



## **Kecanduan Teknologi dan Ancaman Degradasi Akhlak Perspektif Pendidikan Kepramukaan**

**Musafir**

Institut Parahikma Indonesia, Gowa, Indonesia

abrarmusafir@gmail.com

**Abstrac.** This article discusses technology addiction which is increasingly endemic to the nation's recent generation, which has resulted in the degradation of morals, the loss of a sense of greeting, a sense of caring for each other and the warmth of socializing in society. The purpose of this research is to easily understand how the initial steps are related to overcoming this technology addiction in the perspective of scouting education. The method used is descriptive qualitative which aims to understand the phenomenon of what is experienced by research subjects, such as behavior, perceptions, motives, actions, etc., holistically and through descriptions in the form of words and language, in certain natural contexts. and by using natural methods. The results of this study are that there are several scouting methods that can be used to anticipate and provide a solution to leave technology addiction which is increasingly prevalent which results in moral degradation. The conclusion is that with some of these scouting methods lessons can be learned and their use synchronized with daily activities in society. Like the adult presence method, there is a need for adult assistance to serve as a reminder, guide and encouragement to others to remind each other about the dangers of technology addiction. So that the presence of adults in every community activity and daily activities at home can minimize the occurrence of bad morals caused by technology addiction.

**Keywords:** Technology, Moral Degradation, Education, Scouting.

**Abstrak.** Artikel ini membahas terkait dengan kecanduan teknologi yang kian mewabah generasi bangsa belakangan ini, yang mengakibatkan terdegradasinya akhlak, hilangnya rasa saling sapa, rasa peduli sesama dan kehangatan bersosialisasi di tengah masyarakat. Tujuan penelitian ini agar dengan mudah dipahami bagaimana langkah-langkah awal terkait menanggulangi kecanduan teknologi ini dalam perspektif pendidikan kepramukaan. Metode yang dipakai adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motif, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alam tertentu, dan dengan menggunakan metode alami. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat beberapa metode kepramukaan yang dapat dipergunakan untuk mengantisipasi dan memberikan salah satu solusi meninggalkan kecanduan teknologi yang kian mewabah yang mengakibatkan terdegradasinya akhlak. Kesimpulannya bahwa dengan beberapa metode kepramukaan tersebut dapat diambil pelajaran dan disinkronkan penggunaannya dengan aktifitas keseharian dalam masyarakat. Seperti metode kehadiran orang dewasa, perlu adanya pendampingan orang dewasa yang berposisi sebagai pengingat, pengarah dan pendorong kepada yang lain agar saling mengingatkan terkait bahaya kecanduan teknologi. Sehingga dengan hadirnya orang dewasa disetiap kegiatan masyarakat maupun aktifitas keseharian dirumah dapat meminimalisir terjadinya akhlak yang kurang baik yang diakibatkan kecanduan teknologi.

**Kata Kunci:** Teknologi, Degradasi Akhlak, Pendidikan, Kepramukaan.

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan sebuah alat yang memudahkan segala aktifitas keseharian manusia. Dengan adanya teknologi, pekerjaan manusia baik di kantor maupun di rumah akan bergantung dengan teknologi tersebut. Namun dengan berkembangnya teknologi ini sebagian manusia menggunakannya dengan kurang baik, bahkan dengan adanya teknologi yang sangat berkembang menjadikan sikap manusia berubah total, bukan hanya kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun ikut larut dalam pengaruh teknologi tersebut. Bahkan orang dewasa yang sudah familiar dengan teknologi pun masih bisa menggunakannya dengan kurang baik, (Pendidikan Tambusai et al., n.d.) terutama untuk anak kecil yang masih membutuhkan bantuan saat menggunakannya. Kemajuan teknologi ini berdampak pada bagaimana seseorang mengembangkan karakternya.

Kecanduan adalah kebiasaan menjadi tergantung pada hal favorit. Pecandu akan mengalami kesulitan untuk melepaskannya karena mereka sangat terikat oleh keadaan mereka. Banyak orang memiliki perspektif tentang bagaimana teknologi mempengaruhi orang, khususnya efek merugikan dari teknologi komunikasi elektronik pada anak-anak dan remaja. Jelas bahwa jika seseorang memiliki kecanduan, mereka akan lupa waktu, mengabaikan lingkungan sekitar, dan kurang memperhatikan orang lain. Intinya, banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menatap layar membuat mereka kesulitan menyelesaikan tugas lain seperti membaca, bermain dengan teman, atau belajar. Kesimpulannya adalah kemajuan teknologi memberikan dampak negative yang signifikan terhadap segala lini kehidupan.

Dalam terminology lain, kecanduan juga dapat dipahami sebagai kondisi ketergantungan fisik pada obat bius, Secara umum, kecanduan membangun toleransi terhadap zat, ketergantungan fisik dan psikologis, dan juga mengintensifkan perasaan keterasingan sosial ketika penggunaan narkoba dihentikan. Tingkat keinginan yang tidak dapat dikendalikan untuk mengulangi suatu perilaku pada remaja, terlepas dari efek negatifnya, dikenal sebagai tingkat kecanduan. (Sri et al., 2017) Kata "kecanduan" pertama kali digunakan untuk menggambarkan perilaku merusak diri sendiri, termasuk pecandu yang secara fisik bergantung pada narkoba. Namun, istilah "kecanduan" telah berkembang selama 20 tahun terakhir untuk mencakup penggunaan zat atau perilaku apa pun yang bersifat emosional, kompulsif, merusak diri sendiri, dan sulit dihentikan.

Karena kemajuan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan selalu berjalan beriringan, maka tidak mungkin untuk mengabaikannya dalam kehidupan ini. Setiap penemuan baru bertujuan untuk meningkatkan kehidupan manusia dalam beberapa cara. Metode baru dalam melakukan tugas manusia juga dimungkinkan oleh teknologi, bersama dengan banyak kenyamanan lainnya. Banyak keuntungan yang dicapai oleh kemajuan teknis selama sepuluh tahun terakhir telah menguntungkan manusia juga.

Di satu sisi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa memang telah memberikan kontribusi besar bagi kemajuan peradaban manusia. sebagian besar telah menggantikan sejumlah pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan kemampuan fisik yang kuat. Perkembangan kemampuan komputer baru ternyata juga mampu mengubah cara kerja otak manusia dalam berbagai upaya ilmiah dan manusia. Kesimpulannya, telah diakui dan dianggap bahwa kemajuan teknologi modern sangat memudahkan dan meningkatkan kehidupan manusia.

Namun di sisi lain bahwa kita tidak bisa membohongi diri sendiri tentang kebenaran bahwa teknologi telah menyebabkan kehancuran dan kesedihan bagi manusia pada zaman ini.

Kemajuan teknologi yang semula ditujukan untuk memudahkan kehidupan manusia, malah menciptakan bentuk baru “kesepian” dan keterasingan akibat semakin menipisnya rasa kebersamaan, dan keramahtamahan. Misalnya, kita sudah terbiasa dengan dunia layar akibat perkembangan televisi, komputer, internet, dan ponsel. Layar kemudian berubah seperti teman yang setia, dan kita bahkan lebih memperhatikannya daripada pasangan, dan bahkan anak-anak kita.

Hampir setiap kali kita bangun, kita menekan tombol televisi untuk melihat layar. Kemudian, sesampainya di kantor, kita menekan tombol ponsel untuk melihat layar untuk mengirim SMS atau menggunakan WA (Whatsapp) atau untuk bersenang-senang atau bermain game. Begitu pula sepulang kerja, layar televisilah yang pertama kali diperhatikan ketimbang istri dan anak. Orang yang banyak menggunakan media sosial sering mengalami "amnesia" (melupakan anak dan pasangannya). Oleh karena itu, interaksi anggota keluarga menjadi tegang karena semua orang asyik dengan perangkat mereka sendiri. Ini adalah kenyataan yang terjadi di rumah kita sendiri, bahkan mungkin juga terjadi pada tetangga kita.

Berdasarkan rangkuman pendapat di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa teknologi merupakan produk pemikiran manusia dan pada akhirnya dimanfaatkan oleh manusia untuk mewujudkan berbagai tujuan dalam kehidupannya. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai instrumen untuk mencapai tujuan. Pertumbuhan akal manusia menyebabkan terciptanya teknologi. Ketika teknologi dibentuk dalam kerangka tindakan manusia, teknologi juga dapat diposisikan dalam kerangka evolusi akal manusia.

Akhlah berasal dari kata Arab “*khuluqun*” dalam bentuk mufradatnya, yang berarti “karakter”, “temperamen”, “perilaku”, dan “karakter” dalam bentuk jamak. Namun, pengetahuan didefinisikan sebagai apa yang menjelaskan baik dan buruk (benar dan salah), mengatur hubungan manusia, dan menetapkan tujuan akhir dari pekerjaan dan perdagangan. Akhlak pada dasarnya adalah bagian dari seseorang, bersama dengan tindakan atau perilaku mereka. Jika perilakunya buruk sejak awal, itu disebut akhlak buruk atau akhlak mazmum. Di sisi lain, akhlak mahmudah digunakan untuk menggambarkan perilaku yang baik. Akidah dan syariah tidak dapat dipisahkan dari akhlak. Maka, akhlak adalah jenis perilaku yang menggabungkan unsur keyakinan dan kepatuhan dan ditandai dengan perbuatan baik. (Habibah, 2015)

Gerakan pramuka atau yang dikenal dengan sebutan kepramukaan. Secara internasional merupakan organisasi anak muda yang berkembang tidak hanya di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Gerakan pramuka atau scouting diciptakan oleh para pendirinya sebagai salah satu cara untuk mengembangkan karakter generasi muda dan mengajarkan mereka untuk mewujudkan kemandirian dan tanggung jawab sebagai orang dewasa. Tujuan akhir dari kepramukaan adalah pengembangan budi pekerti, akhlak, dan budi pekerti luhur. Pendidikan kepramukaan meliputi pengajaran tentang prinsip-prinsip moral, perilaku kepahlawanan, atau perilaku kepahlawanan. (Sulistiany et al., n.d.) Pendidikan Kepramukaan adalah proses pendidikan yang berlangsung di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan rumah. Bentuk kegiatan yang menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, dan praktis yang dilaksanakan di alam terbuka dengan prinsip dan metode dasar kepramukaan. (Intan Kusumawati, n.d.)

Metode kepramukaan adalah cara untuk mempraktekkan prinsip-prinsip dasar kepramukaan. Karena semua kegiatan kepramukaan harus berlandaskan pada Prinsip Dasar Kepramukaan dan dilaksanakan dengan metode kepramukaan. Maka setiap Pembina Pramuka harus memahami hal tersebut.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motif, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alam tertentu, dan dengan menggunakan metode alami. Selain survei data penggunaan teknologi kontemporer sebagai alat pengumpulan data, penelitian ini merupakan hasil kajian literatur berdasarkan buku, makalah, dan jurnal. Teori yang digunakan adalah menggunakan pendekatan teori perubahan sosial budaya untuk menilai data secara deskriptif dan kritis. Disertai dengan pengamatan aktif diseluruh aktivitas masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi tidak pertama kali dipahami oleh manusia. Manusia purba yang hidup pada zaman prasejarah hanya memiliki akses terhadap teknologi sebagai sarana mencari makanan, membantu berburu, dan mengolah makanan. Mereka menggunakan alat-alat yang sangat mendasar yang terbuat dari bahan-bahan sederhana yang tersedia di alam, seperti bambu, kayu, batu, dan lain-lain. Misalnya, dia menggunakan batu penghasil percikan api untuk membuat perapian.

Kata "teknologi" sebenarnya berarti "diskusi sistematis tentang semua seni dan kerajinan" dalam bahasa Yunani. Kata dasar istilah ini, "techne", dalam bahasa Yunani klasik berarti "seni" atau "kerajinan". Teknologi dalam bahasa Yunani kuno dapat diartikan sebagai seni mencipta dan memanfaatkan alat produksi berdasarkan makna harafiahnya.

Cara teknologi saat ini memengaruhi hidup kita mirip dengan perasaan seseorang di rumah di sebelah kandang ayam. Dia begitu asyik sehingga dia tidak menyadari bahwa teknologi layar telah mengecualikannya dari kebutuhan mendasar. seperti penghuni pertama di lingkungan dekat kandang ayam. Karena bau yang sangat menyengat, tidak mungkin untuk tidur selama minggu pertama, bahkan untuk beberapa jam saja. Butuh waktu untuk membiasakan diri dengan bau busuk di minggu kedua, tetapi di minggu-minggu berikutnya, menjadi terbiasa. Setelah bertahun-tahun tinggal di sana, ia pun sudah merindukan baunya. Tak heran jika ia bahkan membutuhkan "aroma" kandang ayam untuk tertidur.

Seberapa besar pengaruh program ini terhadap kepribadian seorang anak ditunjukkan dengan permintaan agar acara TV "*Smack Down*" disiarkan di sebuah stasiun televisi yang dibatasi waktunya. Akibatnya Anak-anak di sekolah dasar dan menengah yang meniru apa yang mereka lihat dan bertindak sadis tanpa ragu, mengakibatkan cedera fisik dan terkadang kematian.

Manusia modern pada dasarnya adalah budak teknologi. Menurut sebuah survei oleh spesialis kata sandi digital Secur Envoy, yang menyurvei 1.000 orang di Inggris, pelajar masa kini memiliki nomofobia, atau emosi kecemasan dan teror setiap kali jauh dari ponsel. Menurut temuan hasil penelitian, 66% masyarakat mengindikasikan bahwa mereka tidak dapat hidup tanpa ponsel. Untuk responden yang berusia antara 18 dan 24 tahun, persentase ini meningkat. Nomophobia dilaporkan sebanyak 77% responden dalam rentang usia ini. (<http://kampus.okezone.com/read/2012/03/26>).

Teknologi tidak pertama kali dipahami oleh manusia. Manusia purba yang hidup pada zaman prasejarah hanya memiliki akses terhadap teknologi sebagai sarana mencari makanan, membantu berburu, dan mengolah makanan. Mereka menggunakan alat-alat yang sangat mendasar yang terbuat dari bahan-bahan sederhana yang tersedia di alam, seperti bambu, kayu, batu, dan lain-lain. Misalnya, dia menggunakan batu penghasil percikan api untuk membuat perapian.

Dalam situasi ini terdapat efek yang baik bagi teknoogi, terutama dalam cara masyarakat atau mahasiswa merasa mudah memperoleh pengetahuan dengan cepat, berkomunikasi dengan

mudah, dan belajar hal yang baik. Namun, jika pertumbuhan teknologi ini dibandingkan dengan dua mata pisau, bisa merugikan dan mungkin juga sangat menguntungkan, dan jika siswa tidak dapat memanfaatkannya, itu akan menjadi bumerang dan menyebabkan mereka menjadi lebih fokus dengan dunianya sendiri. berbagai anak saat ini telah memanfaatkan berbagai fitur canggih fasilitas, termasuk elektronik, video game, dan banyak lagi. (Putri et al., n.d.)

Rutinitas kehidupan manusia terus berubah mengikuti perkembangan zaman. Manusia telah mengembangkan pola perilaku yang khas sebagai hasil dari gaya hidup mereka yang lebih canggih, yang membedakan mereka satu sama lain dalam hal gaya hidup. Gaya hidup penting bagi sebagian orang karena dipandang sebagai sarana ekspresi diri. Pola hidup adalah tindakan yang membedakan satu orang dari orang lain dan bekerja dalam interaksi dengan cara yang mungkin tidak sepenuhnya dipahami oleh non-warga masyarakat modern.

Di era globalisasi ini, menggunakan teknologi untuk alasan pendidikan dianggap sangat penting. Saat memberikan tugas dan memantau kemajuan siswa, teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. (Hasanah et al., 2022.) Siswa yang memanfaatkan teknologi tidak hanya dapat menemukan referensi untuk tugasnya dalam menemukan materi pembelajaran baru, tetapi yang lebih penting adalah mereka mendapatkan pemahaman yang lebih besar tentang teknologi sebagai alat pembelajaran.

Karena begitu banyak orang menggunakan internet, hal itu pada akhirnya dapat menimbulkan masalah sosial baru yang signifikan. Misalnya, masalah komunikasi elektronik yang berlebihan dapat muncul, mengurangi peluang untuk hubungan komunikasi antar pribadi dan membuat kita lebih sering menemukan informasi pribadi tentang orang lain yang telah dipublikasikan. platform jejaring sosial antara lain Facebook, Twitter, BlackBerry Messenger, dan lainnya yang sering digunakan. Pengguna internet berlebihan mengakibatkan lupa waktu dan segalanya karena terlalu banyak menghabiskan waktu dengan media elektronik, Penggunaan media elektronik yang berlebihan di internet dapat menimbulkan berbagai masalah, terutama masalah kesehatan.

Masalah selanjutnya yang timbul adalah karena penggunaan ponsel (smartphone), perangkat internet, dan game online yang tidak tepat mengakibatkan isolasi sosial dan masalah neurotik telah muncul. Karena penggunaan internet yang berlebihan, seperti bermain game online di luar batas normal, banyak masalah isolasi sosial dan neurosis yang memengaruhi kaum muda atau remaja. Perubahan perilaku pada remaja ini antara lain menjadi tidak sopan dan pemarah. (Kristiyono, 2015)

Selain itu, kurangnya keterlibatan dengan manusia atau anggota masyarakat lainnya, yang merupakan zona pribadi dalam masyarakat, merupakan akar penyebab banyak masalah sosial. Gangguan fungsional yang disebut neurosis ditandai dengan tingkat dominasi kepribadian yang sangat tinggi. 1. Khawatir. perilaku obsesif. 3. ide-ide yang mengganggu. 4. Keluhan fisik tanpa penyakit yang dapat diamati.

Para petani di komunitas saya di masa lalu biasa membajak sawah mereka dengan bantuan hewan, dan tetangga akan membantu mereka menanam padi atau tanaman lainnya. Namun dengan kemajuan teknologi, petani kini membajak sawahnya dengan traktor dan mengolah hasil panennya dengan menggunakan mesin perontok padi.

Selain teknologi pertanian, teknologi komunikasi juga berkembang pesat. Dulu, butuh waktu lama untuk terhubung dari jarak jauh. Tapi alat komunikasi modern sudah canggih. Misalnya, satu orang saat ini memiliki akses ke lebih dari satu bentuk komunikasi melalui ponsel. Bahkan, anak kecil sekarang pun sudah paham apa itu *Facebook*, *email*, *Twitter*, dan platform media sosial lainnya. Ini adalah beberapa contoh bagaimana kemajuan teknologi telah mengubah rutinitas sehari-hari masyarakat.

Peningkatan reifikasi, atau keyakinan bahwa apa yang semakin lazim dalam realitas harus mengambil manifestasi eksternal dan diukur, adalah yang pertama dari empat pergeseran pola berpikir yang dibawa oleh kemajuan teknis. Yang kedua adalah manipulasi, yaitu kapasitas teknologi yang sangat besar untuk mengubah dan mengubah benda-benda alam menjadi sesuatu

yang artifisial untuk memenuhi tujuan manusia. Munculnya spesialisasi dalam pembagian kerja, yang pada akhirnya mensyarakat yang profesional di tempat kerja, merupakan faktor ketiga dalam fragmentasi. Keempat, individualisasi, yang ditandai dengan semakin goyahnya hubungan seseorang dengan masyarakat dan peran individu yang semakin besar dalam perilaku sehari-hari.

Poin penting dan menarik yang menjadi kajian dalam hal ini adalah poin keempat tersebut. Sifat individualism yang semakin menguat antara satu orang dengan orang lain semakin hari semakin kuat. Ketidakpedulian akan aktifitas hariannya bahkan dilingkungan sekitar membuat masyarakat ini acuh dan semakin tidak peduli akan yang terjadi dengan sekitarnya. Hal ini menjadi pekerjaan besar bagi generasi yang memiliki tugas dan tanggung jawab besar, baik individu maupun organisasi.

Salah satu organisasi yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter maupun akhlak generasi muda zaman ini adalah organisasi Gerakan Pramuka. Seorang pramuka dalam kesehariannya dituntut untuk selalu berperilaku baik dan memiliki karakter yang baik sehingga dapat menularkan kepada masyarakat lainnya. Sejak didirikan di Inggris, Gerakan Pramuka telah menjadi benteng kuat dalam menjaga karakter baik dalam masyarakat Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya.

Pendidikan dalam kepramukaan mencakup pengajaran dalam prinsip moral, budi pekerti luhur, atau budi pekerti luhur. Anak-anak belajar tidak hanya tentang cita-cita moral dalam kegiatan kepramukaan, tetapi mereka juga diajarkan bagaimana menerapkannya.

Tujuan didirikannya Gerakan Pramuka tidak lain adalah agar manusia memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, berkecakapan hidup, sehat jasmani, dan rohani. Selain itu, harapannya adalah Menjadi manusia yang berjiwa Pancasila, yang berbakti kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia dan taat kepadanya, serta menjadi warga negara yang baik dan berguna yang dapat mengembangkan diri dan ikut bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara. dan yang peduli dengan kesejahteraan orang lain dan lingkungan.

Kegiatan kepramukaan dilakukan melalui tahapan proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi guna mencapai tujuannya. Karena kegiatan kepramukaan merupakan komponen wajib dalam kurikulum, proses perencanaan pendidikan kepramukaan dilakukan pada awal tahun pelajaran atau akhir tahun, yang sesuai dengan kegiatan evaluasi dan persiapan ajaran baru. (Sulistiany et al., 2022.)

Penggunaan teknik manajemen untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan dari suatu proses adalah bagaimana manajemen pendidikan kepramukaan diterapkan dalam membentuk karakter anak didik. tahapan perencanaan dan pengorganisasian sebagai tahapan program yang pertama dan paling krusial untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan cara mencapai tujuan tersebut yaitu terbentuknya nilai-nilai karakter yang diharapkan seluruh masyarakat setelah proses tersebut dilakukan yaitu implementasi tahapan dalam manajemen. Evaluasi dan supervisi digunakan untuk menjaga agar kegiatan tetap terkendali, memastikan bahwa mereka mematuhi rencana, dan bersiap untuk mengambil tindakan yang tepat jika terjadi kesalahan dan tujuan tidak tercapai.

Pendidikan kepramukaan memiliki peran penting dalam membangun karakter bangsa, tidak hanya untuk kaum muda, bahkan juga untuk karakter kalangan orang tua juga. Jika kita melihat Pendidikan kepramukaan mulai diajarkan ketika di bangku sekolah baik tingkat dasar, menengah maupun tingkat atas. Metode yang digunakan dalam melaksanakan Pendidikan kepramukaan juga berbagai macam metode, tergantung jenjang dan dalam kondisi apa yang dibutuhkan dalam masyarakat.

Pertama, Pendidikan kepramukaan yang dapat dilihat di lingkungan sekolah dengan adanya peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 63 tahun 2014 tentang Pendidikan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib dalam lingkup Pendidikan dasar dan menengah. Dalam peraturan tersebut dicantumkan bahwa ada tiga model kegiatan dalam rangka realisasi peraturan.

Pertama adalah model blok, kedua model aktualisasi dan ketiga regular di gugusdepan.(Junaedi, 2018) Tentu penerapan dan pengelolaan semua model tersebut berdasarkan pada kode kehormatan yaitu satya dan darma pramuka yang di implementasikan dengan metode kepramukaan.

Salah satu metode kepramukaan yang digunakan dalam memberikan materi terkait Pendidikan kepramukaan adalah metode kehadiran orang dewasa. Metode ini tidak bisa dipisahkan dari segala bentuk Pendidikan dalam kepramukaan, karena metode ini merupakan salah satu metode yang krusial dan urgent mutlak wajib ada dalam setiap pendidikan kepramukaan yang menuntut bahwa disetiap kegiatan ruangan maupun alam terbuka peserta didik didampingi oleh orang dewasa yaitu Pembina satuan.

Kehadiran orang dewasa ini sangat berfungsi dan sangat penting jika dikaitkan dengan penggunaan teknologi atau bahkan sampai pada level kecanduan teknologi. Hadirnya orang dewasa dalam mendampingi dan mendorong maupun mengawasi penggunaan teknologi baik untuk anak-anak, remaja maupun orang dewasa itu sendiri adalah merupakan reminder atau pemberi peringatan agar sedikit demi sedikit kecanduan teknologi ini dapat diperangi bahkan dapat dibasmi dari kehidupan.

Kecanduan teknologi yang berdampak pada merosotnya akhlak generasi pada zaman ini menjadi pekerjaan rumah bagi kita selaku anggota pramuka untuk terus memberikan sumbangsih pemikiran dalam mewujudkan generasi yang baik tanpa kecanduan teknologi. Kehadiran orang dewasa disetiap aktifitas, keluarga, pekerjaan dan lain sebagainya sebagai pengingat, pemberi nasihat merupakan langkah awal dalam meninggalkan kecanduan teknologi.

## **SIMPULAN**

Metode kepramukaan yang selalu digunakan pada setiap pendidikan kepramukaan tentu dapat membantu dan meminimalisir terjadinya degradasi akhlak yang di akibatkan oleh kecanduan teknologi yang tidak hanya berdampak pada anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun juga ikut terdampak. Hal ini tentu sangat penting sekali karena akhlak pada zaman ini sudah sangat menipis digerus oleh pengaruh kecanduan teknologi. Kehadiran orang dewasa dalam hal ini sangatlah memiliki peran penting yang nantinya mampu mengawasi, memberikan masukan, nasihat dan arahan sehingga setiap individu mampu merefleksikan dirinya jika seandainya diri manusia tersebut telah terjangkit yang Namanya kecanduan teknologi. Gerakan pramuka tentu memiliki peran penting dalam hal ini, dan harus ikut andil dalam membangun peradaban akhlak bangsa yang menjadi tujuan akhir dari Gerakan pramuka itu sendiri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Habibah, S. (2015). AKHLAK DAN ETIKA DALAM ISLAM. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) JURNAL PESONA DASAR Universitas Syiah Kuala*, 1(4), 73–87.
- Hasanah, A., Arifin, S., Handayani, D., Uin, M., Gunung, S., & Bandung, D. (n.d.). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membentuk Karakter Bangsa. In *Jurnal Sains Sosio Humaniora ISSN* (Vol. 6, Issue 1).

*Intan Kusumawati.* (n.d.).

Junaedi, R. A. (2018). Model Pendidikan Kepramukaan Indonesia dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Paulo Freire. *Jurnal Filsafat*, 28(2), 220. <https://doi.org/10.22146/jf.36824>

Kristiyono, J. (2015). BUDAYA INTERNET: PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MENDUKUNG PENGGUNAAN MEDIA DI MASYARAKAT. *Scriptura*, 5(1). <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>

Pendidikan Tambusai, J., Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (n.d.). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa.*

Putri, F. A., Nur Insani, G., Arifin, M. H., Wahyuningsih, Y., Pendidikan, P. S., & Dasar, S. (n.d.). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar.*

Sri, •, Adiningtiyas, W., & Pd, M. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAMES). In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1). [www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA](http://www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA)

Sulistiany, I., Soro, S. S., & Yosepty, R. (n.d.). *Implementasi Manajemen Pendidikan Kepramukaan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik (Studi Deskriptif Analisis di SMA Negeri 6 dan SMA 13 Bandung).* [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)

Habibah, S. (2015). AKHLAK DAN ETIKA DALAM ISLAM. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) JURNAL PESONA DASAR Universitas Syiah Kuala*, 1(4), 73–87.

Hasanah, A., Arifin, S., Handayani, D., Uin, M., Gunung, S., & Bandung, D. (n.d.). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membentuk Karakter Bangsa. In *Jurnal Sains Sosio Humaniora ISSN* (Vol. 6, Issue 1).

*Intan Kusumawati.* (n.d.).

Junaedi, R. A. (2018). Model Pendidikan Kepramukaan Indonesia dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Paulo Freire. *Jurnal Filsafat*, 28(2), 220. <https://doi.org/10.22146/jf.36824>

Kristiyono, J. (2015). BUDAYA INTERNET: PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MENDUKUNG PENGGUNAAN MEDIA DI MASYARAKAT. *Scriptura*, 5(1). <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>

Pendidikan Tambusai, J., Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (n.d.). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa.*

Putri, F. A., Nur Insani, G., Arifin, M. H., Wahyuningsih, Y., Pendidikan, P. S., & Dasar, S. (n.d.). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar.*

Sri, •, Adiningtiyas, W., & Pd, M. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAMES). In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1).  
[www.journal.unrika.ac.id](http://www.journal.unrika.ac.id)JurnalKOPASTA

Sulistiany, I., Soro, S. S., & Yoseptry, R. (n.d.). *Implementasi Manajemen Pendidikan Kepramukaan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik (Studi Deskriptif Analisis di SMA Negeri 6 dan SMA 13 Bandung)*. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)