

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Paparan Data Sekolah

a. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: Madrasah Aliyah Negeri 2 Pamekasan
Status Unggulan	: Unggulan & Reguler
Alamat Sekolah	:
Jalan	: Jl. KH. Wahid Hasyim No. 28
Kelurahan	: Barurambat Timur
Kecamatan	: Pamekasan
Kota/Kabupaten	: Pamekasan
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 69321
Nomer Telepon	: (0324) 332212
E-mail	: man2pamekasan@gmail.com
Website	: www.Man2pamekasan.sch.id
NPSN	: 20584409
NSM	: 131135280002
Tahun Berdiri	: PGAN Tahun 1956/MAN 2 Pamekasan 1992
Kepala Sekolah	: Drs H. Achmad Wahyudi, M.Pd
Akreditasi Madrasah	: A
Program	: IPA & IPS

Waktu Belajar : Pagi (07.00 – 14.30) Wib

Titik Koordinat : Lattitude -7.158402., Longitude
113.49722

Visi-Misi Madrasah :

a) Visi

- Cerdas, Terampil, berakhlakul karimah dan peduli lingkungan.
- Indikator.
- Terwujudnya siswa yang cerdas dengan peningkatan prestasi akademik dan non akademik.
- Terwujudnya siswa yang terampil dalam bidang IT, Budaya Lokal Batik.
- Terwujudnya peningkatan ibadah dan keimanan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Terwujudnya siswa yang berakhlakul karimah.
- Terwujudnya karakter siswa yang peduli terhadap kelestarian lingkungan.
- Terwujudnya budaya pengendalian dan pencegahan kerusakan lingkungan.
- Terwujudnya Madrasah Adiwiyata.

b) Misi

- Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik.
- Meningkatkan bimbingan belajar yang intensif.
- Meningkatkan sarana penunjang pendidikan.

- Mengembangkan PBM yang efektif, inovatif, kreatif dan demokratis.
- Mengembangkan program bengkel sholat. Mewujudkan kebiasaan membaca ayat suci Al-Qur'an tiap memulai pelajaran.
- Meningkatkan bimbingan ekstrakurikuler seni dan olahraga.
- Menerapkan prinsip dan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- Meningkatkan pembelajaran siswa dalam bidang informatika dan keterampilan siswa dalam seni membuat.
- Mewujudkan budaya bersih dan sehat pada semua warga madrasah dengan Pengembangan UKS.
- Mewujudkan penghijauan dan pengaturan Taman dilingkungan madrasah.
- Mewujudkan perlindungan dan pelestarian fungsi lingkungan dan membudayakan perilaku menghindari kerusakan lingkungan.
- Mewujudkan perilaku mencegah dan menghindari pencemaran lingkungan dengan pengolahan limbah.

2. Bentuk Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa di MAN 2 Pamekasan

di era globalisasi ini, kemajuan *Gadget* sangat lah pesat, tidak jarang menjadi bahan perbincangan, mulai dari kualitas *spesifikasi Gadget* yang bertambah canggih sehingga masyarakat di kalangan pemuda banyak sekali untuk mencoba membelinya dari waktu ke waktu. Karena *Gadget* memberikan kemudahan yang belum kita miliki misalnya: *Shering* tentang

pendidikan/belajar menggunakan aplikasi yang sudah disediakan, berkomunikasi antar keluarga, teman, maupun pasangan yang berjauhan.

Penggunaan *Gadget* dalam kehidupan setiap hari sudah menjadi suatu kebiasaan dan sudah menjadi asumsi kebutuhan bagi semua manusia sebagai *Refresing* agar otak kita menjadi *cosplay* atau memperbanyak teman di media sosial bahkan *gadget* ini bisa digunakan untuk media pembelajaran yang mudah, cepat, serta *efisien*.

Salah satu informan menyatakan tentang Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa di MAN 2 Pamekasan sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan guru BK yang bernama Robiatul Adawiyah menyatakan bahwa Bentuk Penggunaan *gadget* terhadap Siswa di MAN 2 Pamekasan sebagai berikut:

“Bentuk Penggunaan *Gadget* Siswa di MAN 2 itu awal mulanya tidak diperbolehkan untuk membawa *gadget* akan tetapi pada awal penyebaran *Covid 19* Siswa masuk separuh-separuh sehingga siswa/siswi diperbolehkan untuk membawa *gadget* hal itu bisa mempermudah siswa/siswi untuk mengerjakan tugas secara *Online* maupun tugas-tugas susulan yang lainnya. Dan siswa akan mudah mencari informasi-informasi mengenai perkembangan *Teknologi-Teknologi-* yang ada di dunia maya bukan hanya itu saja, siswa/siswi bisa mencari seputar *Event-event* perlombaan di *Gadget*, hal itu jika ada siswa yang berkenan untuk mengikuti perlombaan maka oleh guru BK di iku sertakan seperti lomba Futsal yang diadakan dikampus UTM Bangkalan yang mana pendaftarannya pun secara *Online*. Dan dampak *Gadget* pun ada dua menurut ibu sendiri yaitu positif dan negatif. Dampak positif: Siswa bisa bergerak lebih aktif dan mudah berkembang dengan adanya *Gadget*, siswa bisa melatih sebuah kecerdasan, dalam hal ini siswa nantinya akan terbiasa membaca tulisan, angka, gambar yang membantu siswa/siswi melatih proses pembelajarannya. Dampak Negatif: siswa/siswi selalu bermain *Game Online* di saat waktu pembelajaran di mulai, dan siswa terkadang akan sulit untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru karena sibuk memainkan *Gadget* nya di sekolah, ada pula siswa yang bermian *Tik tok* di kamar mandi dan ada juga ada yang video Call lan di jam pelajaran berlangsung. Sehingga hal tersebut

memicu perkembangan waktu belajarnya dan menurunkan minat belajarnya dikarenakan selalu membawa *gadget* dan memainkannya tanpa sesuatu hal yang positif.”¹

Hal ini peneliti melakukan observasi terhadap sikap dan kondisi Siswa Tentang Penggunaan *Gadget* beliau mengatakan” Sikapnya kurang baik, jika berhadapan dengan Guru BK, dan ada pada suatu saat Hp/*Gadget* nya saya ambil akan tetapi dia itu memberontak sama ibu dan langsung pergi bilang ke orang tuanya bahwasannya *Gadget* nya itu di ambil oleh Guru BK”.²

Selain itu, ada juga hasil wawancara dengan guru mata pelajaran (Mapel) BHS Madura di MAN 2 Pamekasan yaitu ibu Siti Aisah yang menanyakan tentang Bentuk Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa, dia mengemukakan Pendapatnya sebagai berikut.

“Bentuk penggunaan *gadget* di sekolah MAN 2 Pamekasan siswa secara bersembunyi dalam memainkan *Gadget* di dalam kelas, selalu terlambat dalam mengerjakan tugas dari saya, dan tidak bisa mendengarkan perintah Guru ketika disuruh maju ke depan kelas, dan penggunaan *Gadget* itu ada sisi positifnya dan Negatifnya: dari segi positifnya siswa yang membawa hp/*Gadget* terkadang ada guru yang memperbolehkan membawa *gadget* untuk mengerjakan soal secara *Online* gitu, jadi siswa itu menjadi lebih mudah karena sistemnya sekarang sudah serba *Online*. Dan dari kemaren-kemarennya itu *daring* jadi sampai sekarang pun ada guru ketika ngasih ujian kepada siswa/siswi dikirim di grup kelas nya siswa jadi siswa wajib pegang *hp/gadget* satu-satu. Dari segi negatifnya: siswa terkadang bermain *Gadget*-nya jika pelajaran dimulai gurunya menerangkan di depan kelas siswa itu terkadang bermain *hp/gadget* sendiri, ya, jadi ketika ditanyakan oleh gurunya paham tidak anak-anak yang ibu terangkan siswa/siswi bilang paham, padahal ketika disuruh ngejelasin kembali siswa tersebut malah tidak paham hanya berdengu, dan ketika diberi soal yang maju hanya siswa yang duduk di depan saja yang tidak main *Gadget* dan yang main hp itu malah tidak pernah maju sama sekali dan tampil di depan kelas, karna siswa

¹ Robiatul, Adawiyah, Selaku Guru BK di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

² Ibid.,

itu sudah fokus ke *gadget*-nya. Terkadang siswa itu bukan hanya main *Game Online* kan ya mas? Akan kadang saya menemukan di kelas saya sendiri itu ada siswa yang sampek *video call* lan dibelakang nonton *Youtube*, jadi ketika siswa bawa *hp/Gadget* disekolah itu sangat berpengaruh pada siswa dan proses perkembangannya. Dan di MAN 2 Pamekasan ini yang diperbolehkan bawa *hp/Gadget* itu awal mula pas masuk *Corona* jadi mulai dari tahun 2020 sampai sekarang ini masih diperbolehkan bawa *gadget* akan tetapi dipakai ketika ada perlunya dan jika ada perintah dari gurunya.”³

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap sikap dan kondisi penggunaan *gadget* siswa/siswi, ditemukan ada siswa secara berdiam-diam bermain *Gadget* berupa permainan *Game Online* secara terus menerus disaat waktu jam pelajaran, ada yang pura-pura permisi izin ke toilet padahal dia itu bohong untuk memainkan *gadget*-Nya, juga ada siswa yang melakukan *Video Call* di dalam kelasnya. Juga peneliti menanyakan Sikap dan kondisi Siswa Terhadap Penggunaan *Gadget* dia juga mengatakan”sikap nya itu mulai kurang, karena ada siswa yang ditinggal oleh Orang Tua nya yang bekerja di luar Negeri, maka Siswa itu bermalas-malasan untuk pergi ke sekolah dan jalan keluarnya itu hanya bermain *Game Online*.”⁴

Pendapat lainnya juga disampaikan oleh Diah Agustina Magfiroh salah satu siswa di MAN 2 Pamekasan Terkait Bentuk Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa sebagai berikut.

“Bentuk penggunaan *Gadget* di MAN 2 Pamekasan itu kak merupakan sebuah alat untuk media belajar dan sebagai penghibur ketika lagi pusing, lagi mager di kamar dan juga penghibur jika tidak ada jam kosong dan disini pun juga diperbolehkan kak

³ Siti Aisah, Selaku Guru Mata Pelajaran BHS Madura di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

⁴ Observasi, Ruang Kelas, 20 Oktober 2022.

bawa hp/*gadget* pas awal mula Covid 19 itu. Jadi saya itu kakak ketika tidak ada gurunya buka hp/*gadget* lihat storyWa, buka *Instagram* nonton *Tiktok* dan main *youtube*. Dan saya termasuk sangat suka bermain *Gadget* kak sampai-sampai saya itu gila sekali bermain *Game Online* bersama teman-teman saya dan ikut *event* perlombaan daya itu sering kali mendapatkan juara 1 dan 2 di ajang perlombaan bermain *game Online* yaitu ML (*Mobile Legend*).⁵

Hal wawancara serupa juga disampaikan oleh siswa yang bernama Maulana Maghribi terkait bentuk penggunaan *Gadget* terhadap siswa di MAN 2 Pamekasan sebagai sebagai berikut.

“Bentuk penggunaan *Gadget* siswa di MAN 2 Pamekasan yaitu siswa diarahkan untuk mencari data sendiri ketika ada tugas dari guru mapel/mata pelajaran, dan siswa di MAN 2 Pamekasan diperbolehkan bawa hp/*Gadget* ketika disuruh oleh gurunya nantinya itu kak ada kabar dari grup kelas bahwasannya besok itu kita disuruh buka *gadget* selama pelajaran berlangsung untuk *Browsing* di internet.”⁶

Selain itu peneliti mengobservasi sikap dan kondisi siswa di sana, mereka saking kecanduannya sama *gadget* siswa sering bolos dan tidak masuk ke dalam kelas, dan siswa/siswi ketika diajak berbicara tangannya selalu bergerak se akan-akan di itu bermain *Game Online*.⁷

Hasil wawancara dengan salah satu Guru BK di MAN 2 Pamekasan yaitu yang bernama Robiatul Adawiyah Terkait Bentuk

⁵ Diah Agustina, Selaku Siswa Kelas XI Ips 3 di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

⁶ Maulana Maghribi, Selaku Siswa Kelas XI Ipa di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

⁷ Observasi, Taman Adiwiyata MAN 2 Pamekasan, 20 Oktober 2022.

Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa di MAN 2 Mengurangi Semangat dalam mengikuti pelajaran di sekolah:

“Semenjak Siswa diperbolehkan membawa *Gadget* Siswa merasa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, baik dari segi pengerjaan PR, Tugas Resume, Pembuatan Kliping, Majalah Dll, dan jarang sekali Siswa/Siswi melihat buku ketika ada tugas di kelas, karena Siswa/Siswi pelariannya pasti ke membuka *Gadget* di kelas nya. Oleh karena itu melihat dari fenomena ini guru-guru seharusnya itu jangan membiarkan kelas kosong karena Siswa/Siswi pasti membuka *Hp-nya/Gadget* yang dipergunakan ke hal-hal yang kurang bermanfaat bagi mereka. Dan mungkin yang tidak pegang *Hp/Gadget* Siswa/Siswi hanya tidur di dalam kelasnya saja. Dari kurangnya rasa semangat dalam mengikuti pelajaran Siswa/Siswi jarang sekali untuk membaca buku di dalam kelas dan hanya memainkan *Gadget* nya serta bermain dengan teman sekelasnya saja tanpa ada baca buku Sama sekali. Meskipun hal tersebut ada point peringatan dari Guru BK terkait perilaku Siswa/Siswi tersebut”.⁸

Hal ini juga disampaikan oleh Guru Mata pelajaran Bhs Madura (Mapel Bhs Madura) ibu Siti Aisah Terkait Bentuk Penggunaan *Gadget* mengurangi semangat dalam mengikuti pelajaran yaitu sebagai berikut:

“Terkait penggunaan *Gadget* mengurangi rasa semangat siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah itu sangat berkurang karena fokus utamanya mereka itu Sama *Gadget-nya*. Dan terkadang ada siswa yang *Hp/Gadget-nya* berbunyi, Siswa itu masih permissi ke ibu keluar untuk mengangkat *Telephone* Nya, meskipun yang menelpon itu temannya sendiri kadang, jadi lebih berpengaruh besar terhadap semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah, seolah-olah ibu yang ngajar ngejelasin materi di depan oleh siswa/siswi tidak di hiraukan sekali, ya, ada yang mendengarkan mas tapi sedikit yang konsentrasi ke mata pelajarannya ibu gitu, sehingga ibu itu kualahan untuk memperingatinya beberapa kali karena Siswa/Siswi ngeyel sekali ke ibu ketika dibilangin. Dan untuk langkah selanjutnya jika Siswa/Siswi nakal dan tetap ngeyel langsung saja ibu bilang ke Guru BK untuk anak itu dikasih Konseling dan dikasih arahan terkait perilaku nya yang kurang sopan menurut ibu itu sendiri”.⁹

⁸Robiatul, Adawiyah, Selaku Guru BK di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

⁹ Siti Aisah, Selaku Guru Mata Pelajaran BHS Madura di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

Hal tersebut juga disampaikan oleh Siswa atas Nama Diah Agustina Maghfiroh Tentang Bentuk Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa MAN 2 Pamekasan mengurangi semangat dalam mengikuti Pelajarannya yaitu sebagai berikut:

“Sangat mengurangi sekali kak dalam mengikuti pelajaran di sekolah karena saya ketika bermian *Gadget*, saya bermain *Game Online* mulai dari setelah Waktu Selesai Sholat Maghrib samapai subuh kak, jadi untuk mengikuti pelajaran saya sangat bosan dan malas karena sering ngantuk di dalam kelas dan membiarkan tugas numpuk-numpuk banget sekali, dan pada saat itu saya kak sering dipanggil Guru BK untk dimintai keterangan terkait saya tidak mengerjakan tugas, sering tidak masuk sekolah. Bahkan saya waktu itu alasan sekolah libur ke ayah saya untuk tidak Masuk sekolah karena saya itu Capek, dan ngantuk karna tadi malam saya begadang bermian *Game* bersama teman laki-laki sekelas saya kak yang Sama sekali suka bermain *Game Online Mobile Legend* dirumah. Dan awal nya dulu saya gak pernah kayak gini kak suka Sama *Game Online/Kecanduan* karena dulu saya gak punya *HP/Gadget* yang kapasitasnya tidak lengkap seperti yang saya pegang ini, Nah berhubung saya oleh ayah di beliin Hp/*Gadget* baru saya coba-coba buka dan *download* fitur apliaksi *Game Online* yang berupa *Mobile Legend* nah dari itu saya pas tergila-gila untuk bermain *Game* dan juga kak saya pernah ikut lomba *Game Mobile Legend* dan mendapatkan hadiah berupa uang sebesar 500 ribu rupiah. Dari hal itu ketika saya dapat juara ayah saya mendukung saya dan membelikan sebuah *Computer* untuk lebih leluasa bermain *Game Online*, akan tetapi ketika ayah saya mendengar saya sering dipanggil guru BK dan Jarang masuk sekolah lalu ayah saya marah kepada saya dan merusakin *Computer* saya yang telah diberikan kepada saya, karena jujur kak ketika sudah kecanduan *Gadget* untuk belajar pun sangat bosan dan malas tidak ada Modd untuk sesekali buka buku pelajaran”.¹⁰

Hal serupa juga di sampaikan oleh Siswa atas Nama Maulana Maghribi Tentang bentuk penggunaan *Gadget* terhadap Siswa dalam

¹⁰ Diah Agustina, Selaku Siswa Kelas XI Ips 3 di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

mengurangi semangat untuk mengikuti pelajaran di sekolah yaitu sebagai berikut:

“Untuk semangat dalam mengikuti pelajaran kalau saya kadang-kadang semangat mengikuti pelajaran terkadang tidak semangat intinya tergantung guru nya kak yang ngajar saya, ya kadang juga kalau tidak malas ngerjain tugas kak yang dikasih oleh ibu guru. Ya, kalau malas saya langsung buka *hp/Gadget* dan langsung main *Game online*, akan tetapi saya pasti kak ngerjakan tugas itu meskipun terlambat mengumpulkannya karena saya ngantuk kak bermain *Game* dirumah sampai Jam 12 malam. Jadi untuk mempersiapkannya besok belum siap kak tugas-tugas yang dikasih oleh guru mata pelajaran”.¹¹

Dalam hal ini peneliti mencoba mendalami Siswi atas Nama Diah Agustina Tentang bentuk penggunaan gadget yang sering digunakan siswa/siswi di MAN 2 Pamekasan ialah,” *game online (Mobile Legend) Whatshap, Youtube, dan Tiktok*. Siswa sering bersembunyi di kamar mandi untuk memainkan *Gadget-Nya*. Hal tersebut siswa akan mengalami penurunan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran di sekolah dikarenakan waktunya sudah terbuang sia-sia dalam memainkan *hp/Gadget-Nya* karena tidak digunakan sesuai keperluan dan perintah yang di intruksikan guru serta terlalu memainkan *Game Online* Secara berlebihan, hal itu akan mengakibatkan kecanduan secara fatal.”

¹¹ Maulana Maghribi, Selaku Siswa Kelas XI Ipa di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).



Foto 4.1 Hasil *Secrenshoot* Aplikasi *Gadget* Siswa

Observasi Kedua pada Tanggal 20 Oktober 2022, peneliti mengamati, memfoto serta memeriksa *Gadget*-Nya yang serng digunakan Siswa/Siswi aplikasi tersebut yang sering digunakan adalah, *Mobile legend*, *Whatsap*, *Youtube*, serta *Tik-Tok*. Hal tersebut yang mereka mengugunakannya setiap hari bahkan setiap dia tidak ada jam kosong dan ada gurunya dia masih memainkannya. Dan pada awalnya ketika peneliti mau memrikasa Hp tersebut, Siswa itu malau-malu untuk memberikan Hp-nya dikaerenakan Siswa/Siswi takut dibilangin ke Guru Bk yang ada Ruangannya¹²

Temuan penelitian yang berkaitan dengan bentuk penggunaan *gadget* yaitu:

- 1) Siswa/Siswi secara diam-diam memainkan *Gadget*-Nya di dalam kelas pada saat ada guru nya maupun ketika pada saat jam kosong.
- 2) Siswa sering meggunakan aplikasi *Game Online*, berupa *Mobile Legend*, *Whatsap*, *Tiktok*, *Youtube*.

¹² Analisis dokumen, Berupa *Secrenshot* foto layar Hp Siswa/Siswi, 20 Oktober 2022.

3. Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2

Pamekasan

Dampak *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa itu sangat berpengaruh bagi perkembangannya, karena disana Siswa sering kali tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, ada juga yang melakukan *Video Call* bersama pacarnya di kantin, Penggunaan Hp/*Gadget* dapat menimbulkan hal yang Positif dan Negatif bagi siswa pelajar dan bagi semua kalangan masyarakat. Dampak dari *Gadget* tergantung pada tujuan dari masing-masing Siswa, dan ketika *Gadget* itu digunakan sebuah alat bantu untuk media belajar dan mencari informasi pembelajaran maka itu berdampak positif, jika hal tersebut dijadikan alat untuk bermain *Game Online Tik-Tok* -kan yang tidak jelas dan tidak ada faedahnya maka hal tersebut berdampak hal yang Negatif.

Salah satu Informan Guru BK Atas Nama Robiataul Adawiyah menyatakan terkait Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan yaitu sebagai berikut:

“Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa itu ada dua yaitu positif dan negatif Nak, misal nya *Gadget* dipergunakan untuk mencari jawaban-jawaban yang sulit untuk ditemukan oleh siswa jadi guru itu memperbolehkan untuk mencari jawaban di internet, dan untuk hal yang berdampak Negatif Siswa akan bermalas malasan untuk membuka bukunya dan malah ketika dilihat siswa itu tidak mencari jawaban di internet malah bermain *Game Online*, serta menonton *Youtube*, dan terkadang Siswa berpura-pura permisi izin pergi ke toilet malah saya lihat Siswa itu Sibuk bermain *Game* disitu, ya, prinsipnya ibu hanya memberikan pemahaman kepada Siswa dan sebenarnya ibu melihat apa aktifitas yang dilakukan mereka Ya, kebanyakan bermain *Game Online* dan selanjutnya tindak lanjut kami yaitu menginformasikan ke guru piket untuk menindak lanjuti disitu bagian pelajarannya siapa gitu dan Guru piket menginformasikan ke guru mapel nya agar segera masuk ke kelas-nya nah itu yang dilakukan guru BK

di sana ketika Siswa berserakan diluar dan malah bermain *Gadget* di Toilet.¹³

Dalam Hal ini peneliti memperdalam pertanyaan ke Guru BK terkait Siswa yang mengalami kecaanduan *Gadget* terganggu dalam hal belajarnya beliau mengatakan “sangat terganngu sekali karena adanya *Gadget* Siswa malas untuk belajar, sekolah, bermain *Gadget* Secara sembunyi-sembunyi, dan ketika ada panggilan Siswa yang bermasalah maka Siswa tidak pernah hadir panggilan itu dikarenakan Sibuk dengan temannya yang suka main *Game Online*”.¹⁴

Dan pendapat yang Sama peneliti juga mewancarai guru mata pelajaran Bhs Madura yaitu Siti Aisah Terkait Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan adalah sebagai berikut:

“Kalau Dampak *Gadget* terhadap minat belajar itu tergantung dari Siswanya sendiri kalau Siswanya emang punya keinginan yang tinggi dalam hal belajar, dengan adanya *Gadget* itu minatnya tambah tinggi jadi misalnya, ibu memberikan pertanyaan terkait mata pelajaran yang dihadapi, nah Siswa itu yang mempunyai semangat untuk belajar akan berpendapat terkait yang di baca siswa/siswi tersebut, akan tetapi jika siswa/siswi yang minat belajarnya kurang akan semakin turun minat belajarnya, Ya intinya jika siswa/siswi minat belajarnya tinggi tidak akan terganggu dengan adanya *Gadget* dan jika siswa/siswi minat belajarnya rendah pasti dalam hal minat belajarnya akan tambah terganggu dan mengedepankan bermian *Game Online* dari pada belajar soalnya sudah terbiasa dari rumahnya main *Game*, lihat *Youtube*, jadi disekolah itu oleh siswa/siswi diannngap ada dirumahnya sendiri.¹⁵

Hal ini peneliti mencoba mendalami pertanyaan ke Guru Mata pelajaran Terkait Siswa yang mengalami kecanduan *Gadget* terganggu dalam

¹³ Robiatul, Adawiyah, Selaku Guru BK di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

¹⁴ Ibid.,

¹⁵ Siti Aisah, Selaku Guru Mata Pelajaran BHS Madura di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

hal belajarnya beliau mengatakan”Siswa akan terganggu dengan adanya *Gadget* dan jika siswa/siswi minat belajarnya rendah pasti dalam hal minat belajarnya akan tambah terganggu dan mengedepankan bermain *Game Online* dari pada belajar soalnya sudah terbiasa dari rumahnya main *Game*, lihat *Youtube*, jadi disekolah itu oleh siswa/siswi dianggap ada dirumahnya sendiri”.¹⁶

Hasil wawancara juga diperkuat oleh hasil observasi yaitu mengamati perilaku Sehari-hari Siswa, Siswa ada yang sibuk memainkan *Gadget*-Nya di dalam kelas, ada yang foto *Selvie*, bermain *Game Online*, dan juga ada yang secara diam-diam memainkan *Gadget* nya di barisan bangku paling belakang, juga ada yang tidak mendengarkan pelajaran yang Guru berikan terhadap Siswa Tersebut.¹⁷

Hasil wawancara denga Siswa atas Nama Diah Agustina Maghfiroh menyatakan bahwa Dampak *Gadget* mengganggu proses kalian dalam hal Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan yaitu sebagai berikut:

“Dampak *Gadget* mengganggu proses kalian dalam hal Minat Belajar jelaas terganggu kak, karena kronologinya itu saya bermain *Game Online* sampai malem banget, juga saya sering kak main dari waktu maghrib sampai subuh Ya, untuk membaca buku saya jarang kak karena paginya saya itu tidur sampai sore dan malemnya itu saya lanjut lagi bermain *Game Online* bersama teman-teman ikut turnamen gitu kak, dan pas itu saya kak tidak memberitahukan bahwa sannya saya itu masuk sekolah lalu aku bilang ke orang tua bahwasannya hari itu saya libur karena di sekolah ada acara tapi lama kelamaan orang tua saya tau kak bahwasannya saya itu bolos tidak masuk sekolah, jadi *Computer* yang dibeliin ayah untuk main *Game* dirusakin, karena ayah saya mendukung kak main *Game Online* awalnya karena saya ikut turnamen skuat *Mobile Legend* lalu saya meraih juara, dan mungkin ayah saya mengetahui kak saya itu jarang tidak masuk sekolah dan jarang ngerjain tugas serta sering di panggil Guru

¹⁶ Ibid.,

¹⁷ Observasi, (29 Oktober 2022 Jam 10.00 WIB DI Ruang Kelas XI IPS).

BK gara-gara *Game Online* yang membuat aku tidak tidur semalaman, minat belajarnya menurun dan terkadang saya kak mikir kok saya itu perempuan kenapa kelakuannya seperti laki-laki dan melakukan hal yang tidak jelas .¹⁸

Hal ini peneliti mencoba mendalami pertanyaan kepada Siswa terkait semangat dalam proses belajarnya dia mengatakan” saya dalam mengikuti pelajaran sering tidur di dalam kelas karena tadi malam saya sering begadang bermain *Game* bersama teman-teman saya, dan jika ada tugas dari sekolah saya kadang mencontek dan kadang tidak mengumpulkannya”.¹⁹

Biasanya Siswa/Siswi yang sudah terdampak kecanduan *Gadget* dalam hidupnya sering mengalami gangguan mental dan psikologinya, serta perilakunya menyimpang di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah, seperti tidak bersosialisasi dengan orang lain, sulit berinteraksi sama orang lain karena sudah *Gadget*-Nya, dan sering meninggalkan kewajiban ibadahnya seperti sholat lima waktu Dll karena waktunya sudah terkuras dihabisin bersama *Gadget*-Nya.

Hasil Wawancara dengan Siswa yang bernama Maulana Maghribi tentang Dampak *Gadget* apakah anda semangat dalam proses belajarnya ketika kecanduan *Gadget* adalah sebagai berikut:

”kalau masalah seperti itu kak saya biasa aja kak, terkadang saya semangat dan kadang tidak begitu kak, ya meskipun saya selalu bermain *Gadget* tidak menghilangkan rasa tanggung jawab saya kak ketika ada tugas saya selalu ngerjakan tugas itu meskipun terlambat, dan saya itu kak ketika ngerjain tugas ada teman saya yang ngajakin saya mabar *Game Online Mobile Legend* maka dari itu saya juga terkadang meninggalkan tugas itu sendiri, lalu saya itu bermain bersama teman-teman saya, akan tetapi selepas itu saya lanjut ngerjain tugas dan menyontak di dalam kelas ke

¹⁸ Diah Agustina, Selaku Siswa Kelas XI Ips 3 di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

¹⁹ Ibid.,

teman yang sudah selesai karena di kejar *Deadline* pengumpulan tugas kak”.²⁰

Hal ini peneliti juga memperdalam pertanyaannya kepada Siswa terkait dampak *Gadget* mengganggu proses kalian dalam hal belajar dia mengatakan”terganggu sekali, Pernah Hp/*Gadget* saya berbunyi karena saya lupa untuk me *Nonaktifkan Gadget* saya ketika waktu jam pelajaran dimulai, dan saya juga pernah di ajak *Video Call* oleh pacar saya ketika di dalam kelas.”²¹

Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi dengan Guru mata pelajaran” tentang dampak gadget terhadap minat belajar siswa yang ada di MAN 2 Pamekasan merupakan suatu masalah yang menghambat akan prestasi belajarnya Karena jika siwa memegang *Gadget\Smartfone* di sekolah maka siswa tersebut akan bermalas malasan dalam belajar dan tidak mendengarkan materi yang guru sekolah berikan karena fikirannya sudah terdoktrin oleh *gadget\smartfhone*. Dan hal itu akan mengakibatkan dampak buruk bagi siswa tersebut. Dan rasa semangat serta proses belajarnya pun terganggu dan kurang semangat.Ketika Siswa/Siswa memainkan *Gadget-Nya* di sekolah, banyak sekali hal yang terjadi pada Siswa/Siswi, Siswa/Siswi akan cenderung dan lupa kewajibannya di sekolah, sehingga *Gadget* hanya sebagai alat bermain dan hiburan yang digemari tanpa sadar bahwa *Gadget* itu tidak baik jika di gunakan ke hal-hal yang kurang positif. “²²

²⁰ Maulana Maghribi, Selaku Siswa Kelas XI Ipa di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

²¹ Ibid.,

²² Observasi, Ruang Kelas, 20 Oktober, 2022.

bolos sekolah dan sering dipanggil ke ruang BK, catatan ini nantinya jadi penguat kepada Guru BK untuk melakukan Konseling, serta melakukan *Home Visit* jika proses konselingnya tidak berhasil.²⁴

Temuan Penelitian terkait Dampak *Gadget* Siswa/Siswi di MAN

2 Pamekasan yaitu;

- 1) Siswa/siswi tidak semangat dalam mengikuti pelajaran
- 2) Siswa/Siswi sering kali ditemukan mencari jawaban di *Online* daripada di buku.
- 3) Siswa/Siswi sering di panggil ke ruang BK
- 4) Sering tertidur di dalam kelas dan bolos diwaktu sekolah.
- 5) Guru mata pelajaran sering kwalahan untuk mengatur Siswa/Siswi yang kecanduan *Gadget*.

4. *Treatment* yang dilakukan Guru BK di MAN 2 Pamekasan

Treatment yang dilakukan adalah membantu Siswa/Siswi yang memiliki suatu masalah yang dihadapinya, baik dari segi perilaku, bidang pembelajaran yang mana membutuhkan bimbingan khusus dari Guru Dalam melakukan *Treatment* ada hal yang harus diperhatikan. Yang pertama tingkat sebuah rendahnya masalah, faktor-faktor terjadinya penyebab masalah, serta memberikan sebuah solusi alternatif, dan evaluasi dari *treatment* yang diberikan. Evaluasi ini berfungsi untuk mengetahui dari *treatment* tersebut apakah berhasil atau tidak yang telah dilaksanakannya, jika tidak berhasil dari *treatment* itu maka perlu adanya tindak lanjut dari Guru untuk memberikan sebuah gagasan *Treatment*

²⁴ Dokumentasi, 22 Oktober 2022, (Ruang BK).

dengan cara yang lainnya agar siswa/siswi mampu mencerna dan agar siswa masalah yang digadapinya selesai dan terbantu. Oleh sebabnya Guru BK harus betul-betul mengetahui sebuah identifikasi masalah di setiap yang dihadapi Siswa/Siswi di sekolah agar penangannya yang diberikan mampu dan sesuai dengan tingkat tinggi-nya dan rendahnya suatu masalah.

Guru Bk dalam melakukan sebuah *Treatment* kepada siswa/siswi yang mempunyai masalah harus memperhatikan beberapa aspek-aspek tertentu sebagai berikut:

Pertama Guru BK harus membangun hubungan yang baik dengan siswa/siswi yang mempunyai masalah maupun yang tidak bermasalah, karena dengan hal itu akan membuat Guru BK lebih memahami sebuah karakter semua siswa/siswi sehingga Guru BK bisa mempermudah dalam memperbaiki suatu masalah-masalah yang ada di setiap peserta didik.

Kedua Guru BK mampu lebih mengetahui masalah-masalah perasaan dan keadaan siswa peserta didik, serta mendengarkan keluhan yang dihadapi siswa/siswi, hal itu Guru BK agar mampu memberikan sebuah nasehat yang baik, dan solusi yang baik, terkait siswa peserta didik yang Terdampak *Gadget* terhadap minat belajar siswa/siswi di MAN 2 Pamekasan.

Ketiga pada waktu pelaksanaan bimbingan konseling berlangsung Guru BK selalu mendengarkan curahan dari konseli, serta memberi *Reward* pemecahan masalah agar masalah yang dihadapinya bisa teratasi dengan baik dan penyembuhan kecanduannya pun bisa teratasi dengan baik juga.

Salah satu dari informan dari Guru BK atas nama Robiatul Adawiyah terkait *Treatment* yang dilakukan dalam mengatasi Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar yaitu sebagai berikut:

“*Treatment* yang ibu lakukan yaitu melakukan Konseling layanan individual dan bimbingan klasikal tentang penggunaan Hp/*Gadget* itu harus digunakan secara positif dan memberikan wawasan-wawasan terkait dampak secara negatif maupun positif ke peserta didik, agar siswa/siswi itu lebih mengetahui secara mendalam terkait *Gadget* itu sendiri dan terakhir memberikan evaluasi dari *treatment* yang diberikan ke peserta didik/siswa. Evaluasi ini berfungsi untuk mengetahui keberhasilan *treatment* yang dilakukan Guru BK. Selain itu memberikan penilaian dari segi waktu. Yang pertama penilaian segera yang mana penilaian diberikan kepada siswa/siswi yang sudah melakukan layanan individual dan klasikal. Yang Kedua penilaian jangka pendek yang dimana penilaian tersebut diberikan waktu tertentu ke peserta didik (dari jangka satu minggu-satu bulan) setelah sudah selesai melakukan satu jenis layanan yang diberikan kepada peserta didik/siswa yang memiliki dampak *gadget*. Sedangkan penilaian secara jangka panjang adalah penilaian dalam kurun waktu tertentu (satu bulan-1 semester) jika pelayanan *treatment* tidak berhasil maka saya mencari penyebab dari kegagalan itu sendiri, dan setelah saya tahu penyebabnya maka saya akan memperbaiki *treatment* itu agar bisa berhasil. Oleh karena itu saya selalu menyiapkan *treatment* yang lain jika tidak berhasil *treatment* yang pertama.²⁵”

Hasil wawancara dengan Guru Mata pelajaran Bhs Madura yang bernama Siti Aisah beliau menjelaskan terkait *Treatment* yang dilakukannya yaitu sebagai berikut:

“*Treatment* menurut ibu yang dilakukan supaya tidak ketergantungan *Gadget* adalah Siswa/Siswi lebih baik tidak membawa *Gadget* ketika disekolah boleh membawa asalakan harus ada perintah dari sebelumnya oleh Guru mata pelajaran misalnya, besok ada ujian *Online* ibu kirim ke Via *Whatshap/Link Goggle frome*, Ya akan tetapi Siswa/siswi jika tidak kepentingan untuk membawa Hp/*Gadget* lebih baik siswa/siswi itu tidak membawa Hp/*Gadget* itu sih dari ibu sendiri, karena pengaruh *Gadget* itu buruk sekali dan berpengaruh penting bagi minat belajar siswa itu, jadi, menurut ibu bagi seusia mereka yang

²⁵ Robiatul, Adawiyah, Selaku Guru BK di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

masih menginjak sekolah tingkat menengah ke atas. Jadi siswa yang malas akan lebih malas.”²⁶

Hal wawancara serupa juga di sebutkan oleh siswi atas nama Diah Agustina Maghfiroh menjelaskan terkait *Treatment* yang dilakukannya yaitu sebagai berikut:

“Menurut saya kak, *Treatment*-Nya agar tidak selalu ketergantungan sama *Gadget* adalah lebih sering berkomunikasi dengan orang lain, lebih melakukan hal-hal yang bermanfaat misalnya, mengerjakan tugas sekolah, belajar bersama teman, dan dirumah itu memperbanyak ibadah dan membantu pekerjaan orang tua kita contohnya, memasak, cuci piring, menyapu dll. dan lagi berbaur dengan orang-orang yang suka belajar dan menuntut ilmu, serta jangan selalu menyendiri, dan jangan ketergantungan ke Hp/*Gadget* karena sekarang itu serba *Gadget*, belanja *Online* lewat Hp/*Gadget* belajar bosan langsung main *Game* menurut saya itu jangan di biasakan hal seperti itu.”²⁷

Pernyataan yang lainnya juga disampaikan ketika peneliti mewawancarai Siswa atas Nama Maulana Maghribi Terkait *Treatment* Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan yaitu sebagai berikut:

“Terkait *Treatment* menurut saya pribadi adalah kurangi dalam bermain *Game Online* dan hal-hal yang tidak penting serta mencari teman yang tidak suka main *Game*, bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain, dan ada pembatasan dari orang tua terkait penggunaan *Gadget*, seperti mewanti-wanti anak ketika sedang pegang Hp/*Gadget*, menanyakan perkembangan anaknya ketika ada di sekolah hal tersebut menurut saya kak lebih baik, karena anak itu akan lebih berhati-hati ketika bersama *Gadget*-Nya. Lalu Guru BK maupun Orang tua memberi gambaran terkait Dampak Penggunaan *Gadget* bagi mereka.”²⁸

²⁶ Siti Aisah, Selaku Guru Mata Pelajaran BHS Madura di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

²⁷ Diah Agustina, Selaku Siswa Kelas XI Ips 3 di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

²⁸ Maulana Maghribi, Selaku Siswa Kelas XI Ipa di MAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (19 Oktober 2022).

Pada tanggal 19 Oktober 2022 Jam 07.00 WIB. Peneliti melakukan Observasi di lapangan dengan Cara mengamati Guru BK memberikan layanan terhadap Siswa/Siswi yang mempunyai Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajarnya. Guru Bk di MAN 2 Pamekasan memberikan layanan Individual terhadap Siswa/Siswi yang mempunyai Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar, yang dimana layanan tersebut termasuk asas kerahasiaan yang tidak boleh diceritakan oleh Guru BK dan hanya saja Konselor/Guru BK memberitahukan bahwasannya ada pemanggilan kepada Siswa/Siswi, selepas itu Guru BK memberi masukan dan penilaian terhadap *treatment* yang dilaksanakannya. Dan juga Guru BK memberikan layanan klasikal terkait masalah yang dihadapinya, dengan cara Guru Bk menyapa dengan salam, mencairkan suasana, dan memberikan *ex breaking* agar siswa/siswi tidak takut dan tidak Tegang terkait pelaksanaan bimbingan klasikal tersebut selepas itu Guru Bk membacakan asas-asas kerahasiaan yang ada di bimbingan konseling agar peserta didik bisa mengungkapkan isi hatinya terkait Dampak *Gadget*.²⁹

Pada tanggal 20 Oktober 2022, Peneliti melakukan observasi ke-2. Terkait layanan yang selanjutnya diberikan Guru BK ialah terlihat Guru BK melakukan layanan Bimbingan Klasikal di Ruang BK dengan cara memberikan materi tentang Dampak *Gadget* Terhadap Siswa di MAN 2 Pamekasan, dan Guru BK memberikan pengertian secara ringkas dan secara terperinci, serta Guru BK memberikan motivasi semangat kepada

²⁹ Observasi, (19 Oktober 2022 Jam 07,00 WIB di Ruang Guru BK).

siswa/siswi yang kecanduan dampak *Gadget*-Nya, dan memberikan tips-tips untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang *Down*.³⁰



Foto 4.3 Kegiatan Konseling

Observasi diperkuat dengan dokumentasi proses konseling serta *Treatment* yang diberikan Guru BK terhadap Siswa/Siswa yang bersangkutan, dengan pemaparan secara langsung, serta penilaian yang diberikan Siswa/Siswi lebih semangat dalam mengikuti proses belajarnya, dan siswa tidak terlambat lagi ketika masuk sekolah (tepat waktu), dan yang semula siswa yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* sekarang bisa membatasi dan membagi waktunya kapan dia itu harus belajar dan kapan dia itu main *gadget*. Serta biasanya siswa itu sulit menceritakan apa penyebabnya, sekarang bisa jujur dan terbuka terhadap apa yang dialaminya.³¹

Temuan Penelitian yang berkaitan dengan *Treatment* yang dilakukan Oleh Guru BK yaitu:

1. Layanan berdasarkan banyaknya Siswa
 - a) Layanan Individu

³⁰ Obsevasi, (20 Oktober 2022, Jam 09,40 WIB di ruang Guru kelas BK).

³¹ Dokumentasi, (Ruang BK 20 Oktober 2022).

- b) Layanan klasikal
2. Penilaian hasil *Treatment* oleh Guru Bk
 - a) Siswa semangat dalam mengikuti pelajaran
 - b) Siswa lebih mengetahui cara mengatur waktu dengan baik
 - c) Siswa minat belajarnya sudah tumbuh dan mau berubah ke arah yang lebih baik kedepannya.
 3. Penilaian dari segi waktu
 - a) Penilaian segera
 - b) Penilaian jangka pendek
 - c) Penilaian jangka panjang

B. Pembahasan

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Siswa di MAN 2 Pamekasan

Generasi muda sekarang ada pada zaman yang serba teknologi, dan instan. Kegiatan membaca buku pun diganti dengan mengotak atik-atik sebuah *gadget* contohnya seperti menyampaikan *short message service (SMS)*, *browsing*, *chatiing*, mendengarkan musik. Penggunaan *Gadget* pun sekarang juga di modifikasi dan dipercanggih oleh aplikasi, spesifikasi, serta camera yang bagus sehingga pengguna *Gadget* lebih tertarik dan ingin berubah ketika ada *Launching* terbaru dari *Gadget*. Tidak salah Indonesia ini di kategorikan sebagai pengguna paling aktif sosial media Nomer 3 di dunia.³²

³² Rispa Nurhalipah Dkk, “Pengaruh *gadget* Terhadap Minat belajar Siswa Pada Anak-Anak.” *Seminar Nasional* 79, 3 (April 2020).

Gadget merupakan sebuah perangkat elektronik dengan fungsi praktis yang tujuannya membantu sebuah pekerjaan-pekerjaan manusia di era *Society*, ada beberapa *Gadget* yang sekarang digunakan oleh kalangan remaja yakni *Smartphone*, laptop, *Notebook*, serta *Video Game*. Oleh sebab itu, penggunaan *gadget* pada anak-anak dibawah umur rentan menimbulkan hal-hal yang negatif contoh: pacaran serta mengakibatkan hamil diluar nikah, meskipun dalam satu sisi *gadget* tidak menimbulkan sifat yang negatif saja akan tetapi menimbulkan hal yang positif dalam halnya kita menggunakan *gadget* itu harus dipergunakan sebaik-baik mungkin. Jika manusia sudah terjangkit kecanduan *Gadget* maka bisa mengakibatkan frustasi dalam belajar sehingga kesehatan mentalnya pun dikatogerikan tidak sehat untuk mencerna sebuah ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi di waktu ke waktu mengaalami perubahan yang sangat Signifikan. Perkembangan Teknologi di masa sekarang ini terlihat jelas, bahwa sebelum adanya *gadget* dan teknologi canggih banyak media alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat seperti Koran dan majalah yang pada saat di era kali ini bergeser menggunakan *gadget* hal ini sangat mudah untuk menjangkau berita actual terbaru di manca Negara.³³

Berdasarkan hasil temuan peneliti penggunaan *Gadget* siswa sangat berpengaruh bagi perkembangan siswa/siswi dikarenakan

³³ Enny Fitriahadi, Menik Sri Daryanti, *Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Pemusatan Perhatian* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 4-5.

Siswa/siswi tidak serius dalam mengikuti pelajaran, terkadang ada yang bermain *Game Online*, menonton *youtube*, *tik-tok*, dan jarang sekali mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu baik itu dirumahnya maupun disekolah, dan ketika ada gurunya yang menjelaskan di depan kelas lalu Guru menanyakan terkait yang dipelajari barusan malah siswa/siswi tersebut hanya diam dan nunduk di belakang karena kata Guru mata pelajarannya dia sibuk memainkan Hp/*Gadget*-Nya. Dan yang menjawab hanya siswa yang duduk dibelakang tanpa tidak pegang *Gadget*-Nya. Sesuai dengan bukunya Enny Fitriahadi dan Menik Sri Daryanti, menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* yang tidak benar dan berlebihan memberikan suatu dampak negatif baik dalam segi hubungan sosial maupun kesehatan. Dalam perkembangan sosial dampak yang dapat ditemukan berupa anak remaja menjadi sosok pribadi yang tertutup, suka menyendiri, suka membatasi hubungan dengan dunia luar, penurunan prestasi di sekolah, dan gangguan perilaku termasuk di dalamnya gangguan preouksi terhadap penggunaan *Gadget*, *cyberbullying*, sedangkam dalam segi kesehatan akan menyebabkan gangguan obesitas, gangguan tidur, penyalahgunaan obat terlarang serta perilaku seksual.³⁴

2. Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2

Pamekasan

³⁴ Ibid.,5.

Penggunaan *Gadget* Akan memberikan dampak positif serta negatif bagi semua pihak baik bagi Siswa/Siswi, Guru dan lingkungan sekolah. Ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan dalam sebuah penelitian hal ini, agar supaya terbangun sebuah persepsi yang sama-sama sejalan dengan seseorang penulisnya Tentang Dampak *gadget* Terhadap Minat Belajar itu ada dua sisi yaitu:³⁵

- a) Positif: Merangsang dalam mengikuti perkembangan *teknologi*, mendukung aspek-aspek akademis, meningkatkan keterampilan mengetik, mengurangi tingkat stres, meningkatkan pengetahuan Akan peristiwa dan isu terbaru, serta membantu mempermudah komunikasi jarak jauh.

Berdasarkan temuan penelitian yaitu tentang Dampak Positif *Gadget* Terhadap Minat Belajar yaitu, sebagai alat pendukung dari bahan ajar siswa/siswi di sekolah serta imajinasi akan mudah berkembang, *Gadget* tersebut dipergunakan untuk mencari jawaban-jawaban yang sulit untuk ditemukan oleh siswa jadi guru itu memperbolehkan untuk mencari jawaban di internet. Dan ada salah satu siswi yang mendapatkan juara *Game Mobile Legend*, hal itu dapat dukungan dari seorang ayahnya yang membiayai beli paket dan membelikan *Computer* untuk anaknya yang sudah menjuarai *Game Online* dan membawa harum Nama sekolahnya. Sesuai dengan pendapatnya Handrianto, dia mengatakan bahwasannya, “*gadget*

³⁵ Enny Fitriahadi & Menik Sri Daryani, *Penggunaan Gadget sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 4.

memiliki dampak positif, dampak tersebut meliputi, Berkembangnya imajinasi, melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasi yang melatih pola berfikir tanpa dibatasi oleh kenyataan. Melatih sebuah kecerdasan, dalam hal ini siswa/siswi dapat terbiasa membaca tulisan, angka-angka, dan gambar yang membantu melatih proses belajar, bisa *Shering-Shering* terkait berita ter *Update* mengenai pembelajaran di sekolah. Meningkatkan rasa semangat percaya diri siswa. Dalam *gadget* kita bisa melihat hal-hal yang positif tentang konten-konten yang membuat kita menjadi percaya diri.”³⁶

- b) Negatif: merupakan salah satu sebagian dari seseorang (Siswa) yang kecanduan dalam memainkan *gadget*-nya seperti, terkena *cyberbullying*, menonton video-video asusila, bermain *game online* seperti *pugj* dan *mobile legend*. Hal itu Akan merusak karir, minat dalam belajar, dan aktifitas-Nya dalam sehari-hari. Bukan hanya itu saja Siswa/Siswi belajarnya berkurang, *Gadget*-Nya mengganggu konsentrasi belajar, merusak moral, menghabiskan uang saku (uang jajan), dan mengganggu kesehatan.

Berdasarkan temuan peneliti dapat diketahui bahwasannya dampak negatif dari *Gadget* ialah Siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas, berbicara hal-hal yang menyangkut *Game Online* bersama teman yang lainnya di dalam kelas, kesehatan tangan terganggu, ketika Siswa yang menggunakan *gadget* maka tangannya

³⁶ M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Usia Dini*, (Bandar Lampung Skripsi Fakultas Ilmu sosial Universitas Lampung), 14.

akan memposisikan dalam posisi menekuk dalam waktu yang lama serta cenderung dipaksakan, hal tersebut akan mengganggu kesehatan tangannya. Dan Siswa akan bermalasan untuk membuka bukunya dan malah ketika dilihat siswa itu tidak mencari jawaban di internet malah bermain *Game Online*, serta menonton *Youtube*, dan terkadang Siswa berpura-pura permisi izin pergi ke toilet malah saya lihat Siswa itu Sibuk bermain *Game* disitu, ya, prinsipnya ibu hanya memberikan pemahaman kepada Siswa dan sebenarnya ibu melihat apa aktifitas yang dilakukan mereka Ya, kebanyakan bermain *Game Online* dan selanjutnya tindak lanjut kami yaitu menginformasikan ke guru piket untuk menindak lanjuti disitu bagian pelajarannya siapa gitu dan Guru piket menginformasikan ke guru mapel nya agar segera masuk ke kelas-nya nah itu yang dilakukan guru BK di sana ketika Siswa berserakan diluar dan malah bermain *Gadget* di Toilet. Sesuai dengan Jurnal-Nya Sitti Rahmi Jalilah yang mengutip dari Puspitasari, T dan Mitsamila menyatakan bahwa” sebanyak 29% orang tua dari anak usia pra sekolah mengatakan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, dan anak itupun senang bermain dengan *gadget* nya daripada bermain bersama dengan temannya, serta anak ini terkadang menirukan adengan kekerasan yang ada di *game*, sehingga anak tersebut bersikap acuh tak acuh bila sudah menggunakan *gadget* nya. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasanya memakai 1-2 jam per hari dalam sekali penggunaan,

serta dapat menggunakan berkali-kali dalam sehari. Hal ini jauh berbeda pada remaja, karena memiliki batas waktu tertentu dan durasi pemakainya serta *intensitas* pemakai *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk dari penggunaan *gadget* dampak menimbulkan negatif misalnya kecanduan *gadget* Akan mudah cepat dirasakan karena penggunaan secara terus menerus. ³⁷

3. *Treatment* yang dilakukan Guru BK Untuk Mengatasi Dampak *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa di MAN 2 Pamekasan

Treatment biasanya dapat diartikan sebagai proses pemberian bantuan yang diberikan ke siswa/siswi secara individual atau kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa/siswi peserta didik seperti mengalami dampak *gadget* terhadap minat belajar atau lain sebagainya. Biasanya *treatment* ini dilakukan oleh Guru BK untuk memberikan sebuah solusi bagi siswa/siswi yang mempunyai/memiliki masalah di sekolah maupun diluar sekolah dengan tujuan agar siswa/siswi menjadi lebih baik dari segi perilaku maupun dari semangatnya untuk mengikuti pelajaran disekolah.

Hal tersebut biasanya ada beberapa cara yang dilakukan oleh Guru BK untuk mengatasi problematika siswa/siswi di sekolah, yaitu pertama Guru Bk memanggil siswa/siswi yang mengalami kecanduan Dampak *Gadget* terhadap minat belajar, kedua Guru Bk/Konselor

³⁷ Sitti Rahmi Jalilah, “Analisis Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Perkembangan Fisik Dan perubahan Perilaku Anak Sekolah Dasar,” vol 4, januari 2022.

mampu menciptakan hubungan yang baik antara konseli/siswa tersebut untuk memudahkan Konselor mencari penyebab perilaku yang ditunjukkannya, ketiga Guru BK mampu memberikan sebuah motivasi-motivasi untuk menyadarkan siswa/siswi terhadap masalah yang dihadapinya dan terakhir melakukan tahap evaluasi, evaluasi ini bertujuan agar layanan yang di laksanakan mampu dicerna, paham serta dimengerti oleh konseli/siswa.

a) Layanan berdasarkan banyaknya siswa/siswi

Berdasarkan hasil temuan peneliti layanan ini berdasarkan banyaknya siswa yaitu layanan individu dan layanan bimbingan klasikal.

1. Layanan Individu; yaitu dengan Cara memanggil siswa/siswi yang mengalami dampak *gadget* dan mengenali tingkat rendahnya masalah yang dihadapi siswa tersebut, mencari faktor yang menjadi penyebab terjadinya kasus dampak *gadget* tersebut. Mencari solusi dan Cara menanganinya secara alternatif.
2. Layanan bimbingan klasikal; yaitu dengan memanggil siswa/siswi yang terdampak kecanduan *gadget*, memberikan materi tentang Dampak *Gadget* dan menjelaskan terkait faktor-faktor yang mempengaruhinya baik dari segi positif maupun negatif, memberikan motivasi serta semangat bagi siswa/siswi yang sudah terjangkit dampak *gadget*, selepas itu memberikan evaluasi terkait pelaksanaan bimbingan klasikal

tersebut. Hal ini sesuai dengan bukunya Rukaya menyatakan”bahwa bimbingan perorangan layanan dan memungkinkan peserta didik/siswa mendapatkan langsung secara tatap muka (secara individu) untuk bisa menuntaskan suatu permasalahannya yang dihadapinya oleh peserta didik serta yang dihadapinya. Layanan ini berfungsi pengentasan dan advokasi sedangkan layanan bimbingan klasikal yaitu siswa/siswi mampu bisa mengambil manfaat dan bahan dalam materi ini agar mampu memperoleh pemahaman, pengembangan sosial yang jadi penunjang bagi peserta didik, pengambilan keputusan/tindakan tujuannya berfungsi untuk pemahaman serta pengembangan dari suatu layanan ini.³⁸

b) Penilaian dari segi waktu

Berdasarkan temuan penilaian terkait penilaian dari segi waktu.

1). Penilaian segera, yaitu penilaian yang diberikan kepada siswa/siswi setelah diberikan berupa layanan hal ini untuk mengetahui hasil-hasil berupa layanan tersebut yang telah diberikan kepada peserta didik, setelah selesai melakukan layanan individu, serta layanan bimbingan klasikal. 2). Penilaian dengan jangka pendek, yaitu berupa sebuah penilaian yang diberikan di waktu tertentu (dari satu minggu hingga sampai satu bulan) setelah selesai melakukan satu jenis layanan yang Guru BK berikan kepada konseli yang memiliki dampak masalah *Gadget*. Dan jika

³⁸ Rukaya, *Aku Bimbingan Konseling*, (Pangkep: Guepedia, 2019) 13..

Treatment yang Guru BK berikan kepada siswa/siswi tidak berhasil maka Guru BK mencari indikator penyebab dari ketidak berhasilan *Treatment*, dan setelah Guru BK mengetahui indikator-indikator penyebabnya maka Konselor/Guru BK akan memperbaiki *Treatment* tersebut sampai berhasil. Oleh sebab itu Guru BK selalu menyiapkan *Treatment*/jalan keluar jika *Treatment* yang pertama belum berhasil.

Dalam hal ini dikemukakan oleh Safrianus Haryanto Djehaut yang menyatakan bahwa” penilaian suatu kegiatan Bimbingan Dan Konseling yaitu penilaian dari hasil yang pertama (*Laiseg*), yaitu penilaian pada setiap akhir setiap jenis layanan & kegiatan pendukung bimbingan dan konseling agar dapat mengetahui suatu perolehan Siswa/Siswi yang dilayani. Kedua Penilaian Jangka Pendek (*Laijapen*), yaitu suatu penilaian dalam kurun waktu tertentu (satu minggu-satu bulan), setelah satu jenis atau kegiatan pendukung layanan BK dilakukan/diselenggarakan, hal ini agar dapat mengetahui dampak Layana/Kegiatan terhadap Siswa/Siswi. Dan ketiga penilaian jangka panjang (*Laijapanag*) Yaitu penilaian dalam waktu tertentu (Satu bulan-Satu Semester), setelah satu/beberpa layanan ataupun kegiatan pendukung bimbingan dan konseling diselenggarakan, hal ini untuk mengetahui lebih jauh

Tentang Dampak Layanan/kegiatan pendukung Bimbingan Dan
Konseling Terhadap Siswa/Siswi.³⁹

³⁹ Safrianus, Haryanto Djehaut, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2010), 91.