

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Dalam paparan data yang diperoleh oleh peneliti dari sekolah SDN Larangan Badung 1 ini yang dilakukan selama penelitian secara langsung kelapangan berupa wawancara, pengamatan dan dokumentasi. Dan diuji keabsahan datanya melalui perpanjangan pengamatan dan ketekunan penelitian. Perpanjangan pengamatan dilakukan pada tanggal 9 oktober, dan tanggal 20 oktober 2023

1. Paparan Data Sekolah

a. Identitas Sekolah.

Nama Sekolah	: SDN Larangan Badung 1
Nomor Statistik Sekolah	: 101052608010
Status	: Negeri
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 20527334
Tahun Berdiri	: 1929
Alamat	:Jalan Raya Larangan Badung
Desa/Kelurahan	: Palengaan
Kecamatan	: Palengaan
Kabupaten	: Pamekasan
Kode Pos	: 69362
Provinsi	:Jawa Timur
Nomor Telepon	: -
Email	: sdnbadung1@gmail.com
Website	
Jenjang Akreditasi	: B
Jumlah Rombel	: 6
Tahun Operasi	: 1929
Luas Tanah	: 2.603 m persegi
Luas Bangunan	: 557 m persegi
Status Tanah	:Milik Pemerintah Kabupaten
Kepala Sekolah	: Siti Khotijah S.pd.

Jumlah Guru	: 12
PNS Laki-laki	: 2
PNS Perempuan	: 4
Non PNS Laki-laki	: 2
Non PNS Perempuan	: 4
Penjaga Sekolah PNS	: 0
PTT Laki-laki	: 2
PTT Perempuan	: 0 ¹
Visi dan Misi Sekolah	:

a. Visi

Terwujudnya Peserta Didik yang berakhlak mulia, cerdas, terampil, kreatif dan peduli lingkungan.

b. Misi

- 1) Menanamkan akhlak dan budi pekerti sedini mungkin hingga terwujudnya manusia yang berakhlak dan bermoral
- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara pakem sebagai upaya mewujudkan sekolah sebagai pusat kegiatan belajar yang menyenangkan.
- 3) Menanamkan budaya bersih dan mencintai lingkungan.
- 4) Mendorong siswa untuk mengenal potensinya agar dapat mengembangkan secara optimal melalui kegiatan ekstrakurikuler.²

2. Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1

Di zaman modern serta di era globalisasi seperti saat ini, gadget mengalami kemajuan yang sangat pesat, gadget juga menjadi perbincangan, salah satunya adalah kecanggihan dari gadget tersebut. Dari kecanggihan gadget inilah sehingga mampu menarik perhatian dari masyarakat terutama peserta didik, dimana dengan kecanggihan gadget ini mampu mempermudah aktivitas

¹ Data yang diperoleh dari hasil dokumentasi di sekolah SDN Larangan Badung 1 (20 Oktober 2023).

² Data yang diperoleh dari hasil dokumentasi di sekolah SDN Larangan Badung 1. (20 Oktober 2023).

seseorang. Gadget juga mempermudah kita untuk berkomunikasi dengan orang lain serta menjalin silaturahmi dengan teman dan keluarga.

Dalam kehidupan sehari-hari gadget menjadi sebuah kebiasaan atau kebutuhan bagi setiap orang. Gadget dapat digunakan sebagai bahan hiburan diwaktu kosong seperti menonton youtube, bermain game online dan masih banyak lagi media sosial lainnya yang biasa digunakan oleh seseorang dalam kehidupan atau rutinitas sehari-hari. Bahkan bagi siswa gadget dapat digunakan sebagai pelantara dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami sebuah materi.

Salah satu narasumber menyatakan tentang Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan guru wali kelas 2 yang bernama Bapak Alam menyatakan bahwa Penggunaan gadget terhadap Siswa di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan sebagai berikut:

“Tanggapan penggunaan gadget bagi anak SD kelas 2 ini sangat bagus sekali berkaitan dengan zaman yang sudah mulai maju dan era globalisasi penggunaan gadget sangat amat membantu guru dan murid untuk memahami pembelajaran secara baik dan juga memberi ide-ide kreatif untuk tenaga pendidik.”³

Berdasarkan kegiatan hasil wawancara melalui Bapak Alam sebagai wali kelas 2 dapat diketahui bahwasanya adanya gadget ini sangat membantu proses pembelajaran antara guru dan siswa, sesuai dengan kemajuan zaman serta era globalisasi yang menuntut seseorang mampu menggunakan gadget, begitu pun disekolah, gadget ini membantu siswa mempermudah mencari materi ataupun referensi lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran dan

³ Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (9 Oktober 2023)

mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas. Bagi para pendidik ataupun guru gadget ini mampu memberi inovasi ataupun ide kreatif agar proses pembelajaran berjalan dengan efisien. Maka dari itu gadget ini juga berguna bagi siswa atau peserta didik, seperti siswa saat disekolah ataupun dirumah dapat digunakan untuk mengerjakan tugas ataupun mencari materi sesuai dengan kemajuan atau perkembangan zaman yang sangat pesat.

Kemudian Bapak Alam melanjutkan pemaparannya tentang Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan sebagai berikut:

“Namun dapat kita lihat juga dari cara penggunaannya seperti apa, misalkan siswa tersebut menggunakan gadget itu hanya untuk mainan, seperti main game online itupun juga tidak baik bagi perkembangan kognitif dan psikis anak, karena anak itu hanya terpacu pada game-game online saja. Beda halnya ketika anak tersebut menggunakan gadget seperti melihat pelajaran sesuai tema di sekolahnya, melihat sebuah edukasi-edukasi pemberian pembelajaran itu sangat baik bagi perkembangan anak karena dalam penggunaan gadget itu sendiri mengandung unsur pembelajaran bukan malah bermain game sesuka hati mereka, dimana itu juga akan berpengaruh terhadap perilaku mereka disekolah, bukan hanya disekolah namun dapat berpengaruh juga dengan perilaku mereka dirumah.”⁴

Dari pemaparan Bapak Alam disini saya dapat menyimpulkan bahwasanya dalam penggunaan gadget disini kita juga perlu memperhatikan bagaimana cara siswa tersebut menggunakan ataupun memanfaatkan gadget yang mereka miliki. Apakah mereka menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas dari sekolah atau mereka menggunakan gadget hanya untuk bermain game online saja. Jika anak tersebut menggunakan gadget untuk melihat sebuah edukasi pembelajaran maka itu akan baik bagi perkembangan anak, namun jika

⁴ Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (9 Oktober 2023)

sebaliknya ketika mereka menggunakan gadget hanya untuk bermain game online maka itu juga akan mempengaruhi perilaku mereka disekolah ataupun dirumah.

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara serupa dengan kepala sekolah mengenai penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, berikut paparan hasil wawancara dengan Ibu Khotijah selaku kepala sekolah SDN Larangan Badung

1 :

“Penggunaan gadget untuk kelas 2 ini sebenarnya memang sudah mulai kami terapkan, agar siswa juga terbiasa mengikuti pelajaran dengan menggunakan gadget sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran, namun kami menerapkan pembelajaran dengan menggunakan gadget tidak bermaksud untuk mempengaruhi hal-hal buruk kepada siswa. Kami menerapkan pembelajaran dengan gadget ini berharap agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena siswa kelas 2 ini masih cenderung suka bermain ataupun sesuatu yang berbeda dengan biasanya, meskipun masih sebagian pelajaran yang menggunakan gadget.”⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan bersama Bapak Alam selaku wali kelas 2 mengenai penggunaan gadget terhadap perilaku siswa juga sesuai dengan hasil wawancara bersama ibu khotijah selaku kepala sekolah SDN Larangan Badung 1 beliau mengatakan bahwasanya penggunaan gadget sudah mulai diterapkan dikelas 2 namun penerapan gadget disini sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, begitupun untuk penggunaan gadget sementara hanya digunakan untuk beberapa pelajaran di kelas 2. Penggunaan gadget ini juga berfungsi sebagai selingan ataupun hiburan bagi siswa agar saat proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh atau bosan karena dunia mereka

⁵ Ibu Siti Khotijah, Kepala Sekolah SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

masih seputar dunia bermain, maka dari itu gadget juga berfungsi dalam proses pembelajaran.

Kemudian Ibu Khotijah melanjutkan pemaparannya mengenai Penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sebagai berikut :

“perilaku siswa yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget khususnya di kelas 2 sepertinya tidak semua anak ya bak mengalami perubahan perilaku, perubahan perilaku yang saya maksud disini bak seperti perilaku yang menyimpang dari biasanya diantaranya disini kan dilarang membawa gadget bak kecuali memang disuruh oleh gurunya, namun saya tidak menemukan siswa yang seperti itu, kebanyakan perilaku-perilaku yang menonjol dari siswa itu bak seperti sulit diarahkan, sulit bergaul dengan temannya⁶

Menurut Ibu Khotijah tidak semua siswa berperilaku yang menyimpang. Yang dimaksud berperilaku menyimpang disini seperti melanggar peraturan yang sudah ditetapkan seperti dilarang membawa hp terkadang siswa jika sudah kecanduan gadget ataupun kecanduan bermain game online mereka tidak mematuhi peraturan yang ada di sekolah. Perilaku yang ditimbulkan disini kebanyakan siswa sulit diatur atau diarahkan ketika di kelas saat pelajaran dimulai, namun ada sebagian siswa juga yang lebih memilih menyendiri dengan alasan malu untuk bermain bersama teman-temannya.

Dalam wawancara Bapak Alam juga memaparkan tugas guru selain sebagai penyampai ilmu pengetahuan, guru juga harus mampu mengawasi tingkah laku atau perilaku siswa disekolah, adapun menurut Bapak Alam sebagai berikut:

“Selain bertugas untuk mengajar guru juga berperan penting dalam mengawasi tingkah laku siswa, terkadang saya menemukan siswa dikelas membawa hp, padahal sudah dilarang bagi siswa untuk membawa hp, dari itu maka guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa, guru juga harus memberikan sanksi untuk pelanggaran yang dilakukan oleh siswa, bukan untuk menyakiti atau menakut nakuti

⁶ Ibu Siti Khotijah, Kepala Sekolah SDN Larangan Badung 1. *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

siswa tapi untuk memberikan contoh bahwa ketika kita melanggar suatu peraturan ataupun melakukan kesalahan itu pasti ada konsekuensinya.”⁷

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwasanya guru dituntut tidak hanya bertugas mengajar namun guru juga harus bisa memperhatikan tingkah laku ataupun perilaku yang menyeleweng atau tidak sesuai dengan aturan disekolah, seperti tidak diperbolehkan membawa hp, jika dibiarkan itu dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa dimana ketika proses pembelajaran siswa tersebut bisa saja tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

Bapak Alam melanjutkan pemaparannya mengenai perilaku yang menonjol pada siswa dari penggunaan gadget, sebagai berikut

“Perilaku yang berbeda dari siswa dan yang paling menonjol adalah siswa sudah tidak gagap dalam menggunakan smartpone, atau tidak gagap teknologi, itu sudah jelas yang mana berbeda dengan pembelajaran terdahulu yang hanya fokus kepada pensil, buku dan lain sebagainya, ketika kita memberikan smartpone ataupun gadget yang mana tujuannya untuk pembelajaran anak-anak akan lebih kreatif dan mengembangkan pengetahuannya. Mungkin juga pengetahuannya akan lebih luas karena di gadget lebih banyak dan mudah untuk menemukan materi”⁸

Kemudian Bapak Alam Melanjutkan pemaparan nya tentang dampak yang dirasakan, baik sisi positif maupun negatif dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1 sebagai berikut :

“untuk dampak positif dan negatif mungkin saya bahas dampak positifnya terlebih dahulu, dampak positif disini ketika memulai pelajaran maupun mempelajari suatu materi itu akan lebih mudah karena murid tidak lagi melihat tulisan guru yang terkadang sebagian murid malas untuk membacanya terkadang juga murid tidak mengerti penjelasan dari guru, mereka cenderung bisan dengan penjelasan guru, nah dengan adanya gadget didini ketika anak dapat memfungsikan gadget dengan baik itu ilmu akan terserap dengan baik”⁹

⁷ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

⁸ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

⁹ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

Dari pemaparan Bapak Alam mengenai dampak positif dari penggunaan gadget disini maka dapat disimpulkan bahwasanya gadget disini memiliki dampak positif bagi siswa, dengan penggunaan gadget yang baik siswa dapat menyerap suatu materi yang diberikan oleh guru, dimana yang awalnya guru menjelaskan suatu materi dengan menulis dipapan sehingga siswa tidak tertarik untuk membacanya dan siswa cenderung merasa bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung, dengan adanya gadget disini maka dapat dimanfaatkan oleh guru ataupun siswa sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah paham suatu materi pembelajaran.

Kemudian Bapak Alam Melanjutkan pemaparannya tentang dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sebagai berikut:

“Disisi negatif nya anak-anak cenderung menjadi ketergantungan terhadap gadget, dan ketika dirumah terkadang anak-anak tidak mendapatkan pengawasan dari orang tua, sehingga anak-anak hanya akan melihat youtube dan bermain game online bukan membuka tentang pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru ataupun mengerjakan tugas yang seharusnya mereka kerjakan, fokus mereka akan beralih kepada game online dan youtube. Terkadang meskipun masih anak-anak mereka cenderung sudah bermain sosial media seperti whatsapp, Instagram dan lain sebagainya”¹⁰

Dari pemaparan Bapak Alam mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget maka gadget dapat membuat siswa menjadi ketergantungan terhadap gadget, ketika siswa sudah ketergantungan kepada gadget maka siswa akan lupa akan tugas dan kewajibannya, mereka akan bermain gadget sesuka hati mereka, bahkan mereka lupa untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru ketika disekolah, mereka akan menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online dan media sosial lainnya, semua itu akan mengganggu tugas dan kewajibannya sebagai siswa dimana siswa ketika sudah pulang kerumah seharusnya mereka menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas ataupun mengulang kembali pelajaran yang sudah diberikan oleh guru ketika disekolah, namun terkadang orang tua lalai mereka kurang memberikan

¹⁰ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung , *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

perhatian kepada siswa seperti memberikan waktu kepada mereka dalam bermain gadget, mereka membiarkan anak bermain gadget sesuka hati mereka.

Maka dampak positif dari gadget yaitu mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pengerjaan tugas namun ada juga dampak negatifnya yaitu membuat siswa lupa akan kewajibannya dalam mengerjakan tugas.

Selain menyampaikan tentang dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget, Bapak Alam sebagai wali kelas 2 juga menyampaikan tentang pemberian atau memfasilitasi gadget kepada siswa ketika proses pembelajaran, sebagai berikut :

“Untuk pemberian gadget dikelas 2 belum sepenuhnya menggunakan gadget tapi ketika pembelajaran kami sebagai tenaga pendidik khususnya guru kelas dan guru pendidikan agama Islam sudah memakai LCD Proyektor dan menggunakan pembelajaran secara elektronik, kreatif seperti menayangkan video yang berkaitan dengan materi nah disini siswa menjadi lebih fokus dalam menyimak pelajaran”¹¹

Dari hasil pemaparan wali kelas sudah dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran disini guru sudah memfasilitasi siswa dengan gadget seperti LCD Proyektor meskipun tidak semua pelajaran yang menggunakan LCD tersebut, setidaknya siswa sudah merasakan kenyamanan dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan gadget.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Kepala Sekolah SDN Larangan Badung 1 yakni Ibu Khotijah mengenai Dampak dari penggunaan gadget sebagai berikut:

Berikut ini merupakan hasil wawancara bersama Ibu Khotijah :

“Dalam Penggunaan gadget ini bak pasti ada yang namanya dampak bagi penggunaanya lebih khususnya untuk siswa ya bak. Biasanya

¹¹ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

dampak yang akan dialami oleh siswa itu seperti dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan gadget, adapun dampak positif yang ditimbulkan itu ada beberapa hal yang akan saya sampaikan, yang pertama membantu siswa dalam mengerjakan tugas, mampu membuat siswa menjadi lebih kreatif. Yang kedua dapat digunakan anak untuk berkomunikasi dengan teman ataupun keluarga sehingga tetap terjalin silaturahmi. Kemudian dampak negatif dari penggunaan gadget disini yaitu siswa menjadi malas belajar, sulit tidur, siswa menjadi tidak kreatif. Mungkin itu salah satu dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa.”¹²

Dari hasil wawancara bersama Ibu Khotijah disebutkan beberapa dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, dalam menggunakan gadget tentunya akan berdampak bagi siswa yang pertama dampak positif dari penggunaan gadget yaitu siswa mampu mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas, membuat siswa menjadi lebih kreatif, dan mampu membantu siswa dalam berkomunikasi dengan teman ataupun keluarganya. Selanjutnya dampak negatif dari Penggunaan gadget yang pertama yaitu siswa menjadi tidak kreatif, siswa sulit tidur dan malas belajar.

Selain melakukan Wawancara kepada Wali Kelas dan Kepala Sekolah, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa. Berikut wawancara yang dilakukan dengan siswa yang bernama Febi Nur Aini mengenai Apa yang Siswa lakukan ketika memegang gadget, berikut pendapat Febi Nur Aini :

“Ketika saya memegang hp pasti saya selalu main game, scroll tiktok dan melihat youtube. Saya paling suka main game sama temen-temen saya bak, yang paling seru itu game ff.”¹³

Dalam hasil wawancara yang saya lakukan bersama febi dia menyatakan bahwa ketika memegang hp dia hanya bermain game, scroll tiktok dan

¹² Ibu Siti Khotijah, Kepala Sekolah SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

¹³ Febi Nur Ain,i Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

menonton youtube, hal yang paling sering dilakukan oleh Febi yakni bermain game online dengan teman-temannya.

Wawancara serupa juga saya lakukan dengan siswa bernama Angga Aprilio mengenai apa yang siswa lakukan ketika memegang gadget, berikut pendapat Angga Aprilio :

“Saya memegang gadget ketika tidak ada ibu saya kak, karena tidak dibolehkan memegang hp kalau tidak ada perlunya, jadi ketika ibu saya pergi saya main game dirumah.”¹⁴

Dari hasil wawancara dengan Aprilio ternyata yang Aprilio lakukan ketika memegang gadget sama dengan Febi yakni bermain game namun Aprilio memegang hp ketika tidak ada ibunya, karena ibunya melarang Aprilio memegang hp jika memang tidak ada perlunya.

Kemudian peneliti melanjutkan wawancaranya dengan siswa yang bernama Febi Nur Aini mengenai Apakah siswa sampai lupa waktu dalam menggunakan gadget, berikut pemaparan dari Febi Nur Aini :

“Tidak bak karena dirumah saya diberi waktu untuk bermain hp dan belajar, bapak saya suka marah-marah kalau liat saya main hp terlalu lama, kakak saya juga suka marah bak.”¹⁵

Dari hasil wawancara dengan Febi sudah dipaparkan bahwasanya ketika dirumah siswa diberi batasan waktu dalam bermain gadget ataupun belajar, jadi siswa masih berada dalam pengawasan orang tua sehingga siswa tidak se-enaknya dalam bermain gadget hal ini juga dapat mengurangi dampak yang akan terjadi kepada siswa.

Selain pemaparan dari Febi berikut ini juga pemaparan dari Aprilio :

¹⁴ Angga Aprilio, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

¹⁵ Febi Nur Aini, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

“Saya dirumah gak bebas bak megang hp, jadi saya jarang bermain game, hanya ketika pulang sekolah sebentar bak terus sama ibuk disuruh tidur karena mau sekolah madrasah jam 2 nya.”¹⁶

Dari hasil wawancara dengan siswa yang bernama Aprilio siswa ini sangat dibatasi oleh orang tuanya saat bermain gadget, siswa ini hanya diperbolehkan bermain gadget ketika pulang sekolah dengan batasan waktu yang sudah ditetapkan oleh orang tuanya karena siswa ini juga harus beristirahat sebelum bersekolah keagamaan atau yang biasanya disebut dengan sekolah madrasah.

Peneliti melanjutkan wawancaranya mengenai Apakah siswa sering menunda nunda tugas ketika memegang hp, berikut pemaparan dari febi nur aini :

“iya bak, terkadang saya malas mengerjakan tugas karena lebih asik bermain game, saya pernah berbohong kepada ibu saya bilang kalok pr nya sudah selesai padahal belum bak biar dikasih izin main game.”¹⁷

Dari hasil wawancara tersebut siswa ternyata malas malasan ketika mengerjakan tugas ataupun pr yang diberikan oleh guru, mereka sampai berani berbohong kepada orang tua mereka mengatakan bahwa pr nya sudah selesai padahal tugas yang diberikan oleh guru belum mereka kerjakan, ini dapat berpengaruh buruk terhadap siswa.

Wawancara serupa juga dilakukan peneliti dengan siswa yang bernama Angga Aprilio sebagai berikut :

“Iya bak saya terkadang tidak mengerjakan tugas, ke besokannya saya berangkat sekolah lebih pagi sesampainya di sekolah baru saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, saya dirumah nonton Youtube bak jadi lupa kalok ada tugas.”¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut ternyata siswa ini lebih terfokuskan kepada youtube, berdasarkan pemaparannya dia sampai lupa

¹⁶ Angga Aprilio, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

¹⁷ Febi Nur Ain,i Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

¹⁸ Angga Aprilio, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

dengan tugas yang diberikan oleh guru sehingga dia mengerjakan tugas tersebut ke esokan harinya, siswa ini berangkat lebih awal dari biasanya untuk mengerjakan tugas yang belum selesai.

Selain melakukan wawancara, Peneliti juga sudah melakukan observasi terhadap sikap dan perilaku siswa yang diakibatkan dari penggunaan gadget, Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti yang dilakukan pada 9 Oktober 2023 di SDN Larangan Badung 1, melihat bahwa guru sedang melakukan pembelajaran dikelas 2.

Pada saat penelitian dilakukan ditemukan beberapa siswa menampakan sikap yang berbeda dari teman-temannya, ketika pembelajaran dimulai siswa tersebut malah asik berbicara sendiri sehingga mengganggu teman yang lainnya yang sedang mendengarkan penjelasan dari guru, ketika saya bertanya kepada teman sebangkunya apa yang sedang mereka bicarakan ternyata mereka sedang membicarakan game online, selain itu peneliti juga menemukan siswa yang tidak mau bergaul dengan teman yang lainnya dia lebih memilih untuk menyendiri, hal ini bisa saja ditimbulkan karena penggunaan gadget sehingga menimbulkan perilaku introvert terhadap siswa, dimana mereka akan sulit bergaul dengan teman sebayanya dan juga sulit berkomunikasi dengan orang lain bukan hanya dengan teman sebayanya bahkan dengan keluarga mereka. Mereka sudah menganggap game online sebagai dunia mereka sehingga mereka sulit untuk bersosialisasi.

Dari data hasil wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan pada penelitian di SDN Larangan Badung 1 bahwasanya peneliti dapat menunjukkan hal yang sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bapak

Alam dan Ibu Khotijah dengan yang terjadi di lapangan. Peneliti mendapatkan betapa pentingnya gadget dalam proses pembelajaran dimana gadget itu sendiri mampu mempermudah proses belajar mengajar, membantu mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas ataupun pr yang diberikan oleh guru serta mempermudah siswa dalam mencari materi di internet, selain itu juga Pentingnya peran wali kelas dalam memahami perilaku siswa dimana dengan guru memahami perilaku-perilaku siswa yang sudah menyimpang ataupun berbeda dengan teman sebayanya maka guru atau wali kelas mampu memberikan pemahaman mengenai perilaku siswa tersebut. Sehingga guru perlu untuk mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa. Terlebih dari hasil wawancara bersama beberapa murid ternyata siswa masih berada dalam pengawasan orang tua saat bermain gadget meskipun terkadang mereka bermain gadget secara diam-diam dan kebanyakan siswa lalai dalam mengerjakan tugas karena mereka terlalu asik bermain gadget.

Dan dari hasil observasi peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa apa yang sudah disampaikan oleh guru atau wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1 dan kepala sekolah ini sudah sinkronisasi dengan yang terjadi di lapangan selain itu juga ditemukan betapa sangat berpengaruhnya gadget terhadap perilaku siswa, maka guru dan orang tua perlu bekerja sama dalam mengawasi penggunaan gadget, jika siswa tidak diawasi saat menggunakan gadget maka akan berdampak terhadap perilakunya sendiri. Selain banyak manfaat yang didapat dari gadget juga ada dampak negatifnya bagi siswa.¹⁹

3. Cara Mengatasi Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa

¹⁹ Observasi di SDN Larangan Badung. 1(10 Oktober 2023)

Cara Untuk mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa ini perlu dilakukan, karena jika tidak diatasi maka penggunaan gadget disini dapat berpengaruh terhadap perilaku dari siswa tersebut. Penggunaan gadget juga akan menimbulkan dampak tersendiri bagi siswa diantaranya dampak positif dan dampak negatif dari gadget tersebut. Maka siswa perlu berhati-hati dalam menggunakan gadget tersebut. Salah satu perilaku yang dapat ditimbulkan yaitu siswa menjadi sulit bersosialisasi dengan teman sebayanya, tidak hanya dirumah melainkan juga akan berdampak disekolah, ketika disekolah mereka cenderung menyendiri tidak mau berkomunikasi dengan teman-temannya, malas mengerjakan tugas, ketika dikelas juga terkadang siswa akan malas mendengarkan penjelasan dari guru, ketika dirumahpun mereka hanya akan bermain game online dan menonton youtube, maka untuk menghindari perilaku ini guru harus memberikan cara untuk mengatasai penggunaan gadget pada siswa.

Salah satu narasumber menyatakan tentang Cara mengatasi Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan guru wali kelas 2 yang bernama Bapak Alam menyatakan bahwa Cara Mengatasi Penggunaan gadget terhadap Siswa di SDN Larangan Badung 1 Pamekasan sebagai berikut:

“Ketika siswa sudah menggunakan gadget tentunya bisa saja siswa tersebut akan kecanduan ataupun terus-menerus menggunakan gadget, nah dari penggunaan tentunya akan berpengaruh juga terhadap perilaku siswa tersebut, maka kita perlu mengatasi penggunaan gadget. Kita juga dapat membantu orang tua mereka dengan memberikan arahan untuk tidak membiarkan mereka bermain gadget hingga lupa waktu, kita sebagai guru tidak tahu bagaimana mereka menggunakan gadget dirumah karena yang mengawasi mereka selama dirumah adalah orang tua mereka. Lain halnya ketika disekolah itu sudah menjadi tanggung

jawab guru, guru menggunakan gadget hanya sebagai fasilitas dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan.”²⁰

Dari pemaparan Bapak Alam mengenai Cara mengatasi penggunaan gadget terhadap siswa sudah dijelaskan, bahwasanya ketika siswa sudah kecanduan gadget ataupun sering menggunakan gadget akan berpengaruh terhadap perilaku siswa baik disekolah maupun dirumah. Maka Bapak Alam mengarahkan para guru untuk bisa mengatasi penggunaan gadget pada siswa agar tidak berdampak atau berpengaruh kepada perilaku dari siswa itu sendiri.

Kemudian Bapak Alam melanjutkan pemaparannya tentang cara mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sebagai berikut:

“Maka dari itu kita sebagai tenaga pendidik, Selain bertugas mengajar, kita juga perlu memperhatikan perilaku siswa ketika disekolah ataupun kelas. Salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa yaitu dengan memberikan pengertian ataupun nasehat, seperti memberikan nasehat untuk menggunakan gadget hanya seperlunya saja, diantaranya ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ataupun mengulang kembali pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru ketika disekolah. Mengapa kita juga harus memperhatikan perilaku siswa, jika siswa terlalu sering menggunakan gadget untuk kegiatan yang tidak penting seperti bermain game maka siswa tersebut bisa saja tidak mau ataupun sulit bersosialisasi dengan temannya, tidak mau mendengarkan penjelas guru, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan sulit untuk diarahkan sehingga ketika proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif.”²¹

Dari hasil wawancara mengenai cara mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, maka Bapak Alam menyampaikan salah satu cara untuk mengatasi penggunaan gadget yaitu dengan memberikan nasehat atau pengertian kepada siswa untuk menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya saja. Karena jika terlalu sering menggunakan gadget hanya untuk hal yang tidak terlalu penting seperti game online dapat membuat siswa menjadi introvert atau sulit bergaul dan bersosialisasi dengan

²⁰ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

²¹ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

orang lain, hal ini dapat terjadi karena anak sudah terbiasa menyendiri ketika bermain game dirumah sehingga kebiasaan itu bisa saja terbawa ke sekolah, selain itu siswa juga menjadi sulit untuk diarahkan sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak akan efektif. Maka dari itu guru juga perlu memperhatikan perilaku-perilaku peserta didiknya.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Ibu Khotijah selaku kepala sekolah SDN Larangan Badung 1 tentang Cara mengatasi Penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sebagai berikut :

“ Beberapa hal yang saya harap dapat dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru disekolah ini dalam mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa yang pertama saya berharap guru mampu mengawasi penggunaan gadget saat dikelas ketika proses pembelajaran dimulai, kemudian saya ingin membuat area bebas gadget disekolah ini bak seperti sebuah taman yang hanya digunakan siswa untuk bermain, jika kita mengalihkan kegiatan mereka untuk bermian tentunya itu juga akan mengurangi penggunaan gadget dan akan mengurangi dampak-dampak tidak baik dari penggunaan gadget itu sendiri bak. Dan disekolah ini nuga sudah saya rapatkan mengenai pembuatan lab untuk proses pembelajaran yang berbasis gadget jadi saat pembelajaran yang menggunakan gadget tidak lagi dilakukan didalam kelas bak karena memang sudah ada ruang khususnya.”²²

Dari hasil wawancara bersama Ibu Khotijah beberapak cara untuk mengatasi Penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sesuai yang sudah Ibu Khotijah paparkan di antaranya kepala sekolah berharap ketika proses pembelajaran guru mengawasi Penggunaan gadget siswa, kemudian kepala sekolah juga ingin membuat area bebas gadget disekolah tersebut.

Selanjutnya peneliti melanjut pertanyaan kepada wali kelas 2 tentang solusi apa saja yang bapak berikan untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, agar peneliti mengetahui bagaimana cara guru dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa, maka

²² Ibu Siti Khotijah, Kepala Sekolah SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

peneliti melakukan wawancara terhadap Bapak Alam selaku wali kelas 2 sebagai berikut :

“solusinya mungkin karena disini gadget juga dibutuhkan oleh anak-anak ataupun tenaga pendidik maka kami ingin ada aplikasi khusus dimana aplikasi ini hanya memuat tentang kompetensi, pembelajaran dan tugas berdasarkan tingkatannya, seperti tingkatan SD, SMP ataupun SMA sehingga sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran. Jika tidak ada aplikasi seperti ini bisa saja sewaktu-waktu ketika guru menyuruh siswa untuk membawa smartphone untuk digunakan saat pembelajaran mereka malah mencari kesempatan untuk bermain game bukan digunakan untuk belajar.”²³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Alam selaku wali kelas 2 dapat diketahui bahwa cara guru dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget disini yaitu dengan membuat aplikasi khusus untuk proses pembelajaran dimana aplikasi ini berdasarkan tingkatannya, seperti SD, SMP, dan SMA sehingga siswa tidak lagi mencari kesempatan untuk bermain game online karena ketika guru menyuruh siswa untuk membawa smartphone untuk pembelajaran mereka malah menggunakan kesempatan itu untuk bermain game online. Maka itu sangat mengganggu proses berlangsungnya pembelajaran.

Kemudian Bapak Alam melanjutkan pemaparannya mengenai cara guru untuk mengkondisikan penggunaan gadget terhadap siswa kelas 2 sebagai upaya pencegahan timbulnya dampak buruk bagi perilaku siswa sebagai berikut:

“Mungkin untuk mencegah dampak buruk terhadap siswa kelas 2 dalam menggunakan gadget mungkin disekolah itu harus dipandu oleh seorang guru karena di SDN Larangan Badung 1 ini akan membuat lab untuk anak-anak belajar tentang pelajaran yang menggunakan gadget seperti laptop, komputer dan sebagainya dan itu wajib diawasi oleh guru, ketika dirumah orang tua harus bekerja sama dengan guru yang mana ketika siswa sampai dirumah belajar melalui gadget itu harus diawasi dan diperhatikan.”

²³ Bapak Alam, Wali kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

Dari hasil wawancara tersebut menurut Bapak Alam selaku wali kelas agar dapat mencegah timbulnya dampak buruk gadget terhadap perilaku siswa maka ketika disekolah siswa wajib dipandu oleh guru ketika menggunakan atau bermain gadget. Dan di SDN Larangan Badung 1 ini akan disediakan lab untuk proses pembelajaran yang menggunakan gadget seperti laptop, komputer dan sebagainya. Sehingga ketika proses pembelajaran yang menggunakan gadget sudah memiliki ruang tersendiri seperti lab dan tidak lagi siswa hanya belajar dikelas. Ketika dirumahpun guru berharap agar orang tua siswa dapat bekerja sama dengan guru dalam mengawasi siswa saat menggunakan gadget bukan malah membiarkan siswa bermain gadget hingga lupa waktu.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang bernama Febi Nur Aini, peneliti menanyakan Apa yang akan siswa lakukan ketika sudah merasa kecanduan gadget, berikut pemaparan hasil wawancara dengan salah satu siswa :

“Terkadang saya pamit ke orang tua untuk pergi kerumah teman bak ngajak main lompat tali, masak-masakan, kalok dirumah pasti main game bak.”²⁴

Dari hasil pemaparan wawancara tersebut siswa mengalihkan kegiatannya dengan bermain bersama teman-temannya ketika siswa mulai merasa kecanduan bermain gadget, sehingga dengan cara ini siswa dapat mengurangi masalah kecanduan gadget.

Kemudian Peneliti juga mewawancarai hal yang sama dengan siswa kelas 2 yang bernama Angga Aprilio berikut hasil wawancara:

“Saya merasa sulit mengatasi kecanduan saya terhadap gadget bak saya merasa nyaman bermain game dan seru, bahkan saya jarang melakukan pekerjaan yang disuruh ibu saya.”²⁵

²⁴ Febi Nur Aini, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

²⁵ Angga Aprilio, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

Berbeda dengan Febi Nur Aini yang dapat mengatasi kecanduan gadget nya dengan cara mengajak temannya bermain, sedangkan Angga Aprilio tidak bisa mengatasi kecanduan gadget nya dia tetap bermain game karena merasa asik, bahkan dunianya pun seperti sudah dikuasai oleh gadget.

Kemudian Peneliti melanjutkan Wawancara tentang Apakah gadget memeberikan dampak terhadap kehidupan siswa, berikut pemaparan dari Febi Nur Aini :

“Enak bak kalok ada hp, kalok ibu ngasih tugas tinggal lihat contohnya di internet jadi gak bingung kalok ada tugas.”²⁶

Dari hasil wawancara tersebut dipaparkan bahwasanya dengan adanya gadget disini mampu membantu siswa dalam mengerjakan tugas, siswa tersebut merasa lebih mudah dengan mencari contoh di internet. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu siswa dengan hasil sebagai berikut :

“saya merasa jadi lupa waktu bak gara-gara sering main game, tapi untungnya ada ibu saya yang ngingetin untuk belajar dan istirahat.”²⁷

Dri penjelasan siswa kelas 2 yang bernama Angga Aprilio gadget dapat memeberi dampak buruk bagi kehidupannya karena ketika memegang gadget terkadang sampai lupa untuk belajar.

B. Temuan Penelitian

1. Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 di SDN Larangan Badung 1

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti di SDN Larangan Badung 1 bahwasanya penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku siswa. Seperti era globalisasi saat ini semua

²⁶ Febi Nur Aini Siswa, kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktoberr 2023)

²⁷ Angga Aprilio, Siswa kelas 2 SDN Larangan Badung 1, *Wawancara secara langsung* (10 Oktober 2023)

dituntut untuk bisa menggunakan ataupun mengaplikasikan gadget, namun bagi siswa terkadang gadget menjadi sebuah hambatan dalam berjalannya sebuah pembelajaran karena terkadang siswa menyalah gunakan gadget. Ketika disekolah guru memberikan fasilitas gadget terhadap siswa kelas 2 untuk membantu berjalannya proses pembelajaran secara efektif, namun di SDN Larangan Badung 1 khususnya kelas 2 tidak semua pelajaran menggunakan gadget hanya sebagian saja seperti pelajaran agama islam. Ketika disekolahpun penggunaan gadget ini diawasi oleh guru sehingga siswa tidak mempunyai kebebasan bermain gadget untuk hal yang tidak penting.

Di sekolah SDN Larangan Badung 1 penggunaan gadget dalam proses pembelajaran sangatlah membantu sesuai dengan kemajuan zaman yang menuntut semua orang untuk mampu menggunakan gadget, dalam proses pembelajaran gadget digunakan untuk mengerjakan tugas dan mencari materi, di era yang semakin berkembang ini materi pembelajaran tidak hanya berpatokan kepada buku saja namun materi dapat diakses juga melalui internet. Guru juga dituntut untuk dapat mengawasi siswa dalam menggunakan gadget disekolah. Disekolah ini peneliti juga menemukan beberapa siswa yang menampilkan perilaku berbeda dengan teman sebayanya, salah satu perilaku yang peneliti temukan yaitu beberapa siswa lebih suka menyendiri dan sulit berkomunikasi dengan temannya, perilaku ini bisa saja diakibatkan atau disebabkan oleh kebiasaan siswa menggunakan gadget dirumah tanpa ada pengawasan dari orang tua. Biasanya siswa kelas 2 menggunakan gadget untuk bermain game online sehingga menyebabkan siswa tersebut menjadi introvert atau sulit bergaul dengan teman atau orang disekitarnya, sifat inilah yang juga dapat mempengaruhi perilaku siswa baik dirumah maupun disekolah, kemudian

perilaku yang ditampak oleh siswa berikutnya yaitu sulit diatur sehingga membuat guru terkadang kewalahan mengatasi siswa ini.

Guru juga harus memperhatikan penggunaan gadget oleh siswa apakah siswa menggunakan gadget untuk melihat edukasi pembelajaran maka ini akan berpengaruh baik terhadap perkembangan anak namun sebaliknya jika siswa hanya menggunakan gadget untuk bermain makan akan mempengaruhi perilaku dari siswa tersebut. Dalam penggunaan gadget ini juga memiliki dampak bagi penggunanya, diantaranya dampak negatif dan dampak positif, berdasarkan hasil wawancara salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh siswa yaitu siswa menjadi ketergantungan terhadap gadget ketika sudah pulang dari sekolah siswa bukan malah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ataupun mengulang kembali pembelajaran yang sudah dipelajari disekolah, mereka malah bermain game online, terkadang diusia mereka yang masih anak-anak mereka suda mampu mengaplikasikan berbagai media seperti whatsapp, Instagram dan lain sebagainya.

Menurut kepala sekolah SDN Larangan Badung 1 pengawasan saat siswa menggunakan gadget ketika dikelas selama pelajaran berlangsung ini sangat perlu dilakukan untuk mengurangi kemungkinan siswa akan mencari kesempatan bermain game ataupun melihat youtube. Kepala sekolah jiha ingin membuat sebuah kawasan bebas gadget dimana kawasan ini berupa taman yang dapat mereka manfaatkan untuk bermain saat istirahat jadi kecil kemungkinan untuk mereka bermain gadget di sekolah, karena disekolah ini juga dilarang membawa gadget dari rumah kecuali memang dihimbau oleh guru atau wali kelas.

Namun dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, ternyata mereka masih diawasi atau masih dalam pengawasan orang tua saat bermain gadget dirumah, adapun yang sering mereka lakukan ketika memegang gadget yaitu bermain game online, hal ini masih wajar dilakukan oleh siswa seusia mereka karena memang seusia mereka masih senang bermain game. Ketika mengerjakan tugas masih ada yang menunda-nundanya dengan alasan malas, padahal yang mereka lakukan hanyalah bermain game online ataupun menonton youtube.

Fasilitas yang disediakan, seperti gadget yang digunakan di sekolah ini seperti LCD proyektor, dimana dengan LCD Proyektor guru menjadi lebih kreatif dalam mengajar, guru dapat menayangkan video yang berkaitan dengan materi sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dengan materi yang diajarkan. Dengan penggunaan LCD ini juga mampu menarik perhatian dan mampu membuat peserta didik menjadi lebih konsentrasi lagi. Meskipun tidak semua pelajaran dikelas 2 ini menggunakan gadget setidaknya siswa sudah mampu merasakan kenyamanan dan tidak jenuh selama proses pembelajaran.

2. Cara Mengatasi Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa

Ketika siswa sudah menggunakan gadget ataupun kecanduan gadget tentunya guru perlu melakukan suatu cara agar siswa tidak sampai menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak diinginkan. Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti di SDN Larangan Badung 1 bahwasanya Cara Mengatasi Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa diantaranya ketika siswa sudah mulai kecanduan ataupun selalu menggunakan gadget maka guru perlu memberikan arahan dan pengertian kepada siswa agar menggunakan gadget hanya sesuai dengan kebutuhannya saja seperti saat

proses pembelajaran dikelas, mengerjakan tugas disekolah ataupun mengerjakan tugas dirumah, jika siswa tidak diberi nasehat ataupun pengertian mereka akan merasa bebas bermain gadget sesuka hati mereka, penggunaan gadget yang terus menerus jika hanya digunakan untuk bermain game ataupun media sosial lainnya akan berpengaruh juga terhadap perilaku siswa tersebut sehingga nasihat dan arahan dari guru maupun orang tua sangat dibutuhkan oleh siswa, selain memberikan nasehat atau arahan cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu mengawasi siswa dalam menggunakan gadget tidak memberikan kebebasan.

Kemudia dari hasil observasi yang dilakukan untuk mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa guru juga ingin ada sebuah aplikasi khusus untuk siswa sesuai dengan tingkatan masing-masing, seperti untuk tingkat SD, SMP, dan SMA. Dengan adanya aplikasi khusus ini dapat membantu proses pembelajaran. Karena sesuai dengan penelitian di lapangan ketika guru menyuruh siswa membawa smartphone untuk digunakan saat pembelajaran siswa malah menggunakan kesempatan tersebut untuk bermain game online, sehingga sangat mengganggu proses pembelajaran, dan pembelajaran yang berlangsung menjadi tidak efektif. Disekolah SDN Larangan Badung 1 ini juga akan disediakan sebuah lab untuk digunakan saat proses pembelajaran, khususnya lab ini digunakan saat pembelajaran menggunakan gadget seperti komputer ataupun laptop, sehingga proses pembelajaran yang mengg

unakan gadget tidak lagi dilakukan didalam kelas melainkan sudah tersedia ruang khusus. Kepala sekolah juga ingin membuat area bebas gadget dimana area ini seperti sebuah taman bermain yang dapat mengalihkan kegiatan

anak ketika istirahat, mereka dapat bermain ke taman ini. Siswa juga memiliki cara tersendiri dalam mengatasi penggunaan gadget seperti mengalihkan kegiatannya untuk bermain bersama teman-temannya sehingga dapat mengurangi dampak dari penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi perilaku siswa tersebut.

C. Pembahasan

1. Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Kelas 2 SDN Larangan Badung 1 Pamekasan

Gadget sudah menjadi sebuah kebiasaan yang digunakan oleh semua kalangan dari mulai anak-anak hingga orang dewasa, dimana gadget ini juga dapat membantu pekerjaan bahkan mempermudah suatu kegiatan.

Penggunaan gadget terhadap perilaku siswa memang dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa, adapun perilaku yang dapat ditimbulkan diantaranya perilaku negatif dan perilaku positif, penggunaan gadget sebenarnya sangat perlu dilakukan untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Terkadang siswa akan merasa bosan jika proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan papan saja, maka dari itu guru dapat se kreatif mungkin mengelola pembelajaran dengan menggunakan gadget agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa pun akan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Adinda Gusnita dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak bahwa gadget dapat membantu proses pembelajaran dan juga dapat berdampak positif serta negatif terhadap anak.²⁸ Penggunaan gadget ini dapat

²⁸ Adinda Gustina, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (studi kasus) " Gampong Panteriek (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2021) 47.

mempengaruhi perilaku anak dan psikologi anak, perilaku yang dapat mempengaruhi anak seperti anak menjadi malas belajar, sulit diatur, sehingga siswa perlu diawasi oleh orang tua maupun guru. Ketika disekolah guru dapat mengawasi penggunaan gadget siswa saat proses pembelajaran karena terkadang siswa mencari kesempatan untuk bermain game, ketika dirumahpun orang tua memiliki kewajiban untuk mengawasi bahkan membatasi penggunaan gadget terhadap siswa karena jika orang tua tidak membatasi penggunaan gadget maka siswa dapat bermain gadget hingga ber jam-jam namun juga dapat berpengaruh positif terhadap perilaku siswa, dimana siswa menjadi lebih kreatif dalam mengerjakan tugas. Selain berpengaruh positif dan negatif terhadap perilaku siswa juga dapat berpengaruh terhadap psikologis anak seperti yang awalnya anak suka bermain bersama temannya setelah penggunaan gadget yang berlebihan dapat merubah anak tersebut menjadi anak yang memiliki kepribadian tertutup atau sulit bergaul dengan teman sebayanya, perilaku ini tidak baik dimiliki oleh siswa karena pada masa kanak-kanak merupakan masa dimana mereka senang bermain bersama teman sebayanya bukan malah terfokuskan kepada gadget sehingga membuat mereka menjadi sulit bergaul bersama temannya atau siswa menjadi memiliki kepribadian tertutup, hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Priantari Swatika bahwa pengawasan dari orang tua dirumah sangat diperlukan untuk dapat membatasi penggunaan gadget pada anak karena selain dapat mempengaruhi perilaku anak juga dapat mempengaruhi psikologis anak.²⁹ Penggunaan gadget ini juga tergantung bagaimana siswa memanfaatkannya jika siswa menggunakan gadget untuk

²⁹ Priantari Swatika, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak," *Jurnal Ilmiah PGSD* :50

belajar ataupun mengerjakan tugas itu baik bagi siswa namun sebaliknya terkadang siswa malah memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang tidak penting seperti bermain game, scroll tiktok, menonton youtube hal ini dapat mempengaruhi perilaku siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Riswati Ashifa bahwa penggunaan gadget sesuai dengan bagaimana siswa memanfaatkan gadget tersebut, jika siswa menggunakan gadget untuk belajar maka akan berdampak positif namun jika gadget digunakan untuk bermain game dan sebagainya maka akan berdampak negatif.³⁰

Penggunaan gadget tidak selalu berpengaruh buruk bagi perilaku siswa jadi semua yang digunakan oleh siswa tergantung bagaimana siswa tersebut memanfaatkannya. Di era globalisasi yang seperti saat ini serta kemajuan zaman memang mengharuskan bahkan menuntut semua orang untuk mampu menggunakan gadget karena semakin majunya teknologi, selain untuk membantu proses pembelajaran pada siswa gadget juga dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain ataupun keluarga.

2. Cara Mengatasi Gadget Terhadap Perilaku Siswa

Mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa ini perlu dilakukan oleh guru dan orang tua, agar siswa tidak menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak diinginkan. Dalam mengatasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa diantaranya dengan mengawasi penggunaan gadget anak, orang tua dapat melihat apa yang sedang mereka lakukan ketika memegang gadget, konten-konten apa yang sedang mereka lihat, karena jika anak atau siswa sampai melihat konten-konten yang seharusnya belum bisa mereka tonton maka akan

³⁰ Riswati Ashifa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Journal of education* 5 no.1:509.

berpengaruh juga terhadap perilaku siswa, di usia mereka cenderung mereka akan meniru apa yang mereka lihat maka dari itu pengawasan orang tua dan guru sangat perlu dilakukan, didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Refa Adinda Fauziah Isni bahwa peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget sangat perlu karena dengan pengawasan orang tua dapat memberi batasan terhadap apa yang mereka tonton.³¹ Selain pengawasan dari orang tua ketika dirumah, pengawasan dari guru ketika disekolah juga perlu dilakukan, guru berperan sebagai motivator, sehingga guru dapat memberikan masukan atau nasehat terhadap peserta didik mengenai penggunaan gadget ketika disekolah, gadget disekolah hanya digunakan untuk proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan efektif, hal ini juga sesuai dengan penelitian Yusrizal Amri bahwa peran guru juga dapat menjadi salah satu cara dalam mencegah atau mengatasi Penggunaan gadget pada siswa, dimana guru dapat memberi nasehat dan arahan bahwasannya Penggunaan gadget yang berlebihan tidak baik akan perkembangan anak bahkan dapat menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak diharapkan³² selain dengan arahan dari guru ataupun orang tua cara yang dapat dilakukan oleh siswa itu sendiri yaitu dengan mengalihkan kegiatannya agar tidak selalu terpacu untuk bermain gadget. Salah satu cara yang dapat siswa lakukan yaitu dengan mengajak temannya bermain kelapangan ataupun bermain lainnua sehingga siswa tidak lagi bermain gadget.

³¹ Refa Adinda Fauziah Isni, "Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid 19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang," *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* 1 no.28 (November 2021): 151.

³² Yusrizal Amri, "Upaya Mengatasi Penyalah Gunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Konseling Kelompok," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5 no.1 (2023): 133.

