

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA KELAS V SD INPRES KINALI

Fria W. Sual, Hetty J. Tumurang, Richard D. H. Pangkey

Universitas Negeri Manado.

e-mail: friasual3@gmail.com, hettytumurang@gmail.com, richardpangkey@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di kelas V SD Inpres Kinali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan dampak negative dari penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SD Inpres Kinali. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang mengambil tempat di SD Inpres Kinali. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu data-data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi (Rukin,2019:1). Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini memperoleh hasil yaitu Dampak positif *gadget* ditinjau dari segi belajar itu baik karena dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dampak negatif dari segi sikap itu terjadi pengikisan karakter terhadap proses belajar mengajar.

Kata kunci : Dampak positif, dampak negatif, penggunaan *gadget*



PENDAHULUAN

Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari pada penemuan-penemuan sebelumnya. Yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexsander Graham Bell. Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan HP. di Indonesia jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu, GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) seperti : telkomsel, indosat, xl axiata, dan CDMA (*Code Division Multiple Access*) seperti : smartfren, esia, flexi, dan lain sebagainya.

Ma'ruf (2015) – Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa

penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi hampir setiap individu mulai anak-anak hingga orang dewasa kini memiliki handphone. Beberapa kasus dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Bahkan anak-anak lebih senang dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau tidak memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian *gadget* pada anak.



Penggunaan *gadget* pada peserta didik sangatlah berpengaruh untuk pengetahuan peserta didik dalam memanfaatkan *gadget* untuk keperluan belajar peserta didik, namun di zaman sekarang ini *gadget* juga membawa dampak baik dan buruknya bagi manusia. Penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada anak akan merusak mata anak menjadi mines dan lebih buruk lagi jika anak mengakses di internet hal-hal yang tentang pornografi. Oleh karena itu pengawasan dari guru sebagai orang tua peserta didik di sekolah haruslah bisa mengawasi peserta didiknya dalam penggunaan *gadget* disekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan bidang penyelidikan yang berdiri sendiri. Penelitian ini menyinggung aneka disiplin ilmu, bidang dan tema. Serumpun tema, konsep, dan asumsi yang rumit dan saling berkaitan menyelimuti tema penelitian kualitatif. Rumpun tersebut berkaitan dengan tradisi positivisme, post-strukturalisme, dan berbagai sudut pandang,

atau metode penelitian kualitatif yang bertautan dengan kajian-kajian kultural dan berciri interpretif (Rukin,2019:1).

Tempat Penelitian

Yang menjadi tempat penelitian adalah SD Inpres Kinali sebanyak 1 guru kelas, 2 peserta didik, 2 orang tua.

Instrumen Penelitian

Sugiyono (2012: 222) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan instrument dalam penelitian adalah peneliti itu sendiri, dimana dialah yang menjadi alat atau instrument penelitian, dikatakan demikian karena dialah yang mengadakan observasi, dan wawancara yang di dalamnya ia pun menyiapkan alat-alat atau intrumen penelitiannya. Untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul. Oleh karenanya dalam meneliti harus ada alat ukur yang tepat untuk bisa memperoleh hasil penelitian yang baik.

Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini sebanyak 5 orang terdiri dari 2 orang tua 1 guru kelas dan 2 peserta didik yang ditentukan dengan Teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik sampel bertujuan

(*purposive sampling*), yaitu teknik penemuan sampel sumber data sesuai dengan tujuan pada penelitian ini. (Sugiono,2015: 300). Menurut LOflan sebagaimana dikutip oleh Moleong (2017: 157). Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen. Pada bagian ini jenis datanya dibagi kedalam kata-kata, tindakan sumber data tertulis dan foto.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun tahapan penelitiann yang akan digunakan penulis dalam memperoleh data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian, sehingga peneliti mampu mencatat dan menghimpun data yang diperlukan untuk mengungkap penelitian yang dilakukan (Zakariah dkk.2020:44).

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian kualitatif untuk mengumpulkan data adalah wawancara. Wawancara mendalam menjadi alat utama dalam penelitian kualitatif yang dikombinasikan dengan observasi

partisipasi. Pada wawancara mendalam ini, wawancara relatif tidak mempunyai kontrol atas respons-respons informan. Artinya informan bebas memberikan jawaban-jawaban yang lengkap dan mendalam caranya dengan mengusahakan wawancara ber-langsung informal seperti sedang ngobrol- ngobrol (Zakariah dkk.2020:42)

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian (Riduwan,2013:77).

Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2022 di SD Inpres Kinali dengan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti protokol Covid-19. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Data hasil observasi yaitu 2 orang tua, 2 peserta didik dan 1 guru kelas,

terdapat aspek-aspek bahwa pembelajaran yang dilakukan di SD Inpres Kinali adalah pembelajaran luring. Dan juga dalam pembelajaran luring orang tua selalu mengingatkan peserta didik untuk tetap mengikuti pembelajaran luring selain itu orang tua juga memberikan motivasi kepada peserta didik dengan selalu mengingatkan sebelum pembelajaran sampai selesai pembelajaran di pantau terus. Adapun aspek yang lain yaitu dampak penggunaan *gadget* yaitu orang tua kurang memiliki pengetahuan yang teoritis, jarang ada waktu dengan anak, tidak sabar mendampingi saat anak belajar. Aspek lainnya juga adalah semangat belajar peserta didik yang senang mengikuti pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tepat waktu mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Penggunaan *gadget* pada peserta didik sangatlah berpengaruh untuk pengetahuan peserta didik dalam memanfaatkan *gadget* untuk keperluan belajar peserta didik, namun di zaman sekarang ini *gadget* juga membawa dampak baik dan buruknya bagi manusia. Penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada anak akan merusak mata anak menjadi mines dan lebih buruk lagi jika anak mengakses di internet hal-hal yang tentang

pornografi. Oleh karena itu pengawasan dari guru sebagai orang tua peserta didik di sekolah haruslah bisa mengawasi peserta didiknya dalam penggunaan *gadget* disekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara umum Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali adalah sebagai berikut:

Penggunaan *gadget* dikalangan siswa kelas V SD Inpres Kinali bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain *gadget* daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah. Hampir seluruh siswa memiliki *gadget*. Siswa yang memiliki *gadget* selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Penggunaan *gadget* secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah, membantu siswa dalam keperluan belajarnya, membantu guru untuk menjelaskan dan membagikan materi pelajaran secara, online, dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada siswa kelas V yaitu

ketika tidak disuruh guru atau tidak dibutuhkan menggunakan *gadget* saat jam pelajaran tertentu, menggunakan *gadget* dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* pada siswa adalah beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat *gadget* pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Karena itu menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan *gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian *gadget* pada anak. Dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang ini, teknologi sangat membantu manusia dalam menjalankan setiap tugas tanggung jawab yang ada, apalagi disekolah, dengan menggunakan teknologi seperti *gadget* di sekolah sangatlah membantu peserta didik, guru dan

kepala sekolah untuk keperluan belajar peserta didik dan untuk keperluan tugas guru dan juga kepala sekolah.

Dengan demikian, peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam mengawasi anak menggunakan *gadget*.

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* dikalangan siswa kelas V SD Inpres Kinali bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain *gadget* daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah. Hampir seluruh siswa memiliki *gadget*. Siswa yang memiliki *gadget* selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Penggunaan *gadget* secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah, membantu siswa dalam keperluan belajarnya, membantu guru untuk menjelaskan dan membagikan materi pelajaran secara, online, dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada siswa kelas V yaitu ketika tidak disuruh guru atau tidak



dibutuhkan menggunakan *gadget* saat jam pelajaran tertentu, menggunakan *gadget* dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* pada siswa adalah beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat *gadget* pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Dengan demikian, peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam mengawasi anak menggunakan *gadget*. Orang tua dan guru harus aktif dalam proses pembelajaran anak

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi ke-5, (Jakarta: Erlangga, 1993).
- Cholid Nabuko. Dkk. (2003). Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, Jhon W. (2010). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak 4 sampai 6 Tahun. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 1 (1) :4 – 8.
- Hadari Nawawi, Martin Hadari. (1995). Instrumen penelitian bidang sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Herdiansyah, Haris. (2010). Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial Jakarta: Salemba Humanika.
- Mangkoesoebroto, Guritno. 2010. Ekonomi Publik. Edisi Ketiga, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Maulida, Hidayati. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Noegroho, Agoeng. (2010). Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak. Universitas Hasanuddin. Makassar.
- Moleong, Lexy J. (1989). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. (2002). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi 13 (2) : 73 – 77.
- Aisyah. (2015). Kasus Pengguna Gadget Pada Anak. Di Unduh Pada 16 Oktober 2015 Dari <http://aisyahsiti02.blogspot.co.id/2015/02/kasus-pengguna-gadget-pada-anak-usia.html>.
- Ameliola, Nugraha. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 10 Desember 2016.
- Augusta. (2012). Pengertian Anak. Diunduh pada 1 juni 2016 dari

- <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini>
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2106 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>.
- Infogadget.com, (Admin). (2016). Gadget itu apasih .Diunduh pada 27 desember 2016 dari <http://nginfogadget.blogspot.com/2012/10/gadget-itu-apa-sih.html>
- Noegroho, Agoeng. (2010). Gadget Pengguna Dan Dampak Pada Anak. Di Unduh Pada 18 Oktober 2015Dari <http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadgetpenggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>.
- Nonagadget.com(Admin).(2016).Perkembangan dget.Diunduh pada 12 januari 2016 dari <http://www.nonagadget.com/2015/08/perkembangangadget.html?m=0>.
- Romo.(2013).Pengaruh Gadget. Di Unduh Pada 12 September 2016 dari <http://mynewblogaddressw.blogspot.co.id/2016/01/artikel-tentang-pengaruh-gadget.html>
- WidiawatidanSugiman.2014.Pengaruh penggunaan gadget terhadapdaya kembanganak. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 10 Desember 2016.
- Winoto,Heru. (2014). Contoh riset teknologi di unduh pada 19 april 2016 dari<http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contohriset-teknologi-dan-komunikasi>.

