

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data

##### 1. Paparan Data Sekolah

###### a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pamekasan (SMAN 2)
Alamat Sekolah	:
Jalan	: Jl. Jokotole No. 234
Kelurahan	: Barurambat Timur
Kecamatan	: Pademawu
Kota/Kabupaten	: Pamekasan
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 69321
Nomer Telepon	: (0324) 332212
E-mail	: <a href="mailto:sman2pmksn@yahoo.c0m">sman2pmksn@yahoo.c0m</a>
Website	: <a href="https://www.sman2pamekasan.sch.id">https://www.sman2pamekasan.sch.id</a>
NPSN	: 20527236
NSM	: 301052606001
Tahun Berdiri	: Tahun 1973-Sekarang
Kepala Sekolah	: Drs. Ali Umar Arhab, M.Pd.
Akreditasi Madrasah	: A
Program	: IPA & IPS
Waktu Belajar	: Pagi (07.00 – 14.30) Wib

Titik Koordinat : Latitude -7.162661897951105., Longitude  
113.4966766834259

Visi-Misi Sekolah :

**a) Visi**

Terwujudnya peserta didik yang cerdas, terampil berkarakter, berbudaya, mandiri dan berwawasan lingkungan sesuai dengan nilai luhur bangsa.

**b) Misi**

- Hancurnya sistem pendidikan yang dapat mengembangkan kompetensi sumber daya manusia (SDM) secara optimal.
- Memberikan Prestasi pedagogis profesional dan bertanggung jawab dari administrasi sekolah luar biasa (MBS)
- Mengoptimalkan pendidikan budi dan pendidikan keagamaan yang berbasis akhlaqul karimah
- Mewujudkan budaya pendidikan berbasis masyarakat pembelajaran
- Pengembangan sarana dan prasarana pelatihan berbasis bukti
- Mewujudkan dan melaksanakan program adiwiyata sekolah
- Mewujudkan dan melaksanakan pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan
- Mewujudkan dan melaksanakan pengolahan sampah organik dan anorganik
- Melestarikan dan memanfaatkan keanekaragaman hayati
- Menghasilkan sekolah yang bebas dari NAPZA

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

Di era zaman sekarang kemajuan penggunaan *gadget* sangatlah pesat dari yang anak kecil, remaja, maupun orang tua tidak luput dari penggunaan *gadget*, tidak jarang menjadi bahan perbincangan dikalangan anak sekolah. Karena *gadget* memberikan kemudahan yang belum kita miliki misalnya: memberikan kemudahan untuk berkomunikasi dengan keluarga yang jauh, mencari informasi tentang pelajaran yang di berikan oleh guru pengajar.

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan setiap hari sudah menjadi suatu kebiasaan apalagi tuntutan dari sekolah yang diwajibkan setiap anak untuk menggunakan *gadget*.

Salah satu informan menyatakan tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan guru BK yang bernama Nur Arifarizal Basri menyatakan bahwa Bagaimana Dampak Penggunaan *gadget* bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan sebagai berikut:

“Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan itu misalkan dilihat dari prososialnya itu semakin menurun, jika di bandingkan pada masa sebelum di perbolehkan bawa *gadget* pada saat kelas tidak ada guru maupun jam kosong siswa-/siswi akan melakukan bersosial dengan temen sebangkunya. Sedangkan pada masa sekarang siswa/siswi laiinya pada sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing dan jarang melakukan interaksi secara langsung dengan temen temen sebangkunya maupun teman sekelasnya. Gara-gara dampak penggunaan *gadget* siswa/siswi akan sibuk dengan *hanphonenya* sendiri, ketika siswa/siswi sudah fokus pada *gadgetnya* maka siswa tidak akan peduli kepada sekitarnya meskipun ada temen sebangkunya manggil siswa tersebut tidak akan meresponnya saking siswa/siswi tersbut sudah fokus.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nur Arifaizal Basri, Selaku Guru BK di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

Hal ini peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap sikap dan kondisi Siswa Tentang Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* beliau mengatakan” Sikapnya kurang baik, kurangnya berinteraksi dengan teman sebangku, dan ada pada suatu saat Hp/*Gadget* nya saya ambil akan tetapi dia itu memberontak atau mencari alasan supaya HP/*Gadget* tidak jadi dirampas sama ibu dan langsung pergi bilang ke orang tuanya bahwasannya *Gadget* nya itu di ambil oleh Guru BK”.<sup>2</sup>

Hasil wawancara guru juga disertakan mata pelajaran (Mapel) Kimia di SMAN 2 Pamekasan yaitu ibu Fitrih Mei Irusti yang menanyakan tentang Bentuk Penggunaan *Gadget* Terhadap Siswa, dia mengemukakan Pendapatnya sebagai berikut.

“Untuk penggunaan *gadget* di sekolah SMAN 2 Pamekasan karena sekarang tahun ajaran yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka jadi, siswa itu diwajibkan untuk menggunakan *gadget* pada saat pelajaran. Dan juga siswa/siswi lebih diuntungkan dengan adanya penggunaan *gadget* lebih memudahkan siswa/siswi untuk mencari informasi baik ilmu pengetahuan maupun yang lainnya, asalkan penggunaan *gadget* itu digunakan dengan bijak dan baik.”<sup>3</sup>

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 permissi 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

---

<sup>2</sup> Ibid.,

<sup>3</sup> Fitrih Mei Irusti, Selaku Guru Mata Pelajaran Kimia di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (10 Mei 2023).

nya itu mulai kurang, karena ada siswa yang kurang perhatian dari orang tuanya, maka Siswa itu mencari kesenangannya dengan bermain *Game Online* dan terjadilah dampak penggunaan *gadget* dengan bermalasan untuk pergi ke sekolah.”<sup>4</sup>

Pendapat lainnya juga disampaikan oleh Aldo Firmansya salah satu siswa di SMAN 2 Pamekasan Terkait Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa sebagai berikut.

“Dampak penggunaan *Gadget* di SMAN 2 Pamekasan itu ada dua kak yaitu; dampak positif dan dampak negatif, dampak positif bagi penggunaan *gadget* ialah bisa dibuat untuk mencari informasi untuk pelajaran, dijadikan sebagai alat penghilang jenuh disaat tidak ada pelajaran/jam kosong, serta *gadget* bisa untuk menambahkan ilmu pengetahuan yang tidak ada di buku. Dan untuk dampak negatifnya bagi penggunaan *gadget* yakni, banyaknya konten-konten video yang tidak pantas untuk dilihat, banyaknya siswa yang melakukan judi *online*, serta terjadinya cyber bullying”.<sup>5</sup>



**Foto 4.1 Hasil temuan Peneliti**

Hal wawancara juga serupa disampaikan oleh siswa yang bernama Naufal Abrar Rabbani untuk terkait dampak penggunaan *Gadget* bagi siswa di SMAN 2 Pamekasan sebagai berikut.

<sup>4</sup> Observasi, Ruang Kelas, 09 Mei 2023.

<sup>5</sup> Aldo Firmansyah, Selaku Siswa Kelas X MIPA 7 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

“Dampak penggunaan *Gadget* bagi siswa di SMAN 2 Pamekasan yaitu dampak penggunaan *gadget* itu bisa berdampak buruk dan bisa berdampak baik, untuk dampak baiknya itu bisa melukan komunikasi dengan jarak jauh, mencari informasi tentang pelajaran, serta mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru pengajar. Dan untuk dampak buruknya bagi penggunaan *gadget* ialah, menonton video yang tidak pantas untuk dilihat, kecanduan bermain *game online*.”<sup>6</sup>

Selain itu peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru BK tentang sikap dan kondisi siswa di sana, “mereka saking kecanduannya sama *gadget* siswa sering bolos, tidak masuk ke dalam kelas, sering terlambat masuk sekolah dan ada salah satu siswa/siswi ketika diajak berbicara siswa/siswi tersebut langsung berkeringat dingin serta tangannya merasa gatal atau pengen cepet bermain *game online* yang *gadget*”.<sup>7</sup>

Hasil wawancara dengan salah satu Siswa/siswi di SMAN 2 Pamekasan yaitu yang bernama Moh. Anjarisman Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan:

“Untuk dampak penggunaan *gadget* bagi siswa itu menurut saya berdampak positif karena dapat memudahkan untuk mencari informasi, dapat dijadikan untuk hiburan. ”.<sup>8</sup>

Ini juga dilaporkan oleh siswa yang disebutkan namanya Aufa Rifqie Putra Rafly terkait Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi siswa di SMAN 2 Pameksan yaitu sebagai berikut:

“Untuk terkait dampak penggunaan *gadget* sendiri itu buruk kak dikarenakan ada beberapa siswa yang terjerumus kesalahan dan berakibat fatal seperti kecanduan pada *game online* itu terjadi tidak hanya di SMAN 2 akan tetapi di sekolahan lain pun pasti ada.”<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Naufal Abrar Rabbani, Selaku Siswa Kelas X MIPA 2 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (10 Mei 2023).

<sup>7</sup> Nur Arifaizal Basri, Selaku Guru BKdi SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

<sup>8</sup> Moh. Anjarisman, Selaku Siswa Kelas X MIPA 7 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

<sup>9</sup> Aufa Rifqie Putra Rafly, Selaku Siswa Kelas

## 2. Faktor Apa Saja Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pameksan

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* bagi siswa itu sangat lah berpengaruh bagi perkembangan akademiknya maupun perkembangan non-akademiknya, karena siswa sering kali terlambat masuk sekolah, tidak mengerjakan atau mengumpul kan tugas. Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan hal yang positif dan juga 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 dari Guru BK Atas Nama bapak Nur Arifarizal Basri menyatakan terkait Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pameksan yaitu sebagai berikut:

“Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* itu dari teman bukan dari teman kelasnya melainkan teman dari *game onlie* bahkan dari teman luar. Bahkan jika sudah kecanduan bermain *game online* siswa yang bermain akan membuat tempat sendiri seperti melingkar, itupun bukan melakuna kerja kelompok melainkan bermain *game online* secara berkelompok, serta siswa/siswi yang sudah terpengaruh dengan *gadget* pasti bawa akan membawa *headset* sendiri.<sup>10</sup>

Dalam Hal ini peneliti memperdalam pertanyaan ke Guru BK terkait Siswa yang mengalami kecaanduan *Gadget* apakah siswa terswebut terganggu dalam hal belajarnya atau pada saat mengerjakan tugas beliau mengatakan “sangat terganggu

---

<sup>10</sup> Nur Arifarizal Basri Selaku Guru BK di SMAN 2 Pameksan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

sekali karena adanya *Gadget* Siswa menjadi bermalas-malasan untuk belajar, sekolah, bermain *Gadget* Secara sembunyi-sembunyi”.<sup>11</sup>



**Foto 4.2 Hasil Screenshot Aplikasi Gadget Siswa**

Dan peneliti juga mewawancarai guru mata pelajaran Kimia yaitu Fitrih Mei Irusti Terkait Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* Bagi siswa di SMAN 2 Pamekasan adalah sebagai berikut:

“Untuk Faktor yang mempengaruhi penggunaan *Gadget* bagi siswa yang pertama, pasti untuk pendidikan, baik untuk mencari informasi yang mereka kurang jelas atau kurang pahami sehingga mereka dapat mendapatkan hasil informasi yang lebih akurat lagi, mungkin dengan penggunaan *gadget* dengan mencari pada *google*. Kedua, bisa jadi penggunaan *gadget* itu untuk siswa mereka gunakan untuk mengeksplor diri karena anak sekarang itu penting untuk tingkat intelektualnya itu sangat tinggi jadi mereka ingin mencoba-coba aplikasi yang lain sehingga bisa menghasilkan karya yang lain sehingga bisa menghasilkan karya yang bagus. Yang ketiga ini penggunaan *gadget* itu mungkin untuk mengisi waktu luang yang senggang.<sup>12</sup>

Hasil wawancara dengan Siswa atas Nama Aldo Firmansya menyatakan bahwa Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan yaitu sebagai berikut:

<sup>11</sup> Ibid.,

<sup>12</sup> Fitri Mei Irusti, Selaku Guru Mata Pelajaran Kimia di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (10 Mei 2023).



“Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yaitu, lingkungan karena ada penekanan dari masyarakat untuk mengikuti trend, Faktor pribadi karena tututan untuk ingin memiliki serta kebutuhan sekolah yang dimana sekolah menggunakan kurikulum merdeka maka siswa/siswi diwajibkan untuk membawa *gadget* kesekolah akan tetapi untuk keperluan belajar.<sup>13</sup>

Hal ini peneliti mencoba mendalami pertanyaan kepada Guru BK terkait faktor penggunaan *gadget* mengatakan” dalam mengikuti pelajaran siswa sering tidur di dalam kelas serta terlambat saat masuk sekolah dikarenakan siswa/siswi pada malam harinya sering begadang bermain *Game* bersama teman-teman saya sampai larut malam, dan jika ada tugas dari guru pengajar siswa/siswi tidak mengerjakan tugas melainkan bermain *game online* serta Tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.<sup>14</sup>

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 Naufal Abrar Rabbani tentang Faktor Penggunaan *Gadget* adalah sebagai berikut:

” Faktor yang mempengaruhi yakni kurangnya aktivitas siswa/siswi dilingkungan sekolah seperti tidak mau berteman malahan asik berteman dengan *gadget*, selalu merasa insecure pada teman-temannya, tidak memiliki rasa kepercayaan diri untuk tampil di kelas.”<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Aldo Firmansya, Selaku Siswa Kelas X MIPA 7 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

<sup>14</sup> Nur Arifaizal Basri, Selaku Guru BK di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023)

<sup>15</sup> Naufal Abrar Rabbani, Selaku Siswa Kelas X MIPA 2 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (10 Mei 2023).

Selain melakukan Observasi, Peneliti meminta catatan harian serta absensi ke Guru Bk terkait siswa/siswi yang suka 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.<sup>16</sup>

Hasil wawancara dengan Siswa yang bernama Moh. Anjarisman menjelaskan terkait faktor penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

“Faktornya adalah dari lingkungan yang dimana ada tuntutan dari lingkungan yang harus mengenal *gadget* di era sekarang jadi, banyak orang yang menggunakan *gadget* dari anak-anak, siswa, orang tua bahkan orang yang bekerja di kantoran itu diwajibkan mempunyai *gadget* dan tau cara mengkomunikasinya.”<sup>17</sup>

Hal wawancara serupa juga di sebutkan oleh siswa atas nama Aufa Rifqie Rafly menjelaskan terkait faktor penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

“Menurut saya kak, faktor dari temen misal temen menggunakan *gadget* jadi pasti ada ketertarikan untuk ingin punya *gadget* kenapa faktor penggunaan *gadget* itu dari temen karena interaksi yang cukup teratur dan mempunyai kesamaan dari segi usia yang memberikan faktor atau keinginan unuk memiliki barang yang sama itu sangatlah besar.”<sup>18</sup>

## **B. Pembahasan**

### **1. Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan**

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba modern, pada zaman sekarang yang serba modern seperti ini manusia dituntut untuk mengikuti permbangan zaman dimana kehidupan menjadi praktis, efektif dan efisien. Oleh karena itu diciptakan alat-

---

<sup>16</sup> Nur Arifaizal Basri, Selaku Guru BK di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (10 Mei 2023)

<sup>17</sup> Moh.Anjarisman, Selaku Siswa Kelas X MIPA 7 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

<sup>18</sup> Aufa Rifqie Putra Rafly, Selaku Siswa Kelas X MIPA 2 di SMAN 2 Pamekasan Wawancara Langsung, (09 Mei 2023).

alat yang dapat membantu kelancaran dan meningkatkan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*.<sup>19</sup>

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin maju pesat, teknologi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti hiburan, pendidikan dan bisnis. Teknologi adalah proses menciptakan nilai guna dan menciptakan produk yang telah menjadi bagian integral dari sistem. Teknologi, terutama gawai, dari anak-anak hingga orang tua juga menggunakan *gawai*.<sup>20</sup>

Garini mengatakan, “*gadget* merupakan sebagai alat perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi dan kegunaannya”, *gadget* mulai Dari waktu ke waktu kami selalu memperkenalkan dan menunjukkan teknologi terbaru yang membuat hidup lebih menyenangkan praktik dan meringankan saat melakukan pekerjaan. Akan tetapi *gadget* akan menimbulkan dampak yang negatif jika dipergunakan dengan semestinya apalagi anak di bawah umur.<sup>21</sup>

*Gadget* adalah istilah dari Bahasa Inggris yang artinya elektronik kecil yang memiliki beberapa fungsi khusus. *Gadget* juga merupakan alat canggih yang menyediakan berbagai media. *Gadget* juga merupakan alat komunikasi dan alat edukasi bagi anak, namun terkadang banyak anak yang menyalahgunakan penggunaan *gadget* misalnya untuk bermain *game* dan membuka situs *online* yang tidak baik untuk anak seusianya, hal inilah yang

---

<sup>19</sup> Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol. 17, no. 2 (November 2017), hlm. 316-317

<sup>20</sup> Yula Anggraini, “Pemanfaatan *Gadget* Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga”, (*Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*), Vol. 10, No. 2 (Juli-Desember 2020), hlm.138-147

<sup>21</sup> Abd. Mannan, *Teori & Model Pembelajaran*, (Pamekasan: IAIN Madura Press, 20219), hlm. 94

membuat anak malas dan merasa lebih seru jika bermain *gadget* pada saat untuk menghilangkan kebosanan.<sup>22</sup>

*Gadget* juga merupakan alat komunikasi dan edukasi bagi anak. Namun terkadang banyak anak yang menyalahgunakan kegunaan *gadget* misalnya untuk bermain *game*, dan membuka situs yang tidak baik dilihat untuk anak seusianya, hal ini membuat anak merasa lebih rileks dan lebih bersemangat untuk bermain dengan *gadget* untuk menghilangkan kebosanan dan rasa penasaran. Namun, jika penggunaan teknologi diizinkan secara konsisten, kegiatan keluarga dapat berubah, yang mengakibatkan hilangnya tingkat keintiman antara orang tua dan anak-anak mereka. Alih alih menjadi babysitter, orang tua harus lebih terlibat dalam kehidupan anak-anak dan menawarkan dukungan serta kemampuan anak-anak untuk merasa optimal telah digantikan oleh perangkat, yang dapat kehilangan kelincuhan mereka, dan emosi mereka juga dapat berkurang karena mereka tidak dapat mengepresikannya karena kecanduan mereka dengan bermain *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol pada siswa saat belajar dari rumah dapat menyebabkan kecanduan.<sup>23</sup> Pengaruh *gadget* terhadap kehidupan sosial bagi siswa/siswi, di era perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, *gadget* sudah berkembang dengan sangat pesat. *Gadget* juga tidak hanya digunakan untuk komunikasi melainkan untuk dipergunakan sebagai multimedia dan salah satunya bisa bermanfaat dunia Pendidikan.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Yula Anggraini, "Pemanfaatan *Gadget* Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Di Keluarga", (Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga), Vol. 10, No. 2, Hlm. 138-147, (Juli-Desember 2020).

<sup>23</sup> Layli Mumbaasithoh, Fiya Ma'arifa Ulya, Kukuh Basuki Rahmat, "Kontrol Diri Dan Kecanduan *Gadget* Remaja", (Jurnal Penelitian Psikologi), Vol. 12, No. 1, hlm. 33-42, (2021)

<sup>24</sup> Aisyah Anggraeni, Hendruzal, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap kehidupan Sosial Para Siswa SMA", (Pedagogi: Jurnal Pelita B

Menurut Handrianto mengatakan bahwasannya *gadget* memiliki dampak positif, dampak tersebut meliputi:<sup>25</sup>

1. Komunikasi menjadi lebih praktis
2. Alat informasi pembantu pembelajaran sekolah
3. Alat untuk memutar musik atau hiburan
4. berkembangnya Imajinasi
5. Mudah mencari informasi
6. meningkatkan kecerdasan
7. untuk memperkuat rasa percaya diri
8. Lebih berani

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* dapat juga berdampak negatif, yang dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Menjadikan pribadi yang tertutup

Kecanduan perangkat dapat memengaruhi keintiman dengan orang lain dan membuat mereka menjadi individu yang kesepian.

- 2) Kesehatan terganggu

Menggunakan atau melihat layar perangkat terlalu lama akan membuat mata Anda lelah dan menyebabkan rabun jauh.

- 3) Gangguan tidur

Pemain larut malam sehingga ketika di bangunkan pagi akan susah untuk dibangunkan.

---

angsa Pelestari Pancasila, 2018), vol. 13. No. 1

<sup>25</sup> M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Usia Dini", (Bandar Lampung Skripsi Fakultas Ilmu sosial Universitas Lampung), 14.

## 4) Suka menyendiri

Intensitas bermain dengan kerabat perlahan berkurang, sehingga ia lebih memilih bermain sendiri di gawai dibandingkan dengan teman atau kerabat.

## 5) Penyakit mental

Penggunaan perangkat yang berlebihan menyebabkan depresi, kecemasan, gangguan defisit perhatian, autisme, dan gangguan bipolar.

## 6) Agresif

Program yang ditampilkan di perangkat membuat mereka lebih agresif, seperti pembunuhan, pemerkosaan, penyerangan, dan kekerasan keluarga dan sosial.

## 7) Adikasi

Merasakan seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.<sup>26</sup>

## 8) Terbuangnya waktu

Saat sedang asik bermain *gadget* terkadang banyak anak yang lupa akan tugasnya misal waktu sholat tertunda bahkan dilupakan, banyak juga anak-anak lupa untuk makan saking asiknya bermain *gadget*.

## 9) Menurunnya norma agama dan pendidikan

Hal ini dikarenakan banyak program yang tidak sesuai dengan usia mereka dan kurangnya pengawasan orang tua.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Hastri Rosiyanti, Rahmita N.M, Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018, Vol. 4, No. 1 (Juni 2018)

<sup>27</sup> Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani & Yulia Saputri, “Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak”, (Jurnal Inovasi Penelitian Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta), Vol. 1, NO.8 (Januari 2021)

## 10) Kecanduan

*Artinya, sulit bagi seorang anak, yang pernah kecanduan perangkat, untuk menjauh dari perangkat tersebut serta ketergantungan dengan gadget maka hal ini perlu di perhatikan khusus.*

## 11) Penurunan konsentrasi saat belajar

Jadi dapat disimpulkan di atas, *gadget* memang berdampak buruk bagi kita jika melebihi batas penggunaannya meskipun sebenarnya *gadget* ialah tidak lepas dari manfaat dan sangat diperlukan. Karena jika ada sebab pasti *mafsadat* yang bisa membahayakan kita dan juga bisa menimbulkan hilangnya sosialisasi masyarakat. Sehingga kita akan tercemar buruk bagi masyarakat karena anggapan masyarakat terhadap orang yang kecanduan *gadget* itu kurangnya *etitude*.

## 2. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* menurut slameto faktor internal dan faktor eksternal merupakan faktor pendukung yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu meliputi:

### 1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor dorongan dari dalam individu, faktor ini murni atas kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun. Faktor internal (faktor personal) yang mempengaruhi perilaku, misalnya: Usia dan tahap siklus hidup, konsep diri dan gaya hidup.

### 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah motivasi eksternal seperti lingkungan, teman, orang tua, dll. Faktor eksternal ini mendukung faktor internal. Misalnya jika

seorang anak ingin belajar lebih intensif dan orang tua, teman serta lingkungan mendukung hal tersebut maka anak akan lebih aktif dalam belajar.<sup>28</sup> Faktor eksternal terdiri dari yakni;

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ialah faktor yang muambuat suatu penekanan terhadap kita baik faktor teman maupun faktor Ini adalah kutukan dari banyak pengguna *gadget*, serta masyarak yang enggan untuk meninggalkan *gadgetnya*.

2. Faktor teman

Tuntuyan zaman yang dimana semua remaja memiliki *gadget*, dan pastinya akan memamerkan *gadget* miliknya. Kemungkinan faktor kita untuk memiliki *gadget* yaitu teman yang dimana ketika teman sebangku memiliki *gadget* itu akan menjadi ketertarikan bagi kita untuk mempunyai *gadget* seperti milik temannya.

3. Iklan

Iklan sering mendorong siswa dan kaum muda untuk tetap up-to-date. Oleh sebab itu remaja maupun siswa/siswi semakin tertarik dan bahkan penasaran dengan hal-hal baru yang ada di iklan seperti iklan *shoopee* yang dimana iklan tersbut terdapat beberapa barang jualan yang akan menarik perhatiannya untuk membeli.

---

<sup>28</sup> Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh", (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah), Vol. 3, No. 1, hlm. 119-126 (Januari 2018)



#### 4. Faktor Budaya

Faktor budaya juga memiliki pengaruh dan kepentingan terbesar terhadap perilaku kaum muda. Sehingga hal itu banyak anak remaja yang mengikuti *trend* didalam kultur budaya di lingkungan mereka.

Jadi yang dapat saya simpulkan bahasanya faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* adalah faktor eksternal (lingkungan), karena seiring berjalannya waktu perkembangan zaman dan tuntutan zaman. *gadget* merupakan sebuah tuntutan model gaya hidup bagi remaja maupun kalangan masyarakat baik yang bekerja di kantoran maupun tidak bekerja di kantoran dalam kehidupan itu adalah sebuah kebutuhan apalagi di era sekarang.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Juniersa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan (*The Effect Of Use Of Gadget In Live*)", *Journal Kopasta* 5, No. 2, (Januari, 2018), hlm. 55-56