku audiens. Teknologi ini juga berperan dalam menyusun kampanye yang lebih terarah dengan menentukan waktu dan saluran komunikasi yang paling efektif. Di sisi operasional, AI mengurangi beban kerja tim PR melalui pengelolaan tugas rutin, seperti menjawab pertanyaan pelanggan yang sederhana, mengelola konten media sosial, serta menjadwalkan dan mengevaluasi kampanye komunikasi. Dengan kemampuan ini, AI semakin terarah dan efektif dalam menjangkau audiens yang tepat.

Kemampuan AI dalam memproses big data memungkinkan organisasi untuk menganalisis preferensi, perilaku, dan kebutuhan spesifik setiap segmen audiens. Kemampuan AI dalam memproses big data memungkinkan organisasi untuk menganalisis preferensi, perilaku, dan kebutuhan

spesifik setiap segmen audiens. Hal ini membuka peluang bagi organisasi untuk menyampaikan pesan yang relevan dan sesuai dengan konteks, meningkatkan peluang untuk mendapatkan perhatian dan membangun keterlibatan yang lebih baik.

Algoritma AI dapat menganalisis riwayat interaksi pengguna dengan sebuah platform untuk merekomendasikan konten yang relevan, baik berupa artikel, video, atau promosi produk, sehingga menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih menarik dan berdampak bagi audiens. Selain itu, AI juga membantu organisasi memetakan perjalanan pelanggan (customer journey) secara mendetail, memungkinkan mereka mengidentifikasi momen penting untuk intervensi komunikasi. Teknologi ini dapat mendukung personalisasi pesan dalam berbagai saluran, seperti email, media sosial, atau platform digital lainnya, yang disesuaikan dengan kebutuhan waktu nyata. Dengan pendekatan ini, organisasi tidak hanya memperkuat hubungan dengan audiens, tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas strategi komunikasi mereka secara

keseluruhan. Kemampuan AI dalam menciptakan komunikasi yang relevan merupakan bentuk pemenuhan terhadap ekspektasi dan kebutuhan spesifik para pemangku kepentingan. Personalisasi berbasis data ini dapat memperdalam hubungan antara organisasi dan stakeholder, selama penerapan ini dijalankan secara etis dan transparan. Dengan demikian, AI menjadi instrumen dalam membangun keterlibatan yang lebih bermakna dengan seluruh elemen publik yang terlibat.

E. Kesimpulan

Penggunaan gadget memiliki dampak ambivalen yang memerlukan kontrol regulasi internal sekolah. Strategi pembangunan etika harus difokuskan pada penguatan literasi digital berbasis karakter untuk memastikan teknologi mempererat, bukan merenggangkan, hubungan antara pendidik dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Adler, M.J. & van Doren, C. (2012). *How to Read a Book: Mencapai Puncak Tujuan Membaca*. (A. Santoso dan Ajeng AP, transl.). Indonesia Publishing.

Hidayat, A. (2022). *Etika Komunikasi Digital di Lingkungan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Lestari, S. (2021). Pergeseran Nilai Karakter Siswa di Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45-58.

Nurgiyantoro, B. (2017). *Bahasa Sastra*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Linguistik.

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.

Pratama, R. (2020). *Digital Tools in Classroom: A Pedagogical Approach*. From <https://www.researchgate.net/publication/3400>.

Sari, P. (2024). Strategi Guru dalam Membangun Etika Digital Murid. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 200-215.

Triyono, S. (2017). German Language Composites in Herman Hesse's Novel Siddharta. *Litera, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 16(1), 170-179.

Wahyudi, M. (2023). Dampak Phubbing terhadap Kedisiplinan Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 112-125.

Yusuf, M. (2025). Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Agama. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 50-65.