

**AKTIVITAS PENGGUNAAN *GADGET* SISWA
KELAS VII SMPN 2 KECAMATAN JABIREN RAYA
KABUPATEN PULANG PISAU**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)



Oleh :

SYAIPULLAH
NIM.19016122

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
PRODI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
1442 H / 2021 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALANGKA RAYA
PASCASARJANA

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (MPAI)
Jl. G. Obos Komplek Islamic Centre Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111

Telepon/Faksimili (0536) 3226356

Email : pasca@iain-palangkaraya.ac.id / Website : <http://pasca.iain-palangkaraya.ac.id>.

NOTA DINAS

Judul Tesis : Aktivitas Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas VII SMPN 2
Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau

Ditulis Oleh : Syaipullah

NIM : 19016122

Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)

Dapat diajukan di depan penguji Pascasarjana IAIN Palangka Raya pada Program
Studi Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI).

Palangka Raya, Juni 2021
Direktur,



Normuslim

Dr. H. Normuslim, M.Ag

19650429 199103 1 002

PERSETUJUAN TESIS

Judul Tesis : Aktivitas Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas VII SMPN 2
Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau

Ditulis Oleh : Syaipullah

NIM : 19016122

Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI)

Dapat disetujui untuk diujikan di depan penguji Program Pascasarjana IAIN
Palangka Raya pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI).

Pembimbing I,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M. Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Palangka Raya, Juni 2021
Pembimbing II,



Dr. Desi Erawati, M. Ag
NIP. 19771213 200312 2 003

Mengetahui:
Direktur Pascasarjana,



PENGESAHAN TESIS

Tesis yang berjudul **Aktivitas Penggunaan Gadget Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau** Oleh Syaipullah NIM 19016122 Prodi Magister Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan oleh Tim Munaqasyah Tesis Pascasarjana Instituti Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Dzulqaidah 1442 H / 24 Juni 2021 M

Palangka Raya, 28 Juni 2021

Tim Penguji:

1. **Dr. Elvie Soeradji, M.H.I**
Ketua Sidang/Anggota

(.....)

2. **Dr. H. Normuslim, M.Ag**
Penguji Utama

(.....)

3. **Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**
Penguji I

(.....)

4. **Dr. Desi Erawati, M.Ag**
Penguji II/Sekretaris Sidang

(.....)

Mengetahui:

Direktur Pascasarjana,

 (.....)
Dr. H. Normuslim, M. Ag
NTP. 19650429 199103 1 002

ABSTRAK

Syaipullah. 2021. Aktivitas Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

Gadget dalam hal ini merupakan salah satu bentuk nyata dari kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini dan yang akan datang. Selain itu, penggunaan teknologi (*gadget*) dalam kehidupan sehari-hari selain mempengaruhi perilaku orang dewasa, perilaku anak-anak yang merupakan peserta didik di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*. Aktivitas penggunaan *gadget* siswa SMP belum mampu mengelola waktu belajar mereka dengan baik. Hal ini disebabkan sulitnya anak melepaskan diri mereka dari penggunaan *gadget* sehingga menyebabkan pengelolaan waktu belajar anak belum terkelola dengan baik. Aktivitas penggunaan *gadget* juga dapat terjadi pada siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, dimana siswa lebih banyak bermain *chatting*, main *game*, dengar musik, nonton tayangan audio visual, serta *tiktok*. Dibandingkan untuk mencari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan: 1) durasi penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau; 2) konten/materi *gadget* yang sering digunakan siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dan dalam pembahasannya menggunakan metode deskriptif analitik. Teknik penggalan data dilakukan dengan observasi terhadap 11 orang siswa kelas VII, wawancara pada 1 guru PAI, kepala sekolah dan orang tua siswa kelas VII; dilengkapi melalui dokumentasi sekolah.

Hasil temuan bahwa: 1) durasi penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau yaitu hampir rata-rata durasi menggunakan hp sekitar 2 hingga 5 jam dengan waktu yang berjeda-jeda, ketika mengalami ketergantungan *gadget* yang berdampak pada emosi atau tingkah laku; 2) konten/materi *gadget* yang sering digunakan siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau yaitu *Whatsapp*, *Classroom*, *Google*, *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram* dan main *game*.

Kata Kunci: *Aktivitas Penggunaan, Gadget, Siswa SMP*

ABSTRACT

Syaipullah. 2021. *Gadget Usage Activity of Seventh Grade Students at SMPN 2 Jabiren Raya Sub-District Pulang Pisau Regency.*

Gadget is a concrete form of Science and Technology advance at present and future. Besides, technology (*gadget*) usage in daily life affects adult behavior, even children behavior which students at Elementary School (SD) and Junior High School (SMP) also affected from effect of *gadget* usage. The activity of *gadget* usage like described above also happened at SMPN 2 Jabiren Raya Sub-District Pulang Pisau Regency. *Gadget* usage activity on Junior High School students still not able to manage their study time well. Children tend chatting, playing games, listen to music, watch audio-visual shows, and tiktok than looking for learning material that given by teachers. Compared to finding learning material provided by the teacher.

Compared to looking for learning materials provided by the teacher. The purpose of this study was to describe: 1) duration of using *gadget* of seventh grade students at SMPN 2 Jabiren Raya Sub-District Pulang Pisau Regency; 2) content / material in *gadget* usage activity of seventh grade students at SMPN 2 Jabiren Raya Sub-District Pulang Pisau Regency.

This research was qualitative and in its study used analytic descriptive method. Data collection technique used observation to 11 seventh grade students, interview with 1 Islamic Education teacher, Principal and parents from seventh grade students; completed by school documentation.

Result showed that: 1) duration of using *gadget* of seventh grade students at SMPN 2 Jabiren Raya Sub-District Pulang Pisau Regency, almost the average duration of using a cellphone is around 2 to 5 hours with intermission, when experiencing *gadget* dependence which has an impact on emotions or behavior; 2) content / material in *gadget* usage of seventh grade students at SMPN 2 Jabiren Raya Sub-District Pulang Pisau Regency such as *Whatsapp, Classroom, Google, Youtube, Tiktok, Instagram* and *Game*.

Key Words : *Usage Activity, Gadget, Junior High School Students*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberi kemudahan untuk menyusun dan menyelesaikan tesis dengan judul “**AKTIVITAS PENGGUNAAN GADGET SISWA KELAS VII SMPN 2 KECAMATAN JABIREN RAYA KABUPATEN PULANG PISAU**”.

Penulis menyadari bahwa selesainya penelitian dan penulisan tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak yang benar-benar konsen dengan dunia pendidikan. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag selaku Rektor IAIN Palangka Raya sebagai penanggung jawab lembaga. Beliau telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Bapak Dr. H. Normuslim, M.Ag selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Palangka Raya sebagai penanggung jawab program, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis selama proses pendidikan.
3. Ibu Dr. Hj. Zainap Hartati, M.Ag selaku Ketua Progran Studi Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Palangka Raya. Beliau telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh kuliah di IAIN Palangka Raya.
4. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis hingga Tesis ini selesai.
5. Ibu Dr. Desi Erawati, M.Ag selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis hingga Tesis ini selesai.
6. Bapak Yunus Darmanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau beserta Dewan guru terutama Ibu Maniswati, S.Pd. dan Ibu Heni Rianti, S.Pd.I yang telah membantu memberikan data-data yang diperlukan sehingga penelitian ini membuahkan hasil.
7. Seluruh Dosen Pascasarjana IAIN Palangka Raya yang telah memberikan kesempatan belajar, yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis.
8. Seluruh Rekan-rekan Mahasiswa Pascasarjana khususnya MPAI Kelas A angkatan tahun 2019 yang selalu memberikan motivasi sehingga terselesaikannya tesis ini.
9. Penulis mengucapkan terima kasih kepada istriku (Heni Rianti, S.Pd.I) dan anak-anakku (Az-Zhafiraa dan Muhammad Hafizh Ilmi) yang sudah memberikan perhatian dan mengikhlaskan waktu-waktu kebersamaan kita demi terselesaikannya tesis ini.

10. Kepada seluruh keluarga, Kedua orang tuaku yang sudah tiada (Usman bin Hamzah dan Mastika binti Radam) kakak pertama (Miliyanti dan suaminya yang sudah tiada, Istomar) penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kesalahan yang penulis perbuat selama ini, untuk kakak kedua (Herliana dan suaminya Mulyadi), dan adikkku (Jajuli dan istrinya Yessy) yang semuanya telah bersabar didalam memberikan motivasi dan doa serta perhatiannya sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, oleh sebab itu penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam penulisan dan redaksinya. Untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya bagi lembaga pendidikan dan kalangan intelektual muda maupun akademis lainnya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmad, Taufik dan Hidayah-Nya. Aamiin.

Palangka Raya, Juni 2021
Penulis,

SYAIPULLAH
NIM. 19016122



PERNYATAAN ORISINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul Aktivitas Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, adalah benar karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Jika dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran maka saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, Juni 2021
Yang Membuat Pernyataan,


METERAI
TEMPEL
EACAJX160098036
SYAIPULLAH
NIM.19016122

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

¹ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

”Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’ad [13]: 11) ²



¹ Ar-Ra’ad [13]: 11

² An-Nur, *Al-Qur’an dan Terjemahnya (Ayat Pojok Bergaris)*, Semarang: Asyifa’. 1998, h. 337.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kupersembahkan tesis ini kepada semua pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Agama Islam, terutama untuk: Almarhum/bapak dan ibuku/almarhumah (Usman bin Hamzah dan Mastika binti Radam) tersayang yang sudah mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, serta mendoakan tanpa henti untuk keberhasilan anak-anaknya, juga bapak dan ibu mertuaku (Harani/almarhum dan Maryati) dengan doa-doanya mengantarkan penulis sampai ketahap ini, serta istriku (Heni Rianti, S.Pd.I) tercinta yang sudah berkenan mengizinkan, mendukung, memotivasi dan senantiasa mendoakan untuk kemudahan dan kelancaran proses studi dari awal sampai akhir. Anak-anakku (Az-Zhafiraa dan Muhammad Hafizh Ilmi) yang selalu menjadi penyemangat dalam menjalani proses dan masa-masa perkuliahan hingga akhir.



DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL.....	i
NOTA DINAS	ii
PERSETUJUAN TESIS	iii
PENGESAHAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERNYATAAN ORISINALITAS	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	
1. Pengertian Aktivitas	8
2. Penggunaan <i>Gadget</i>	9
a. Pengertian <i>Gadget</i>	9
b. Aktivitas Penggunaan <i>Gadget</i>	10
c. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	12
d. Konten/materi <i>Gadget</i>	14
3. Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i> Mempengaruhi Perilaku Siswa	16
4. Perilaku Penggunaan <i>Gadget</i>	19
5. Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	20
B. Penelitian Terdahulu.....	29
C. Kerangka Pikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis, Tempat dan Waktu Penelitian	38
B. Prosedur Penelitian	40
C. Data dan Sumber Data	41
D. Teknik dan Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data.....	45
F. Pemeriksaan Keabsahan Data	46

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum tentang Lokasi Penelitian	48
B. Penyajian Data	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan	83
B. Rekomendasi	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158/1987 dan 0543/b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	ta'	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	za'	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	koma terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	ha

ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	ya’	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعقد ين	ditulis	<i>muta’aqqidain</i>
	ditulis	<i>‘iddah</i>

C. Ta’Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	Jizyah

(Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرمة الأولياء	ditulis	<i>karamah al-auliya</i>
---------------	---------	--------------------------

2. Bila ta’ marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah atau dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	<i>zakatul fitri</i>
------------	---------	----------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	fathah	ditulis	a
◌ِ	kasrah	ditulis	i
◌ُ	dammah	ditulis	u

E. Vokal Panjang

fathah + alif	ditulis	ā
جاهلية	ditulis	jāhiliyyah
fathah + ya’ mati	ditulis	ā
يسعي	ditulis	yas ā
kasrah + ya’ mati	ditulis	ī
كريم	ditulis	karīm
dammah + wawu mati	ditulis	ū
قروض	ditulis	furūd

F. Vokal Rangkap

fathah + ya’ mati	ditulis	Ai
بينكم	ditulis	baikum
fathah + wawu mati	ditulis	au
قول	ditulis	Qaulun

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
أَعَدْتِ	ditulis	<i>u'iddat</i>
لَفْنِ شَكَرْتُمْ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

الْقُرْآنِ	ditulis	<i>al-Qur'an</i>
الْقِيَاسِ	ditulis	<i>al-Qiyas</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf "l" (el) nya.

السَّمَاءِ	ditulis	<i>as-Sama>'</i>
الشَّمْسِ	ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya.

ذَوِ الْقُرُوضِ	ditulis	<i>zawl'al-fur ūḍ</i>
أَهْلِ السُّنَّةِ	ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan dalam bidang teknologi berlangsung amat pesat sehingga tidak memungkinkan seseorang untuk mengikuti seluruh proses perkembangannya. Perkembangan teknologi ini tidak terlepas dari adanya perkembangan dalam bidang sains yang juga telah berlangsung dengan pesat sekali terutama sejak abad ke 19 hingga sekarang. Penciptaan teknologi dilatar belakangi oleh meningkatnya kebutuhan, tugas dan pekerjaan manusia. Dalam hal ini perkembangan teknologi bertujuan untuk semakin mempermudah segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

Teknologi terdiri dari berbagai macam jenis, yakni teknologi komunikasi, informasi, industri dan sebagainya. Semua teknologi ini memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing yang akan dicari manusia sesuai dengan keinginannya. Efektivitas pemanfaatan teknologi akan memberi kontribusi agar tugas-tugas dapat dilaksanakan dengan baik. Hal itu dapat diperoleh dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk menurunkan *human error*, seperti lupa, turunnya fisik karena kelelahan dan lain-lain.

Pada abad ke 21, perkembangan teknologi yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu

laptop atau *notebook* atau *netbook* dan *telepon* rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, *laptop* dan *ipade*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar bahkan sudah menjadi media paling penting dalam media pemasaran.³

Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang benar bersifat sangat membantu sebagian besar lapisan masyarakat mulai dari kegiatan ekonomi, politik, sosial, budaya bahkan pendidikan karena pada realitanya kemajuan teknologi telah menghapus jarak dan mempersingkat waktu sehingga aktivitas atau pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Dalam ranah pendidikan misalnya, pemanfaatan teknologi ini membantu perkembangan kognitif siswa dengan bimbingan *online* pada konten/materi tertentu, berlatih soal-soal pada setiap materi pelajaran dan mendapatkan bahan untuk tugas sekolah. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴

³ Irmawati, "Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis," Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, Edisi Ke-VI, November 2011, h. 95-112

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011, h. 20

Komunikasi disatu sisi sering difahami sebagai suatu aktivitas penyampaian informasi berupa pesan, ide, dan gagasan dan pengetahuan kepada pihak yang lainnya. Aktifitas komunikasi ini biasanya dilakukan secara *verbal* atau lisan dan tulisan yang bisa memudahkan kedua belah pihak untuk saling mengerti. Selain disampaikan secara *verbal*, komunikasi juga bisa dilakukan dengan menggunakan *gesture* atau bahasa tubuh untuk tujuan tertentu. Secara sederhana komunikasi bisa kita jelaskan sebagai interaksi antara dua orang atau lebih untuk saling memberikan suatu pesan atau informasi. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain. Hal tersebut didukung oleh Wiryanto menyatakan bahwa: “komunikasi antar pribadi sebagai komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang.”⁵

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memunculkan berbagai macam jenis dan fitur teknologi baru. *Gadget* dalam hal ini merupakan salah satu bentuk nyata dari kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini dan yang akan datang. Perkembangan teknologi ternyata sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Selain itu, penggunaan teknologi (*gadget*) dalam kehidupan sehari-hari selain mempengaruhi perilaku orang dewasa, perilaku anak-anak yang merupakan peserta didik di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* dan salah satu kemampuan anak

⁵ Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004, h. 32.

yang terganggu adalah dalam kemampuan dalam bidang interaksi sosial atau gangguan berkomunikasi. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak-anak terhadap *gadget* juga menimbulkan kesenjangan sosial diantara anak yang memiliki *gadget* dengan anak yang tidak memiliki *gadget*. Kesenjangan itu juga dapat menanamkan sikap *introvert* dan perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok-kelompok bermain yang sangat eksklusif.

Dampak penggunaan *gadget* seperti uraian di atas juga terjadi pada siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau. SMPN 2 Jabiren Raya terletak di Desa Tumbang Nusa Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah. Tepatnya terletak di jalan Lintas Kalimantan Km. 35 RT. IV. Sedangkan dari ibu kota Kecamatan Jabiren berjarak 20 Km.

Mengingat secara kondisi geografis sekolah ini jauh dari perkampungan rumah warga, bukan sebagaimana SMPN 1 Kecamatan Jabiren Raya yang berada pada kecamatan yang di sana perkampungan rumah warga, sehingga intensitas anak-anak banyak yang bermain dengan sebaya lebih banyak daripada bermain *gadget*.⁶ Hal inilah menjadi alasan penulis memilih penelitian di SMPN

⁶ Pra Observasi di lingkungan SMPN 1 dan 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, dikarenakan aktivitas penggunaan *gadget* siswa SMPN 2 Jabiren Raya, belum mampunya mengelola waktu belajar mereka dengan baik. Hal ini disebabkan sulitnya anak melepaskan diri mereka dari penggunaan *gadget* sehingga menyebabkan pengelolaan waktu belajar anak belum terkelola dengan baik. Anak lebih banyak bermain *chattingan*, main *game*, dengar musik, nonton tayangan *audio visual*, serta *facebook*-an. Dibandingkan untuk mencari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan dan uraian di atas, yang membuat peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini dalam sebuah judul: **“AKTIVITAS PENGGUNAAN GADGET SISWA KELAS VII SMPN 2 KECAMATAN JABIREN RAYA KABUPATEN PULANG PISAU”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana durasi aktivitas penggunaan *gadget* pada perilaku siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau?
2. Bagaimana konten/materi *gadget* yang sering digunakan siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan durasi aktivitas penggunaan *gadget* pada perilaku siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
2. Mendeskripsikan konten/materi *gadget* yang sering digunakan siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah informasi dan khazanah perbendaharaan pengetahuan secara umum, khususnya untuk aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Institusi Pemerintah Desa/sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kebijakan bagi institusi pemerintah desa/sekolah khususnya mengenai aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, sehingga dapat menjadi meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau secara khusus pada lembaga pemerintahan desa/sekolah.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini juga dapat dilakukan orang tua terhadap penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya

Kabupaten Pulang Pisau sehingga masyarakat/orang tua bisa saling berkolaborasi dan berkomitmen bersama untuk memberikan pendidikan dan pengawasan akibat penggunaan *gadget* untuk anaknya saat ini.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian di tempat yang berbeda, terkait aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, dengan harapan menjadi informasi kepada instansi terkait, khususnya pemerintahan desa/sekolah dan kontribusi pemikiran yang urgen setelah peneliti.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Aktivitas

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), “aktivitas diartikan sebagai segala bentuk keaktifan dan kegiatan.”⁷ Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan-kegiatan, kesibukan atau bisa juga berarti kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan tiap bagian dalam tiap suatu organisasi atau lembaga.⁸ Menurut ilmu sosiologi “aktivitas diartikan sebagai segala bentuk kegiatan yang ada di masyarakat seperti gotong royong dan kerja sama disebut sebagai aktivitas sosial baik yang berdasarkan hubungan tetangga atau kekerabatan.”⁹ Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali aktivitas, kegiatan, atau kesibukan yang dilakukan manusia. Namun, berarti atau tidaknya kegiatan tersebut bergantung pada individu tersebut. Sedangkan menurut Soeitoe sebenarnya aktivitas bukan hanya sekedar kegiatan sehari-hari, beliau mengatakan bahwa “aktivitas, dipandang sebagai usaha mencapai atau memenuhi kebutuhan.”¹⁰

Uraian ini dapat disimpulkan, bahwa aktivitas adalah kegiatan, kesibukan atau bisa diartikan kerja sama yang dilakukan oleh setiap

⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1997, Cet ke 9, h. 20.

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990, Cet ke 3, h. 1.

⁹ Sojogyo dan Pujiwati Soyogyo, *Sosiologi Pedesaan Kumpulan Bacaan*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1999, Cet ke 12 Jilid 1. h. 28.

¹⁰ Samuel Soeitoe, *Psikologi Pendidikan II*, Jakarta: FEUI, 1982, h. 52.

individu maupun kelompok dengan tujuan menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

2. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi ke V, *Gadget* adalah “peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai...*gadget* memiliki padanan dalam bahasa Indonesianya ialah gawai”.¹¹ Menurut Derry dalam bukunya *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, dia memberikan pengertian sebagai berikut:

Gadget adalah sebuah perangkat atau *instrument* elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam *gadget* yang saat ini sering digunakan oleh anak-anak yaitu *smartphone*, *laptop*, *tablet pc*. *Smartphone* pertama kali ditemukan pada 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik *smartphone* pertama kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email serta untuk mengirim faks juga permainan. Laptop atau computer jinjing adalah computer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan. *Tablet pc* yaitu suatu *computer portable* lengkap yang cara pengoperasiannya menggunakan teknologi layar sentuh, serta dapat dimanfaatkan dalam bidang apapun.¹²

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis, teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*, Jakarta: Balai Pustaka, 2016, h.

¹² Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor penyebab anak kecanduan *gadget*, Yogyakarta: Bisakimia, 2014, h. 7.

inovasi atau barang baru untuk mempermudah manusia berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya.

b. Aktivitas Penggunaan *Gadget*

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget*. Pemakaian *gadget* saat ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa. Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi, *youtube*, bermain *game* atau yang lainnya.

Penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk bermain *game*, menonton *youtube*.¹³

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada

¹³ Syahra, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2006, h. 15

kehidupan anak yang cenderung hanya memperdulikan *gadgetnya* saja ketimbang dengan bermain diluar rumah.

Bentuk penggunaan *gadget* pada anak diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang. Kategori sedang apabila jika pemakaian *gadget* dua sampai tiga kali dalam sehari. Dan kategori paling tinggi apabila penggunaan *gadget* secara terus menerus pemakaian *gadget* empat sampai lima kali dalam sehari bahkan lebih dari lima kali. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada anak yang menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget*.¹⁴ Ada beberapa manfaat penggunaan *gadget*, antara lain :

- 1) Memperlancar komunikasi
Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada didekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.
- 2) Mengakses informasi
Informasi tersebut bisa mempermudah penggunaanya untuk melakukan suatu aktivitas.
- 3) Wawasan bertambah
Wawasan bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi jadi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur wawasan bertambah.
- 4) Hiburan

¹⁴Yulia Trinika, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah (3-6 tahun),” Pontianak: Universitas Tanjungpura, Fakultas Kedokteran, 2015, h. 25

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, *video*, dan perangkat lunak *multimedia* yang lainnya.

5) Gaya hidup

Memiliki *gadget* kadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainya agar tidak ketinggalan *trend*.¹⁵

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* ada dampak positifnya, antara lain:

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis.
- 2) Anak yang bergaul dengan *gadget* cenderung lebih kreatif.
- 3) Berkembangnya imajinasi.
- 4) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- 5) Manusia menjadi lebih berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk lebih kreatif.

Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget*, antara lain:

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup

Ketika anak sudah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap bahwa perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget*. Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekadar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan *gadget* ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan

¹⁵ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor penyebab anak kecanduan *gadget*, Yogyakarta: Bisakimia, 2014, h. 8

terjadi konflik dalam batinnya ketika harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik dilingkungan rumah maupun sekolah.

2) Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainnya terutama kesehatan mata. Kerja mata saat menggunakan *gadget* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun *tablet* hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata. Akibat terlalu lama menatap layar *gadget*, mata akan mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

3) Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya.

4) Suka menyendiri

Anak yang suka bermain *gadget* akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *gadget*.

5) Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media sosial atau telepon seluler.¹⁶

Sedangkan menurut Hastuti dalam bukunya *Psikologi Perkembangan Anak*, dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak menyatakan bahwa :

Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau *adiksi* pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya, Terganggunya Fungsi PFC Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau *Pre Frontal Cortex* adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti *games online* otaknya akan memproduksi hormon *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu, *Introvert* Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*.¹⁷

d. Konten/Materi Penggunaan *Gadget*

Media sosial yang bagus berarti ia mempunyai konten/materi yang bagus pula. Karena itu, dibutuhkan pemahaman yang benar dan

¹⁶*Ibid*, h. 15-16

¹⁷Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012, h. 17

bimbingan yang benar dari orang tua kepada anak mengenai tipe konten/materi media sosial yang baik agar anak bisa memahami mana yang penting dan tidaknya suatu konten/materi.

Konten/materi yang bisa difungsikan sebagai berikut:

1). *Informatif*

Pada konten/materi bertema *edukasi*, memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk target audiens. Dan tujuan utama dari konten/materi ini adalah untuk membangun kepercayaan *Brand* di mata *audiens*. Oleh karena itu, perhatikan pemberian informasi yang masih berhubungan dengan produk yang dimiliki

2). *Komunikasi*

Konten/materi yang mengutamakan interaksi keterlibatan dua arah antara audiens dengan brand. Pola konten/materi yang dapat anda lakukan berupa *fill in the blanks*, *diskusi*, *polling*, dan sebagainya

3). *Hiburan*

Secara harfiah, media sosial memang digunakan untuk bersosialisasi dan membangun tali silaturahmi dengan sesama. Oleh karena itu konten/materi dengan tema menyenangkan seperti ini akan mempunyai *persentase viral* lebih tinggi daripada yang lain. Berikut ini jenis konten/materi yang dapat anda gunakan, yakni *games*, *meme*, *giveaway*, dan lain – lain

4). *Promosi*

Konten/materi ini sebagian besar digunakan untuk memperkenalkan produk baru atau promo yang sedang *on going* pada sebuah perusahaan kepada *audiens*. Untuk lebih mudahnya adalah penyebaran informasi mengenai kedua hal tersebut secara lebih luas. Contoh konten/materi yang dapat dilakukan adalah dengan kuis berhadiah, *voucher*, *testimony*, dan *call to action email*

5). *Inspirasi*

Konten/materi dengan kategori tema inspirasi ini pada dasarnya dapat memperbaiki *mood audiens* yang melihat *Posting-an* Anda, dan biasanya konten/materi seperti ini kerap mengundang *engagement* yang banyak. Konten/materi ini juga tidak harus selalu berupa *quote*, karena konten/materi dengan tema fakta–fakta menarik, kisah inspiratif atau kutipan seseorang.¹⁸

¹⁸Admindoxa.2018.5, *Contoh Konten/materi Media Social Terbaik*.www.Doxadigital.com. online 22 november 2020, 11.25

Sedangkan pada anak usia SMP, mereka lebih menggunakan konten/materi kebanyakan sebatas untuk informasi, hiburan dan *game online*, orang tua berperan penting dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak. Data *survei* dari *Council*, menunjukkan bagaimana orang tua di negara maju yang memiliki akses dengan teknologi digital bahwa *game online* memiliki dampak besar dalam kehidupan anak, sementara pada saat yang sama orang tua menilai *game online* sebagai salah satu sumber kekhawatiran terbesar karena takut anak-anak akan menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain dengan *gadget*.

Kondisi dan perbincangan yang sama muncul dari kelompok orang tua anak dari pengguna internet di Afrika Selatan di mana orang tua mengakui banyak manfaat yang diberikan internet kepada anak sekaligus mengungkapkan keprihatinan waktu yang dihabiskan anak dalam mengakses *game online* serta banyaknya risiko yang anak hadapi selama beraktivitas di dunia maya.¹⁹

3. Tujuan Penggunaan *Gadget* Mempengaruhi Perilaku Siswa

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada zaman sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Syahra dalam bukunya *Perkembangan Anak Usia Dini* menyatakan bahwa:

¹⁹ Ria Novianti, “Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial,” Volume 4 Issue 2, 2020, h. 1002.

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta *intensitas* pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1–4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dll.²⁰

Kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti apa yang di katakan oleh orang tua dalam pencegahan ketergantungan *gadget*. Namun pada dasarnya *gadget* telah mengubah pola pengasuhan anak dan mengubah perilaku anak. Banyak perilaku anak yang mengalami penyimpangan dan dilaporkan bahwa itu ada hubungannya dengan penggunaan *gadget*. Menurut Dr Jenny Radensy sebagaimana dikutip oleh Wijanarko, menyatakan bahwa: “anak-anak tidak bisa belajar dari *video* ataupun dunia maya sebaik berinteraksi dengan kehidupan nyata dan

²⁰ Syahra, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2006, h. 30

lingkungan sekitarnya. Anak-anak sesungguhnya belajar melalui sentuhan dan pengalaman yang mereka jumpai setiap harinya.”²¹

Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC (*Pre Frontal Cortex*) adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab dan nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi, otaknya akan memproduksi hormon *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.²² Maka dari pihak yang membantu dalam mencegah ketergantungan *gadget* diantaranya ada pihak keluarga dan juga sekolah. Pihak keluarga yang dapat membantu selain ibu adalah ayah. Ayah merupakan pendisiplin yang tegas. Menurut penelitian yang dilakukan Pruett yang dikutip oleh Wijanarko menyatakan bahwa:

Anak punya kekuatan khusus ketika ayahnya terlibat aktif dalam keseharian mereka. Terlibat aktif atau ikut berperan dalam arti bukan berperan tunggal, tetapi bersama-sama istri mendidik anak. Keterlibatan ayah dalam menerapkan disiplin yang cukup tinggi akan mengurangi kecenderungan anak untuk berperilaku menyimpang terutama pada masa sekolahnya.²³

²¹ Wijanarko, J. dan Setiawati, E., *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia, 2016, h. 10.

²² Hastuti., *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012, h. 15.

²³ Wijanarko, J. dan Setiawati, E., *Pengaruh Gadget pada ...*, h. 137

4. Perilaku Penggunaan *Gadget*

Perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari pada manusia itu sendiri, apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut baik dapat diamati secara langsung atau tidak langsung dan hal ini berarti bahwa perilaku terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni yang disebut rangsangan, dengan demikian suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi perilaku tertentu.

Perilaku pada manusia dapat dibedakan sebagai berikut:

a. Perilaku yang *refleksif*

Respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut *electing stimulation* karena menimbulkan respon-respon yang relatif tetap. Pada reaksi ini tidak dapat dikendalikan karena bersifat alami, bukan perilaku yang dibentuk. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar.

b. Perilaku *non refleksif*.

Perilaku yang di bentuk, dapat dikendalikan karena dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai hasil proses dari belajar. Perilaku manusia dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegritas (*integrated*), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.²⁴

Pembentukan perilaku-perilaku manusia sebageian besar ialah perilaku yang dibentuk dan dapat dipelajari, berkaitan dengan itu Walgito menerangkan beberapa cara terbentuknya sebuah perilaku seseorang adalah sebagai berikut :

²⁴ Walgito Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010, h. 13

- a. Kebiasaan
Terbentuknya perilaku karena kebiasaan yang sering dilakukan, misal menggosok gigi sebelum tidur, dan bangun pagi sarapan pagi.
- b. Pengertian (*insight*)
Terbentuknya perilaku ditempuh dengan pengertian, misalnya bila naik motor harus menggunakan helm, agar jika terjadi sesuatu di jalan, bisa sedikit menyelamatkan anda.
- c. Penggunaan model
Pembentukan perilaku melalui ini, contohnya adalah ada seseorang yang menjadi sebuah panutan untuk seseorang mau berperilaku seperti yang ia lihat saat itu.²⁵

Siswa pengguna *gadget* mengalami perubahan perilaku disebabkan adanya rangsangan dari luar diri siswa, seperti pengaruh lingkungan di luar sekolah. Sesuai dengan pendapat Skinner yang dikutip oleh Notoadmodjo bahwa “perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, kemudian organisme tersebut merespons.”²⁶

5. Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget*

Melihat untung ruginya mengenakan *gadget* pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenakan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu, kepada semua orang tua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan

²⁵ Repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/17871/4/Chapter%20II.pdf Diakses pada 23 November 2020.

²⁶ Hasan Jamani, dkk, “Perilaku Siswa Pengguna Handphone Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya,” Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSS-2013, h. 3. Diakses pada 23 November 2020.

gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten/materi yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orang tua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

Di lingkungan keluarga orang tua adalah bertindak sebagai guru atau pendidik. Segala tingkah lakunya menjadi contoh bagi anak-anaknya, sedangkan di sekolah guru hanya melanjutkan dan mengembangkan kepribadian anak sesuai bakat, minat dan pengalaman anak. Rasulullah SAW bersabda:

سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ كُتُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ
عَنْ رَعِيَّتِهِ الْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ
عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا وَمَسْئُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا وَالْخَادِمُ رَاعٍ
فِي مَالِ سَيِّدِهِ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

Terjemahan:

"Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda: "Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap pemimpin akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya. Imam adalah pemimpin yang akan diminta pertanggungjawaban atas rakyatnya. Seorang suami adalah pemimpin dan akan dimintai pertanggungjawaban atas keluarganya. Seorang isteri adalah pemimpin di dalam urusan rumah tangga suaminya, dan akan dimintai pertanggungjawaban atas urusan rumah tangga tersebut. Seorang pembantu adalah pemimpin dalam urusan harta tuannya, dan akan dimintai pertanggungjawaban atas urusan tanggungjawabnya tersebut." (HR al-Bukhari, Shahîh al-Bukhâriy, IV/6, hadits no. 2751).

Dari hadits ini jelaslah akan keberadaan orang tua sebagai orang yang harus mendidik/memimpin anaknya baik mental maupun fisik, sampai anak mampu hidup mandiri. Di tangan orang tualah masa depan anak tertumpu. Baik dan buruknya prestasi pendidikan anak juga ditentukan pada pendidikan dan kesadaran orang tua terhadap kebutuhan anak yang selalu mengharap kasih sayang orang tua. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto:

Pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya adalah pendidikan yang didasarkan atas kasih sayang terhadap anak-anaknya, dan yang diterimanya dari kodratnya maka oleh karena itu kasih sayang orang tua terhadap anak-anaknya hendaklah kasih sayang sejati pula.²⁷

Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan.

Pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak. Orang tua sebagai dwitunggal mempunyai tanggung jawab dalam keluarganya, karena kedua orang tua sama-sama memiliki tanggung jawab khususnya dalam mendidik dan membimbing anak dalam pengaruh penggunaan *gadget* usia anak remaja.

Untuk membantu orang tua di dalam melaksanakan tanggung jawab di atas dalam kelangsungan pendidikan anaknya, agar anak dapat berdiri

²⁷ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998, h. 880.

sendiri, langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh orang tua sebagaimana mengutip pendapat Ahmadi dan Uhbiyati dalam bukunya *Ilmu Pendidikan*, antara lain :

- a. Adanya Perawatan dan pemeliharaan tubuh bagi anak, yang cukup kesehatan anak, perlindungan dan pengaruh cuaca maka anak harus diberi pakaian, pemberian makan dan minum.
- b. Tumbuh besar tubuh dan usia anak, maka tambah pula keperluan belajarnya baik untuk pembentukan sikap dan keterampilannya.²⁸

Dari bentuk tanggung jawab orang tua bahwa pada dasarnya kenyataan-kenyataan yang dikemukakan di atas itu berlaku dalam kehidupan keluarga atau rumah tangga dengan bagaimanapun juga keadaannya. Hal ini menunjukkan ciri-ciri watak rasa tanggung jawab setiap orang tua atas kehidupan anak-anak mereka untuk masa kini pengaruh penggunaan *gadget*, dan masa yang akan datang.

Bahkan orang tua pada umumnya merasa bertanggung jawab atas segalanya dari kelangsungan hidup anak-anak mereka, karenanya tidak diragukan bahwa tanggung jawab pendidikan secara mendasar terpikul kepada orang tua dalam agama Islam. Orang tua selain sebagai pendidikan, juga berperan penting dalam hal memberikan perlindungan dan memelihara terhadap anggota keluarganya, sehingga anggota keluarganya atau anak-anaknya merasa aman hidup di lingkungan keluarganya. Di dalam ajaran Islam telah dijelaskan dalam Surah At-Tahrim ayat 6 yaitu :

²⁸ Ahmadi dan Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991, h. 74.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا...

Terjemahan

“Hai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka ...”²⁹

Dari ayat di atas, dapat dipahami bahwa orang tua bertanggung jawab dalam melindungi keluarga dari api neraka. Hal ini tentunya dapat dilakukan oleh orang tua dengan melaksanakan pendidikan dalam keluarga. Dalam melaksanakan pendidikan terhadap anak-anaknya maka orang tua harus berperan sebagai pembimbing dan pemberi motivasi kepada anak-anaknya terhadap hal yang berkaitan dengan pendidikan anaknya.

Bimbingan (*guidance*) dan penyuluhan (*counseling*) oleh beberapa ahli psikologi dan pendidikan, diberikan beberapa perumusan sesuai dengan aspek yang mereka tekankan. Menurut A. J. Jones yang dikutip oleh Gunarsa menyatakan :

Bimbingan merupakan pemberian bantuan oleh seseorang kepada seorang lain dalam menentukan pilihan, penyesuaian dan pemecahan permasalahan. Bimbingan bertujuan membantu sipenerima agar bertambah kemampuan bertanggung jawab atas dirinya.³⁰

Dari pendapat ini dapat dipahami bahwa bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada seseorang, agar memperkembangkan potensi-potensi yang dimiliki di dalam dirinya sendiri, dalam mengatasi

²⁹ At-Tahrim [66]: 6.

³⁰ D. Singgih Gunarsa, *Psikologi Untuk Membimbing*, Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2002, h. 11.

persoalan-persoalan, sehingga dapat menentukan sendiri jalan hidupnya secara bertanggungjawab tanpa harus bergantung kepada orang lain.

Orang tua sebagai pembimbing yang baik tidak menentukan jalan yang akan ditempuh seorang anak, melainkan hanya membantu dalam menemukan dan menentukan sendiri jalan yang akan ditempuh.

Bimbingan dan penyuluhan sebenarnya terutama diberikan di rumah. Rumah dan keluarga adalah lingkungan hidup pertama, di mana usia anak remaja memperoleh pengalaman-pengalaman pertama yang sudah mempengaruhi jalan hidupnya. .

Lingkungan hidup pertama yang memberikan tantangan pada anak supaya dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan hidupnya itu. Di sinilah tugas orang tua sebagai pembimbing anaknya, supaya perkembangan anak yang dialami pada permulaan hidup dapat berlangsung sebaik-baiknya tanpa ada hambatan atau gangguan yang berarti.

Membimbing anak melalui pemberian bantuan kepada anak orang tua berperan membimbing dapat dibagi dalam 4 kelompok yaitu :

- a. Berperan sebagai pencegah, yang membantu anak menemukan cara-cara mengatasi persoalan, yang mungkin akan menjurus kepenyimpangan perkembangan mental atau tekanan jiwa atau timbulnya kelainan atau pun gangguan jiwa.
- b. Berperan memelihara anak sebagai pribadi yang sudah mencapai perkembangan, baik keseimbangan emosi maupun keserasian kepribadian, agar merupakan suatu kesatuan kepribadian yang kuat.
- c. Berperan dalam membantu, pembentukan penyesuaian diri, yakni dengan jalan membantu anak menghadapi, memahami, dan memecahkan masalah untuk mencapai hasil yang optimal, baik dalam jenjang karier maupun dalam hubungan sosial.

- d. Berperan memperbaiki atau menyembuhkan bila terjadi penyimpangan atau kesulitan yang sudah berakar, membantu mencari akar daripada penyimpangan kenakalan, gangguannya, supaya dapat disembuhkan dan tercapai taraf kehidupan normal.³¹

Menurut Kartono ada beberapa macam kegiatan yang harus dilakukan orang tua dalam memberikan bimbingan dan pendidikan terhadap anak-anaknya di rumah akibat pengaruh *gadget*, menyatakan:

- a. Menyediakan fasilitas belajar seperti alat tulis, buku tulis, buku pelajaran dan tempat belajar. Adanya kesediaan orang tua memenuhi fasilitas tersebut mendorong anaknya belajar dengan giat, sehingga prestasinya meningkat.
- b. Mengawasi kegiatan belajar anak di rumah.
Orang tua harus mengawasi kegiatan belajar anaknya. Dengan demikian dapat mengetahui apakah anaknya belajar dengan baik atau tidak.
- c. Mengawasi penggunaan waktu belajar anak di rumah.
Orang tua perlu mengawasi penggunaan waktu belajar anak-anaknya di rumah, karena dengan demikian orang tua dapat mengetahui apakah anaknya menggunakan waktu belajar dengan teratur.
- d. Mengenal kesulitan-kesulitan anak dalam belajar
Orang tua harus senantiasa berkomunikasi dengan anaknya dalam hal kesulitan yang dihadapi anak dalam belajar. Sehingga anak merasa diperhatikan dan tidak menganggap tugas belajar di rumah sebagai beban.
- e. Menolong anak mengatasi kesulitan dalam belajar
- f. Orang tua harus ikut membantu mengatasi kesulitan-kesulitan anak dalam belajar.
Orang tua harus ikut membantu mengatasi kesulitan-kesulitan anak dalam belajar. Peran orang tua di sini hanya sebatas memberikan bimbingan dan arahan-arahan yang diperlukan oleh anaknya.³²

Jadi dalam hal ini orang tua hanya sebagai penggerak dan memancing bagi anaknya akibat pengaruh *gadget* dalam memilih kegiatan

³¹ *Ibid*, h. 20-21.

³² Kartini Kartono, *Bimbingan Belajar di SMA dan Perguruan Tinggi*, Jakarta: CV. Rajawali, 1990, h. 30.

yang berkaitan dengan pendidikan dan pekerjaan. Dalam hal ini menurut Sanders orang tua berperan :

Pada umumnya, dapat dikatakan bahwa bantuan dan pertolongan pada anak waktu belajar di rumah yang tepat adalah pengawasan atas cara metode belajar, menciptakan situasi yang menguntungkan proses belajar.³³

Dalam berperan sebagai penggerak orang tua juga harus memberikan teguran yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar anak. Bila usia anak remaja malas atau melalaikan tugas belajarnya di rumah orang tua harus segera memberikan teguran atau nasehat dan memberikan pembatasan kegiatan anak remaja di luar rumah yang kurang bermanfaat bagi anak remaja.

Dalam upaya meningkatkan prestasi belajar dan pengaruh penggunaan *gadget* usia anak remaja, maka faktor rangsangan dan dorongan dari orang tua sangat penting. Banyak orang tua yang kurang memberikan dorongan dan perhatian terhadap prestasi sekolah anaknya dan akibat penggunaan *gadget* usia anak remaja, mungkin orang tua sibuk.

Sangat disesalkan adalah orang tua yang tidak tahu sama sekali kepeduliannya terhadap pengaruh penggunaan *gadget* usia anak remaja, sehingga prestasi anaknya rendah. Sebagaimana pendapat Siahan yang mengemukakan :

Semakin tinggi perhatian orang tua terhadap prestasi belajar anak-anaknya, maka semakin tinggi pula prestasi yang dicapai anak-anaknya itu. Dan sebaliknya bila kurang perhatian orang tua

³³ J., F., L. Sanders, *Membantu Anak Mengerjakan Pekerjaan Rumah*, Jakarta: PT. Gramedia, 1993, h. 36.

terhadap prestasi belajar anak-anaknya maka semakin rendah pulalah prestasi yang akan dicapai anak dalam sekolahnya.³⁴

Orang tua merupakan salah satu penanggungjawab terhadap keberhasilan pendidikan anak yang juga berperan sebagai sumber dari motivasi belajar anak (motivasi ekstrinsik) atau pendorong dari luar diri anak dapat memberikan beberapa bentuk motivasi. Indrakusuma menyatakan bentuk motivasi orang tua adalah :

a. Ganjaran

Ganjaran adalah merupakan alat pendidikan represif yang bersifat positif. Tetapi disamping fungsinya sebagai alat pendidikan represif positif ini, ganjaran adalah juga merupakan alat motivasi. Yaitu alat yang bisa menimbulkan motivasi ekstrinsik. Ganjaran dapat menjadikan pendorong bagi anak untuk belajar lebih baik, lebih giat. Ganjaran yang diberikan kepada anak dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu :

1) Pujian

Pujian adalah satu bentuk ganjaran yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya, tetapi dapat pula berupa kata-kata yang bersifat sugestik.

2) Penghormatan

Ganjaran berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam, pertama berbentuk semacam penobatan (anak yang mendapatkan penghormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-temannya). Kedua berbentuk semacam pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu.

3) Hadiah

Hadiah adalah ganjaran yang berbentuk pemberian yang berupa barang atau yang disebut juga ganjaran materiil. Seperti alat-alat keperluan sekolah, pensil, penggaris, buku pelajaran, dan lainnya.

b. Hukuman

Hukuman, biarpun merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan, alat pendidikan yang bersifat negatif, namun demikian dapat pula menjadi alat motivasi, alat pendorong untuk mempergiat belajar anak. Beberapa syarat untuk memberikan hukuman kepada anak :

- 1) Pemberian hukuman harus tetap dalam jalinan cinta kasih sayang. Memberikan hukuman kepada anak bukan karena ingin menyakiti

³⁴ N. Henry Siahan, *Peranan Ibu Bapak Mendidik Anak*, Bandung: PT. Angkasa, 1986, h. 86

hati anak, bukan karena ingin melampiaskan rasa dendam dan sebagainya.

- 2) Pemberian hukuman harus didasarkan kepada alasan “keharusan”. Artinya sudah tidak ada alat pendidikan lain yang bisa dipergunakan.
- 3) Pemberian hukuman harus menimbulkan kesan pada hati anak. Dengan adanya kesan itu, anak akan selalu mengingat pada peristiwa tersebut. Kesan itu akan selalu mendorong anak kepada kesadaran dan keinsyafan.
- 4) Pemberian hukuman harus menimbulkan keinsyafan dan penyesalan pada anak. Inilah hakekat dari tujuan pemberian hukuman. Dengan keinsyafan ini anak berjamji didalam hatinya sendiri untuk tidak mengulangi perbuatannya lagi.
- 5) Pada akhirnya, pemberian hukuman harus diikuti dengan pemberian ampun dan disertai dengan harapan serta kepercayaan. Setelah anak selesai menjalani hukumannya maka orang tua tidak lagi menaruh atau mempunyai rasa dendam terhadap anak.³⁵

B. Penelitian Terdahulu

Pemetaan terhadap penelitian yang telah dilakukan para peneliti terdahulu merupakan hal yang sangat dibutuhkan untuk memperdalam pembahasan sekaligus untuk mengetahui sisi mana yang belum terungkap dalam masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang disajikan dipilih dari penelitian yang ada kaitannya dengan Aktivitas Siswa dan juga Penggunaan *Gadget* Siswa SMP sebagai berikut:

1. Elis Sandrawita, Tesis, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Curup 2019 yang berjudul *Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT. 01 Kelurahan Pelabuhan Baru*. Hasil penelitiannya pertama *gadget* yang mereka punya hanya dimanfaatkan sebatas media hiburan, *gadget* yang digunakan

³⁵ Daien Amir Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1993, h. 30.

belum bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. Kedua, waktu belajar anak belum terkelola dengan baik. Hal ini ditandai dengan tidak adanya jadwal belajar anak di rumah. Ketiga, *gadget* berdampak negatif terhadap anak dengan adanya *gadget* waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik, disamping itu sulitnya anak melepaskan diri dari penggunaan *gadget*, lemahnya daya kontrol orang tua, tidak ada kebijakan dari pemerintah kelurahan terhadap batas waktu penggunaan *gadget*, lingkungan yang kurang mendukung dan sebagainya.³⁶ Perbedaannya penelitian Elis Sandrawita ini lebih kepada dampak penggunaan *gadget (handphone)* dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP.

2. Puja Khairunnisa, Tesis, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Ar-Raniry, 2019 dengan judul *Pengaruh Smartphone Terhadap Degradasi Moral Remaja di Mukim Jruek kecamatan Indrapuri Aceh Besar*. Hasil penelitian ditemukan bahwa degradasi moral merupakan fenomena yang sangat mengkhawatirkan di era globalisasi ini dan banyaknya remaja yang terseret arus pergaulan bebas, seperti: merokok, pacaran dan game.³⁷ Perbedaannya penelitian Puja Khairunnisa ini tentang *degradasi* moral remaja yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone (gadget)* di era globalisasi ini.

³⁶ Elis Sandrawita, "*Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT. 01 Kelurahan Pelabuhan Baru,*" Tesis, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Curup 2019. Diakses pada 28 Agustus 2020.

³⁷ Puja Khairunnisa, "*Pengaruh Smartphone Terhadap Degradasi Moral Remaja di Mukim Jruek Kecamatan Indrapuri Aceh Besar,*" Tesis, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Ar-Raniry, 2019. Diakses pada 28 Agustus 2020.

3. Hidayatul M. Fuji Astuti dalam Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol. V, No. 1 (2008), 30 Desember 2018, yang berjudul *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh dan penggunaan *gadget* secara simultan maupun simultan berpengaruh terhadap hasil mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari, artinya semakin optimal pola asuh orang tua, semakin optimal dalam penggunaan *gadget* yang digunakan dengan baik dan pengawasan orang tua. dalam penggunaan *gadget* akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa akan lebih baik.³⁸ Perbedaan penelitian Hidayatul M. Fuji Astuti lebih kepada lebih pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari.
4. Desiningrum Jurnal Prosiding Temu Ilmiah Nasional X, Ikatan Psikologi Indonesia, Vol. 1 (2017), 22 Agustus 2017 yang berjudul *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal*. Hasil penelitiannya dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan, sudah banyak dikemukakan oleh para ilmuwan, dan mengindikasikan adanya hubungan negatif dan signifikan antara intensi penggunaan *gadget* dan kecerdasan

³⁸ Hidayatul M. Fuji Astuti, “*Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari*,” Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol. V, No. 1 (2008), 30 Desember 2018. Diakses pada 28 Agustus 2020.

emosional remaja.³⁹ Perbedaannya penelitian Desiningrum lebih kepada kecerdasan emosional remaja awal.

5. Fahmiyatri Mimi Jurnal Kelola, Vol. 1 No. 1, tahun 2018 dengan berjudul *Perilaku Komunikasi Orang Tua dengan Remaja Pengguna Aktif (studi kasus tiga keluarga di kecamatan Kuranji Padang)*. Hasil penelitian bahwa dalam berkomunikasi, manusia tidak lepas dari perilaku verbal dan nonverbal, dan kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, khususnya para remaja pengguna *gadget* aktif.⁴⁰ Perbedaannya penelitian ini kepada studi kasus tiga keluarga di kecamatan Kuranji Padang.
6. Dharma Yokie Prasetya ddk, Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa, Vol. I, No. 2 Nopember 2018 yang berjudul *Peranan Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget*. Hasil penelitiannya memberi pendampingan kepada orang tua untuk memahami serba-serbi penggunaan *gadget* serta memberikan pemahaman kepada orang tua agar mereka turut serta mengawasi secara langsung anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget*, dan mengurangi tindak kriminal yang marak terjadi di media sosial.⁴¹ Perbedaannya penelitian ini kepada peran orang tua mengontrol perilaku anak dalam penggunaan *gadget*.

³⁹ Desiningrum, "Intensi Penggunaan Gadget Dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal," Jurnal Prosiding Temu Ilmiah Nasional X, Ikatan Psikologi Indonesia, Vol. 1 (2017), 22 Agustus 2017. Diakses pada 28 Agustus 2020.

⁴⁰ Fahmiyatri Mimi, "Perilaku komunikasi Orang Tua Dengan Remaja Pengguna Aktif (studi kasus tiga keluarga di kecamatan Kuranji Padang)," Jurnal Kelola, Vol. 1 No. 1, tahun 2018. Diakses pada 28 Agustus 2020.

⁴¹ Dharma Yokie Prasetya, ddk, "Peranan Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget," Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa, Vol. I , No. 2 Nopember 2018. Diakses pada 28 Agustus 2020.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan	Ket.
1	2	3	4	5
1	Elis Sandrawita, Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget (Handphone)</i> Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Gadget</i> yang mereka punya hanya dimanfaatkan sebatas media hiburan. 2. waktu belajar anak belum terkelola dengan baik. 3. <i>Gadget</i> berdampak negatif terhadap anak dengan adanya <i>gadget</i> waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik. 	<p>Persamaan: Anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP)/remaja.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini penekanannya lebih kepada dampak penggunaan <i>gadget</i> dalam pengelolaan waktu belajar</p>	Tesis
2	Puja Khairunnisa, Pengaruh <i>Smartphone</i> Terhadap <i>Degradasi</i> Moral Remaja di Mukim Jruék Kecamatan Indrapuri Aceh Besar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Degradasi</i> moral merupakan fenomena yang sangat mengawatirkan di era globalisasi ini. 2. Banyaknya remaja yang terseret arus pergaulan bebas, seperti: merokok, pacaran, dan <i>game</i>. 	<p>Persamaan: Penelitian ini memfokuskan pada moral remaja</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini penekanannya kepada <i>degradasi</i> remaja yang diakibatkan oleh penggunaan <i>smartphone</i>.</p>	Tesis

1	2	3	4	5
3	<p>Hidayatul M. Fuji Astuti, Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pola asuh dan penggunaan <i>gadget</i> secara simultan maupun simultan berpengaruh terhadap hasil mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari. 2. Pengawasan orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> akan mempengaruhi hasil belajar siswa. 3. Memberikan bimbingan yang sesuai dengan kondisi anak. 	<p>Persamaan : Penelitian ini memfokuskan pada anak remaja.</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini menemukannya lebih pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Singosari.</p>	Jurnal
4	<p>Desiningrum, Intensi Penggunaan <i>Gadget</i> dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hubungan negatif dan signifikan antara intensi penggunaan <i>gadget</i> dan kecerdasan emosional remaja. 2. Dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> secara berlebihan, sudah banyak dikemukakan oleh para ilmuwan. 	<p>Persamaan : Penelitian tentang penggunaan <i>gadget</i> pada remaja awal.</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini menemukannya lebih kepada kecerdasan emosional.</p>	Jurnal

1	2	3	4	5
5	Fahmiyatri Mimi, Perilaku Komunikasi Orang Tua dengan Remaja Pengguna Aktif (Studi kasus tiga keluarga di kecamatan Kuranji Padang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam berkomunikasi, manusia tidak lepas dari perilaku <i>verbal</i> dan <i>nonverbal</i>. 2. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. 	<p>Persamaan : komunikasi orang tua dengan remaja.</p> <p>Perbedaan : Studi kasus tiga keluarga di kecamatan Kuranji Padang</p>	Jurnal
6	Dharma Yokie Prasetya, ddk, Peranan Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak dalam Penggunaan <i>Gadget</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk membangun pemahaman kepada masyarakat agar lebih banyak lagi masyarakat yang paham menggunakan <i>gadget</i> dengan bijak. 2. Dapat mengurangi tindak kriminal yang marak terjadi di media sosial. 	<p>Persamaan : Penelitian ini memfokuskan pada anak remaja</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini penekanannya lebih kepada peran orang Tua mengontrol perilaku anak dalam penggunaan <i>gadget</i>.</p>	Jurnal

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini ada beberapa hal yang ingin diketahui yaitu ingin mengetahui aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, serta masyarakat. Penanggung jawab yang

pertama dan utama dari ketiga pihak tersebut adalah keluarga (orang tua). Orang tua sebagai penanggung jawab pertama dan utama dalam pendidikan anak tentunya memiliki peran yang besar terhadap masa depan anaknya.

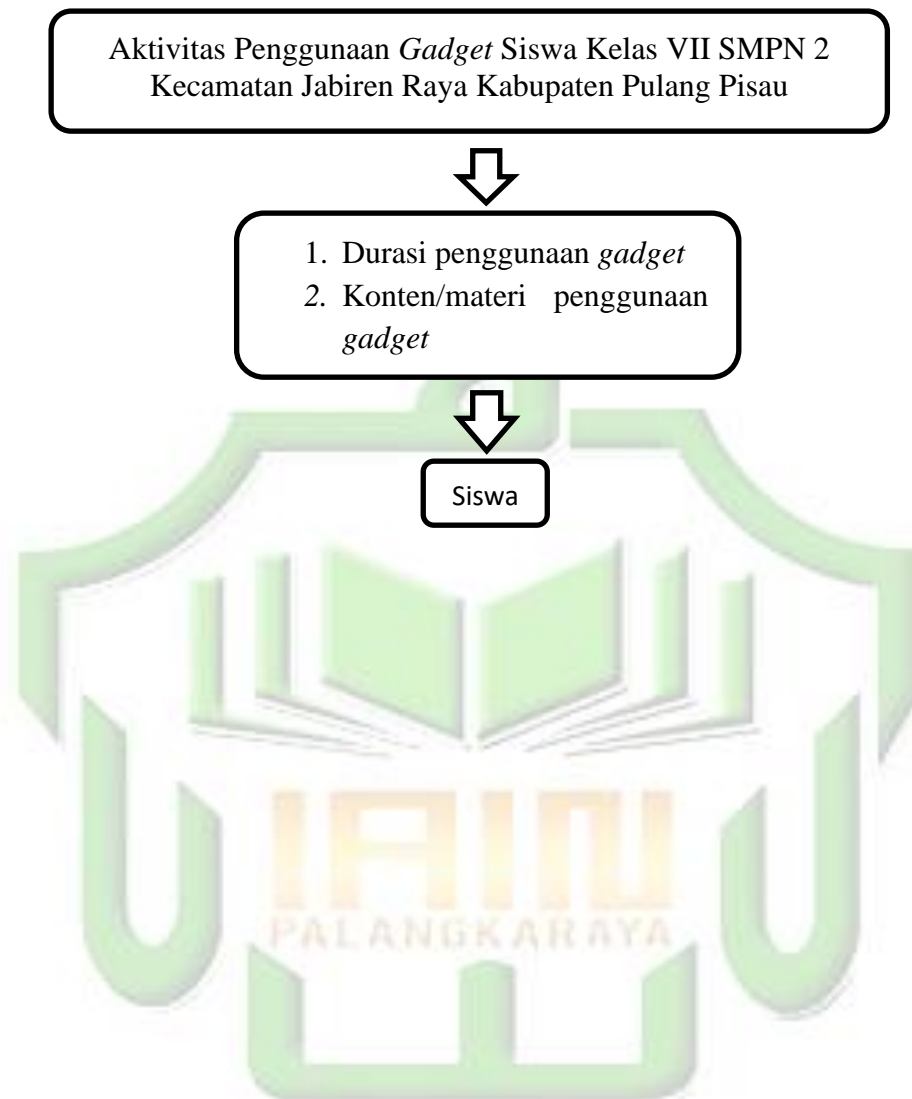
Bentuk-bentuk tanggung jawab tersebut ialah orang tua harus berperan sebagai pendidik, sebagai dinamisator, sebagai motivator, dan sebagai katalisator. Sehingga anak merasa diperhatikan waktu berada di rumah ataupun mengerjakan tugas rumahnya di rumah.

Pengawasan orang tua adalah sebuah bentuk perhatian orang tua terhadap berbagai kepentingan yang diperlukan oleh anak sehingga anak akan bersikap dan berperilaku yang baik dirumah maupun diluar rumah. Perlu adanya pengawasan yang ketat saat penggunaan *gadget* dalam lingkungan sekolah. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi siswa. Siswa yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama dan mencari sumber belajar.

Dalam proses tersebut tentunya juga terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat yang bisa terjadi karena faktor internal maupun eksternal. Selanjutnya kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.2

Kerangka pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis, Tempat dan Waktu Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, peneliti akan menggambarkan fokus dalam bentuk deskriptif, tanpa menggunakan rumus statistik atau angka-angka. Andaiapun ada menggunakan angka-angka itu hanya sebagai penjelasan bukan untuk menguji data melalui rumus statistik.⁴² Peneliti akan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dengan memanfaatkan metode alamiah, menganalisis data secara objektif dan mendetail untuk mendapatkan data yang akurat.⁴³

Selanjutnya, jika dilihat dari bentuk penelitian ini yaitu dilaksanakan di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, berarti termasuk penelitian lapangan (*field research*). Peneliti sendiri yang terjun langsung ke lapangan sebagai alat penelitian atau sebagai alat pengumpul data.⁴⁴

Jadi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan kancah penelitian

⁴² M. Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian*, Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012, h. 70.

⁴³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja, 2007, h. 6.

⁴⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, h. 12-13.

sebenarnya dengan berusaha mengumpulkan data semaksimal mungkin mengenai aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah.

Alasan mengapa sekolah ini dipilih peneliti sebagai tempat yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Tempat yang diteliti merupakan tempat yang strategis.
- 2) Adanya kemudahan hubungan peneliti dan responden dalam kegiatan pengumpulan data.
- 3) Ketersediaan subjek yang akan digunakan dalam penelitian.
- 4) Tempat tersebut mudah dijangkau sehingga tidak mengganggu aktivitas peneliti sebagai guru aktif.

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimaksudkan agar peneliti tidak mengalami kesulitan dan kekeliruan data yang diperoleh di lapangan. Adapun waktu penelitian yang dilakukan peneliti yaitu selama tujuh bulan. Dua bulan digunakan untuk observasi awal dan penyusunan proposal. Tiga bulan untuk penggalan data di lapangan, kemudian dua bulan untuk melakukan pengolahan dan analisis data beserta penyusunan laporan hasil penelitian hingga ujian, sebagaimana yang tertuang dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan ke-						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Observasi awal	x	x					
2	Penyusunan dan Seminar Proposal		x	x				
3	Penggalian Data			x	x	x	x	
5	Pengolahan dan Analisis			x	x	x	x	
6	Penyusunan laporan hasil				x	x	x	x
7	Ujian Tesis							x

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan suatu proses tahapan atau langkah-langkah penelitian dari awal sampai akhir. Maksud dari prosedur ini adalah agar penelitian ini berjalan lancar dan teratur, sehingga hasilnya pun dapat dipertanggungjawabkan. Prosedur penelitian ini peneliti gunakan sebagaimana pendapat Moleong, terdiri dari tahap: pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.⁴⁵ Sebagaimana dijelaskan berikut:

1. Pra-lapangan

- a. Observasi awal ke SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
- b. Menentukan rumusan masalah dalam penelitian.
- c. Menentukan guru PAI sebagai subjek dan kepala sekolah sebagai informan.
- d. Menentukan teknik pengumpulan data yang sesuai.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Kesebelas, 1998, h. 99.

2. Pekerjaan lapangan

- a. Melaksanakan penelitian di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- b. Mengidentifikasi data yang telah diperoleh.

3. Analisis data

Tahap ini dilakukan mulai dari awal penelitian sampai selesai menyusun laporan penelitian sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah penelitian. dilanjutkan dengan analisis secara mendalam, melakukan pengecekan dan pemeriksaan tentang keabsahan data dengan fenomena maupun dokumentasi untuk membuktikan kebenaran data yang dikumpulkan oleh peneliti di lapangan.

C. Data dan Sumber Data

Data yang dimaksud adalah semua informasi yang berasal dari penggalian data melalui observasi, wawancara dan dokumen. Data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.⁴⁶

Data primer merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli, yaitu: data yang berkenaan dengan upaya sekolah dalam mengatasi aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

⁴⁶ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, h. 112.

Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber: pustaka tentang aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau berupa dokumen sekolah seperti sejarah berdirinya SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, visi misi, data guru dan data siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau. Berupa tulisan, foto guru yang menjadi subjek, manuskrip dan lain-lain.

Selanjutnya, sumber data yang penulis gunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder.⁴⁷ Sumber primer dimaksud adalah langsung dari subjek penelitian yaitu 1 orang guru PAI, yang mana status guru PAI adalah PNS (Pegawai Negeri Sipil) meskipun belum sertifikasi namun telah bertugas sekitar 11 tahun lebih di SMPN 2 Jabiren Raya. Sedangkan sumber sekunder adalah data yang dikumpulkan melalui perantara, yaitu kepala sekolah, orangtua serta buku-buku tentang aktivitas siswa dan berkaitan penggunaan *gadget* siswa SMP, visi misi sekolah, foto-foto yang berhubungan dengan fokus penelitian.

Adapun objek penelitian yaitu aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut akan peneliti uraikan sebagai berikut:

⁴⁷ *Ibid*, h. 112.

1. Observasi

Observasi adalah metode mengumpulkan data yang digunakan untuk menghimpun data dalam suatu penelitian melalui pengamatan dan pengindraan.⁴⁸ Dalam observasi ini peneliti mengamati keadaan wajar dan yang sebenarnya tanpa usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur atau memanipulasikannya.⁴⁹ Observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah :

- a. Durasi penggunaan *gadget* siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
- b. Konten/materi *gadget* yang sering digunakan siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada responden.⁵⁰ Jadi, penulis mengajukan sejumlah pertanyaan secara langsung kepada responden untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya sesuai masalah yang diteliti berupa keterangan lisan yang melalui percakapan secara tatap muka dengan orang yang memberikan keterangan pada peneliti. Dari teknik ini dikumpulkan data tentang:

- a. Durasi penggunaan *gadget* siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

⁴⁸ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*, Cet. 4, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, h. 115.

⁴⁹ S. Nasution, *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 106.

⁵⁰ *Ibid*, h.39.

- b. Konten/materi *gadget* yang sering digunakan siswa SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

3. Teknik Dokumentasi

Menurut Margono dalam bukunya *Metode Penelitian Pendidikan* menyatakan bahwa:

Cara pengumpulan data melalui penggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori-teori, dalil-dalil atau hukum-hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian disebut teknik dokumentasi.⁵¹

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen tersebut diurutkan sesuai dengan kekuatan dan kesesuaian isinya dengan tujuan pengkajian. Isinya dianalisis, dibandingkan dan dipadukan membentuk satu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh.⁵²

Data yang diambil dari teknik ini adalah tentang:

- a. Sejarah berdirinya SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
- b. Visi dan misi SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
- c. Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
- d. Profil Guru PAI di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.
- e. Keadaan siswa kelas VII tahun ajaran 2020/2021 di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

⁵¹ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000, h. 181.

⁵² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, h. 221-222.

E. Analisis Data

Analisis data (kualitatif) pada dasarnya merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan pola, tema yang dapat dirumuskan sebagai hipotesa kerja. Jadi pertama-tama yang harus dilakukan dalam analisa data adalah pengorganisasian data dalam bentuk mengatur, mengurutkan, mengelompokan, memberi kode, dan mengatagorikannya. Tujuan pengorganisasian dan pengolahan data tersebut untuk menemukan tema dan hepotesa kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori. Sebagaimana diuraikan bahwa prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data.⁵³

Tahap analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah analisis menurut Milles dan Huberman mengemukakan bahwa teknis analisis data dalam suatu penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. *Data Colletion* (pengumpulan data), yaitu proses pengambilan data dan pengumpulan data sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan objek penelitian ini melalui berbagai teknik pengumpulan data yang telah ditentukan di atas.
2. *Data Reduction* (pengurangan data), yaitu data yang diperoleh dari lapangan penelitian dan telah dipaparkan apa adanya, dapat dihilangkan atau tidak dimasukkan ke dalam pembahasan hasil penelitian, kerana data yang kurang valid akan mengurangi keilmiahahan hasil penelitian.

⁵³ Fimeir Liadi, *Design Penelitian, Pedoman Pembuatan Rancangan Penelitian*, Kapuas: STAI Kuala Kapuas, 2001, h. 73.

3. *Data Display* (penyajian data), yaitu data yang diperoleh dari kaneah penelitian dipaparkan secara ilmiah oleh peneliti dan tidak menutup kekurangannya. Hasil penelitian akan dipaparkan dan digambarkan apa adanya khususnya tentang peneliti mengumpulkan data dari sumber sebanyak mungkin untuk dapat diproses menjadi bahasan penelitian.
4. *Conclusion Drawing/Verifying* (penarikan kesimpulan dan verifikasi), yaitu dilakukan dengan melihat kembali pada reduksi data (pengurangan data) sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari data yang diperoleh atau dianalisa. Ini dilakukan agar hasil penelitian secara kongkrit sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.⁵⁴

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis untuk mencari hubungan yang sistematis antara catatan hasil di lapangan, wawancara dan bahan lain untuk mendapatkan upaya mengatasi aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pengabsahan data ini dilakukan untuk menjamin bahwa data yang berhasil di dapat sesuai dengan apa adanya. Peneliti melakukan hal ini untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan merupakan data yang valid dan benar adanya. Hal-hal yang disampaikan tentang permasalahan dalam penelitian ini benar-benar terjadi di lokasi penelitian. Untuk memperoleh data yang valid antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan akan diuji menggunakan teknik *triangulasi*.

⁵⁴ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Perss, 1999, h. 16-18

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Adapun teknik *triangulasi* yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Denzin dalam Moleong, membedakan empat macam *triangulasi* diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Pada penelitian ini, dari keempat macam *triangulasi* tersebut, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber.

Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.⁵⁵ Adapun untuk mencapai kepercayaan itu, maka ditempuh langkah sebagai berikut:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
1. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
2. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan dengan data.

Dengan melakukan pemeriksaan keabsahan data sebagaimana di atas, diharapkan bahwa data yang diperoleh dari benar-benar valid dan terpercaya memenuhi standar kredibilitas.

⁵⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h.178

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SMPN 2 Jabiren Raya

Sebagaimana keterangan dari dokumen Kurikulum SMPN 2 Jabiren Raya bahwa SMPN 2 Jabiren Raya merupakan sekolah negeri, No. SK Penegerian: 421.2/870/DIKBUD/2004. Dalam rangka turut serta meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengutamakan prestasi akademik untuk peserta didiknya tanpa melihat latar belakang status sosial orang tua peserta didik. SMPN 2 Jabiren Raya di Desa Tumbang Nusa didirikan pada tahun 2003 dan izin operasional tanggal 4 Juni 2004. SMPN 2 Jabiren Raya didirikan oleh atau diprakarsai oleh sekelompok masyarakat dan hasil hibah dari saudara H. Abdul Sidik pada tahun 2003, dan sampai sekarang masih digunakan untuk SMPN 2 Jabiren Raya.⁵⁶

Pada tanggal 4 Juni 2004 SMPN 2 Jabiren Raya syah berdirinya dengan diresmikan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pulang Pisau, Drs. Karlin⁵⁷. Adapun awal berdirinya jumlah siswa SMPN 2 Jabiren Raya kelas VII sampai dengan kelas IX

⁵⁶ Dokumentasi dari Tata Usaha (TU) SMPN 2 Jabiren Raya Desa Tumbang Nusa Tahun 2020, 20 September 2020.

⁵⁷ Wawancara dengan Ek (Kepala SMPN 2 Jabiren Raya Periode 2004-2010) di Desa Tumbang Nusa, 05 Februari 2021.

sebanyak 42 anak, karena siswa yang ada dari siswa SMP Terbuka. Pada tahun 1999-2003 sudah ada SMP Terbuka cabang dari SMPN 1 Kahayan Hilir yang dikelola oleh Bapak Awakri/Kepala SD Bereng Kajang 1 (almarhum)⁵⁸. SMPN 2 Jabiren Raya awal berdiri dengan 6 orang tenaga pengajar dengan susunan kepengurusan sebagai berikut:

- 1) Kepala Sekolah : Ekung, S.Pd
- 2) Komite Sekolah : Gumerhat S. Liwan, S.H
- 3) Urusan Kurikulum : Apriasi Dara, S.Pd
- 4) Urusan Kesiswaan : Elniwati, A.Md
- 5) Urusan Sarana Prasarana: Stomo, S.Ag
- 6) Tenaga Pengajar : - Ebeng, S.Pd
- Merylina, SP⁵⁹

b. Profil SMPN 2 Jabiren Raya

1) Visi:

Unggul dalam prestasi baik akademik dan non akademik, integritas tinggi, dengan dilandasi budaya bangsa yang kuat, beriman dan bertaqwa.⁶⁰

2) Misi:

- a. Mewujudkan kegiatan pembelajaran jarak jauh belajar dari rumah (PJJ BDR) secara berkesinambungan di masa pandemi.
- b. Meningkatkan semangat belajar, prestasi, dan pengembangan karakter siswa di masa pandemi.

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ Dokumentasi dari TU SMPN-2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, 07 Januari 2021

- c. Mewujudkan kerjasama yang harmonis antara warga sekolah, komite sekolah, masyarakat, dunia usaha, dan instansi terkait.
- d. Tetap mengedepankan protokol kesehatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁶¹

c. Data Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Jabiren Raya
- 2) NPSN : 30205105
- 3) N S S : 201141203019
- 4) Status Sekolah : Negeri
- 5) Tahun didirikan : 2003
- 6) Tahun beroperasi : 2004
- 7) Alamat Sekolah :
 - a. Jalan : Lintas Kalimantan Km. 35 RT. IV
 - b. Desa : Tumbang Nusa
 - c. Kecamatan : Jabiren Raya
 - d. Kab./Kota : Pulang Pisau
 - e. Provinsi : Kalimantan Tengah
- 8) Kepemilikan Tanah : Milik Pemerintah
 - a. Status Tanah : Hibah
 - b. Luas Tanah : 20.000 m²
- 9) Luas Seluruh Bangunan : 505,5 m²
- 10) Telp/HP : 085249029785
- 11) Email : smpn2_jabirenraya@yahoo.co.id

⁶¹ *Ibid.*

- 12) Waktu Pelaksanaan : Sehari Penuh/5 hari
 13) Akreditasi : “B”
 14) Kurikulum Sekolah : Kurikulum 2013
 15) Jumlah Siswa saat ini : 50 orang.⁶²

**c. Data Peserta Didik SMP Negeri 2 Jabiren Raya Kabupaten
 Pulang Pisau**

Tabel 4. 1

Data Peserta Didik SMP Negeri 2 Jabiren Raya⁶³

Kelas	Jumlah Peserta Didik (Orang)			Jumlah Rombel
	L	P	Jumlah	
1	2	3	4	5
Kelas VII	8	3	11	1
Kelas VIII	13	7	20	1
Kelas IX	11	8	19	1
Total	32	18	40	3

Pada saat sekarang jumlah murid sudah mencapai 50 anak serta dengan tenaga pengajar berjumlah 16 orang dengan susunan kepengurusan masa bakti tahun pelajaran 2020/2021 sebagai berikut:

- 1) Kepala Sekolah : Yunus Darmanto, S.Pd.
- 2) Wakil Kepala Sekolah : Ekung, S.Pd.
- 3) Humas : Ekung, S.Pd.
- 4) Bagian Kurikulum : Apriasi Dara, S.Pd.
- 5) Bagian Sarana Prasarana: Heni Rianti, S.Pd.I

⁶² *ibid*

⁶³ *Ibid*

- 6) Tenaga Pengajar : - Ekung, S.Pd
 - Lilis Sryani, S.Pd
 - Apriasi Dara, S.Pd
 - Ariatie, S.Pd
 - Restaniati, S.Pd
 - Titin Frihidayati, S.Pd
 - Yoriko Eka Sinta, SP
 - Henny Aprilawaty, ST
 - Darti Kaweruh, S.Pd
 - Sinta Wati, S.Pd
 - Manis Wati, S.Pd
 - Elly Wahyu, S.Pd
 - Heni Rianti, S.Pd
 - Charles, S.Th
 - Surya Dinata, S.Pd.⁶⁴

e. Letak Geografis

SMPN 2 Jabiren Raya terletak di Desa Tumbang Nusa Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau Provinsi Kalimantan Tengah. Tepatnya terletak di jalan Lintas Kalimantan Km. 35 RT. IV. Sedangkan dari ibu kota Kecamatan Jabiren berjarak 20 Km.

Jika ingin ke SMPN 2 Jabiren Raya, dapat naik taksi atau sepeda motor ojek kalau memang tidak punya transportasi sendiri. Kalau kita dari ibu kota Kabupaten Pulang Pisau berjarak 69 Km, selain itu juga kita akan melewati beberapa desa dan kelurahan dengan keadaan jalan sudah beraspal hognmik sampai di SMPN 2 Jabiren Raya. Seandainya dari ibu kota Palangka Raya saja dapat naik taksi/mobil sendiri atau sepeda motor ojek atau milik sendiri dengan jarak 35 Km.

Adapun batas-batas SMPN 2 Jabiren Raya adalah:

⁶⁴ *Ibid.*

- 1) Sebelah Utara berbatasan dengan Ubai Latui
- 2) Sebelah Timur berbatasan dengan Ebek
- 3) Sebelah Selatan berbatasan dengan Ebek
- 4) Sebelah Barat berbatasan dengan Jembatan Titian Nusa

Karena letaknya strategis, berada di jalan Lintas Kalimantan menjadikan SMPN 2 Jabiren Raya mudah dilihat dan dikunjungi dari berbagai Kelurahan dan desa, seperti Desa Kalamangan, Desa Tanjung Taruna, Desa Tanjung Pusaka, Desa Jabiren, dan Desa Pilang.

f. Kegiatan Belajar Mengajar

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa SMPN 2 Jabiren Raya tentang kegiatan belajar mengajar secara rinci dan sama saya lihat ketika observasi lapangan.

Adapun kegiatan belajar mengajar itu pada dasarnya sama dengan SMP yang lain, yaitu dilaksanakan pada pagi hari mulai pukul 07.00 WIB, sampai dengan pukul 14.30 WIB, murid-murid hadir 10 sampai 15 menit sebelum pelajaran dimulai.

Hari belajar pada SMPN 2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau sama dengan sekolah menengah pertama lainnya yaitu sehari penuh/lima hari dalam satu minggu dan pada tanggal merah pun mereka libur. Menurut penulis yang demikian sesuai dengan pedoman kalender pendidikan SMP tahun pelajaran 2020/2021 yang berbunyi bahwa libur sekolah mengacu kepada kalender pendidikan diantaranya ada libur umum yaitu untuk memperingati hari-hari besar Islam dan hari-hari besar nasional.

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di dalam gedung yang terdiri dari beberapa kelas/rungan. Setiap kelas tersedia kursi murid, meja murid, meja guru, kursi guru, lemari, dan papan tulis di dalam satu ruangan terdiri dari 11-20 orang murid.

Kegiatan belajar mengajar SMPN 2 Jabiren Raya terbagi pada tiga tahap. Tahap pertama kegiatan belajar dimulai pada jam 07.00– 09.00 wib. Tahap kedua belajar dimulai pada jam 09.15–11.20 wib. Tahap ketiga belajar dimulai pada jam 12.30–14.30 wib. Begitulah kegiatan belajar mengajar di SMPN 2 Jabiren Raya secara terus menerus.

g. Keadaan Gedung atau bangunan SMPN 2 Jabiren Raya

Semula hanya mempunyai dua gedung kayu semi permanen tahun 2004, gedung pertama sebagai ruang kepala sekolah, ruang guru dan ruang perpustakaan, gedung kedua sebagai tempat kegiatan proses belajar mengajar (ruang kelas). Pada tahun 2007 pembangunan ruang laboratorium IPA dari Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pulang Pisau. Tahun 2009 pembangunan ruang perpustakaan seluas 105 M2 program imbal swadaya. Pada tanggal 31 Agustus 2020 mendapat bantuan rehabilitasi ruang kelas dari Dana Alokasi Khusus (DAK) tahun ajaran 2020. Sekarang SMPN 2 Jabiren Raya mempunyai 4 gedung kayu semi permanen terdiri dari gedung pertama ruang kepala sekolah dan ruang guru, gedung kedua sebagai kegiatan proses belajar mengajar dari kelas VII sampai dengan kelas IX, gedung ketiga sebagai

ruangan perpustakaan/UKS, dan gedung keempat sebagai ruangan laboratorium IPA.

h. Keadaan dan Jumlah Sarana

Fasilitas yang dimiliki SMPN 2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau untuk menunjang kelancaran dan ketertiban dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Data Sarana SMPN 2 Jabiren Raya⁶⁵ Tahun Ajaran 2020/2021

No	Ruang/Gedung	Jumlah	Kondisi			Ket.
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	2	3	4	5	6	7
1	Kelas / Teori	3	v	-	-	
2	Kepala Sekolah	1	-	-	v	
3	Guru	1	-	-	v	
4	Tata Usaha	1	-	v	-	
5	Perpustakaan	1	-	v	-	
6	Laboratorium IPA	1	-	v	-	
7	Laboratorium Bahasa	-	-	-	-	
8	Kesenian	-	-	-	-	
9	Ketrampilan	-	-	-	-	
10	Work Shop	-	-	-	-	
11	Aula / Serbaguna	-	-	-	-	
12	BP / BK	-	-	-	-	
13	UKS	1	-	v	-	
14	OSIS	-	-	-	-	
15	Koperasi	-	-	-	-	
16	WC Siswa	3	-	1	2	
17	WC Guru	2	-	1	1	
18	WC Kepala Sekolah	-	-	-	-	

⁶⁵ *Ibid*

1	2	3	4	5	6	7
19	Mess Guru	1	-	-	v	
20	Mess Kepala Sekolah	1	-	-	-	
21	Tempat Ibadah	-	-	-	-	
22	Parkir	1	-	v	-	
23	Kantin	-	-	-	-	
24	Rumah Penjaga Sekolah	1	-	-	V	

Tabel 4.3

Data Prasarana SMPN 2 Jabiren Raya⁶⁶ Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi			Ket.
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	2	3	4	5	6	7
1	Meja kursi guru di kelas	3	-	1	2	
2	Kursi/meja siswa di kls	50	45	2	3	
3	Meja Panjang LAB	6	v	-	-	
4	Kusi bundar siswa	15	v	-	-	
5	Papan tulis di kelas	3	-	3	-	
6	Papan absensi siswa	0	-	-	-	
7	Lemari dalam kelas	3	-	-	v	
8	Lemari LAB IPA	3	-	1	2	
9	Papan admin kantor	1	v	-	-	
10	Meja tamu	1	v	-	-	
11	Lemari admin kantor	3	v	-	-	
12	Tong besar grand	1	v	-	-	
13	Gbr presiden/wkl presiden	4	v	-	-	
14	Mesin TIK	1	-	-	v	
15	Komputer	22	v	-	-	
16	Mesin ginset	1	-	-	v	
17	Peralatan LAB IPA	300	285	-	5	
18	Mesin pemotong rumput	-	-	-	-	
19	Ampli keyboard lexus	1	-	-	v	
20	Kabel,microphone	-	-	-	-	
21	Stavol	-	-	-	-	
22	Laptop	3	2	-	1	
23	Printer	2	1	-	1	
24	LCD	2	v	-	-	

⁶⁶ Ibid

Dilihat dari tabel bahwa sarana prasarana pendidikan dalam keadaan baik. Artinya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dalam mendukung kegiatan proses belajar mengajar di lingkungan SMPN 2 Jabiren Raya. Jumlah sarana prasarananya pun sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh lembaga pendidikan.

Menurut penulis masih ada yang kurang dalam menunjang kegiatan belajar seperti ruang tempat ibadah/Musholla, dan laboratorium bahasa. Hal ini penting untuk memberikan contoh dan mengajar secara langsung tentang shalat kepada murid dengan mengajak murid untuk shalat berjama'ah, dan ruangan laboratorium bahasa sebagai ruang belajar bahasa asing.

i. Keadaan Jumlah Tenaga Pengajar dan Karyawan

Adapun jumlah guru yang mengajar di SMPN-2 Jabiren Raya pada tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 16 orang. Semua guru SMPN 2 Jabiren Raya rata-rata berpendidikan strata satu (S1). Lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Data Guru dan Karyawan SMPN 2 Jabiren Raya⁶⁷
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Bidang Studi/Tugas
1	2	3	4
1	Yunus Darmanto, S.Pd	S1	Kepala Sekolah
2	Ekung, S.Pd	S1	Wakased/guru IPS kls IX
3	Lilis Syani, S.Pd	S1	SBK kls VIII, IPS kls VIII
4	Apriasi Dara, S.Pd	S1	Bhs Inggris kls VII s/d IX
5	Ariatie, S.Pd	S1	Prakarya kls VII, IPS kls IX
6	Restaniati, S.Pd	S1	Bhs Indo. Kls VII s/d IX
7	Titin Frihayati, S.Pd	S1	IPS kls VII, SBK kls IX
8	Yoriko Eka Sinta, SP	S1	IPA kls VII-VIII
9	Henny Aprilawaty, ST	S1	MTK kls VIII, dan kls IX
10	Darti Kaweruh, S.Pd	S1	TIK kls IX, IPA kls IX
11	Sintawati, S.Pd	S1	SBK kls VII, PPKN kls VIII
12	Maniswati, S.Pd	S1	PPKN kls VII, BR. Kls VII
13	Elly Wahyu, S.Pd	S1	MTK kls VII, Bhs Inggris kls VII
14	Heni Rianti, S.Pd	S1	Agama Islam kls VII s/d IX
15	Charles, S.Th	S1	Agama Kristen kls VII s/d IX
16	Surya Dinata, S.Pd	S1	PJOK kls VII s/d IX
17	Andal	SMA	Kaur TU
18	Elniwati, A.Md	D.III	Staf TU
19	Susanto	SMA	Penjaga Sekolah

Dilihat dari tabel di atas pendidikan para guru mempunyai kualitas baik dari lulusan S1 dan pernah mengikuti pelatihan pendidikan prajabatan sebagai guru. Para guru pun sudah lama mengajar yang mempunyai umur rata-rata 36 tahun keatas. Ini dinilai mereka sudah mampu mengendalikan emosi mereka ketika menghadapi sikap dan tingkah laku anak yang

⁶⁷Dokumentasi dari TU SMPN 2 Jabiren Raya, 03 Pebruari 2021

menjengkelkan. Mereka juga mampu menyelesaikan masalah anak yang menjengkelkan secara psikologis.

j. Keadaan dan Jumlah Murid

Pada tahun ajaran 2020/2021 ini, jumlah murid SMPN 2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau 50 anak yang terdiri dari kelas VII sampai dengan kelas IX yang terdiri dari jenis kelamin laki-laki 32 anak dan jenis kelamin perempuan 18 anak. Semua murid itu datang dari berbagai desa yang berdekatan dengan sekolah.

Adapun murid yang sudah lulus seluruhnya 397 anak, dengan rincian sebagai berikut:

1. Pada tahun ajaran 2004/2005 lulus 11 anak
2. Pada tahun ajaran 2005/2006 lulus 15 anak
3. Pada tahun ajaran 2006/2007 lulus 18 anak
4. Pada tahun ajaran 2007/2008 lulus 26 anak
5. Pada tahun ajaran 2008/2009 lulus 20 anak
6. Pada tahun ajaran 2009/2010 lulus 17 anak
7. Pada tahun ajaran 2010/2011 lulus 30 anak
8. Pada tahun ajaran 2011/2012 lulus 18 anak
9. Pada tahun ajaran 2012/2013 lulus 16 anak
10. Pada tahun ajaran 2013/2014 lulus 24 anak
11. Pada tahun ajaran 2014/2015 lulus 17 anak
12. Pada tahun ajaran 2015/2016 lulus 12 anak
13. Pada tahun ajaran 2016/2017 lulus 12 anak
14. Pada tahun ajaran 2017/2018 lulus 57 anak
15. Pada tahun ajaran 2018/2019 lulus 51 anak
16. Pada tahun ajaran 2019/2020 lulus 47 anak.⁶⁸

Setiap tahun murid SMPN 2 Jabiren Raya mengalami kemajuan dan kemunduran baik yang mau lulus. Itu dikarenakan, anak ada yang berhenti sebelum acara itu dilaksanakan pada tahun itu.

⁶⁸ *Ibid*

2. Subyek Penelitian

a. Data Guru sebagai Subyek Penelitian

Adapun profil lengkap guru PAI yang menjadi subyek penelitian ada pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Guru sebagai Subyek Penelitian⁶⁹
SMPN 2 Jabiren Raya

Nama	TTL	Riwayat Pendidikan/tahun	Bertugas sejak
1	2	3	4
HR	Bahaur Hulu, 18 Januari 1984	1. SDN Bahaur Hulu 1 tahun 1996 2. SMPN 1 Kahayan Kuala tahun 1999 3. MAN Selat Tengah, Kapuas tahun 2002 4. D.II STAI Kuala Kapuas tahun 2004 5. S.1 PAI Kuala Kapuas tahun 2006	2009

b. Data Anak sebagai Objek Penelitian

Adapun data lengkap anak yang menjadi objek penelitian ada pada tabel berikut:

⁶⁹ *Ibid*

Tabel 4.6
Data Anak sebagai Objek Penelitian⁷⁰
SMPN 2 Jabiren Raya

No	Nama Siswa	TTL
1	2	3
1	AK	Palangka Raya, 14-09-2008
2	Ar	Tumbang Nusa, 16-05-2005
3	Dh	Tumbang Nusa, 09-05-2008
4	MF	Mantangai Hilir, 30-08-2008
5	MR	Banjarmasin, 24-05-2008
6	Rm	Tumbang Nusa, 26-09-2008
7	Rn	Taruna Jaya, 21-03-2008
8	RA	Kapuas, 02-09-2007
9	Rs	Tumbang Nusa, 10-03-2007
10	RM	Tumbang Nusa, 09-05-2008
11	TA	Palangka Raya, 10-10-2008

B. Penyajian Data dan Pembahasan Temuan Penelitian

1. Penyajian Data

Berdasarkan data di lapangan, peneliti mendapatkan beberapa temuan penelitian terkait dengan aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau yakni, *pertama*, membahas tentang durasi penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau. *Kedua*, membahas tentang

⁷⁰ *Ibid*

materi/konten yang sering digunakan siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

Adapun hasil wawancara dan observasi terhadap siswa dengan melalui orangtua siswa kelas VII, guru PAI, dan juga kepala SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau dipaparkan dalam penyajian berikut.

a. Durasi Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada zaman sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

Pemakaian pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta *intensitas* pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1–4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali–kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget*

yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, yaitu sebagai berikut:

Kalau saya, hp digunakan untuk belajar online dan juga main game, merk hp yang digunakan Vivo Y12 ram 3, saya menggunakan hp sekitar 2 jam dengan menggunakan paket data.⁷¹

Dalam aktivitasnya menggunakan hp untuk belajar dan juga main game, dengan fasilitas paket data dan hp yang digunakan juga tipe yang tergolong canggih ini membuat anak asyik bermain hp sambil belajar juga diselingi bermain game. Hal ini sesuai dengan observasi peneliti saat berkunjung ke kediaman AK, dari hp yang digunakan serta difasilitasi dengan penggunaan paket data serta jenis hp yang cukup canggih.⁷²

⁷¹ Wawancara dengan siswa AK, 22 Februari 2021

⁷² Observasi kepada siswa AK, 22 Februari 2021

Seirama dengan keterangan siswa AK dan observasi di atas, Ibu AK juga menambahkan:

Anak kalau disuruh-suruh sering bilang nanti dulu, tidak langsung karena asyik dengan hp, memang untuk belajar online tapi bisa juga digunakan main game, main hp hampir 2 jam tapi berjeda-jeda, tidak menggunakan hp kalau sedang makan, tidur atau main dengan temannya di dekat rumah.

Selain untuk belajar *online*, hp juga digunakan bermain game oleh siswa AK dengan durasi kurang lebih 2 jam meskipun berjeda-jeda waktunya tidak sekaligus, namun perilaku siswa juga sering menunda-nunda saat diperintah orang tua untuk membantu orang tua, karena asyik dengan *gadgetnya*.⁷³

Hal seperti ini juga diungkapkan siswa Ar yang menyatakan sebagai berikut:

Hp yang saya gunakan untuk belajar *online* dan menelepon keluarga, merk hp yang digunakan Realme ram 2, saya menggunakan hp sekitar 5 jam dengan menggunakan paket data.⁷⁴

Siswa Ar dalam aktivitasnya menggunakan hp untuk belajar namun tidak main game seperti AK, dengan fasilitas paket data dan hp yang digunakan juga tipe yang tergolong canggih ini membuat anak asyik bermain hp selama 5 jam, bahkan hal ini lebih parah dari AK. Sebagaimana sesuai dengan observasi saat berkunjung ke kediaman Ar, dari hp yang digunakan serta difasilitasi dengan penggunaan paket data serta jenis hp yang cukup

⁷³ Wawancara dengan orang tua AK, 22 Februari 2021

⁷⁴ Wawancara dengan siswa Ar, 23 Februari 2021

canggih juga. Yang di dalamnya terdapat banyak konten/materi yang bermacam-macam.⁷⁵

Seirama dengan keterangan siswa Ar dan observasi di atas, Ibu Ar juga mengungkapkan:

Anak kalau asyik main hp misal diminta bantu orang tua bisa marah, tidak langsung karena asyik dengan hp, memang untuk belajar *online* tapi bisa juga pakai *google* dan *tiktok*, macam-macam, main hp sekitar 5 jam, tidak menggunakan hp kalau sedang makan, tidur atau main dengan temannya di dekat rumah.⁷⁶

Selain untuk belajar *online*, hp juga digunakan untuk *searching google* dan juga *tiktok* oleh siswa Ar dengan durasi kurang lebih 5 jam meskipun berjeda-jeda waktunya tidak sekaligus, namun perilaku siswa juga sering marah saat diperintah orang tua untuk membantu orang tua, karena asyik dengan *gadgetnya*.

Siswa Dh juga mengungkapkan,

Hp yang saya gunakan untuk belajar *online* dan menelefon keluarga, *youtube* dan *Instagram*, merk hp yang digunakan Realme 5 ram 2/32, saya menggunakan hp sekitar 4 jam dengan menggunakan paket wifi.⁷⁷

MF menambahkan,

Hp yang dipakai adalah Xiaomi ram 2, pakai fasilitas internet paket data, hp digunakan selama 5 jam, tidak digunakan hp pada saat makan, hp biasanya sering digunakan untuk belajar, main *game*, *tiktok*.⁷⁸

MR juga menyebutkan,

⁷⁵ Observasi kepada siswa Ar, 23 Februari 2021

⁷⁶ Wawancara orang tua Ar, 23 Februari 2021

⁷⁷ Wawancara dengan siswa Dh, 25 Februari 2021

⁷⁸ Wawancara dengan MF, 26 Februari 2021

Hp saya Oppo ram 3, beli paket data biasanya, hp digunakan kurang lebih 2 jam perhari untuk belajar tapi kadang juga main game.⁷⁹

Namun dengan kondisi lingkungan keluarga dan pengaruh yang lainnya diantara 11 siswa, hanya ada 1 yang menggunakan *gadget* benar-benar untuk belajar, seperti siswa Rk, dia mengungkapkan:

Saya menggunakan hp hanya pada saat ada tugas dari guru atau ingin menambah referensi dari *google* yang tidak ada penjelasan pada buku-buku pelajaran di sekolah. Adapun hp saya gunakan Oppo ram 2.⁸⁰

Ungkapan Rk didukung wawancara dengan Ibu Rk:



Rk menggunakan hp saat belajar saja, selain itu dia tidak gunakan, jadi seperlunya saja, perilakunya tidak berlebihan dalam penggunaan *gadget* dan masih mau membantu orang tua saat di rumah.⁸¹

Dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan orang tua yang lain pun sama dengan siswa AK, Ar, Dh, MR serta MF bahwa perilaku siswa memang mengalami perubahan sikap dan signifikan semenjak menggunakan *gadget*. Hampir rata-rata durasi menggunakan hp sekitar 2 hingga 5 jam. Terlebih saat kondisi pandemi covid-19 seperti sekarang yang mengharuskan pembelajaran hanya melalui *online* saja, tapi tidak dimanfaatkan seluruhnya untuk kegiatan pembelajaran namun juga banyak digunakan siswa kepada konten/materi yang tidak sesuai. Hal ini diperkuat oleh kepala sekolah di SMPN-2 Jabiren Raya Bapak YD yang menyatakan:

⁷⁹ Wawancara dengan MR, 26 Februari 2021

⁸⁰ Wawancara dengan Rk, 27 Februari 2021

⁸¹ Wawancara dengan orang tua Rk, 27 Februari 2021

Kebanyakan siswa menggunakan hp atau *gadget* tidak sesuai yang diharapkan, saat belajar buka konten/materi yang tidak sesuai, lebih banyak main *game* dan konten/materi yang bukan pembelajaran.⁸²

Dapat dikatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya, hampir rata-rata durasi menggunakan hp sekitar 2 hingga 5 jam. Siswa yang menggunakan *gadget* perlu menjadi perhatian khusus di samping durasi penggunaan yang sangat lama juga perilaku siswa yang bisa marah dengan orang tua saat dipanggil ketika siswa menggunakan *gadgetnya*, namun diantara anak yang diteliti hanya ada satu orang saja yang menggunakan *gadget* sesuai fungsi dan keperluan belajar saja dan tetap membantu serta langsung mendatangi orang tua saat dipanggil.

b. Konten/materi *Gadget* yang sering digunakan Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan konten/materi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih simple dan praktis dan memiliki fungsi khusus. Karena itu, dibutuhkan pemahaman yang benar dan bimbingan yang benar dari orang tua kepada anak mengenai tipe konten/materi yang baik agar anak bisa memahami mana yang penting dan tidaknya suatu konten/materi dari sisi kebermanfaatan yang positif untuk siswa khususnya seusia SMP.

⁸² Wawancara dengan Kepala SMPN 2 Jabiren Raya Bapak YD, 24 Februari 2021.

Adapun dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa tentang konten/materi yang sering digunakan siswa SMPN 2 yaitu sebagaimana diungkapkan oleh AK:

Konten/materi yang sering saya gunakan adalah *Google*, *WA* serta *classroom* juga *game*.⁸³

Hal ini sesuai dengan jawaban Ibu AK, bahwa AK menggunakan *google*, *WA*, *classroom* dan juga *game*.

Ar, Dh, MF, MR, Rm, dan Rn secara berturut-turut juga menyebutkan bahwa,

Konten/materi yang sering saya gunakan adalah *Google*, *WA* serta *classroom* juga *tiktok*.⁸⁴ Konten/materi yang sering saya pakai adalah *Google*, *WA* serta *classroom*, *youtube* dan *instagram*.⁸⁵ Konten/materi yang saya pakai *WA*, *classroom*, *main game*, *tiktok*.⁸⁶ Konten/materi yang sering saya gunakan adalah *WA* serta *classroom* juga *tiktok*.⁸⁷ Materi yang sering saya gunakan adalah *Google*, *WA* serta *classroom*, *youtube* dan *tiktok*.⁸⁸ Konten/materi yang saya gunakan *WA*, *classroom*, *main game*.⁸⁹

Senada dengan RA, RM dan TAP juga menambahkan,

Konten/materi yang sering saya gunakan *WA*, *classroom*, *main game*, *Instagram* dan *video youtube*.⁹⁰ Konten/materi yang sering saya gunakan adalah *WA* serta *classroom* juga *tiktok* dan *instagram*.⁹¹ Konten/materi yang saya gunakan *WA*, *classroom*, *main game* dan *tiktok*.⁹²

⁸³ Wawancara dengan AK, 24 Februari 2021

⁸⁴ Wawancara dengan Ar, 25 Februari 2021

⁸⁵ Wawancara dengan Dh, 25 Februari 2021

⁸⁶ Wawancara dengan MF, 26 Februari 2021

⁸⁷ Wawancara dengan MR, 25 Februari 2021

⁸⁸ Wawancara dengan Rm, 25 Februari 2021

⁸⁹ Wawancara dengan Rn, 26 Februari 2021

⁹⁰ Wawancara dengan MF, 26 Februari 2021

⁹¹ Wawancara dengan RA, 25 Februari 2021

⁹² Wawancara dengan TAP, 26 Februari 2021

Sebagaimana hasil wawancara dengan siswa kelas VII tersebut, peneliti saat melakukan observasi melihat langsung isi konten/materi *gadget* siswa tersebut memang benar sesuai dengan yang disebutkan mereka di atas.⁹³

Namun berbeda dengan Rk yang menyebutkan bahwa,

Konten/materi yang sering saya gunakan adalah *Google* untuk mencari inspirasi, WA serta *classroom*, selain itu tidak ada.⁹⁴

Jadi diantara seluruh siswa kelas VII yang memang menggunakan *gadget* tidak semua yang digunakan kepada hiburan semata, sebagaimana Rk menggunakan konten/materi hanya *google*, WA dan *classroom* serta mencari inspirasi untuk pembelajaran saja.

Hal ini sesuai pendapat Guru PAI Ibu HR,

Konten/materi yang digunakan untuk siswa belajar sering dipakai *classroom*, melalui WA Group, memang selalu kami arahkan untuk menggunakan menjawab soal, belajar, tapi kembali lagi kepada siswa masing-masing mengingat pembelajaran hanya melalui daring selama masa pandemi ini.⁹⁵

Dari wawancara siswa tersebut dapat dikatakan bahwa konten/materi yang sering digunakan siswa adalah WA, *Classroom*, *Google*, *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram* dan main *game*, namun adapula yang memang menggunakan khusus untuk mencari inspirasi pembelajaran saja.

2. Pembahasan Temuan Penelitian

⁹³ Observasi kepada siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya, 28 Februari 2021

⁹⁴ Wawancara dengan Rk, 25 Februari 2021

⁹⁵ Wawancara dengan Guru PAI Ibu HR, 26 Februari 2021

Berdasarkan data di lapangan, penulis mendapatkan beberapa temuan penelitian. Dalam pembahasan ini akan mendialogkan temuan penelitian di lapangan dengan teori atau pendapat para ahli. Sebagaimana yang ditegaskan analisa data kualitatif deskriptif, dari data yang telah diperoleh baik melalui dokumentasi, observasi dan wawancara diidentifikasi agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dari hasil penelitian tersebut dengan teori yang ada dan dibahas, tentang aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau.

Berdasarkan data di lapangan, penulis mendapatkan beberapa temuan penelitian terkait dengan aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau yakni, *pertama*, membahas tentang durasi penggunaan *gadget* pada perilaku siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau. *Kedua*, membahas tentang konten/materi penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau dipaparkan dalam penyajian hasil pembahasan berikut.

a. Durasi Penggunaan *Gadget* pada Perilaku Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada zaman sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin

pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

Pemakaian pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta *intensitas* pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1–4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali–kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*.

Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau, yaitu bahwa hp digunakan untuk belajar *online*

dan juga main *game*, merk hp yang digunakan Vivo Y12 ram 3, saya menggunakan hp sekitar 2 jam dengan menggunakan paket data.⁹⁶

Siswa AK dalam aktivitasnya menggunakan hp untuk belajar dan juga main *game*, dengan fasilitas paket data dan hp yang digunakan juga tipe yang tergolong canggih ini membuat anak asyik bermain hp sambil belajar juga diselingi bermain *game*. Hal ini sesuai dengan observasi peneliti saat berkunjung ke kediaman AK, dari hp yang digunakan serta difasilitasi dengan penggunaan paket data serta jenis hp yang cukup canggih.⁹⁷

Seirama dengan keterangan siswa AK dan observasi di atas, Ibu AK juga menambahkan anak kalau disuruh-suruh sering bilang nanti dulu, tidak langsung karena asyik dengan hp, memang untuk belajar *online* tapi bisa juga digunakan main game, main hp hampir 2 jam tapi berjeda-jeda, tidak menggunakan hp kalau sedang makan, tidur atau main dengan temannya di dekat rumah.

Selain untuk belajar online, hp juga digunakan bermain *game* oleh siswa AK dengan durasi kurang lebih 2 jam meskipun berjeda-jeda waktunya tidak sekaligus, namun perilaku siswa juga sering menunda-nunda saat diperintah orangtua untuk membantu orang tua, karena asyik dengan *gadgetnya*.⁹⁸

⁹⁶ Wawancara dengan siswa AK, 22 Februari 2021

⁹⁷ Observasi kepada siswa AK, 22 Februari 2021

⁹⁸ Wawancara dengan orang tua AK, 22 Februari 2021

Hal seperti ini juga diungkapkan siswa Ar yang menyatakan bahwa yang digunakan untuk belajar *online* dan menelfeon keluarga, merk hp yang digunakan Realme ram 2, saya menggunakan hp sekitar 5 jam dengan menggunakan paket data.⁹⁹

Siswa Ar dalam aktivitasnya menggunakan hp untuk belajar namun tidak main *game* seperti AK, dengan fasilitas paket data dan hp yang digunakan juga tipe yang tergolong canggih ini membuat anak asyik bermain hp selama 5 jam, bahkan hal ini lebih parah dari AK. Sebagaimana sesuai dengan observasi peneliti saat berkunjung ke kediaman Ar, dari hp yang digunakan serta difasilitasi dengan penggunaan paket data serta jenis hp yang cukup canggih juga. Yang di dalamnya terdapat banyak konten/materi yang bermacam-macam.¹⁰⁰

Seirama dengan keterangan siswa Ar dan observasi di atas, Ibu Ar juga mengungkapkan bahwa anak kalau asyik main hp misal diminta bantu orang tua bisa marah, tidak langsung karena asyik dengan hp, memang untuk belajar *online* tapi bisa juga pakai *google* dan *tiktok*, macam-macam, main hp sekitar 5 jam, tidak menggunakan hp kalau sedang makan, tidur atau main dengan temannya di dekat rumah.¹⁰¹

Selain untuk belajar *online*, hp juga digunakan untuk *searching google* dan juga *tiktok* oleh siswa Ar dengan durasi kurang lebih 5 jam

⁹⁹ Wawancara dengan siswa Ar, 23 Februari 2021

¹⁰⁰ Observasi kepada siswa Ar, 23 Februari 2021

¹⁰¹ Wawancara orang tua Ar, 23 Februari 2021

meskipun berjeda-jeda waktunya tidak sekaligus, namun perilaku siswa juga sering marah saat diperintah orang tua untuk membantu orang tua, karena asyik dengan *gadgetnya*.

Siswa Dh juga mengungkapkan, hp yang saya gunakan untuk belajar *online* dan menelepon keluarga, *youtube* dan *Instagram*, merk hp yang digunakan Realme 5 ram 2/32, saya menggunakan hp sekitar 4 jam dengan menggunakan paket wifi.¹⁰² Hp yang dipakai adalah Xiaomi ram 2, pakai fasilitas internet paket data, hp digunakan selama 5 jam, tidak digunakan hp pada saat makan, hp biasanya sering digunakan untuk belajar, main *game*, *tiktok*.¹⁰³ Hp saya Oppo ram 3, beli paket data biasanya, hp digunakan kurang lebih 2 jam perhari untuk belajar tapi kadang juga main *game*.¹⁰⁴

Namun dengan kondisi lingkungan keluarga dan pengaruh yang lainnya diantara 11 siswa, hanya ada 1 yang menggunakan *gadget* benar-benar untuk belajar, seperti siswa Rk, dia mengungkapkan, Rk menggunakan hp hanya pada saat ada tugas dari guru atau ingin menambah referensi dari *google* yang tidak ada penjelasan pada buku-buku pelajaran di sekolah. Adapun hp saya gunakan Oppo ram 2.¹⁰⁵

Ungkapan Rk didukung wawancara dengan Ibu Rk, Rk menggunakan hp saat belajar saja, selain itu dia tidak gunakan, jadi

¹⁰² Wawancara dengan siswa Dh, 25 Februari 2021

¹⁰³ Wawancara dengan MF, 26 Februari 2021

¹⁰⁴ Wawancara dengan MR, 26 Februari 2021

¹⁰⁵ Wawancara dengan Rk, 27 Februari 2021

seperlunya saja, perilakunya tidak berlebihan dalam penggunaan *gadget* dan masih mau membantu orang tua saat di rumah.¹⁰⁶

Siswa pengguna *gadget* mengalami perubahan perilaku disebabkan adanya rangsangan dari luar diri siswa, seperti pengaruh lingkungan di luar sekolah, hal ini sesuai dengan pendapat Skinner yang dikutip oleh Notoadmodjo bahwa “perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, kemudian organisme tersebut merespons.”¹⁰⁷

Perilaku manusia dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegritas (*integrated*), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.¹⁰⁸

Pembentukan perilaku-perilaku manusia sebagaimana besar ialah perilaku yang dibentuk dan dapat dipelajari, berkaitan dengan itu Walgito menerangkan beberapa cara terbentuknya sebuah perilaku seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Kebiasaan
Terbentuknya perilaku karena kebiasaan yang sering dilakukan.
- b. Pengertian (*insight*)
Terbentuknya perilaku ditempuh dengan pengertian.
- c. Penggunaan model

¹⁰⁶ Wawancara dengan orang tua Rk, 27 Februari 2021

¹⁰⁷ Hasan Jamani, dkk, “Perilaku Siswa Pengguna Handphone Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya,” Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSS-2013, h. 3. Diakses pada 23 November 2020.

¹⁰⁸ Walgito Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010, h. 13

Pembentukan perilaku melalui ini, contohnya adalah ada seseorang yang menjadi sebuah panutan untuk seseorang mau berperilaku seperti yang ia lihat saat itu.¹⁰⁹

Dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan orang tua yang lain pun sama dengan siswa AK, Ar, Dh, MR serta MF bahwa perilaku siswa memang mengalami perubahan sikap semenjak asyik menggunakan *gadget*. Hampir rata-rata menggunakan hp sekitar 2 hingga 5 jam. Terlebih saat kondisi pandemi covid-19 seperti sekarang yang mengharuskan pembelajaran hanya melalui *online* saja, tapi tidak dimanfaatkan seluruhnya untuk kegiatan pembelajaran namun juga banyak digunakan siswa kepada konten/materi yang tidak sesuai.

Data di atas memaparkan beberapa penyimpangan perilaku siswa akibat menggunakan *gadget* yang tidak terkendali bahkan dengan durasi yang lama yang ternyata efeknya sangat luar biasa sekali. Siswa SMPN 2 Jabiren Raya yang seharusnya sibuk dengan belajar, pembentukan karakter, bergaul dengan teman sebaya malah menjadi pribadi yang mempunyai perilaku menyimpang dari yang seharusnya, hal ini terjadi dari 11 orang siswa hanya 1 orang yang menggunakan *gadget* sesuai keperluan belajar saja.

Sebagaimana Abu Darwis, perilaku anak yang menyimpang adalah perilaku yang tidak sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangannya dan

¹⁰⁹Irham Fahmi, *Perilaku Organisasi Teori, Konten/materi, dan Khusus*, Bandung:Alfabeta, 2013, h. 34

tidak sesuai dengan nilai moral yang berlaku, karena akan mengganggu atau menghambat anak untuk mencapai perkembangan berikutnya.¹¹⁰

Kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti apa yang dikatakan oleh orang tua dalam pencegahan ketergantungan *gadget*. Namun pada dasarnya *gadget* telah mengubah pola pengasuhan anak dan mengubah perilaku anak. Banyak perilaku anak yang mengalami penyimpangan dan dilaporkan bahwa itu ada hubungannya dengan penggunaan *gadget* sebagaimana hal yang terjadi juga pada siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya.

Sejalan dengan pendapat Dr Jenny Radensy sebagaimana dikutip oleh Wijanarko, menyatakan bahwa: “anak-anak tidak bisa belajar dari *video* ataupun dunia maya sebaik berinteraksi dengan kehidupan nyata dan lingkungan sekitarnya. Anak-anak sesungguhnya belajar melalui sentuhan dan pengalaman yang mereka jumpai setiap harinya.”¹¹¹

Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC (*Pe*

¹¹⁰ Abu Darwis, *Pengubahan Perilaku Menyimpang Murid Sekolah Dasar*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2006, h. 35.

¹¹¹ Wijanarko, J. dan Setiawati, E., *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia, 2016, h. 10.

Frontal Cortex) adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab dan nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi, otaknya akan memproduksi hormon *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.¹¹²

Hal ini yang memang dinyatakan pula kepala sekolah di SMPN-2 Jabiren Raya Bapak YD yang menyatakan, kebanyakan siswa menggunakan hp atau *gadget* tidak sesuai yang diharapkan, saat belajar buka konten/materi yang tidak sesuai, lebih banyak main *game* dan konten/materi yang bukan pembelajaran dengan durasi penggunaan yang cukup lama dan cukup ketergantungan.¹¹³

Maka dari pihak yang membantu dalam mencegah ketergantungan *gadget* diantaranya ada pihak keluarga dan juga sekolah, yang memang mencari solusi bersama dan efektif untuk mengatasi perilaku yang tidak baik.

Dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya, hampir rata-rata durasi menggunakan hp sekitar 2 hingga 5 jam. Siswa yang menggunakan *gadget* perlu menjadi perhatian khusus di samping durasi penggunaan yang sangat lama juga perilaku siswa yang bisa marah dengan orang tua saat dipanggil ketika siswa menggunakan *gadgetnya*, namun diantara anak yang diteliti hanya ada satu

¹¹² Hastuti., *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012, h. 15.

¹¹³ Wawancara dengan Kepala SMPN 2 Jabiren Raya Bapak YD, 24 Februari 2021.

orang saja yang menggunakan *gadget* sesuai fungsi dan keperluan belajar saja dan tetap membantu serta langsung mendatangi orang tua saat dipanggil.

b. Konten/materi *Gadget* yang sering digunakan Siswa Kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau

Media sosial yang bagus berarti ia mempunyai konten/materi yang bagus pula. Karena itu, dibutuhkan pemahaman yang benar dan bimbingan yang benar dari orang tua kepada anak mengenai tipe konten/materi media sosial yang baik agar anak bisa memahami mana yang penting dan tidaknya suatu konten/materi.

Adapun dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa tentang konten/materi *gadget* yang sering digunakan yaitu sebagaimana diungkapkan oleh AK, konten/materi yang sering saya gunakan adalah *Google*, *WA* serta *classroom* juga *game*.¹¹⁴

Hal ini sesuai dengan jawaban Ibu AK, bahwa AK menggunakan *google*, *WA*, *classroom* dan juga *game*.

Ar, Dh, MF, MR, Rm, dan Rn secara berturut-turut juga menyebutkan bahwa, konten/materi yang sering saya gunakan adalah *Google*, *WA* serta *classroom* juga *tiktok*.¹¹⁵ Konten/materi yang sering saya pakai adalah *Google*, *WA* serta *classroom*, *youtube* dan *instagram*¹¹⁶ Konten/materi yang saya pakai *WA*, *classroom*, *main game*, *tiktok*.¹¹⁷

¹¹⁴ Wawancara dengan AK, 24 Februari 2021

¹¹⁵ Wawancara dengan Ar, 25 Februari 2021

¹¹⁶ Wawancara dengan Dh, 25 Februari 2021

¹¹⁷ Wawancara dengan MF, 26 Februari 2021

Konten/materi yang sering saya gunakan adalah WA serta *classroom* juga tiktok.¹¹⁸ Materi yang sering saya gunakan adalah *Google*, WA serta *classroom*, *youtube* dan tiktok.¹¹⁹ Konten/materi yang saya gunakan WA, *classroom*, main *game*.¹²⁰

Senada dengan RA, RM dan TAP juga menambahkan, konten/materi yang sering saya gunakan WA, *classroom*, main *game*, Instagram dan video *youtube*.¹²¹ Konten/materi yang sering saya gunakan adalah WA serta *classroom* juga tiktok dan instagram.¹²²

TAP juga menambahkan, Konten/materi yang saya gunakan WA, *classroom*, main *game* dan tiktok.¹²³

Namun berbeda dengan Rk yang menyebutkan bahwa, konten/materi yang sering saya gunakan adalah *Google* untuk mencari inspirasi, WA serta *classroom*, selain itu tidak ada.¹²⁴

Jadi diantara seluruh siswa kelas VII yang memang menggunakan *gadget* tidak semua yang digunakan kepada hiburan semata, sebagaimana Rk menggunakan konten/materi hanya *google*, WA dan *classroom* serta mencari inspirasi untuk pembelajaran saja.

Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Syahra dalam bukunya menyatakan bahwa:

¹¹⁸ Wawancara dengan MR, 25 Februari 2021

¹¹⁹ Wawancara dengan Rm, 25 Februari 2021

¹²⁰ Wawancara dengan Rn, 26 Februari 2021

¹²¹ Wawancara dengan MF, 26 Februari 2021

¹²² Wawancara dengan RA, 25 Februari 2021

¹²³ Wawancara dengan TAP, 26 Februari 2021

¹²⁴ Wawancara dengan Rk, 25 Februari 2021

Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta *intensitas* pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1–4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dll.¹²⁵

Hal ini sesuai pendapat Guru PAI Ibu HR, Konten/materi yang digunakan untuk siswa belajar sering dipakai *classroom*, melalui WA Group, memang selalu kami arahkan untuk menggunakan menjawab soal, belajar, tapi kembali lagi kepada siswa masing-masing mengingat pembelajaran hanya melalui daring selama masa pandemi ini.¹²⁶

¹²⁵ Syahra, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2006, h. 30

¹²⁶ Wawancara dengan Guru PAI Ibu HR, 26 Februari 2021

Sedangkan pada anak usia SMP, mereka lebih mengaplikasikan konten/materi untuk kebanyakan sebatas untuk informasi, hiburan dan *game online*, orang tua berperan penting dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak.

Kondisi dan perbincangan yang sama muncul dari kelompok orang tua anak dari pengguna internet di Afrika Selatan di mana orang tua mengakui banyak manfaat yang diberikan internet kepada anak sekaligus mengungkapkan keprihatinan waktu yang dihabiskan anak dalam mengakses *game online* serta banyaknya risiko yang anak hadapi selama beraktivitas di dunia maya.¹²⁷ Data *survei* dari *Council*, menunjukkan bagaimana orang tua di negara maju yang memiliki akses dengan teknologi digital bahwa *game online* memiliki dampak besar dalam kehidupan anak, sementara pada saat yang sama orang tua menilai *game online* sebagai salah satu sumber kekhawatiran terbesar karena takut anak-anak akan menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain dengan *gadget*. Dan inilah juga yang terjadi pada kebanyakan siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya.

Dapat disimpulkan bahwa konten/materi yang sering digunakan siswa Kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya adalah *Whatsapp*, *Classroom*, *Google*, *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram* dan main *game*, namun adapula yang memang menggunakan khusus untuk mencari inspirasi pembelajaran saja.

¹²⁷ Ria Novianti, “Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial,” Volume 4 Issue 2, 2020, h. 1002.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan dan pembahasan data di atas, penelitian aktivitas penggunaan *gadget* siswa kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Durasi penggunaan *gadget* pada perilaku siswa kelas VII SMPN 2 Kecamatan Jabiren Raya Kabupaten Pulang Pisau yaitu hampir rata-rata durasi menggunakan hp sekitar 2 hingga 5 jam dengan waktu yang berjeda-jeda.
2. Konten/materi yang sering digunakan siswa Kelas VII SMPN 2 Jabiren Raya adalah untuk pembelajaran *Whatsapp*, *Classroom* dan *Google*, untuk hiburan menggunakan konten/materi *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram* dan konten/materi lainnya.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas rekomendasi yang dapat peneliti berikan kepada:

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Pulang Pisau

Agar bisa memberikan edukasi dan program parenting tentang penggunaan *gadget* bagi para guru maupun orang tua sehingga memperoleh solusi tepat dan efektif untuk mengurangi aktivitas penggunaan *gadget* bagi anak dengan memasukkan nilai-nilai pendidikan agama maupun umum secara

bertahap pada anak SMP dalam kegiatan proses belajar mengajar, agar siswa atau anak tidak kecanduangn *gadget*.

2. Bagi Sekolah

- a. Agar lebih memperhatikan sarana prasarana untuk siswa SMP agar lebih memadai.
- b. Para guru harus lebih giat lagi belajar dan mengikuti pelatihan untuk menciptakan pembelajaran dan pembinaan yang menyenangkan akibat pengaruh aktivitas penggunaan *gadget* bagi anak dengan memasukkan nilai-nilai pendidikan agama maupun umum secara bertahap pada anak SMP dalam kegiatan proses belajar mengajar.

3. Bagi Orang Tua Peserta Didik

Agar terus menjalin kerjasama dan komunikasi aktif dengan guru PAI, guru PPkn maupun dengan guru kelas untuk saling berkolaborasi dan berkomitmen bersama untuk memberikan nilai-nilai pendidikan agama akibat aktivitas penggunaan *gadget* bagi anak pada saat di rumah maupun diluar rumah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Agar penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian di sekolah yang berbeda, terkait aktivitas penggunaan *gadget* siswa SMP, dengan harapan menjadi informasi dan kontribusi pemikiran yang urgen setelah peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Kesebelas, 1998.
- Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*, Cet. 4, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Bimo, Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*, Jakarta: Balai Pustaka, 2016.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- , *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1997.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1979.
- Gunarsa, D., Singgih, *Psikologi Untuk Membimbing*, Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2002.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012.
- Indrakusuma, Daien Amir, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1993.
- Iswidharmanjaya, Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- Kartono, Kartini, *Bimbingan Belajar di SMA dan Perguruan Tinggi*, Jakarta: CV. Rajawali, 1990.
- Liadi, Fimeir, *Design Penelitian, Pedoman Pembuatan Rancangan Penelitian*, Kapuas: STAI Kuala Kapuas, 2001.
- Moleong, L., J., *Metode Penelitian kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Musfiqon, M., *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian*, Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012.
- Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Perss, 1999.

- Nasution, S., *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Purwanto, M., Ngalim, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1983.
- Sander, J., F., I., *Membantu Anak Mengerjakan Pekerjaan Rumah*, Jakarta: PT. Gramedia, 1993.
- Siahan, Henri, *Peranan Ibu Bapak Mendidik Anak*, Bandung: PT. Angkasa, 1986.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Soeitoe, Samuel, *Psikologi Pendidikan II*, Jakarta: FEUI, 1982.
- Sojogyo dan Pujiwati Soyogyo, *Sosiologi Pedesaan Kumpulan Bacaan*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1999.
- Syahra, *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Wijanarko, J. dan Setiawati, E., *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.
- Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004.

Sumber Karya Ilmiah

- Astuti, Hidayatul M. Fuji, “*Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Singosari*”, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol. V, No. 1 (2008), 30 Desember 2018. Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Desiningrum, “*Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal*”, Jurnal Prosiding Temu Ilmiah Nasional X, Ikatan Psikologi Indonesia, Vol. 1 (2017), 22 Agustus 2017. Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Khairunnisa, Puja, “*Pengaruh Smartphone Terhadap Degradasi Moral Remaja di Mukim Jruék kecamatan Indrapuri Aceh Besar*”, Tesis, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Ar-Raniry, 2019. Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Mimi, Fahmiyatri, “*Perilaku Komunikasi Orang Tua dengan Remaja Pengguna Aktif (Studi Kasus Tiga Keluarga di Kecamatan Kuranji Padang)*”, Jurnal Kelola, Vol. 1 No. 1, tahun 2018. Diakses pada 28 Agustus 2020.

Prasetya, Dharma Yokie, ddk, “*Peranan Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget*”, Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa, Vol. I , No. 2 Nopember 2018. Diakses pada 28 Agustus 2020.

Sandrawita, Elis, “*Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT. 01 kelurahan Pelabuhan Baru*”, Tesis, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Curup 2019. Diakses pada 28 Agustus 2020.

Warisyah Y., *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*, 2015. Diakses pada 28 Agustus 2020.

