



## Dampak Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar

Manan<sup>1</sup>, Wa Ode Nur Aidah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

\*Korespondensi: [rajataaladzan@gmail.com](mailto:rajataaladzan@gmail.com)

### Info Artikel

Diterima 20  
Desember 2023

Disetujui 17  
Januari 2024

Dipublikasikan 08  
Februari 2024

**Keywords:**  
Penggunaan  
Gadget,  
Pembelajaran,  
Sekolah Dasar

© 2024 The  
Author(s): This is  
an open-access  
article distributed  
under the terms of  
the Creative  
Commons  
Attribution  
ShareAlike (CC BY-  
SA 4.0)



### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif sebagai metodologinya. Dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data, maka prosedur pengumpulan data merupakan tahapan yang paling strategis dan penting. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik sebagai berikut: 1) Wawancara (Interview); 2) Observasi; 3) Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa dapat disimpulkan berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget yang timbul diantaranya beberapa siswa menjadi seseorang yang individualis, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapun sampai melupakan waktu seperti bermalas-malasan untuk mengaji, pembangkang dan siswa sering membantah orang tua. Hal ini sangat mempengaruhi tanggung jawab dan sikap religius siswa. Dampak tersebut disebabkan siswa yang terlalu sering menggunakan gadget dengan durasi yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat siswa menjadi kecanduan dan membuat siswa menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.

### Abstract

This research aims to determine the impact of gadget use on learning in elementary school students. This research uses descriptive qualitative techniques as its methodology. In research, because the aim of this research is to collect data, the data collection procedure is the most strategic and important stage. To collect data, researchers used the following techniques: 1) Interview; 2) Observation; 3) Documentation. The results of the research show that the impact of using gadgets on student learning can be concluded that various negative impacts from using gadgets arise, including some students becoming individualists, neglecting their obligations such as studying, not caring about anything and forgetting about time, such as lazing around reciting the Koran, being disobedient and students often argue with their parents. This greatly influences students' religious responsibilities and attitudes. This impact is caused by students using gadgets too often for too long and lack of supervision from parents which makes students become addicted and makes students lazy to do more useful things.

## 1. Pendahuluan

Laju kemajuan teknologi semakin meningkat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan fitur yang selalu berkembang. Salah satu kebutuhan yang paling mendesak saat ini adalah teknologi. Ini karena ada beberapa kegunaan untuk teknologi. Teknologi sangat mudah diakses karena jenisnya berbeda-beda harganya tergantung pada keadaan keuangan pelanggan. Saat ini, salah satu cara utama pengembangan sains dan teknologi adalah melalui *gadget*. Tentu saja, seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mereka memiliki dampak yang signifikan terhadap cara manusia menjalani kehidupannya, baik dari segi sikap maupun tindakannya. Selain itu, perilaku siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya pada perilaku orang dewasa.

Siswa menggunakan elektronik serta orang dewasa dan orang tua. Karena masyarakat saat ini jauh lebih kuat, konsumtif, dan maju secara teknologi daripada beberapa dekade yang lalu, tidak perlu dikatakan lagi bahwa hal-hal seperti ini tidak terjadi begitu saja. Siswa sekarang sudah terbiasa dengan gawai. Tergantung bagaimana kita memanfaatkannya, *gadget* bisa berdampak baik atau buruk. Siswa dari segala usia, terutama yang duduk di bangku sekolah makin tertarik menggunakan gawai. Kecanggihan elektronik berarti mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk penggunaannya. Aktivitas Siswa akan terpengaruh oleh penggunaan *gadget*, sehingga tidak memungkinkan mereka untuk mengatur waktu mereka.

Khususnya bagi Siswa kelas satu dan dua, *gadget* memiliki dampak yang menguntungkan dan merugikan bagi penggunaannya. Manfaat penggunaan *gadget* untuk siswa adalah dapat memberikan wawasan dalam hal informasi; misalnya, ada permainan edukatif yang meningkatkan fungsi otak dan media pembelajaran yang juga dapat menambah wawasan siswa. Banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan usia siswa akan menyebabkan gangguan emosi, mental, dan kepribadian. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan siswa, mengganggu psikologi siswa, mengganggu prestasi akademik siswa, dan membuat siswa tidak dapat berperilaku baik secara sosial terhadap orang atau lingkungan sekitarnya. Karakter digambarkan sebagai karakteristik psikologis, moral, atau tata krama yang membedakan satu individu dari yang lain. Karakter harus diproduksi, dikembangkan, dan dibangun dengan sengaja karena tidak bawaan, tidak terjadi secara alami, tidak dapat diwariskan, dan tidak dapat diukur. (Abdul Majid & Dian Andayani, 2013).

Inti dari karakter seseorang adalah bagaimana mereka secara alami bereaksi terhadap dilema moral. Kualitas ini ditunjukkan dalam perilaku, kejujuran, tanggung jawab, menghargai orang lain, dan prinsip moral tinggi lainnya. Karakter dan iman saling terkait dalam konteks filsafat Islam. Habits atau kebiasaan yang secara konsisten diamalkan atau dijalankan secara langsung terkait dengan karakter. Religiusitas adalah sikap dan cara hidup yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip agama yang dianutnya, menerima adat istiadat agama lain, dan hidup berdampingan secara damai dengan pemeluk agama lain. (Zubaedi, 2013).

Orang-orang di sekitar seseorang akan berperilaku lebih Islami sebagai akibat dari sifat religiusnya. Sifat keislaman yang melekat pada diri seseorang dapat dilihat dari cara berpikir dan bertindak yang secara konsisten dijiwai dengan prinsip-

prinsip Islam. Orang-orang yang berwatak Islam senantiasa memperlihatkan keteguhan dan keimanan, serta ketaatan dalam beribadah, jika dilihat dari perilakunya. Jika dilihat dari kaidah berbicara, individu yang berkarakter Islami selalu menggunakan kata-kata yang santun dan mengucapkan salam ketika bertemu atau berpisah. Untuk menghadapi perubahan zaman dan kebobrokan moral, siswa sangat membutuhkan pembelajaran ini. Dalam situasi ini, siswa dituntut untuk dapat memiliki dan berperilaku dengan standar baik dan buruk berdasarkan ketentuan dan ketentuan agama.

Permasalahan-permasalahan yang sering kita temukan dalam aktifitas siswa khususnya tingkat Di sekolah dasar, teknologi sering digunakan, tetapi jika digunakan secara berlebihan dapat berdampak buruk bagi Siswa, seperti membuat mereka tidak sadar akan lingkungan sekitar dan mengurangi kegiatan belajar dan ibadah seperti sholat dan pengajian.

Berdasarkan hasil observasi yang saya temukan bahwa sebagian siswa yang memiliki *gadget* dan yang tidak memiliki *gadget* memiliki perbedaan pembahasan dan perilaku. Pembahasan yang dimaksud seperti permainan-permainan yang ada di aplikasi *gadget*. Dan perilaku mereka yaitu selalu mengucapkan kata-kata yang tidak pantas. Tentu hal ini berdampak pada kegiatan ibadah dan belajar mereka. Untuk mengantisipasi kecenderungan datang terlambat saat pertandingan, salah satu antisipasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler malam hari secara rutin seperti olah raga dan pengajian.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV di SD Negeri 2 Wameo beliau mengatakan bahwa sikap dan perilaku siswa akibat penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi hasil belajar mereka tidak hanya itu akibat dari penggunaan *gadget* juga mempengaruhi perilaku emosi, sosial dan malas. Dan berdasarkan wawancara tersebut, beliau mengatakan bahwa pengaruh dari penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi hasil belajar dan ulangan siswa dan tidak hanya itu penggunaan *gadget* juga berdampak pada karakter mereka terhadap sesama siswa maupun guru.

Solusi terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran siswa yaitu Guru harus dapat memilih pendekatan yang menjawab globalisasi ini, dimana salah satu faktor dalam pengembangan karakter siswa adalah guru. Apalagi jika dikaitkan dengan kemajuan teknologi yang saat ini semakin kompleks, karena guru hanya bisa menyampaikan pemahaman dan pendapat tentang manfaat dan dampak penggunaan teknologi; pilihan untuk menggunakannya atau tidak pada akhirnya berada di tangan siswa.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif sebagai metodologinya. Menurut Rubiyanto (2011), pendekatan penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif dari subjek yang diteliti berupa kata-kata tertulis atau lisan. Pengamatan langsung ke lapangan diutamakan selama pelaksanaan penelitian ini, kemudian data dikumpulkan, diolah, dan diperiksa secara menyeluruh. Penelitian ini akan dilakssiswaan di SD Negeri 2 Wameo yang terletak di Kecamatan Batupoaro Kota Baubau. Penelitian ini dilakssiswaan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada tahun 2023. Subjek data yang diperoleh adalah sumber data. Sumber data dikenal sebagai informan (orang yang menanggapi atau menjawab pertanyaan dari peneliti dengan menggunakan prosedur dokumentasi, di mana catatan (data) yang

dikumpulkan menjadi sumber data) jika peneliti akan menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data. Sumber data adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari informan yang pernah mengikuti studi penelitian dan telah diwawancarai, seperti wakil kepala sekolah, wakil kepala sekolah, staf administrasi, dan komite yang peduli tentang dampak pemanfaatan teknologi terhadap pembelajaran siswa.

Data penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data, maka prosedur pengumpulan data merupakan tahapan yang paling strategis dan penting. Peneliti harus menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data dalam konteks data alami dan objektif dalam pengaturan penelitian untuk memenuhi tujuan mereka. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik sebagai berikut: 1) Wawancara (*Interview*) Dilakukan kepada 9 siswa Kelas IV dan 14 Siswa kelas V; 2) Observasi adalah pengamatan langsung atau tidak langsung dari subjek yang diteliti untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian di masa depan. Di SD Negeri 2 Wameo, observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pengaruh penggunaan teknologi terhadap pembelajaran siswa; 3) Dokumentasi adalah kumpulan data yang disajikan langsung dengan topik penelitian dan digunakan untuk mengumpulkan data berupa data tertulis yang memberikan informasi, penjelasan, dan pemikiran mengenai fenomena dunia nyata. Dalam penelitian ini, foto (foto) dijadikan sebagai jenis dokumentasi utama.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

##### Kepemilikan *gadget* dan jenisnya

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, RF, AS mengatakan “saya memiliki *gadget* jenis *Smartphone* dengan berbagai aplikasi yang tersedia didalamnya”. Siswa A, M, RS, KDS mengatakan “saya tidak memiliki *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik orang tua untuk bermain *game*”.

Adapun *Game* yang ada dalam *gadget* tersebut adalah *game* mini craf dan *Free Fire* yang sebagian besar dimainkan oleh siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, RF, AS. Sedangkan Siswa A, M, RS, KDS mengatakan “saya sering bermain *game* mini craf di *gadget* milik orang tua saya”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, RF, AS mengatakan “iya, siswa saya memiliki *gadget* sendiri”. Sedangkan orang tua siswa kelas V inisial: A, M, RS, KDS mengatakan “siswa saya tidak memiliki *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik orang tua untuk bermain *game*”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, HT, RL, MFA, S, dan F mengatakan “saya memiliki *gadget* jenis *smartphone* dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya”. Sedangkan siswa E dan CY mengatakan “saya tidak memiliki *gadget* karena orang tua belum mengizinkan untuk menggunakan *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik orang tua saya untuk bermain *game*”.

Adapun *Game* yang ada dalam *gadget* tersebut adalah *game Free Fire* yang sebagian besar dimainkan oleh siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, HT, RL, MFA, S,

dan F. Sedangkan Siswa E dan CY mengatakan “saya tidak bermain game karena di *gadget* milik orang tua saya tidak memiliki aplikasi *game*, namun saya sering menonton tiktok dan *youtube*”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara orang tua siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, HT, RL, MFA, S, dan F mengatakan “iya, siswa saya memiliki *gadget* sendiri”. Sedangkan orang tua siswa E dan CY mengatakan “siswa saya tidak memiliki *gadget* namun sering menggunakan *gadget* milik orang tua untuk menonton video”.

### **Durasi penggunaan *gadget* dalam sehari**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, RF, AS mengatakan “saya menggunakan *gadget* dari pulang sekolah sampai sore atau sebelum maghrib. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari”. Sedangkan siswa kelas V inisial: A, M, RS, KDS mengatakan “saya menggunakan *gadget* milik orang tua saya dari sepulang sekolah hingga menjelang sore”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara orang tua siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, AS, A, M, RS, KDS mengatakan “Untuk pemberian waktu saya beri waktu dari pulang sekolah sampai sore saja”.

Dari hasil wawancara tersebut ternyata durasi siswa menggunakan *gadget* hampir 5 jam dalam sehari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, HT, RL, MFA, S, dan F mengatakan “saya menggunakan *gadget* dari pulang sekolah sampai sore atau sebelum maghrib. Saya sangat senang bermain *gadget* setiap hari”. Sedangkan siswa E dan CY mengatakan “saya menggunakan *gadget* milik orang tua saya dari sepulang sekolah hingga menjelang sore”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara orang tua siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, HT, RL, MFA, S, F, E, dan CY mengatakan “Untuk pemberian waktu saya beri waktu dari pulang sekolah sampai sore saja”.

Dari hasil wawancara tersebut ternyata durasi siswa menggunakan *gadget* hampir 5 jam dalam sehari.

### **Dampak penggunaan *gadget* terhadap nilai belajar**

Berdasarkan hasil wawancara terhadap orang tua siswa E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, RF, AS, A, M, RS, KDS mengatakan “iya dampak pasti ada, siswa sudah malas belajar karena keseringan main *game*”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap gurunya. Gurunya mengatakan “*gadget* berdampak terhadap nilai siswa di sekolah, siswa yang terlalu sering bermain *gadget* nilainya menjadi buruk karena kurang di dalam pelajaran dan sering kali tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, terkadang sampai di sekolah baru dikerjakan”.

Berdasarkan hasil wawancara orang tua siswa Kelas IV inisial: MT, RL, MFA, S, F, E mengatakan “iya dampak pasti ada, siswa sudah malas belajar karena keseringan bermain *gadget*”. Sedangkan orang tua siswa Kelas IV inisial: HT, FSA, dan CY mengatakan “dampak pasti ada, tetapi untuk nilai belajarnya alhamdulillah masih dipertahankan”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap gurunya. Gurunya mengatakan “*gadget* berdampak terhadap nilai siswa di sekolah, siswa yang terlalu sering bermain *gadget* nilainya menjadi buruk karena kurang di dalam pelajaran dan sering kali tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, terkadang sampai di sekolah baru dikerjakan.

### **Dampak *gadget* terhadap pembelajaran**

Berdasarkan hasil wawancara terhadap orang tua siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AS, AJ, FA, FR, dan AS mengatakan “iya berdampak, siswa saya sudah tidak mengaji lagi dan melakssiswaan dan melakssiswaan sholat”. Sedangkan orang tua siswa kelas V inisial: A, AZL, S, R, M, RS, dan KDS mengatakan “walaupun siswa saya bermain *gadget* siswa saya tidak lupa untuk mengaji”

Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap gurunya. Gurunya mengatakan “*gadget* memiliki dampak positif dan negative bagi siswa itu sendiri tergantung bagaimana menggunakan *gadget* tersebut, seperti yang terlihat sebagian perilaku siswa kelas IV menjadi emosian dan sering menggunakan bahasa yang tidak baik didengar kepada teman sebayanya karena sering bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap orang tua siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, RL, MFA, S, E, dan F mengatakan “iya berdampak, siswa saya sudah tidak mengaji lagi dan melakssiswaan sholat”. Sedangkan orang tua siswa Kelas IV inisial: HT dan CY mengatakan” walaupun siswa saya bermain *gadget* siswa saya tidak lupa untuk mengaji dan sholat”.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap gurunya. Gurunya mengatakan “*gadget* memiliki dampak positif dan negative bagi siswa itu sendiri tergantung bagaimana menggunakan *gadget* tersebut, seperti yang terlihat sebagian perilaku siswa kelas VI menjadi emosian dan sering menggunakan bahasa yang tidak baik didengar kepada teman sebayanya karena sering bermain *gadget*.

### **Perilaku siswa terhadap penggunaan *gadget***

Berdasarkan hasil wawancara orang tua siswa kelas V inisial: E, H, AO, AF, AZL, AS, S, R, AJ, FA, RF, AS, A, M, RS, KDS mengatakan “ketika siswa saya bermain *gadget* dirumah mereka tidak memperdulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang bermanfaat, ketika kami memanggil atau menyuruh mereka tidak peduli dan selalu membantah”.

Berdasarkan hasil wawancara orang tua siswa siswa Kelas IV inisial: FSA, MT, RL, MFA, S, E, HT, dan F mengatakan “ketika siswa saya bermain *gadget* dirumah mereka tidak memperdulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang bermanfaat, ketika kami memanggil atau menyuruh mereka tidak peduli dan selalu membantah”. Sedangkan orang tua siswa Kelas IV inisial: CY mengatakan “walaupun siswa saya menonton video, ketika saya memanggil atau menyuruhnya dia tidak membantah, dia mengikut apa yang diperintahkan”.

## **3.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran siswa SD Negeri 2 Wameo 31 siswa memiliki *gadget* karena dibelikan oleh orang tuanya dengan alasan untuk sarana hiburan untuk belajar, dan mengikuti perkembangan zaman. Namun 8 siswa tidak memiliki *gadget* tetapi sering menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Menurut peneliti seharusnya siswa usia

sekolah dasar belum saatnya dibelikan atau diberikan *gadget*, karena pada usia ini siswa masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain. Namun dengan adanya *gadget* siswa menjadi malas bermain, belajar, kurangnya sosialisasi dengan teman sebaya, sering membantah ketika orang tua menyuruhnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Handrianto (2016) mengatakan bahwa “*gadget* memiliki dampak negatif yaitu menurunkan konsentrasi saat belajar, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dan dapat menimbulkan gangguan pada kesehatan”.

Adapun *game* yang sering dimainkan yaitu *game* mini craf dan *free fire*. Karena kesukaannya terhadap *game* tersebut membuat siswa menjadi lebih senang bermain *gadget*. Selain itu juga orang tua mengiyakan bahwa saat Siswanya bermain *gadget* cenderung Siswa diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa memperdulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, Siswa sudah mengalami ketergantungan memainkan *game* tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Seharusnya siswa lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan orang tua seharusnya mengganti aplikasi *game* tersebut dengan aplikasi pembelajaran serta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya.

Sebagian besar siswa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada siswa usia sekolah dasar. Setiap harinya siswa hanya akan memainkan *gadget* untuk bermain *game* saja. Seharusnya siswa memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Lembaga sekolah dasar sudah menetapkan larangan untuk membawa *gadget* di sekolah, beberapa siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* di rumah menganggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Siswa menjadi malas untuk bermain dan mengerjakan tugas dari guru.

Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang siswa menggunakan *gadget*. Namun faktanya orang tua membiarkan saja siswa bermain *gadget*. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan orang tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh *gadget*, seharusnya orang tua harus melarang siswa menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa henti kalau bukan urusan tugas sekolah. Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan-larangan bermain *gadget* untuk siswa sekolah dasar agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai siswa berhenti menggunakan *gadget*.

Orang tua memiliki peran penting dalam menangani siswa yang sudah kecanduan bermain *gadget*. Orang tua akan sadar bahwa *gadget* memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap *gadget* menjadi sarana siswa untuk bermain tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Mereka hanya melihat sisi positif penggunaan *gadget* yang diukur dari rasa senang siswa dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh siswa. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani dan nelayan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mubasiroh (2013) dalam penelitian (Elis Suryani, 2021) mengatakan “Dalam menggunakan *gadget*, siswa seharusnya didampingi oleh orang tua, karena siswa terkadang salah dalam menggunakan teknologi yang dipakai. Selain itu orang tua

dan guru berperan untuk membatasi penggunaan *gadget*, karena radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* dapat mengganggu penglihatan siswa. Serta orang tua melakukan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat dalam *gadget* untuk mencegah adanya informasi yang negative dari aplikasi tersebut”.

*Gadget* memiliki dampak negatif terhadap siswa, meskipun *gadget* memiliki begitu banyak dampak positif namun siswa seringkali menyalah gunakan *gadget* dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan *gadget* terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini siswa harus mampu memanfaatkan *gadget* semaksimal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan siswa ketika menggunakan *gadget* untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika siswa selalu menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi siswa dalam menggunakan *gadget*.

Sebagian besar siswa yang mengalami gangguan perkembangan sosial dan pembelajarannya adalah siswa yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama. Selain *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan siswa, Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada siswa. Jadi siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya dan pembelajarannya dimana seharusnya pada usia ini siswa harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Departemen pendidikan dan kebudayaan (1997) menyatakan “Perkembangan sosial bagi siswa sangat diperlukan karena siswa merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang yang akan hidup di tengah-tengah masyarakat. Pada masa ksiswa-ksiswa merupakan awal kehidupan sosial yang berpengaruh bagi siswa, dimana siswa akan belajar mengenal dan menyukai orang lain melalui aktifitas sosial”.

Peran orang tua untuk membatasi siswa dalam penggunaan *gadget* begitu sangat penting, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi siswa bermain *gadget* karena siswa menggunakan *gadget* di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing siswa ketika bermain *gadget* bukannya melepas siswa begitu saja menggunakan *gadget*. Ketika siswa sedang bermain *gadget*, orang tua harus selalu di samping siswa untuk memastikan apa siswa menggunakan *gadget* untuk hal yang positif ataupun negatif.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran siswa di SD Negeri 2 Wameo menunjukkan bahwa terdapat 25 siswa menjadi seseorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapun sampai melupakan waktu seperti melalaikan sholat, dan bermalas-malasan untuk mengaji, pembangkang dan siswa sering membantah orang tua.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan hasil analisis data tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran siswa dapat disimpulkan berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang timbul diantaranya beberapa siswa menjadi seseorang yang individualis, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapun sampai melupakan waktu seperti melalaikan sholat, dan bermalas-malasan untuk mengaji, pembangkang dan siswa

sering membantah orang tua. Hal ini sangat mempengaruhi tanggung jawab dan sikap religius siswa. Dampak tersebut disebabkan siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* dengan durasi yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat siswa menjadi kecanduan dan membuat siswa menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.

### Daftar Pustaka

- Anas salahudin, Irwanto Alkrienciehie. 2013. *Pendidikan Karakter*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Ardy, Novan Wiyani. 2013. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Azizah, Tsalis Nurul. *Pembentukan Pembelajaran Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan Di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017.
- Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* Jakarta: Rajawali Pers, 2001.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Derry Iswidharmanjaya, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Gadget* (Google Books, 2014).
- Elis Suryani. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Siswa Usia Dini*, Jambi: Universitas Islam Negeri Suthan Thaha Saifuddin Jambi
- Farhan Aldino Santoso. 2020. *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD*, Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya wacana
- Fathurrahman, Muhammad. 2015. *Budaya Religius dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Tinjauan Teoritik dan Praktik Konstektualisasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Cet. K3-1. Jogjakarta: Kalimedia.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hana pebriana, Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini.
- Handrianto, P (2016). *Dampak Smartphone*. [http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail\\_1-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html](http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail_1-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html). Diakses 26 Januari 2018.
- Kemendiknas, *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*, (Jakarta: Balitbang, 2010).
- Kurnia Fatmawati, "Penanaman Pembelajaran dalam Pendidikan Kepramukaan di MI Ma'arif Banyukuning Kecamatan Bandungan Kabupatrn Semarang Tahun

- Ajaran 2015/2016,” Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo, 2016.
- Kurniawan, Syamsul, (2013). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Manumpil. M.Dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, (Online). Vol. 3, No. 2.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Muhammad Farmawi, *Bagaimana Memanfaatkan Waktu Siswa*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2001)
- Muhammad Fathurrohman, *Budaya Religius Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan* (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2015).
- Muhammad Yaumi, M. Hum M.,M. A. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi* (Jakarta; Kencana, 2016).
- Nurlinda Hardianti. 2018. *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa*, Selong: Universitas Hamzanwadi
- Rubiyanto, R. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PSKGJ. FKIP UMS.
- Salahudin Anas dan Irwanto Alkrienciehie, 2013. *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama Dan Budaya Bangsa)* Bandung: Pustaka Setia.
- Soemiarti Patmonodewo. *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan Pribadi: Dari Bayi Sampai Lanjut Usia*, (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia,2001)
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).
- Suwarsi Hasil seminar pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa pada tanggal 25 September 2016.
- Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).
- Tsalis Nurul Azizah. “Pembentukan Pembelajaran Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan Di SMA Sains Al-Qur’an Wahid Hasyim Yogyakarta” Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2017).
- Verawati, W. O. C., Fazila, N., Safila, D., Sherly, S., Yusnan, M., & Alhasan, S. E. (2023). Orientasi Smart Parenting dalam Membangun Tumbuh Kembang Peserta Didik. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 91-94.

- Warsita dalam Afif Fatimatuz Zahro “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Alquran Di pondok Pesantren Al Muntaha Cebongan Salatiga (Cirebon:2015)
- Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester, 2016. “*Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*”. Tangsel: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Yun Nina Ekawati, dkk, “Konstruksi Alat Ukur Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar”, (*PSYCHO IDEA*), Tahun 16, No.2, 2018.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: KENCANA PRENADA GROUP.