



Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali

Hetty J. Tumurang¹, Richard D.H. Pangkey², Fria Weime Sual³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 11 Agustus 2023
Revised : 26 Agustus 2023
Accepted: 5 September 2023

This research was conducted based on the results of research carried out by researchers in class V of SD Inpres Kinali. This research aims to determine the positive and negative impacts of using gadgets on fifth grade students at SD Inpres Kinali. This type of research is qualitative research which takes place at SD Inpres Kinali. In qualitative research, the research instrument or tool is the researcher himself. The data collection technique in this research is that the data in this research was collected using observation guidelines, interview guidelines and documentation guidelines (Rukin, 2019: 1). In this research, researchers used the Miles and Huberman data analysis model which includes three stages, namely data reduction, data display, and drawing conclusions. This research obtained results namely that the positive impact of gadgets in terms of learning is good because they can be used as tools in the teaching and learning process. Meanwhile, the negative impact in terms of attitudes is the erosion of character in the teaching and learning process

Keywords: Positive Impact, Negative Impact, Gadget Use

(*) Corresponding Author: hettytumurang@unima.ac.id

How to Cite: Tumurang, H., Pangkey, R., & Sual, F. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 951-958. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10023416>

PENDAHULUAN

Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell. Penemuan telepon menjadi sangat menakutkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah smartphone atau gadget.

Perlu diketahui perkembangan gadget dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa dibawa kemana-mana). di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) seperti: Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (*Code Division Multiple Access*) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya (Mandias, G. F. 2017).

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang dewasa kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan



komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya (Marpaung, J. 2018). Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Menurut Waralah Rd Christo dalam Syifa, L (2019) dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negative atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negative maupun positif.

Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari- hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahanan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Bahkan anak-anak lebih senang dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh samrtphone membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Dari kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak-anak untuk lebih dalam mengakses konten dewasa yang memicu

terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya (Nurhakim, S. 2015).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa memang memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negataif. Kasus diatas tentu anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari gadget yang dimiliki karena lebih mudah dan juga praktis. Inilah mengapa memberikan gadget pada anak masih menjadi suatu hal yang pro dan kontra di kalangan masyarakat.

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

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

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

METODE PENELITIAN

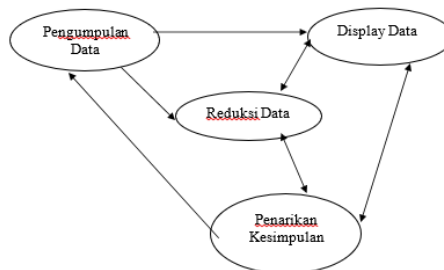
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan bidang penyelidikan yang berdiri sendiri. Penelitian ini menyinggung aneka disiplin ilmu, bidang dan tema. Serumpun tema, konsep, dan asumsi yang rumit dan saling berkaitan menyelimuti tema penelitian kualitatif. Rumpun tersebut berkaitan dengan tradisi positivisme, post-strukturalisme, dan berbagai sudut pandang, atau metode penelitian kualitatif yang bertautan dengan kajian-kajian kultural dan berciri interpretif (Rukin,2019:1).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena disini peneliti merupakan instrumen kunci. Tujuan dari penelitian kualitatif ini juga untuk menjelaskan tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali dengan cara pengumpulan data melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik analisis data.

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

teknik penemuan sampel sumber data sesuai dengan tujuan pada penelitian ini. (Sugiono, 2015: 300).

Adapun tahapan penelitian yang akan digunakan penulis dalam memperoleh data adalah Observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Berikut ini adalah gambar skema analisis dan penjelasan lebih lanjut model analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiono.2010:337).



Gambar 1. Proses analisis data

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2022 di SD Inpres Kinali dengan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti protokol Covid-19. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Data hasil observasi yaitu 2 orang tua dan 2 peserta didik terdapat aspek-aspek bahwa pembelajaran yang dilakukan di SD Inpres Kinali adalah pembelajaran luring. Dan juga dalam pembelajaran luring orang tua selalu mengingatkan peserta didik untuk tetap mengikuti pembelajaran luring selain itu orang tua juga memberikan motivasi kepada peserta didik dengan selalu mengingatkan sebelum pembelajaran sampai selesai pembelajaran di pantau terus. Adapun aspek yang lain yaitu dampak penggunaan gadget yaitu orang tua kurang memiliki pengetahuan yang teoritis, jarang ada waktu dengan anak, tidak sabar mendampingi saat anak belajar. Aspek lainnya juga adalah semangat belajar peserta didik yang senang mengikuti pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tepat waktu mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Kinali terlebih khusus pada orang tua dan peserta didik di kelas V SD Inpres Kinali mengenai dampak penggunaan gadget pada siswa kelas v SD Inpres Kinali, diperoleh data sebagai berikut:

Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V

Penggunaan gadget bukanlah hal yang baru di kalangan siswa. Gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, mendengar musik/radio. Namun tidak jarang penggunaan gadget berdampak negatif, seperti menyimpan foto/video pornografi, melupakan waktu belajar, bahkan menukar jawaban ujian.

Berdasarkan hasil wawancara dalam penggunaan gadget di SD Inpres Kinali terdapat siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan

gadget untuk mengerjakan tugas sekolah dan hampir seluruh siswa kelas 5 telah mempunyai adget masing-masing seperti *handphone*. Mereka sering menggunakan gadget saat jam pelajaran dibawah arahan guru atau memang untuk keperluan belajar siswa tapi tak jarang juga siswa salah menggunakan gadget mereka seperti saat guru setelah dipakai untuk keperluan belajar siswa mereka melanjutkan dengan bermain *game* dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Dari hasil wawancara yang dikemukakan ibu A.L di atas dapat diketahui bahwa penggunaan gadget itu sebenarnya di batasi atau dilarang untuk di gunakan di dalam kelas tapi kembali lagi pada cara guru dalam membimbing siswa saat belajar dengan memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar siswa. Penggunaan gadget disekolah memiliki aturan dalam penggunaannya. Kecenderungan siswa terhadap gadget sangat besar karena walaupun dilarang menggunakan gadget pada jam pelajaran yang tidak mengharuskan memakai gadget untuk keperluan belajar, ada siswa yang memakainya secara dima-diam dan tidak memperhatikan peraturan sekolah tentang penggunaan gadget dengan baik disekolah.

Dari pernyataan siswa C.M diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa pihak sekolah sudah menjalankan tugas dengan baik terutama tentang menginformasikan dan mengingatkan kepada seluruh peserta didik tentang peraturan penggunaan gadget disekolah walaupun masih ada peserta didik yang tidak mentaati aturan tersebut. Alangkah baiknya ketika disekolah mayoritas warga sekolah bisa menggunakan gadget karena itu sangatlah membantu untuk keperluan pendidikan peserta didik dan juga keperluan sekolah dalam menjalankan tugas dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan gadget disekolah sangat membantu untuk kemajuan sekolah maupun pengetahuan peserta didik, guru dan sekolah agar tidak ketinggalan zaman dan bisa semakin maju juga berkembang terutama pengetahuan tentang IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa dampak dari penggunaan gadget pada siswa kelas V SD Inpres Kinali ada dampak positif dan negatifnya. Namun dalam penggunaan gadget disekolah, lebih khusus dikelas V selalu dibawa awasan guru kelas agar peserta didik tidak salah menggunakan gadget mereka ke hal yang tidak baik. Menggunakan gadget disekolah dengan baik tentunya akan membawa dampak baik juga bagi peserta didik maupun kemajuan sekolah dan sekolah disebut sebagai generasi emas dengan adanya teknologi modern untuk mencapai pendidikan yang berkualitas.

Dampak Positif Dan Dampak Negatif Dari Penggunaan Gadget Terhadap Siswa Kelas V SD Inpres Kinali

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah.

Namun, penggunaan gadget pada saat jam pelajaran jika tidak diperlukan untuk menggunakan gadget untuk keperluan belajar dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan

pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat gadget pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Dampak positif gadget ditinjau dari segi belajar itu baik karena dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dampak negatif dari segi sikap itu terjadi pengikisan karakter terhadap proses belajar mengajar. Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan gadget di sekolah dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran sedangkan dampak negatif gadget ialah siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung dan lebih mementingkan bermain gadget.

Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif gadget di sekolah mempermudah komunikasi jarak jauh, membantu peserta didik untuk keperluan belajarnya, mempermudah guru untuk menjelaskan materi pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan peserta didik juga guru tentang IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi).

PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Menurut Hidayati, R. (2020) Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiriman pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya.

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

internet hal-hal yang tentang pornografi. Oleh karena itu pengawasan dari guru sebagai orang tua peserta didik di sekolah haruslah bisa mengawasi peserta didiknya dalam penggunaan gadget disekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara umum Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kinali adalah Penggunaan gadget dikalangan siswa kelas V SD Inpres Kinali bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah. kemudian Hampir seluruh siswa memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah, membantu siswa dalam keperluan belajarnya, membantu guru untuk menjelaskan dan membagikan materi pelajaran secara, online, dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Dampak negatif dari penggunaan gadget pada siswa kelas V yaitu ketika tidak disuruh guru atau tidak dibutuhkan menggunakan gadget saat jam pelajaran tertentu, menggunakan gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* pada siswa adalah beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat gadget pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

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

KESIMPULAN

Sebagai akhir dalam pembahasan skripsi ini maka akan dikemukakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah penggunaan gadget dikalangan siswa kelas V SD Inpres Kinali bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah. Hampir seluruh siswa memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif

terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah, membantu siswa dalam keperluan belajarnya, membantu guru untuk menjelaskan dan membagikan materi pelajaran secara, online, dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Dampak negatif dari penggunaan gadget pada siswa kelas V yaitu ketika tidak disuruh guru atau tidak dibutuhkan menggunakan gadget saat jam pelajaran tertentu, menggunakan gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Dampak negatif lainnya dari penggunaan *gadget* pada siswa adalah beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat gadget pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Dengan demikian, peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam mengawasi anak menggunakan gadget. Orang tua dan guru harus aktif dalam proses pembelajaran anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, R. (2020). Peran orang tua: komunikasi tatap muka dalam mengawal dampak gadget pada masa golden age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Mandias, G. F. (2017). Analisis pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klatat. *Cogito Smart Journal*, 3(1), 83-90.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget*. Zikrul Hakim Bestari.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Rukin, S. P. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.