

**PROBLEMATIKA PENGGUNAAN GADGET
PADA PEMBELAJARAN SEKOLAH MASA TRANSISI
PERTEMUAN TATAP MUKA DI SMP TRY KARYA MANUKAN
WETAN TANDES SURABAYA**

FRIDUS JUANTRI

IKIP Widya Darma

YUNIARTO WIRYO NUGROHO

IKIP Widya Darma

RESI APRIANI HERGITA CANDRA

IKIP Widya Darma

Abstrak: Penggunaan *Gadget* atau *Handphone* belakangan ini sangat tinggi. Hampir semua kebutuhan aktifitas manusia tidak lepas dari *gadget* yang notabene mempermudahnya, ini dikarenakan perkembangan teknologi semakin pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Saat ini *gadget* atau *handphone* seperti kebutuhan masyarakat yang sangat penting dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang di tawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Tujuan dari Penelitian ini yang pertama adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran sekolah khususnya di SMP Try Karya Surabaya dan yang kedua adalah untuk mengetahui dampak negatif pada pembelajaran sekolah masa transisi pertemuan tatap muka khususnya di SMP Try Karya Surabaya. Jenis penelitian ini bersifat kualitatif, karena data yang akan dianalisis berupa data verbal dan bukan data angka yang menggunakan alat ukur melainkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan metode melalui wawancara mendalam yaitu dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber oleh orang yang mewawancarai. Hasil dari penelitian ini berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SMP Try Karya di masa transisi pertemuan tatap muka sudah

tidak menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan positif bagi siswa. Saran dari peneliti adalah meskipun pembelajaran di sekolah telah menggunakan pertemuan tatap muka akan tetapi *gadget* masih dibutuhkan di dalam pembelajaran. Pembelajaran di sekolah hendaknya dilakukan secara bergantian. Misalnya, dalam satu minggu pembelajaran menggunakan *gadget* tidak lebih dari dua hari dan itupun wajib dalam pengawasan guru pengajar.

Kata Kunci: *Gadget, Smartphone, Dampak negatif, Pengelolaan Waktu Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang amat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan, rasanya akan sangat sulit, kehidupan bermasyarakat mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Tinggi rendahnya pendidikan lebih-lebih di zaman sekarang ini akan lebih nampak dampaknya pada kemajuan individu. Kita memang dituntut supaya mengenyam pendidikan, agar memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Setiap insan berhak mendapatkan pendidikan dalam hidupnya biar tak mudah terkecoh dengan berbagai macam gejala persaingan.

Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal senada juga di utarakan oleh menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan Pendidikan adalah tuntutan didalam hidup tumbuhnya anakanak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya

Pendidikan sangat penting bagi anak, menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karena itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh - sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk sosial yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru sering kali ditempatkan dalam posisi yang paling dirugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya.

Kemajuan di bidang teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Dan membuktikan bahwa daya pikir masyarakat semakin maju dan berkembang dengan sangat pesat, contoh perkembangan yang sangat pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell. Saat ini, komunikasi manusia tergantikan dengan penemuan medium yang lebih maju.

Penggunaan komputer, internet, teknologi telepon serta seluler satelit memungkinkan manusia berkomunikasi dengan lebih mudah. Percakapan antar manusia tidak lagi harus berhadap – hadapan atau bertatap muka, perkembangan *gadget* dari masa ke masa semakin menjadi – jadi di abad yang sekarang serba modren ini.

Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (*handphone*). *Handphone* berkembang dari pesawat elektronik *telephone* bedanya *telephone* masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa di bawah kemana-mana) Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone*. Dan kini *gadget* atau *handphone* seperti kebutuhan masyarakat yang Sangat penting dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang di tawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak - anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan

menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut.

Di samping itu juga, penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap manajemen waktu belajar anak. Apabila anak belum mampu mengelola waktu sebaik mungkin antara membagi waktu belajar dengan bermain menggunakan *gadget* rasanya akan sangat sulit bagi anak untuk melepaskan diri dari *gadget*. Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti yang ada di lapangan bahwa salah satu faktor sulitnya anak di Kelurahan Suko manunggal mengelola waktu belajar adalah akibat penggunaan *gadget* secara terus menerus. Faktor lain misalnya tidak ada kebijakan dari pemerintah untuk membuat semacam peraturan mengenai batas waktu menggunakan *gadget*, dari sekolah tidak memiliki kewenangan untuk melarang, dari orangtua tidak melarang anaknya menggunakan *gadget* saat jam belajar di rumah, lingkungan yang kurang mendukung, lebih – lebihnya anak tidak bisa melepaskan diri dari penggunaan *gadget* saat mengatur jam belajar di rumah.

Berdasarkan pengamatan yang saya amati terhadap anak-anak di RT 05 Kelurahan Sukomanunggal, dari beberapa orang anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) Try Karya tidak mampu melepaskan diri mereka dari *gadget*. Hal ini dilihat dari aktifitas keseharian mereka ketika pulang dari sekolah, kurang lebih 4 sampai dengan 8 jam sehari anak-anak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *gadget*, sehingga dari segi pengelolaan waktu belajar mereka di rumah tidak terkontrol dengan baik dan terganggu akibat dari *gadget* yang sulit mereka lepas dalam kehidupan sehari-hari

Dari pemaparan ini peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Problemtika Penggunaan *Gadget* Pada Pembelajaran Sekolah Masa Transisi Pertemuan Tatap Muka di SMP Tri Karya Manukan Wetan Tandes Surabaya

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut, (1) Bagaimana penggunaan *gadget* terhadap anak di SMP Try Karya ?; (2) Bagaimana pengelolaan waktu

belajar anak di SMP Try Karya ?; dan (3) Bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* dalam pengelolaan waktu belajar anak di SMP Try karya ?

Tujuan dari Penelitian ini yang pertama adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran sekolah khususnya di SMP Try Karya Surabaya dan yang kedua adalah untuk mengetahui pengelolaan waktu belajar di SMP Try Karya dan yang ketiga adalah untuk mengetahui dampak negatif pada pembelajaran sekolah masa transisi pertemuan tatap muka khususnya di SMP Try Karya Surabaya.

Manfaat Penelitian dari penelitian ini ada 2, antara lain : (1) Manfaat Teoritis, secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* terhadap pengelolaan waktu belajar anak terkhususnya di SMP Try Karya, dan (2) Manfaat Praktis, yaitu diharapkan dapat bermanfaat langsung bagi: (a) Anak, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber bacaan bagi anak tentang bagaimana dampak

negatif penggunaan *gadget* dalam pengelolaan waktu belajar anak di SMP Try Karya, (b) Orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi cara atau alternatif bagi orang tua mengenai bagaimana mengontrol penggunaan *gadget* agar anak mampu mengelola waktu belajarnya, (c) Masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk mengarahkan anak dalam membatasi penggunaan *gadget* sehingga pengelolaan waktu belajar anak dapat teratur. Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar *Gadget* dan informasi yang disajikan yaitu: Dampak Negatif Penggunaan *Gadget (Handpone)* dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak di SMP Try Karya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian deskriptif Kualitatif dimana

peneliti bermaksud mengetahui apa saja yang menjadi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman, terhadap obyek. Data penelitian ini dikumpulkan dalam kondisi yang asli atau alamiah. Instrumen kunci dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai alat penelitian, artinya peneliti sebagai alat utama pengumpulan data dengan menggunakan metode pengumpulan data berdasarkan observasi yaitu teknik yang menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitiannya (Umar, 2000: 15). Dalam penelitian ini observasi secara deskriptif.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dengan maksud menggunakan kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2008).

Penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Karena peneliti ingin memaparkan atau menggambarkan tentang dampak negatif penggunaan *gadget* (*handphone*) dalam pengelolaan waktu belajar anak di SMP Try Karya. Hal ini dilakukan agar penulis memperoleh data secara lengkap dan gambaran mengenai keadaan dari objek dan subjek yang diteliti.

Pengumpulan informasi juga dilakukan melalui wawancara mendalam yang merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber oleh orang yang mewawancarai. Proses pengambilan data melalui wawancara didukung oleh dua alasan yaitu peneliti dapat mengeksplorasi informasi secara menyeluruh baik yang terlihat maupun yang tidak, dan yang kedua adalah informasi yang diperoleh terkait dengan waktu, mencakup aspek masa lalu, sekarang, dan masa depan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui kuisioner yang terstruktur, yaitu cara mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada partisipan. Dalam proses pengumpulan informasi peneliti menggunakan

berbagai metode seperti wawancara, dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. *Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih ringan dan mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya.

Gadget dalam bahasa Inggris artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya pada unsur “kebaruan”, hari kehari *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis

Sedangkan *Gadget* dalam bahasa Indonesia disebut “acang”. *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih

praktis. *Gadget* diharapkan memberikan manfaat bagi para penggunanya, di mana para penggunanya harus mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik, mengetahui fungsi *gadget*, dan mengetahui manfaat dari aplikasi *gadget*.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki barang kecil canggih tersebut. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan untuk kebutuhan manusia.

Menurut Sanjaya dan wibowo (dalam Manumpil, 2015:2), *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki fungsi maupun tujuan lebih praktis dan juga lebih berguna. Sedangkan menurut Garini dan Rohman (2017:27) *Gadget* merupakan sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget* atau dengan kata sederhana telepon gengam yang

saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakaiannya merupakan terobosan baru dari telepon gengam sebelumnya.

Bisa dikatakan juga bahwa *Gadget* merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, *gadget* menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. Wijanarko (2016:3) menyebutkan bahwa *gadget* baik laptop, ipad, tablet atau smartphone adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada didunia ini.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa *gadget* adalah alat atau benda elektronik bersifat canggih yang dapat dipergunakan sebagai media memperoleh informasi, media hiburan dan dilengkapi dengan berbagai aplikasi modern yang dapat

dimanfaatkan dalam semua aspek kehidupan

Ada cukup banyak orang yang menganggap *Gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Padahal *smartphone* itu merupakan salah satu jenis *gadget*. Agar tidak keliru berikut ini ada beberapa jenis *gadget* yang banyak digunakan diantaranya, *Handphone*, Merupakan jenis *Gadge* yang paling jamak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan *handphone* pun mengalami perubahan teknologi yang sanga cepat. Jenis *handphone* yang populer saat ini yaitu *smartphone* dengan menggunakan beberapa operating system seperti *IOS*, *Android* dan *Windows phone*. *Laptop/Komputer*, merupakan bentuk yang lebih besar dari *handphone* dengan ukuran layar yang lebih besar dari *handphone*, *tablet* dan *Ipad* dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain *game*, dan kegiatan lainnya. *Kamera Digital*, Juga termaksud dalam kategori *Gadget*, kegunaan dari kamera digial adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik bentuk foto maupun video. *Blackberry*, adalah perangkat

genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push email*), telepon seluler, *SMS*, *faksimili internet*, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya. *Xbox* adalah konsol permainan video generasi ke-6 buatan *Microsoft*, dan merupakan konsol permainan video pertama bagi perusahaan *Microsoft*. *Netbook* adalah perpaduan antar *computer portable* seperti *netbook* dan internet.

Dampak Positif dan Negatif penggunaan *gadget*. Dampak Negatif, Pengaruh negatif yang muncul akibat dari adanya penggunaan *gadget* yang terlalu sering dan tidak kenal waktu semakin beraneka ragam. Menurut *Iswidharmanjaya* (2014, hlm. 15) akibat negatif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut: Karakter individu yang tidak terbuka Ketika seseorang sering menggunakan *gadget* tanpa memperhatikan waktu penggunaanya yang tidak terkontrol, maka akan menjadi suatu kebiasaan yang pada akhirnya akan menjadi suatu kecanduan. Penggunaan *gadget* dapat membuat pemakainya menjadi ketagihan, hal ini akan berpengaruh terhadap interaksi sosial dengan orang lain, sehingga tidak menutup

kemungkinan seseorang akan dapat menjadi individu yang anti sosial. Terganggunya fungsi otak Penggunaan *gadget* pada peserta didik dapat menyebabkan kesehatan otak terganggu, hal ini dikarenakan apabila anak menggunakan *gadget* untuk membuka hal yang negatif seperti video kekerasan, atau pornografi, maka hal itu akan sulit dihapus oleh otak, yang mengakibatkan memori tentang video tersebut tersimpan di otak anak bahkan untuk jangka waktu yang lama, hal ini akan sangat disayangkan apabila terlalu lama dibiarkan, karena bisa jadi peserta didik nantinya akan menjadi kecanduan dan sulit berhenti. Kesehatan tangan terganggu Kesehatan tangan terutama di bagian jari dapat terganggu apabila terlalu lama dalam menggunakan *gadget*, dapat menyebabkan tangan menjadi lelah dan tidak menutup kemungkinan terlalu lama menekuk tangan dapat mengakibatkan pergelangan tangan menjadi cedera. Kesehatan terganggu Terlalu sering menggunakan *gadget* akan berdampak kepada kesehatan seseorang salah satunya mata, apabila seseorang menatap layar *gadget* terlalu lama maka mata akan mengalami

kelelahan, bahkan hingga dapat mengakibatkan mata menjadi minus. Gangguan tidur Peserta didik seringkali kurang mendapatkan pengawasan terhadap waktu penggunaannya, karena tidak jarang peserta didik lupa waktu, bahkan seringkali sampai larut malam karena terlalu asyik dalam bermain *gadget*, hal itu menyebabkan peserta didik mengalami gangguan tidur karena selalu ingin memainkan *gadget*. Suka menyendiri Peserta didik yang selalu bermain *gadget* akan beranggapan bahwa *gadget* merupakan kawan yang menyenangkan, akibatnya peserta didik cenderung ingin menghabiskan waktu di rumah saja, karena ingin bermain *gadget*. Akibatnya interaksi sosial peserta didik menjadi menurun. Apabila hal seperti ini terlalu lama dibiarkan maka akan mengakibatkan peserta didik menjadi lebih suka menyendiri dan sulit bergaul karena peserta didik sudah mempunyai dunia sendiri yaitu dunia *gadget*. Ancaman *Cyberbullying* secara umum merupakan semua bentuk tekanan yang di alami oleh seseorang yang dilakukan oleh teman seusia mereka melalui dunia maya, ketika seseorang di ledek, di hujat, di caci atau di olok-olok

oleh orang lain di internet melalui media sosial atau bahkan melalui telepon seluler. Penggunaan sosial media yang tidak di awasi, tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Selanjutnya berikut ini merupakan dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan peserta didik menurut Hastuti (2012, hlm. 117) yaitu sebagai berikut: sulit berkonsentrasi di dunia nyata seseorang yang terbiasa melakukan sesuatu, dan menganggapnya merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan akan selalu memikirkan hal yang menyenangkan tersebut, apabila peserta didik mengalami kecanduan dalam bermain *gadget* maka pikirannya akan selalu ingin memainkannya, maka tidak heran bahwa peserta didik akan mengalami kesulitan berkonsentrasi di dunia nyata. Terganggunya fungsi *Pre frontal cortex* PFC Peserta didik yang terlalu sering menggunakan *gadget* akan mengalami gangguan pada otaknya. Menurut Siregar (2018, hlm. 98), *Pre frontal cortex (PFC)* merupakan area kortikal pada otak bagian depan yang mengatur fungsi

kognitif dan emosi. Peserta didik yang mengalami kecanduan bermain *gadget* seperti dalam bermain *game* otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang akan menyebabkan gangguan pada fungsi PFC. *Introvert* Peserta didik yang mengalami ketergantungan terhadap *gadget* akan merasa bahwa *gadget* adalah segala-galanya, mereka cenderung akan gelisah dan merasa tidak nyaman apabila tidak memainkannya bahkan untuk beberapa saat saja, sebagian besar waktunya akan dimainkan dengan bermain *gadget*. Akibatnya mereka akan kurang memiliki kedekatan dengan orang disekitarnya, dan peserta didik akan cenderung menjadi pribadi yang introvert.

Menurut Suwarsi (dalam Chusna, 2017, hlm. 320) berikut merupakan contoh dari beberapa perilaku peserta didik terkait dengan penggunaan *gadget* yang harus di waspadai pendidik maupun orang tua yaitu : Ketika seseorang terlalu asyik bermain *gadget*, maka akan berpengaruh terhadap minat seseorang dalam menjalankan kegiatan lain. Peserta didik menjadi tidak suka lagi bergaul atau bermain diluar rumah dengan

teman sebayanya. Peserta didik menjadi emosional pada saat diminta untuk berhenti bermain *gadget*. Peserta didik dapat mencuri waktu agar bisa bermain *gadget*. Adapun Syifa, dkk (2019, hlm. 532) menyatakan bahwa peserta didik yang menggunakan *gadget* dengan durasi 2 jam perhari dapat mengalami perubahan tingkah laku, yang pada akhirnya akan berdampak kepada perkembangan psikologi peserta didik, terutama pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral, dalam pertumbuhan emosi peserta didik yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah dan membangkang serta menirukan perilaku pada saat menonton video di youtube serta sampai berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada perkembangan moral, yaitu berdampak pada kedisiplinan, peserta didik menjadi cepat malas dalam melakukan apapun meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu untuk belajar yang diakibatkan karena terlalu sering bermain *game* dan menonton video di *youtube*.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh para ahli di atas

mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik akan menimbulkan pengaruh yang negatif bagi penggunaannya, seperti dapat menyebabkan kecanduan, menjadi suka menyendiri yang dimana hal itu akan mengganggu terhadap perkembangan peserta didik itu sendiri, kemudian dapat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik di sekolah baik itu hubungan sosial dengan orang lain, maupun pada saat kegiatan belajar mengajar, bahkan dapat berpengaruh kepada kondisi penglihatan peserta didik karena apabila terlalu lama dalam menatap layar yang ada di *gadget*, peserta didik akan mengalami kerusakan pada mata, akan tetapi penggunaan *gadget* yang secara bijak dan tepat dapat memberi dampak yang positif. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*, yaitu: Komunikasi menjadi lebih praktis *Gadget* telah memudahkan pemakainya dalam berkomunikasi dengan orang lain, karena sekarang komunikasi tidak harus bertatap muka langsung tetapi dapat menggunakan *gadget* sebagai media sehingga komunikasi menjadi lebih praktis dan

mudah. Imajinasi berkembang. Pemakai *gadget* cenderung akan menjadi manusia yang kreatif, hal ini di karenakan perkembangan *gadget* menuntut manusia untuk hidup lebih baik. 3. Mudah mencari informasi. Dengan adanya *gadget* sekarang ini informasi dapat dengan mudah di dapat oleh manusia, melalui internet segala informasi mengenai segala sesuatu dapat mudah untuk di peroleh. Menambah kecerdasan. Dengan menggunakan *gadget* manusia dapat menambah informasi yang mereka kurang kuasai sehingga akan memperkaya pengetahuan yang dimilikinya, Meningkatkan rasa percaya diri. Saat memenangkan suatu permainan, maka hal itu akan melatih dirinya untuk mempunyai rasa kepercayaan diri yang tinggi, oleh sebab itu seseorang akan merasa termotivasi untuk dapat memenangkan permainan yang lain. Lebih berani. Manusia menjadi lebih berani dalam menggunakan berbagai alat elektronik lainnya. Elfandi (2018, hlm. 107) menyatakan bahwa secara kognitif, penggunaan *gadget* pada peserta didik dapat mengasah imajinasi dan kemampuan berpikir. Peserta didik yang sudah terbiasa dalam

menggunakan *gadget* akan mampu mengembangkan kreativitasnya, hal ini dikarenakan dalam aplikasi *gadget* memuat gambar serta bentuk-bentuk yang menarik yang dapat membuat peserta didik mengembangkan kreativitasnya. Bermain *game* pada *gadget* juga dapat melatih kemampuan otak dan pola pikir peserta didik karena pada saat bermain *game* peserta didik akan berusaha menyelesaikan permainan dan mengatur strategi agar dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Selanjutnya menurut Syaputra (dalam Subarkah, 2019, hlm. 134) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* diantaranya sebagai berikut: Menambah pengetahuan. Penggunaan *gadget* dengan menggunakan akses internet apabila digunakan sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam mencari informasi untuk menambah pengetahuannya mengenai segala sesuatu, mencari informasi dapat dilakukan dimana saja dan dalam keadaan yang santai, membuat belajar menjadi lebih nyaman. Memperluas jaringan persahabatan. Dengan menggunakan *gadget* dapat menambah dan memperluas jaringan persahabatan, hal

ini dikarenakan dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan seperti sosial media, membuat kita dapat dengan mudah terhubung dengan dunia luar tanpa harus bertatap muka, cukup dengan aplikasi chatting kita dapat terhubung dengan orang-orang baru. Mempermudah komunikasi Dengan memanfaatkan *gadget* komunikasi menjadi lebih mudah dan efisien, karena sekarang ini tidak perlu harus berjumpa ketika ingin menyampaikan suatu informasi, cukup dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di *gadget* seperti whatsapp kita langsung dapat dengan mudah terhubung dengan orang yang ingin dituju. Melatih kreativitas peserta didik Terciptanya berbagai permainan yang kreatif dan menantang, hal ini akan sangat menguntungkan bagi peserta didik karena akan melatih tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Selanjutnya Rahmawati (2020, hlm. 103) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, yaitu : Peserta didik memiliki pemahaman yang luas. Dengan *gadget* peserta didik dapat menambah serta memperkaya pengetahuan secara luas, peserta didik

dapa menemukan dan mencari informasi yang baru dengan mudah dan efisien Menambah semangat belajar Belajar menggunakan *gadget* cenderung dapat menambah semangat belajar, ini dikarenakan peserta didik belajar dengan menggunakan media yang berbeda, seperti belajar dengan mendengarkan suatu musik dan tayangan video pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik, dan akan membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Lebih mudah memahami pelajaran Belajar menjadi lebih mudah untuk di pahami, hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* dapat membantu suasana belajar mengajar peserta didik menjadi lebih nyata, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan para ahli diatas mengenai pengaruh positif dari penggunaan *gadget*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik tidak selalu membawa dampak negatif saja, tetapi juga memberikan dampak yang positif, seperti menambah pengetahuan, kecerdasan, mudah berkomunikasi dengan teman mengenai pembelajaran,

memudahkan pengawasan orang tua terhadap peserta didik, dan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dan aktif dalam menyerap pelajaran. Hal ini tergantung pada kita selaku orang dewasa, untuk dapat mengarahkan serta mengatur penggunaan *gadget* pada peserta didik agar penggunaan *gadget* tidak disalahgunakan, pengaturan waktu dalam bermain *gadget* juga harus dibatasi oleh orang tua, supaya tidak menimbulkan dampak yang negatif bagi peserta didik.



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa di SMP Try Karya di masa transisi pertemuan tatap muka sudah tidak menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan positif bagi siswa. Saran dari peneliti adalah meskipun pembelajaran di sekolah telah menggunakan pertemuan tatap muka akan tetapi *gadget* masih dibutuhkan di dalam pembelajaran. Pembelajaran di sekolah hendaknya dilakukan secara bergantian. Misalnya, dalam satu minggu pembelajaran menggunakan *gadget* tidak lebih dari dua hari dan itupun wajib dalam pengawasan guru pengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angoeng Noegroho. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta, Graha Ilmu. 2010.
- Ghony dan Almanshur. 2012. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Husein Umar, 2000. *Penelitian untuk skripsi dan tesi bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Iswidharmanjaya. 2014. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam*

- Proses Belajar Anak*. Jakarta
EGC.
- Muhibbin Syah. 2014. *Psikologi Belajar*.
Jakarta: PT. Raja Grafindo
Persada.
- Rosiyanti, dan Muthmainnah. 2018.
*Penggunaan Gadget sebagai
sumber belajar mempengaruhi
hasil belajar*. Journal
Pendidikan. Hal. 134.
- Sugiyono. 2008: *Metode Penelitian
Kualitatif Dan Kuantitatif* dan
R&D. Bandung.
- WJS Poerdaminta. 2021. *Dampak
Negatif Gadget*. Jakarta: Balai
Pustaka, Hal.2