

**UPAYA GURU DAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI
DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA DIMASA
PANDEMI (STUDI KASUS SISWA KELAS V SDN.NO.112260 GUNTING
SAGA)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



29 Agustus 2022
ACC untuk maju ujian skripsi

Disusun Oleh:
NONI YUANDA
18422087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noni Yuanda
NIM : 18422087
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi : Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SD Negeri No. 112260 Gunting Saga).

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Yang Menyatakan,





FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiail@uii.ac.id
W. fiail.uui.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 26 September 2022
Judul Tugas Akhir : Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa di masa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SD Negeri NO.112260 Gunting Saga)
Disusun oleh : NONI YUANDA
Nomor Mahasiswa : 18422087

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

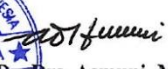
TIM PENGUJI:

Ketua	: Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag	(..... )
Penguji I	: Dr. Junanah, MIS	(..... )
Penguji II	: M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.	(..... )
Pembimbing	: Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag	(..... )

Yogyakarta, 3 Oktober 2022

Dekan,




Dr. Drs. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta, 26 Muharram 1444 H

Hal : Skripsi

24 Agustus 2022 M

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 404/Dek/60/DAATI/FIAI/IV/2022 tanggal : 11 April 2022 M, 10 Ramadan 1443 H Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudari :

Nama : Noni Yuanda

Nomor Pokok / NIM : 18422087

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2021/2022

Judul Skripsi : Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SD Negeri No. 112260 Gunting Saga).

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi dimaksud.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dosen Pembimbing,



Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini Dosen Pembimbing Skripsi,
menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama Mahasiswa : Noni Yuanda
Nomor Mahasiswa : 18422087
Judul Skripsi : Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi
Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa
Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SD Negeri No.
112260 Gunting Saga).

Bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022



Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag.

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Artinya: “Barang siapa bersungguh-sungguh, maka ia pasti mendapatkan (apa yang dia inginkan).”



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang Utama Dari Segalanya

Alhamdulillahillabillamin, Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T atas segala rahmat dan karunianya yang telah di limpahkan kepada penulis, sehingga penulis diberikan kesempatan dan kekuatan, untuk menyelesaikan Skripsi yang menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Sarjana S-1.

Shalawat beriring salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman penuh kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini peneliti Persembahkan Kepada:

Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Terimakasih telah memberikan pengalaman, pembelajaran yang sangat berharga untuk menambah ilmu pengetahuan, dan semoga bermanfaat sampai akhir hayat.

Ayahanda Edi Suprayetno dan ibunda Ani Tanjung, Terimakasih telah memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang, semangat dan do'a yang ikhlas sehingga penulis dapat menyelesaikan program sarjana.

Bapak/Ibu guru SD Negeri 112260 Gunting Saga yang telah membantu penulis memberikan data dan memberi motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Siswa dan orang tua siswa SD Negeri 112260 Gunting Saga yang telah membantu penulis memberikan data dan informasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Teman-teman satu program studi Pendidikan Agama Islam yang memberikan dukungan, semangat dan motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

ABSTRAK
**UPAYA GURU DAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI
DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA DIMASA
PANDEMI (STUDI KASUS SISWA KELAS V SDN.NO.112260 GUNTING
SAGA)**

Noni Yuanda

Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

18422087@students.uii.ac.id

Pandemi virus covid 19 menjadikan proses belajar mengajar yang semula dilaksanakan disekolah beralih menjadi pembelajaran yang dilakukan dari rumah secara online, sehingga para siswa dituntut untuk meminjam atau memiliki gadget dan dapat mengoprasikannya guna mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar secara online. Penggunaan gadget pada siswa membawa dampak terhadap pendidikan karakternya baik itu dampak negatif ataupun dampak positif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan orang tua dan guru dalam menanggulangi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku atau pendidikan karakter siswa kelas V SD Negeri NO.112260 Gunting Saga pada masa pandemi Covid 19.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), Jenis pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Informan penelitian ini adalah 2 orang guru, 3 orang siswa kelas V dan 3 orang tua siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan orang tua dalam memanajemen penggunaan gadget bagi anaknya dirumah adalah dengan mengingatkan dan menasehati anak untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan, membatasi penggunaan gadget pada anak, memperkenalkan anak-anak pada konten positif, mendampingi anak dalam menggunakan gadgetnya saat pembelajaran serta mengalihkan anak dengan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat seperti membantu pekerjaan rumah dalam hal ini juga perlu adanya kerjasama/kolaborasi antara guru dengan orang tua untuk saling melengkapi dan berkontribusi sesuai kapasitas, batasan dan ranah masing masing untuk mengingatkan, mengawasi serta membatasi penggunaan gadget pada siswa agar siswa lebih terarah dan penggunaan gadget lebih efektif serta dapat membentuk karakter yang baik pada siswa.

Kata kunci ; guru, orang tua, gadget, pendidikan karakter.

ABSTRACT

EFFORTS OF TEACHERS AND PARENTS IN OVERCOMING THE NEGATIVE IMPACT OF GADGET USE ON STUDENTS DURING THE PANDEMI (CASE STUDY OF CLASS V SDN.NO.112260 GUNTING SAGA)

Noni Yuanda

Indonesian Islamic University, Yogyakarta

18422087@students.uii.ac.id

The COVID-19 virus pandemic has made the teaching and learning process that was originally carried out in schools turned into online learning done from home, so students are required to borrow or have gadgets and can operate them to facilitate the implementation of the online teaching and learning process. The use of gadgets on students has an impact on character education, whether it is a negative impact or a positive impact. This study aims to describe the efforts made by parents and teachers in overcoming the impact of using gadgets on the behavior or character education of fifth grade students of SD Negeri NO. 112260 Gunting Saga during the Covid 19 pandemic.

The research used was field research, The type of data collection in this research is descriptive method. The informants of this research were 2 teachers, 3 students of class V and 3 parents of students. Data collection techniques using interview techniques and observation and documentation. In this study using data analysis techniques in the form of data reduction, data presentation, and data verification.

The results of this study indicate that the efforts made by parents in managing the use of gadgets for their children at home are by reminding and advising children not to use gadgets excessively, limiting the use of gadgets in children, introducing children to positive content, assisting children in using their gadgets when learning and diverting children to other, more useful jobs such as helping with homework, in this case it is also necessary to have collaboration/collaboration between teachers and parents to complement and contribute according to their respective capacities, boundaries and domains to remind, supervise and limit the use of gadgets at school. Students so that students are more focused and use gadgets more effectively and can form good character in students.

Keywords; teachers, parents, gadgets, character education.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT penulis sampaikan yang telah melimpahkan segala karunianya yang telah memberikan kesehatan, kesabaran, kemudahan dan memberikan pertolongan kepada hambanya. Tiada kata yang pantas penulis ucapkan kecuali kalimat “Alhamdulillah” berkat rahmat, taufiq dan hidayat Allah Swt yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Siswa Kelas V SD Negeri 112260 Gunting Saga”, sebagai karya yang dapat memberikan manfaat untuk semua umat manusia.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada beliau baginda Rasullullah Muhammad SAW, yang telah menjadikan Islam sebagai agama yang rahmatan lil’alamin bersama perjuangan para sahabat, syuhada, dan para pengikutnya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengalami kesulitan. Oleh karena itu, penulis membutuhkan bantuan dari berbagai pihak, berbagai bimbingan, petunjuk serta dorongan motivasi dan inspirasi. Untuk itu, secara pribadi penulis ucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Yang Terhormat Ayahanda Prof. Fathul Wahid, S.T., M. Sc.,Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.

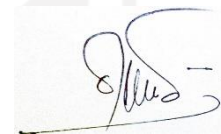
2. Yang Terhormat Ayahanda Dr. Drs. Asmuni, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang selalu mendoakan para mahasiswanya.
3. Yang Terhormat Ibunda Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Yang Terhormat Ayahanda Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, motivasi, ilmu pengalaman, dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat selesai.
5. Seluruh dosen Pendidikan Agama Islam yang tak dapat saya sebutkan satu persatu namun tak mengurangi rasa hormat saya. Mereka yang telah tulus memberikan ilmunya kepada saya sehingga saya bisa mencapai pada titik hari ini.
6. Ibu Butet S.Pd Selaku Kepala Sekolah SD Negeri. No. 112260 Gunting Saga yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
7. Kepada Guru-guru Sekolah SD Negeri. No. 112260 Gunting Saga yang telah membantu proses observasi dan wawancara.
8. Kepada siswa dan orang tua siswa yang turut membantu proses wawancara.
9. Saudara penulis kaka kandung Yudhi Guntara dan adik kandung Mahdan Abdul Kholik dan Putra Pamungkas yang selalu mendoakan dan juga mendukung dalam setiap perjalanan dan penyelesaian penelitian ini
10. Sahabat terbaik penulis Rahman Mulyadi, Laila Sukowati, Tasya Hilwa Nadya Dan Ica Dwiana, Wildan Safruddin yang selalu menemani, mendoakan, dan juga mendukung dalam setiap perjalanan dan penyelesaian penelitian ini.
11. Danu Firmansyah yang telah membantu dan mendukung proses penelitian ini.
12. Dewi Dhuha yang telah membantu dalam penelitian saya di sekolah.
13. Seluruh sahabat seperjuangan angkatan 2018 sahabat-sahabat yang telah memberikan motivasi, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis mengucapkan *Jazakumullah Khoyran Jaza'* semoga Allah membalasnya dengan sebaik-baik balasan. Penulis juga menyadari dalam penelitian ini tentunya tidak luput dari kekurangan yang mana kekurangan ini tentunya datang dari penulis sendiri. Sehingga kritik dan saran penulis harapkan supaya dapat diperbaiki kedepannya. Karena hakikatnya tiada makhluk yang sempurna melainkan Tuhan Sang Pencipta.

Wassalamu'alaikum WarahmatullahiWabarakatuh.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Peneliti



Noni Yuanda

DAFTAR ISI

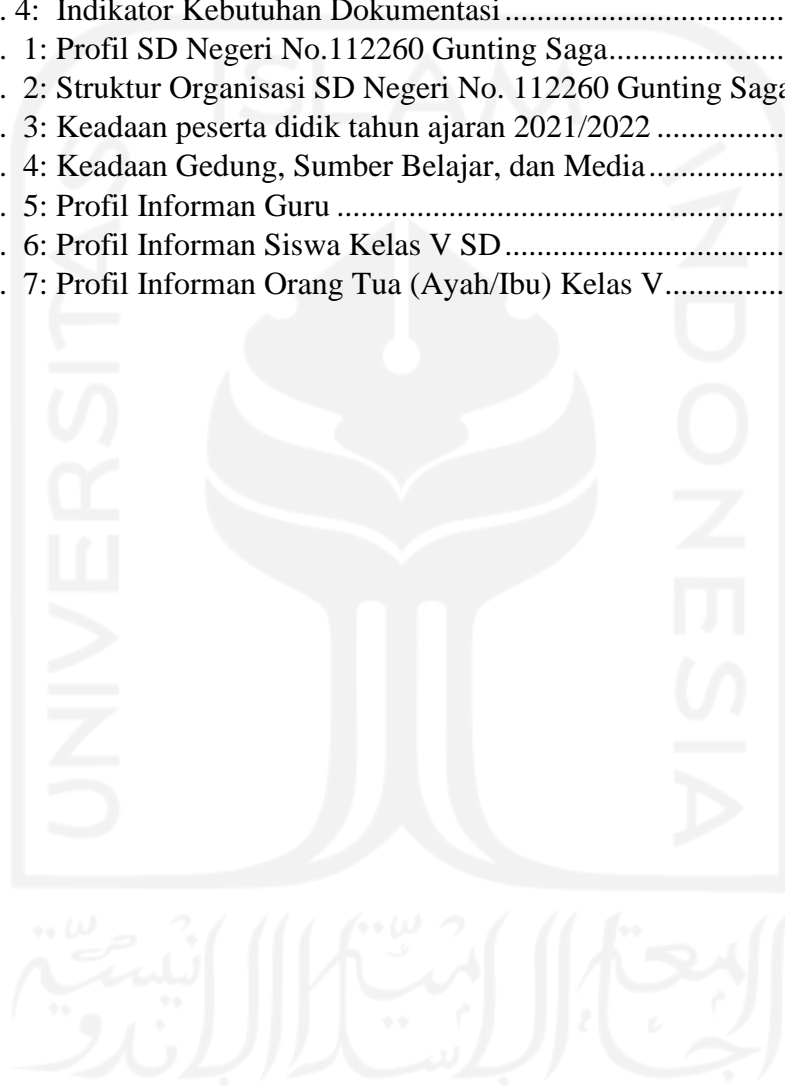
SURAT PERNYATAAN	I
NOTA DINAS.....	II
REKOMENDASI PEMBIMBING	IV
LEMBAR PERSEMBAHAN	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR.....	IX
DAFTAR ISI.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian.....	7
C. Bagaimana Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
D. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Landasan Teori	15
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	35
B. Tempat atau Lokasi Penelitian	37
C. Sumber Data dan Informan Penelitian	37
D. Teknik Penentuan Informan	38
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Keabsahan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	50
1. Profil SD Negeri No. 112260 Gunting Saga	50
B. Hasil Penelitian	57
1. Pemanfaatan gadget yang dilakukan oleh siswa.....	57
2. Pendidikan karakter	62

3. Dampak gadget terhadap pendidikan karakter siswa.	64
4. Upaya guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya bagi siswa di SD Negeri 112260 Gunting Saga.	67
5. Upaya orang tua dalam manajemen penggunaan gadget di rumah.	68
C. Analisis data penelitian	70
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	84
CURICULUM VITAE.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1: Informan Penelitian.....	38
Tabel 3. 2 : Indikator Kebutuhan Data Observasi.....	41
Tabel 3. 3: Indikator Kebutuhan Data Wawancara.....	42
Tabel 3. 4: Indikator Kebutuhan Dokumentasi.....	44
Tabel 4. 1: Profil SD Negeri No.112260 Gunting Saga.....	51
Tabel 4. 2: Struktur Organisasi SD Negeri No. 112260 Gunting Saga.....	52
Tabel 4. 3: Keadaan peserta didik tahun ajaran 2021/2022	53
Tabel 4. 4: Keadaan Gedung, Sumber Belajar, dan Media.....	54
Tabel 4. 5: Profil Informan Guru	56
Tabel 4. 6: Profil Informan Siswa Kelas V SD.....	56
Tabel 4. 7: Profil Informan Orang Tua (Ayah/Ibu) Kelas V.....	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum, pendidikan merupakan usaha sadar dalam mempersiapkan siswa melalui aktivitas bimbingan, teladan, pengajaran, edukasi, dan latihan bagi peranannya dimasa mendatang. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mendorong siswa agar mampu menempatkan diri sebaik mungkin di lingkungan sekitarnya, dengan demikian siswa akan menciptakan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berperan baik dalam kehidupan bermasyarakat.¹

Saat ini Indonesia bahkan dunia sedang menghadapi suatu wabah pandemi Covid 19 yang sangat menghawatirkan dan mematikan. Pandemi Covid 19 muncul di Indonesia untuk pertama kalinya pada tanggal 2 maret 2020. Menurut info dari situs link Covid 19, per 20 januari 2022 jumlah pasien positif virus covid 19 di Indonesia sejumlah 4.277.644 jiwa.² Pandemi virus Covid 19 ini menyebabkan banyak sector di Indonesia mengalami kelumpuhan. Salah satunya adalah sector Pendidikan. Untuk memutus rantai penyebaran pandemi virus Covid 19 pemerintah memetapkan untuk melakukan lock down atau pembatasan sosial berskala besar.

¹ Elva Gustiana, “Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Plus JA-Alhaq Kota Bengkulu”, *Skripsi*, Bengkulu: Institut Agama Islam Negri (IAIN Bengkulu), 2021, hal. 1

² Link Situs web Covid 19

Pemerintah juga menghimbau untuk melakukan seluruh aktivitas dari rumah masing masing seperti belajar, bekerja, beribadah dll. Dengan itu maka pendidikan di Indonesia yang semula dilaksanakan secara tatap muka di sekolah beralih menjadi pembelajaran berbasis online atau pembelajaran jarak jauh (pjj). Berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bersama Menteri Kesehatan, Menteri Agama, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia nomor 03/KB/2021, nomor 384 Tahun 2021, nomor HK.01.08/Menkes/4242/ 2021 dan nomor 440- 717 tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran dimasa Pandemi Corona Virus Disease -19 (COVID-19) yang mempertimbangkan akan pentingnya kesehatan dan keselamatan seluruh warga satuan Pendidikan dalam menetapkan kebijakan pembelajaran dimasa pandemi Covid 19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID 19 menetapkan keputusan, yaitu; Penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 dilakukan dengan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol Kesehatan; dan/atau melaksanakan pembelajaran jarak jauh.³

Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, sekolah sekolah di Indonesia mulai menerapkan Pembelajaran berbasis online atau daring dari rumah masing masing, sehingga para siswa dihimbau untuk meminjam atau

³ Surat Edaran Pemerintah Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19).

memiliki gadget/*smartphone* guna mempermudah proses belajar mengajar jarak jauh (PJJ). Diawal pandemi Covid 19 sekolah SDN. No. 112260 Gunting Saga, Medan, Sumatera Utara masih belum menerapkan pembelajaran berbasis daring 100 persen, namun sekolah melakukan pembelajaran secara bertahap atau pembelajaran tatap muka terbatas. Pemanfaatan gadget untuk melakukan proses belajar mengajar secara daring di SDN. No. 112260 Gunting Saga, Medan, Sumatera utara mulai aktif digunakan sekitar kurang lebih satu tahun terakhir.⁴

Nurmasari (2016) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, sebagian kecil respondennya yang berusia balita yang menggunakan gadget 88,66 menit per hari dan pemakaian gadget rata-rata 5-6 hari perminggu, mengalami keterlambatan pada perkembangan aspek bicara dan bahasanya, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan pada aspek perkembangan bicara dan bahasa pada anak balita⁵ Pembelajaran daring/online menyebabkan para siswa memiliki lebih banyak waktu dalam menggunakan gadget dikesehariannya. Kecanggihan berbagai situs dan aplikasi pada *smartphone* membuat siswa senang dalam menggunakannya. Tidak dapat dipungkiri, bahwa gadget/*smartphone* yang seharusnya digunakan siswa untuk belajar, terkadang membuat siswa akan

⁴ Hasil Observasi Sekolah SDN. No 112260 Gunting Saga.

⁵ Desni Yuniarni, "Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume3, No. I, Mei 2019, hal. 02.

lebih sering menggunakannya untuk berselancar di media social dan juga game online.

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan di era modern saat ini, selain bermanfaat sebagai alat komunikasi, gadget juga menjadi alat pencari informasi. Bagi siswa dan guru, gadget telah menjadi kebutuhan dengan adanya beragam situs dan aplikasi online pada gadget dapat memudahkan siswa dalam belajar dengan berbagai cara yang menyenangkan, mencari berbagai sumber ilmu dan informasi yang dibutuhkan. Begitu juga dengan guru, dengan kecanggihan segala situs pendidikan pada gadget guru dapat meningkatkan ilmu, seni mengajar, kualitas pendidikan, dan belajar dari pakar dan sekolah unggul lainnya agar meningkatkan profesionalitas sebagai seorang guru. Banyaknya manfaat gadget bagi pendidikan adalah salah satu tujuan dari terciptanya alat canggih tersebut⁶

Secara umum penggunaan gadget pada siswa tentunya membawa dampak positif dan juga negative. Penggunaan gadget sangat berdampak pada aspek perkembangan anak, yang meliputi aspek Nilai agama dan moral, aspek fisik dan motorik, aspek kognitif, aspek sosial dan emosional, serta aspek perkembangan bahasa.⁷ Penggunaan gadget yang tidak terkontrol akibat dari kurangnya pengawasan orang tua dan guru cenderung

⁶ Wenni, "Impact Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu", *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2019, Hal 3.

⁷ Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal ITQAN*, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018, hal. 106

menciptakan dampak negative bagi proses pembentukan karakter anak. intensitas penggunaan gadget yang tinggi pada anak kerap kali membuat anak kecanduan gadget sehingga anak kurang bijak/terampil menggunakannya terkhusus pada fitur games online seperti (Mobile Legend, Free Fire, PUBG) dan mengakses beberapa aplikasi lainnya seperti tik tok, Instagram, twitter, facebook, you tube dll.

Dengan banyaknya ragam aplikasi yang dapat diakses secara mudah dalam gadget membuat siswa bebas membuka dan memakai aplikasi tersebut disaat pembelajaran daring berlangsung tanpa adanya pengawasan dari orang tua dirumah, siswa merasa bosan dengan pembelajaran daring yang dilaksanakan maka hal itu membuat siswa untuk bebas mengakses aplikasi diluar pembelajaran daring. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol sangatlah membahayakan bagi Pendidikan karakter siswa, diantaranya dapat menyebabkan siswa kurang peka terhadap lingkungannya sehingga siswa kurang memiliki sosialisasi dan empati yang baik terhadap teman dan lingkungan disekitarnya.

Penggunaan situs dan aplikasi gadget yang tidak bijak juga dapat menurunkan nilai etika dan sopan santun terhadap lingkungan sekitar, siswa juga cenderung memiliki sifat individualis, dan candu dalam bermain gadget juga akan membawa masalah pada siswa karena banyak dari tugas tugas sekolah atau pun tugas rumah yang terbangkai, siswa menjadi lupa untuk beribadah. Perkembangan teknologi yang sangat maju menciptakan kemudahan dalam menggunakan teknologi termasuk kemudahan dalam

mengakses berbagai situs dan aplikasi pada gadget/smartphone membuat siswa leluasa untuk melihat segala hal yang baik ataupun yang buruk. Dengan itu orang tua tetap harus melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan gadget pada anak agar tidak menimbulkan dampak negative atau penyalahgunaan gadget. Seperti yang dikatakan oleh Violence dan Gore, bahwa dampak negatif smartphone akan terjadi karena adanya penyalahgunaan smartphone itu sendiri yang dilakukan oleh siswa tanpa adanya pengawasan yang diberikan orang tua.⁸

Dalam hal ini orang tua juga perlu bekerja sama dengan guru untuk mengawasi siswa dalam pemanfaatan gadget. Dan jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak bermain agar tidak merepotkan pekerjaan orang tua. Banyak Tindakan yang dapat dilakukan orang tua diantaranya mengontrol anak dalam menggunakan gadgetnya. Termasuk melihat setiap konten dan aplikasi apa saja yang sudah didownload atau dipakai anak dalam keseharian anak. Begitu juga dengan guru yang memiliki kewajiban dalam mengarahkan siswa ke hal yang lebih baik terutama dalam penggunaan gadget guru juga harus menghimbau siswa agar lebih bijak dalam penggunaan gadgetnya.

⁸ Hestiana Pohan, "Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu", *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2021, Hal. 4

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini difokuskan pada Upaya Guru dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa dimasa pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas 5 SDN. No. 112260 Gunting Saga).

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan focus penelitian diatas, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut;

- A. Bagaimana upaya guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga?
- B. Bagaimana Hasil upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga?

C. Bagaimana Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu;
 - a. Untuk mendiskripsikan upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam membimbing siswa untuk menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget di SDN. No 112260 Gunting Saga.

- b. Untuk menganalisis hasil dari upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga?



2. Kegunaan penelitian

a. Secara Teoritis

- 1) Sebagai masukan untuk menambah ilmu pengetahuan terkait pentingnya Pendidikan karakter bagi siswa.
- 2) Dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
- 3) Hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan berupa upaya guru dan orang tua dalam meminimalisir dampak negative dari penggunaan gadget guna membentuk karakter peserta didik.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi siswa, meningkatkan pemahaman dalam menyerap materi dengan cara yang menyenangkan dan juga menarik untuk meningkatkan kepribadian anak.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru untuk lebih memahami kepribadian anak sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Bagi sekolah, membantu sekolah untuk meningkatkan, menciptakan dan memajukan Lembaga Pendidikan yang berbobot dan bermutu dan juga akan menjadi *role model* atau uswah bagi sekolah lainnya, selain itu juga akan tercipta guru-guru yang professional.

- 4) Bagi peneliti, memberikan wawasan dengan menerapkan kepribadian yang baik saat belajar disekolah maupun dirumah saat pandemi covid 19.

D. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian ini terbagi menjadi lima bagian;

Bab I *Pendahuluan*, peneliti memaparkan gambaran singkat guna mencapai tujuan penulisan penelitian, diantaranya; latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II *Kajian Pustaka dan Landasan Teori*, pada bab ini Peneliti mengemukakan terkait penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan dengan landasan teori yaitu konsep dan kompetensi guru.

Bab III *Metode Penelitian*, menjabarkan terkait “Jenis Penelitian dan Pendekatan, Tempat atau Lokasi Penelitian, Informan Penelitian, Teknik Penentuan Informan, Teknik Pengumpulan Data, keabsahan Data, dan Teknik Analisis Data”.

Bab IV *Hasil dan Pembahasan Penelitian*, Menjelaskan terkait pembahasan dan analisis data yang memaparkan deskripsi data, temuan data, dan pembahasan.

Bab V *Penutup*, menjabarkan tentang kesimpulan dari temuan data dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka digunakan untuk bahan perbandingan terhadap penelitian atau karya ilmiah yang telah ada, selain itu kajian pustaka juga sebagai informasi sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul sehingga diperoleh landasan teori ilmiah. Penelitian serupa yang pernah dilakukan sebagai acuan peneliti, antara lain:

Pertama, Hestiana Pohan Mahasiswa Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2021 yang berjudul *“Penerapan Kerja Sama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone pada Masa Covid 19 Di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”*.⁹ Skripsi ini membahas tentang bentuk kerjasama yang dilakukan Guru dan Orang Tua dalam pemanfaatan Smartphone bagi Siswa di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu pada Masa Pandemi Covid 19. Hubungan penelitian ini dengan penelitian penulis mengenai peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget pada siswa. Namun Perbedaannya mengenai lokasi dan topik permasalahan penelitian

⁹ *Ibid* hal. 61

Kedua, Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti mahasiswi IAIN Ponorogo dan mahasiswi IAIN Madura, Pamekasan. *Jurnal Thufula* | Vol. 8 | No. 1 | Januari – Juni 2020 “*Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0*”.¹⁰ Jurnal ini menjelaskan tentang Bagaimana Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. Hubungan jurnal ini dengan penelitian penulis mengenai bagaimana pemanfaatan gadget dikalangan anak anak. Adapun perbedaannya terdapat pada lokasi dan fokus pembahasan.

Ketiga, Elva Gustiana, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, IAIN Bengkulu tahun 2021 yang berjudul “*Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu*”.¹¹ Skripsi ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru dalam proses pembentukan karakter siswa. Hubungan penelitian ini dengan penelitian penulis mengenai peran fungsi guru dalam membentuk karakter siswa. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada lokasi dan focus pembahasan. Di penelitian ini hanya focus membahas upaya guru dalam membentuk karakter siswa dan tidak membahas masalah dari dampak penggunaan gadget pada siswa dan bagaimana meminimalisirnya.

Keempat, Ince Prabu Setiawan Bakar dan Badruddin Kaddas, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Fakultas Agama islam Universitas Islam Makassar, tahun 2021 Dirasat Islamiyah *Jurnal Kajian Keislaman*, Volume 2, Nomor 1 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap*

¹⁰ Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti “Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0” *Jurnal ThufuLA*, Vol. 8 | No. 1 | Januari – Juni 2020, hal. 26

¹¹ Elva Gustiana, “Upaya Guru Dalam membentuk karakter.....”, hal. 51

Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar".¹² Jurnal ini membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa. Hubungan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada pembahasan dampak ataupun pengaruh dari penggunaan gadget oleh siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada lokasi penelitian, variabel dan fokus pembahasan.

Kelima, Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, Santoso, mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus, Jurnal Edutech Undiksha Volume 9, Number 2, Tahun 2021, dengan judul "*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*".¹³ Jurnal ini membahas tentang dampak dari penggunaan gadget terhadap hasil dan minat belajar siswa sekolah dasar. Hubungan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada dampak dari penggunaan gadget terhadap siswa. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variabel penelitian lokasi dan fokus pembahasan.

Keenam, Siti Duwi Malasari, Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Tahun 2019 "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7 Tahun*

¹² Ince Prabu Setiawan Bakar, Badruddin Kaddas "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar" Dirasat Islamiyah: Jurnal Kajian Keislaman, Volume 2, Nomor 1 (April 2021)

¹³ Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, Santoso, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" Jurnal Edutech Undiksha Volume 9, Number 2, Tahun 2021

2018/2019 IKIP PGRI Bojonegoro”.¹⁴ Penelitian ini membahas tentang Pengaruh penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Hubungan penelitian sebelumnya terdapat pada dampak dari penggunaan gadget terhadap siswa. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variabel penelitian lokasi dan fokus pembahasan.

Ketujuh, Rodiatillah, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021 “*Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang*”¹⁵. Penelitian ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa melalui penerapan pembelajaran PAI di sekolah. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada fokus pembahasan dan lokasi penelitian.

Kedelapan, Della Russyiana, Program Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020 “*Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya*

¹⁴ Siti Duwi Malasari, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7 Tahun 2018/2019 IKIP PGRI Bojonegoro”, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro Tahun 2019.

¹⁵ Rodiatillah, “Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang” *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021.

Kabupaten Musi Rawas Utara”¹⁶ penelitian ini membahas tentang peran orang tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada fokus pembahasan, subjek penelitian dan lokasi penelitian.

B. Landasan Teori

1. Gadget

a. Pengertian gadget

Gadget ialah sebuah perangkat kecil yang berfungsi khusus dan selalu terkait dengan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Gadget mempunyai banyak layanan fitur dan berbagai aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget memiliki kategori sebagai berikut; smartphone, kamera, komputer, laptop, tablet, dll. Namun banyak orang lebih senang menggunakan smartphone, karena memiliki bentuk yang kecil, ringan, simpel dan mudah dibawa kemanapun dan mempermudah penggunaanya untuk berkomunikasi jarak jauh.¹⁷

¹⁶ Della Rusyiana, “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020.

¹⁷ Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani dan Yulia Saputri, “Optimalisasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.8 Januari 2021, hal. 1703.

b. Fungsi Gadget

Beberapa fungsi Gadget menurut Edi (2004) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyimpan informasi
- 2) Membuat daftar *list* pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- 3) Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (peringat waktu)
- 4) Kalkulator untuk menghitung
- 5) Media sosial (facebook, twitter, BBM, Whatsapp,dll)
- 6) Mengirim dan menerima email
- 7) Mencari informasi yang berupa artiker, berita, hiburan dan lainnya melalui browser
- 8) Integrasi ke peralatan lain seperti PDA atau komputer, MP3 player, GPS (Global Positioning System), dll¹⁸

c. Dampak penggunaan gadget

Penggunaan gadget pada anak tentunya memiliki dampak positif dan juga dampak negative, berikut adalah dampak penggunaan gadget;

1) Dampak positif

Gadget dapat memudahkan penggunanya dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan,¹⁹ gadget juga mempermudah penggunanya untuk berkomunikasi jarak jauh. Anak juga mendapatkan pengalaman, pelajaran atau hikmah dari

¹⁸ Siti Duwik Malasari, "Pengaruh Penggunaan....., hal 17.

¹⁹ *Ibid* hal. 17

komunikasi dan setiap video yang dilihat sehingga hal tersebut dapat membentuk kepribadian yang baik pada anak.²⁰ Budi (dalam Lusvitra, 2015) menyatakan dampak positif gadget bagi pendidikan yaitu: Akses ke sumber informasi, Adanya gadget untuk mengakses internet menjadi sumber informasi yang sangat besar dari bidang apapun yang ingin dicari oleh siswa, Akses ke pakar Internet menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga memungkinkan seseorang siswa berkomunikasi dengan pakar ditempat lain, Misalnya pembelajaran online yang dapat dilakukan melalui video call, dll, Media kerjasama kerjasama antara pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dapat terjadi dengan lebih mudah, efisien dan lebih murah.²¹

2) Dampak negative

Gadget merupakan media elektronik canggih yang memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan sebaik-baiknya, Penggunaan gadget yang tidak dikontrol orang tua dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan dan pembentukan karakter anak. Berbagai situs dan aplikasi yang dimiliki gadget membuat anak senang dalam menggunakannya, yang menyebabkan anak menjadi kurang bersosialisasi dilingkungan sekitarnya dan memiliki sifat individualis dan lebih

²⁰ Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti, "Penggunaan Gadget.....", hal. 20.

²¹ Siti Duwik Malasari, "Pengaruh Penggunaan.....", hal 17-18.

mementingkan diri sendiri, sehingga banyak anak yang mengabaikan orang sekitarnya saat ia sedang asyik bermain gadget, menimbulkan gejala kecanduan gadget pada anak, yang menyebabkan anak akan lebih menyukai kesendiriannya untuk bermain gadget dibanding dengan bersosialisasi dan melakukan kegiatan diluar rumah.²²

Menurut Warisyah (2010), penggunaan gadget yang berlebihan dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya dan pendidikan karakternya, dengan kemudahan yang ditawarkan gadget dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak malas beraktivitas dan bergantung pada gadget untuk menyelesaikan tugasnya, tak jarang anak anak lebih memilih untuk menikmati game online atau permainan yang memiliki fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan teman di dunia nyata yang menyebabkan kurangnya jiwa sosialisme pada diri anak karena biasanya waktu berkumpul bersama teman digunakan untuk asyik berdiskusi, membicarakan sesuatu ataupun bermain namun kini, saat berkumpul semua anak akan asyik dengan gadgetnya masing-masing dan melupakan lingkungannya. Selain itu, penggunaan gadget dengan durasi yang cukup lama memberikan dampak negatif bagi kesehatan dan menimbulkan kecanduan.

²² Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti “Penggunaan Gadget....., hal. 20.

Radiasi dari sinar layar gadget dapat mempengaruhi kesehatan mata penggunanya. Hal ini sedikit banyaknya tentu akan mengganggu dalam kegiatan belajar anak.²³

2. Pendidikan Karakter

Dalam pandangan Islam karakter disebut juga akhlak. Karakter atau akhlak dipahami sebagai kebiasaan suatu ucapan atau perbuatan yang dilakukan secara terus menerus.²⁴ Oleh karena itu, pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang baik terhadap segala hal yang terlibat sehingga memiliki kesadaran, pengetahuan, dan tindakan dalam melaksanakan nilai-nilai tersebut.²⁵ Menurut kementerian pendidikan nasional karakter didefinisikan sebagai akhlak, tabiat, watak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk berfikir, bersikap, cara pandang, dan bertindak.²⁶ Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha mendidik anak untuk menumbuhkan nilai-nilai kehidupan menjadi perilaku dan budi pekerti yang lebih baik. Pendidikan karakter sangat penting untuk

²³ Siti Duwik Malasari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7", *Skripsi*, Bojonegoro; IKIP PGRI Bojonegoro, Tahun 2018/2019, hal 18-19.

²⁴ Elva Gustiana, Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu, *Skripsi*, Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, Tahun 2021, hal.17

²⁵ Amin Ahmad, Etika, Ilmu Akhlak, (Jakarta: Bulan Bintang, 1975), hal. 62.

²⁶ Ahmad Walid, Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.

ditanamkan kepada anak sejak dini, agar anak tumbuh dengan baik, santun dan memiliki budi pekerti yang baik.

3. Pengaruh gadget terhadap Karakter anak.

Secara umum penggunaan gadget sangat berdampak pada aspek perkembangan anak, yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek perkembangan Bahasa, aspek fisik dan motorik, aspek kognitif, serta aspek sosial dan emosional.²⁷

a. Pada aspek perkembangan nilai agama dan moral.

Penggunaan gadget bagi anak yang kurang pengawasan dari guru dan orang tua memungkinkan anak mengakses situs-situs yang tidak seharusnya diakses oleh anak-anak. Jika hal ini terjadi akan berdampak pada kerusakan moral/akhlak dan berakibat fatal bagi nilai-nilai agama yang di anutnya. Hal ini terjadi karena mudahnya akses internet dalam menampilkan segala konten yang harusnya belum layak ditonton oleh anak. Kemudahan pengaplikasian gadget dan aplikasi yang terdapat di dalamnya telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang mereka inginkan.

b. Dari aspek kognitif

Penggunaan gadget pada anak bisa mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi anak. Anak yang sering menggunakan gadget

²⁷ Elfiadi, Dampak Gadget Terhadap Perkembangan....., hal.106

dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan karena gadget dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan gambar yang menarik juga mendukung kreativitas. Misalnya: dari gadget yang mempunyai beberapa situs dan aplikasi untuk menggambar dan mewarnai, menyusun balok/gambar yang tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Dengan gadget anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur terbaru yang mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi anak. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada ikut berpengaruh positif dalam meningkatkan daya pikir dan otak anak. Selain itu, gadget memberi kesempatan kepada anak untuk leluasa mencari informasi. Bagi pola pikir anak, gadget membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Hal ini secara tidak langsung sangat mendukung dalam pengembangan tingkat kognitifnya.²⁸

c. Dari aspek perkembangan fisik dan motorik anak,

Penggunaan gadget memiliki dampak yang negatif terhadap perkembangannya. Anak yang sering bermain gadget, akan menyebabkan mereka menjadi anak-anak yang cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Anak yang sering menghabiskan waktunya bersama dengan gadget juga akan menghambat motoriknya.

²⁸ *Ibid* hal. 107

Anak akan mengalami obesitas atau kegemukan karena mereka jarang beraktivitas secara fisik dan lebih sering untuk menghabiskan makanan sambil bermain gadget.²⁹

d. Dari segi aspek perkembangan sosial dan emosional,

Gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang sering menghabiskan waktunya bersama gadget menjadikan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya akan terganggu. Pertumbuhan dan perkembangan kemampuan sosialisasi anak akan menjadi buruk akibat dari kesibukan gadgetnya tanpa mau memperdulikan orang lain.

Hal ini juga mengakibatkan anak kurang mampu mengontrol emosinya sehingga anak tidak mau mendengarkan nasehat dan cenderung marah marah saat diberi nasehat, kurang bersosialisasi dan menjadi individualisme, sikap individualisme ini menyebabkan anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun dampak positif penggunaan gadget adalah mampu menjalin komunikasi jarak jauh dengan orang lain melalui media sosial. Pemakaian gadget harus diperhatikan dan diawasi oleh orang tua dan guru agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal dengan kemampuan sosial dan kontrol emosi yang baik.³⁰

²⁹ *Ibid* hal. 107-108

³⁰ *Ibid* hal. 108

e. Dari segi aspek perkembangan bahasa,

Anak yang memiliki keseharian selalu asyik dengan gadget akan berdampak pada sulitnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara karena mereka kerap kali berdiam diri untuk bersenang senang dengan berbagai situs dan aplikasi di gadgetnya. Keadaan yang seperti ini juga akan menjadikan anak enggan untuk menulis, namun jika ditinjau dari segi membaca anak akan lebih mudah berkembang.

Permasalahan lainnya yang memungkinkan adalah anak menjadi malas membaca buku. Ini terjadi karena perangkat gadget tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan visual yang fantastis bahkan dapat memperlihatkan sesuatu sesuai dengan kenyataan nyata. Namun disamping dari dampak negatif, gadget juga memberikan beberapa dampak yang positif, diantaranya; memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dan pengenalan terhadap *vocabularies* (kosa kata) baru maupun dalam bahasa asing.³¹

3. Guru

a. Pengertian Guru

Secara Umum, Guru merupakan orang yang mendidik, mengajar dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dalam pandangan masyarakat, guru adalah seseorang pendidik yang

³¹ Elfiadi, Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal ITQAN*, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018, hal. 108-109

melaksanakan proses belajar mengajar di tempat-tempat tertentu, tidak meski di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di mushola, di surau, di rumah, dan lain sebagainya. Menurut N.A. Ametambun dan Djamarah (1994:33), guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi baik pedagogis, kepribadian, sosial kemasyarakatan maupun Profesional. Guru merupakan sebuah profesi yang membutuhkan keahlian khusus, pekerjaannya tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang tanpa memiliki keahlian sebagai guru.³²

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi. Tugas utama itu akan efektif jika guru memiliki derajat profesionalitas tertentu yang tercermin dari kompetensi, kemahiran, kecakapan atau keterampilan yang memenuhi standar mutu atau normal etika tertentu.³³ Dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab XI Pasal 39 Ayat dikatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran,

³² Heriyansyah, "Guru Adalah Manajer Sesungguhnya disekolah", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume.I, Nomor.1, Januari 2018, hal. 120.

³³ Sudarwan, Danim, *Profesional dan Etika Profesi Guru*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 17.

menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.³⁴

Dalam lembaga pendidikan guru berfungsi sebagai pemimpin (*leader*) yang memiliki tugas untuk melaksanakan proses belajar mengajar sekaligus sebagai pendidik agar siswa pintar dan berakhlak mulia (terpuji).³⁵ Di dalam kegiatan proses belajar mengajar, kualitas pembelajaran terletak kepada guru karena guru memegang peranan yang sangat penting, meskipun ada unsur lain seperti; kurikulum, tata usaha dan sarana prasarana juga dapat mendukung kualitas pembelajaran tersebut. Guru merupakan “motor penggerak” bagi para siswa. Untuk itu guru dituntut untuk mampu memanajemen dan menstimulasi para siswanya dalam mengembangkan metode mengajar dan memberikan motivasi.³⁶

b. Peran Guru

Kompetensi guru yang baik sangat berpengaruh besar bagi pembangunan nasional. Menurut Permendiknas nomor 16 tahun 2007 yang termaksud kompetensi inti adalah kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan dimana

³⁴ Elva Gustiana , Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu, *Skripsi*, Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, Tahun 2021, hal.10

³⁵ *Ibid* hal. 119

³⁶ *Ibid* hal. 120

kualifikasi guru Sekolah Dasar (SD) dalam kompetensi pedagogiknya, guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan peserta didik.³⁷

Guru merupakan seseorang yang berkemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu untuk menata juga mengelola kelas agar siswa bisa belajar sehingga dapat mencapai tingkat kematangan dan kedewasaan sebagai tujuan dari proses pendidikan. Guru merupakan figure yang diguguh dan ditiru juga diteladani dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru juga harus mampu memecahkan dan mencari solusi dari berbagai masalah yang ia hadapi terlebih masalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

Di era teknologi yang sangat berkembang pesat ini guru tidak hanya dituntut untuk mengajar dan mendidik siswa namun, sebagai pendidik disekolah guru memiliki tantangan lain seperti menghadapi perkembangan karakteristik siswa yang selalu dihadapkan pada kemajuan teknologi di era globalisasi. Meningkatnya perkembangan teknologi yang begitu pesat tentunya membawa dampak positif kepada peserta didik, khususnya dimasa pandemi saat ini, smartphone dan internet menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa. Meski demikian perkembangan teknologi juga dapat menjadi ancaman bagi peserta didik jika tidak difungsikan dengan benar dan bijak. Bagaimana tidak,

³⁷ Sahid Zuhdi Adz Dzaky, Analisis kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran di sekolah dasar negeri 2 purbalingga Lor, *Jurnal Shool Education*, Vol. 10, No. 1, (Juni 2020):, hal. 28

di era digital saat ini tak sedikit siswa menyalahgunakan kemajuan teknologi tersebut, siswa menggunakan gadget tanpa kontrol yang baik dari orang tua sehingga menyebabkan banyak dari siswa yang merasakan dampak buruk dari gadget itu sendiri seperti anak-anak yang mengalami kecanduan games online dll. Untuk itu guru dituntut untuk menjadi pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengarahkan, melatih, mengajar, membimbing, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.³⁸ Guru juga berperan untuk menghadapi dan menyadarkan siswa-siswa yang sudah candu dalam bermain smartphone dampak dari perkembangan teknologi. Selain itu guru juga sangat berperan penting bagi Pendidikan dan penanaman karakter peserta didik, dengan itu guru diharapkan untuk mampu menanamkan norma-norma dalam memanfaatkan smartphone dan membimbing juga mengontrol siswa dalam pemanfaatan gadget.

Peran guru dalam menanamkan nilai-nilai norma dan dalam memanfaatkan smartphone.

- 1) guru menciptakan suasana kelas ramah anak, contoh; menerima anak-anak apa adanya, memenuhi kebutuhan anak, melindungi anak dari segala ancaman, dan menghormati anak-anak.

³⁸ Hestiana Pohan, "Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu", *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2021, Hal. 16

- 2) guru sebagai *uswah/role model* dalam menggunakan teknologi (*smartphone*). Guru diharapkan tidak memegang *smartphone* pada saat proses belajar mengajar.
- 3) guru mengajarkan tata krama yang baik bagi anak, agar anak terbiasa menghargai sesama temannya di kelas.
- 4) guru melatih anak untuk membaca buku bacaan dengan suara lantang dan bergilir.
- 5) guru membiasakan anak untuk mencari tugas melalui buku, bukan dari *smartphone*.

Menurut Dartyant penerapan norma tersebut dapat menghasilkan beberapa poin penting dalam diri anak, yakni:

- 1) Anak akan memiliki watak peduli, tangguh, jujur, cerdas.
- 2) Mengubah kebiasaan buruk anak *step by step* sehingga menjadi baik.
- 3) Anak akan menjadi berkarakter sehingga tertanam dalam jiwanya sifat yang memancarkan sikap dan tindakan baik.
- 4) Anak yang berkarakter baik akan mewujudkan kemampuan daya dorong dari dalam untuk menampilkan perilaku terpuji.³⁹

³⁹ Talizaro Tafonao, Peran Guru Dalam Menangani Perilaku Menyimpang di Kalangan Siswa Mileneal, *Jurnal Peran Guru*, 2018, h. 166-171

4. Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Orang tua merupakan pendidik pertama di rumah tangga yang harus menjalankan fungsinya. Meskipun demikian tetap saja bantuan guru di sekolah perlukan. Orang tua bertanggung jawab penuh akan pendidikan anaknya, baik dalam mendidikan mental, sikap dan pengetahuan anak-anaknya.⁴⁰

Keluarga adalah rumah pertama bagi setiap anak. orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk membimbing dan mendampingi proses pendidikan anak dilingkungan keluarganya. Menurut Zainuri pendidikan anak di lingkungan keluarga lebih berpusat pada pembentukan sikap dan pembiasaan pada aktivitas-aktivitas positif. Dalam artian orang tua wajib mendidik dan membimbing anak dilingkungan keluarganya sehingga anak akan memiliki sikap dan karakter yang baik dan santun dengan cara menjadikan orang tua sebagai uswah hasanah untuk ditiru anak. seperti pendapat HeavyRunner & DeCelles (2002) yang menyebutkan bahwasanya membimbing, mengasuh, menjaga, membina dan mendidik anak dirumah merupakan kewajiban setiap orang tua guna membentuk karakter, kepribadian yang baik bagi anak.

⁴⁰ Elva Gustiana , Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu, *Skripsi*, Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, Tahun 2021, hal. 23 – 24.

b. Peran Orang Tua

Pendampingan orang tua terhadap anak sangatlah dibutuhkan dan sangatlah penting, terlebih dalam pendampingan penggunaan gadget. Seiring perkembangan zaman dan dampak dari pandemi covid 19 yang menuntut para siswa untuk menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar daring menyebabkan penggunaan gadget/handphone pada anak-anak sekolah dasar meningkat. Dan tingginya intensitas penggunaan gadget dikalangan anak-anak tanpa disertai dengan pengetahuan dan keterampilan serta kurangnya pengawasan dari orang tua akan membawa dampak buruk bagi pembentukan karakter anak. Dengan itu peran pendampingan orang tua dalam mengaplikasikan gadget sangatlah penting disaat pandemi Covid 19 menyerang kehidupan.⁴¹

Gadget memiliki banyak dampak negatif terhadap perkembangan dan pendidikan karakter anak. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak agar tidak menghambat proses perkembangan dan pendidikan karakternya. Kemampuan orang tua dalam manajemen penggunaan gadget pada anak dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan yang dimilikinya. Biasanya orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi, lebih mampu mengendalikan gadget

⁴¹ Kartika Dewi Sisbintari, dan Farida Agus Setiawati, "Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6 issue (3), Tahun. 2022, Hal. 1564

dengan baik sehingga dapat mengalihkan perhatian anaknya terhadap gadget, sehingga penggunaan gadget dapat diminimalisir. Namun orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan rendah, cenderung sulit untuk mengendalikan anaknya dalam penggunaan gadget. Mereka menemui kesulitan untuk mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadgetnya. Oleh karena itu, diperlukan peran guru dalam meminimalisir penggunaan gadget tersebut.⁴²

Pengasuhan orang tua dalam penggunaan teknologi di era digital (*smartphone*) dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- 1) Waktu kebersamaan anak dengan orang tua.
- 2) Pengaruh budaya dan sifat gengsi anak jika tidak memiliki *smartphone*.
- 3) Pendidikan dan penerapan dalam belajar dan mengajarkan nilai agama.
- 4) Target pengasuhan yang dipengaruhi oleh konsistensi tanggung jawab orang tua terhadap anak, orang tua yang mengenal karakter anak.⁴³

5. Pandemi Covid-19

⁴² Desni Yuniarni, "Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume3, No. I, Mei 2019, hal. 04.

⁴³ Hestiana Pohan, "Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu", *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2021, Hal 13 - 14

a. Pengertian Covid 19

Coronavirus disease 2019 atau yang lebih dikenal dengan sebutan COVID-19 adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Gejala umum infeksi Covid-19 dapat ditandai dengan gejala gangguan pernapasan seperti batuk, sesak napas, dan demam. Rata-rata masa inkubasi sekitar 5-6 hari dan masa inkubasi terpanjang adalah 14 hari. Virus ini mulai mewabah pada 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, saat ini menyebar hampir ke seluruh penjuru dengan sangat cepat. WHO telah menetapkan wabah ini sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia pada tanggal 30 Januari 2020. Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak pandemi Covid-19.⁴⁴

b. Dampak Covid-19 pada Proses belajar di Sekolah

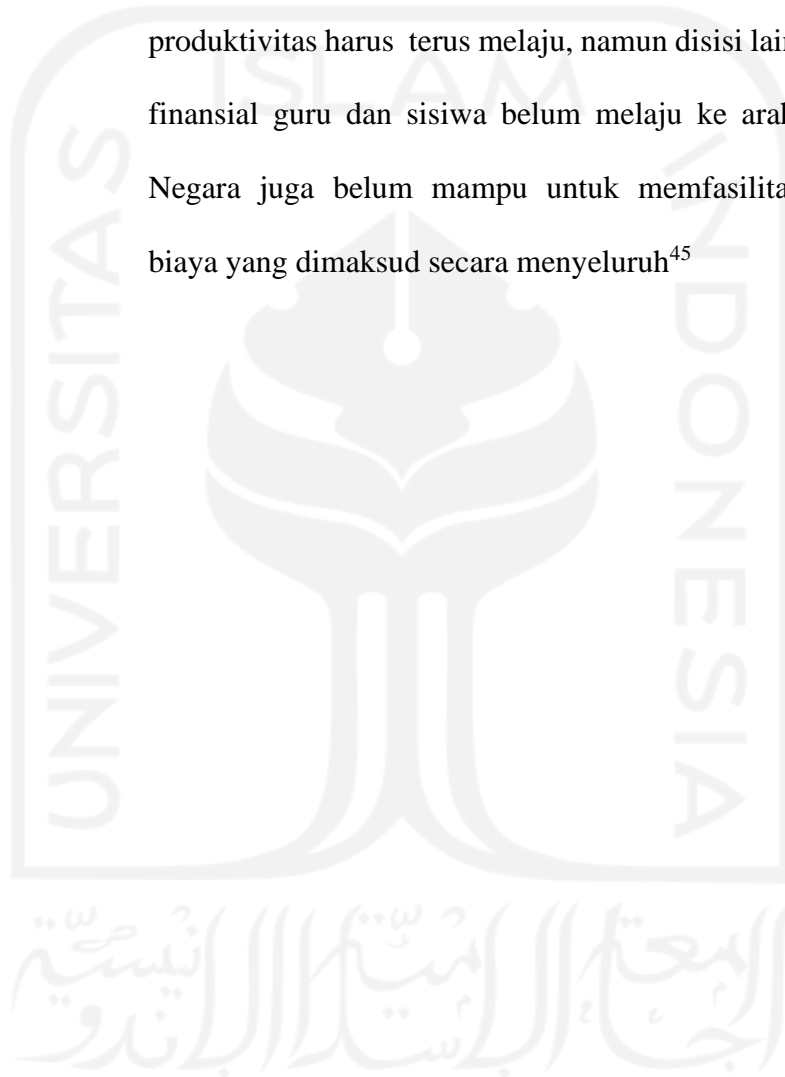
Pandemi Covid 19 ini menyebabkan banyak kelumpuhan di berbagai sektor setiap negara. Termasuk pada sektor Pendidikan. Hadirnya wabah Covid-19 yang sangat mendadak membuat Kementerian pendidikan di bawah Kepemimpinan Menteri Nadiem Makarim, memutuskan untuk mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi sekolah dalam keadaan darurat yaitu sekolah perlu

⁴⁴ Elva Gustiana , Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu, *Skripsi*, Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, Tahun 2021, hal. 20

memaksakan diri untuk menggunakan media daring. Namun penerapan pembelajaran secara daring di Indonesia mengalami banyak masalah yang dapat menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring seperti;

- 1) Keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa. Para guru dan siswa di Indonesia tidak seluruhnya paham akan penggunaan teknologi. Banyaknya kendala teknologi informasi membatasi mereka untuk menggunakan media belajar daring.
- 2) Sarana dan prasarana yang kurang memadai dan perangkat pendukung teknologi yang sangat mahal. Banyak di daerah indonesia yang para guru masih dalam kondisi ekonominya yang mengkhawatirkan. Sehingga hal ini membatasi para guru dan siswa untuk memiliki sarana dan prasarana teknologi informasi yang diperlukan akibat dari musibah Covid-19 ini.
- 3) Akses internet yang terbatas dan jaringan internet yang belum merata di pelosok negeri. Saat ini, tidak semua lembaga pendidikan dapat menikmati internet, sebab jaringan internet masih belum mampu menjangkau media daring dipelosok negeri.
- 4) Kurangnya penyediaan anggaran biaya, karena aspek kesejahteraan guru dan murid masih jauh dari harapan sehingga

ketika mereka menggunakan kouta internet untuk memenuhi kebutuhan media daring, sedang mereka tidak mampu untuk membayarnya. Adanya dilema dalam pemanfaatan media daring ini, ketika menteri pendidikan memberikan semangat produktivitas harus terus melaju, namun disisi lain kemampuan finansial guru dan siswa belum melaju ke arah yang sama. Negara juga belum mampu untuk memfasilitasi kebutuhan biaya yang dimaksud secara menyeluruh⁴⁵



⁴⁵ Rizqon Halal syah Aji, Dampak Covid-19 pada pendidika di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran, *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-l* Volume 7 Nomor 5 Tahun 2020, hal. 397-398

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan yang digunakan dengan metode ilmiah. Suatu metode penelitian memiliki rancangan yang jelas sesuai dengan jenis penelitian yang hendak dilakukan.⁴⁶

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut tempatnya penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan). Penelitian deskriptif yakni penelitian yang menggambarkan keadaan atau mendeskripsikan suatu keadaan yang diteliti.⁴⁷ Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus.

⁴⁶ Nana Syadiah Sukmadinata, *Metodologi Penelitian pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 52.

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 18.

Berdasarkan tempatnya penelien ini termasuk penelitian lapangan, penelitian lapangan merupakan penelitian yang datanya diperoleh dari lapangan yakni langsung dari sumbernya, sehingga sumber datanya adalah sumber data primer.⁴⁸ Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi.

2. Jenis Pendekatan

Berdasarkan fokus penelitian diatas dan ditinjau dari segi prosedur dan pola yang ditempuh oleh peneliti, maka penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.⁴⁹ Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya mendeskripsikan data tetapi deskripsi tersebut hasil dari pengumpulan data yang dipersyaratkan kualitatif yaitu wawancara mendalam secara offline dan online, observasi partisipasi, studi dokumen, dan melakukan triangulasi (gabungan). Adapun penelitian ini yaitu penelitian yang menjelaskan tentang Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget dimasa Pandemi Covid 19 di SDN.112260 Gunting Saga.

⁴⁸ *Ibid* hal. 18

⁴⁹ Elva Gustiana, "Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter.....", hal. 1

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN. No 112260 Desa Gunting Saga, Kecamatan Kualuh Selatan, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Medan, Sumatera Utara.

C. Sumber Data dan Informan Penelitian

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana data diperoleh.

Sumber data yang dapat diperoleh dari penelitian biasanya berupa:

1. Library Research, merupakan data yang didapatkan melalui berbagai macam literatur baik yang berada pada buku, jurnal, internet maupun referensi lain yang sesuai dengan masalah penelitian.
2. Field Research, merupakan data yang didapatkan dari lapangan selain dari library research. Peneliti mencari data dengan cara datang langsung ke objek yang diteliti untuk memperoleh data yang valid mengenai segala aspek yang diteliti.⁵⁰ Dalam hal ini, yang menjadi sumber data penelitian ini adalah guru PAI, wali kelas V, orang tua siswa kelas V SDN. No 112260 Gunting Saga.

Informan penelitian adalah orang yang akan dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi untuk keperluan penelitian. Menurut Spardley dalam Sanafiah Faisal yang dikutip oleh Sugiono mengatakan bahwa sebaiknya informan memenuhi kriteria berikut:

⁵⁰ Yanti Dwi, “Upaya Pengembangan Karakter Siswa Melalui Implementasi Program Unggulan Berbasis Kearifan Lokal Dan Religius Di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Surabaya”, (Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya: 2021, hal. 54

1. Orang yang menguasai dan memahami suatu proses didalamnya sehingga orang tersebut tak hanya mengetahui prosesnya tetapi juga menghayatinya.
2. Orang yang tengah terlibat dalam proses yang sedang diteliti.
3. Orang yang mempunyai waktu untuk dimintai informasi.
4. Orang yang cukup asing bagi peneliti, sehingga lebih nyaman saat dimintai informasi⁵¹

Melihat beberapa kriteria yang telah disebutkan diatas, maka yang akan menjadi informan dalam penelitian ini adalah;

Tabel 3. 1: Informan Penelitian

No	Informan Penelitian
1	Guru Kelas
2	Guru PAI
3	Orang tua/wali Siswa
4	Siswa/Siswi

D. Teknik Penentuan Informan

Pada penelitian ini dalam menentukan informan, penulis menggunakan *purposive sampling*. *Purposive* artinya menentukan informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian.⁵² *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁵³

⁵¹ *Ibid* hal. 403

⁵² Burhan Bungin, “*Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*”, (jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2007), Hal. 107.

⁵³Sugiono, “*Metode.....*”, hal 300.

Artinya informan yang dipilih dianggap paling tahu apa yang diharapkan. Jadi, penulis sudah menentukan informan dalam penelitian ini, namun ketika penulis berada dilapangan dan ternyata masih ada beberapa orang yang lebih paham terkait informasi yang akan digali, maka penulis akan menggali informasi dari informan tersebut sampai informasi yang akan digunakan cukup.

Data penelitian didapatkan melalui dua cara yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dimana data tersebut diambil langsung dari subyek penelitian, data tersebut diambil langsung oleh peneliti kepada sumber secara langsung dari responden. Semua tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video atau rekaman suara, pengambilan foto.

Sumber data yang berkaitan dengan tema penelitian ini adalah upaya guru dan orang tua dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa dimasa pandemi (studi kasus siswa kelas VI SDN.No. 112260 Gunting Saga). Adapun data primer dalam penelitian ini adalah wali kelas V, guru PAI, 7 orang siswa siswi kelas V yang sesuai dengan kriteria kasus yang dituju dan beberapa orang wali murid siswa yang diteliti.

2. Data Sekunder

Data Sekunder ialah data pendukung dalam penelitian ini, yang didapatkan melalui responden lain atau dokumen dan beberapa sumber bacaan, seperti buku, dokumentasi, dan observasi, mengenai deskripsi wilayah tersebut. Hal ini diperlukan untuk menentukan informan dengan kriteria untuk mencapai tujuan dan fokus penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan penelitian untuk mendapatkan data.⁵⁴ Dalam teknik pengumpulan data ini, peneliti menggunakan prosedur pengumpulan data yang sederhana, peneliti diharapkan memperoleh hasil yang signifikan dan dapat dipercaya secara metodologis. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis kualitatif, berbentuk observasi, wawancara secara offline dan online dan juga dokumen.

1. Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada subjek dan objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi dilapangan dilakukan agar peneliti lebih mampu untuk memahami konteks data dalam keseluruhan situasi social, jadi akan dapat diperoleh pandangan yang *holistic* atau menyeluruh. Melalui pengamatan dilapangan peneliti tidak

⁵⁴ *Ibid*, hal 308

hanya mengumpulkan data yang kaya tetapi juga memperoleh kesan-kesan pribadi dan merasakan suasana situasi sosial yang diteliti.⁵⁵

Pada observasi ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung demi mendapatkan data yang valid terkait masalah yang ingin peneliti teliti yaitu tentang bagaimana upaya guru dan orang tua dalam mengaggulangi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa dimasa pandemi Covid 19 di SDN. No. 112260 Gunting Saga.

Tabel 3. 2 : Indikator Kebutuhan Data Observasi

No	Kebutuhan Data
1	Dampak gadget terhadap pembentukan karakter siswa
2	Upaya guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya.
3	Peran orang tua dalam memanajemen penggunaan gadged dirumah.

2. Metode Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam suatu penelitian. Karena menyangkut data maka wawancara salah satu elemen penting dalam proses penelitian. Wawancara dilakukan dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data melalui dialog atau tanya jawab secara lisan, interview sebagai proses tanya jawab lisan.⁵⁶

Wawancara adalah kegiatan percakapan dengan maksud tertentu.

⁵⁵ *Ibid*, hal 313 - 314

⁵⁶ Hadari Nabawi, “*Metode Penelitian Bidang Sosial*”, (Yogyakarta, Gajah Mada University Press; tahun 1990) hal 104.

Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan, dan terwawancara (*interviewie*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang akan diberikan oleh pewawancara⁵⁷.

Dalam penelitian ini peneliti akan memakai metode wawancara secara offline dan online. Sebelum melakukan wawancara peneliti akan membuat pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan yang akan peneliti tanyakan kepada pihak yang terlibat dan berkepentingan agar data yang didapatkan lebih terstruktur dan terarah mengenai bagaimana upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam menanggulangi dampak negative penggunaan gadget pada siswa dimasa pandemi Covid 19 di SDN. No. 112260 Gunting Saga.

Tabel 3. 3: Indikator Kebutuhan Data Wawancara

No	Informan	Kebutuhan Data
1	Guru Kelas dan Guru PAI	a. Dampak gadget terhadap prilaku pembentukan karakter siswa. b. Upaya guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya.
2	Orang Tua/Wali Siswa	a. Dampak gadget terhadap prilaku belajar dan pembentukan karakter siswa. b. Peran orang tua dalam memanajemen penggunaan gadedged dirumah.

⁵⁷ Sugiono, "Metode.....", hal 165

3	Siswa siswi kelas 5	<p>a. Dampak gadget terhadap prilaku belajar dan pembentukan karakter siswa</p> <p>b. Upaya guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya.</p> <p>c. Peran orang tua dalam manajemen penggunaan gadget dirumah.</p>
---	---------------------------	---

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, kriteria, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup sketsa dan lain lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain lain.⁵⁸

Adapun dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga. Pada kegiatan dokumentasi ini, peneliti akan mencari serta mengumpulkan dokumen dokumen yang berkaitan dengan SDN. No. 112260 Gunting Saga seperti photo, artikel dan

⁵⁸ *Ibid* hal. 329

dokumen lainya, kemudian menyusunnya untuk melengkapi data terkait dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 3. 4: Indikator Kebutuhan Dokumentasi

No	Kebutuhan Data
1	Profil Sekolah
2	Struktur Organisasi Sekolah
3	Visi Misi Sekolah
4	Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan
5	Data Siswa/siswi
6	Data Sarana dan Prasarana Sekolah
7	Data Orang Tua/Wali Siswa
8	Dokumentasi Kegiatan Penelitian

F. Keabsahan Data

Kriteria keabsahan untuk penelitian kualitatif adalah makna langsung yang dibatasi oleh sudut pandang peneliti itu sendiri terhadap proses penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan pengujian kredibilitas yang bertujuan untuk menjelaskan tentang hasil yang dilakukan benar-benar menggambarkan keadaan objek yang sesungguhnya. dalam pengujian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dapat diartikan sebagai

pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian triangulasi dilakukan dengan tiga strategi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu.⁵⁹

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh beberapa sumber. Peneliti mencari topik yang dikaji dari sumber atau partisipan lain. Semakin banyak sumber, maka akan semakin baik pula hasilnya. Dengan demikian, peneliti harus membaca banyak sumber-sumber literatur sehingga pemahaman teori menjadi lebih utuh.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan jenis triangulasi dengan menggunakan lebih dari satu teknik dalam menganalisis data penelitian. Menguji kredibilitas data dengan triangulasi teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi teknik ini dapat dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti diharapkan menganalisis data yang telah terkumpul dengan berbagai metode sehingga memberikan informasi yang utuh.

⁵⁹ *Ibid*, hal 294

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi yang juga dapat digunakan dalam pemeriksaan data adalah triangulasi waktu. Triangulasi ini melakukan pengecekan pada waktu atau kesempatan lain yang berbeda. Agar data yang diperoleh dapat dipercaya maka diperlukannya pengecekan terhadap metode penelitian dalam waktu atau situasi yang berbeda secara berulang-ulang.

Hasil akhir dari penelitian kualitatif berupa rumus informasi. Dan kemudian gabungkan informasi tersebut dengan pandangan teoritis yang relevan untuk menghindari bias masing-masing peneliti berdasarkan temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain Triangulasi teori dapat menambah kedalaman pemahaman peneliti dan menggali pengetahuan teoritis secara mendalam atas hasil analisis data yang diperoleh⁶⁰. Oleh karena itu, dalam penelitian ini kredibilitas data hasil tes penelitian ini dilakukan melalui triangulasi, meliputi sumber dan teknik yaitu bandingkan data dan dokumen yang diamati dengan data hasil wawancara dan kembalikan informasi yang dapat dipercaya Penelitian kualitatif melalui waktu dan berbagai alat

G. Teknik Analisis Data

Bogdan yang dikutip oleh Sugiono dalam bukunya menyatakan bahwa analisis adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis, data disini adalah data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan data lainnya sehingga data tersebut mudah dipahami dan juga diinformasikan kepada orang

⁶⁰ Sugiono, *Metode.....*, hal 240

lain. Analisis data dalam penelitian kualitatif itu dengan mengorganisasikan data, memilih data yang penting kemudian menyimpulkan hasilnya dan dari kesimpulan itu dapat diberitahukan kepada orang lain.⁶¹

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verivication*⁶².

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah bagian integral dari kegiatan analisis. Dalam pengumpulan data di lapangan, tentu akan berkaitan dengan teknik penggalian data, sumber dan jenis data. Oleh karena itu, saat di lapangan diperlukan adanya catatan sebagai alat pengumpulan data dan juga merupakan utama yang melekat pada beragam teknik pengumpulan data kualitatif. Bentuk catatan lapangan ini: (1) catatan fakta: data kualitatif hasil pengamatan dan wawancara dalam bentuk uraian rinci maupun kutipan langsung, (2) catatan teori: hasil analisis peneliti di lapangan untuk menyimpulkan struktur masyarakat yang ditelitinya, serta merumuskan hubungan antara topik-topik (variabel) penting penelitiannya secara induktif sesuai fakta-fakta di lapangan, (3) catatan metodologis: pengalaman peneliti

⁶¹ Sugiono, "*Metode.....*", hal 435.

⁶² *Ibid* hal 337.

ketika berupaya menerapkan metode kualitatif di lapangan. Isi masing-masing catatan ada dua; pertama catatan deskriptif: berisi bagian utama, kedua catatan reflektif/memo: berisi kritik terhadap catatan deskriptif.⁶³

2. Reduksi Data/ *Data Reduction*

Reduksi data merupakan perbaikan data, yang tidak hanya melibatkan data yang dianggap tidak mencukupi, tetapi juga reduksi data yang dianggap tidak perlu dan tidak relevan. Data yang diperoleh di lapangan bisa sangat besar. Reduksi data berarti meringkas, memilih data utama dan fokus pada data penting. Oleh karena itu, data yang direduksi memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan dan pencarian data lebih lanjut bila diperlukan⁶⁴.

3. Penyajian Data / *Data Display*

Setelah mereduksi data maka langkah selanjutnya adalah penyajian data, Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles dan Huberman mengatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Peneliti akan mudah memahami apa yang terjadi dilapangan dengan mendisplay, serta merencanakan kinerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.⁶⁵

⁶³ Rijali Ahmad, "*Analisis data Kualitatif*", (Jurnal alhadharah: Vol. 17 No. 33 Januari-Juni 2018, hal.86).

⁶⁴ *Ibid.* hal 245

⁶⁵ *Ibid* hal 341

4. Verifikasi Data/*Conclusion Drawing*

Verifikasi dan kesimpulan adalah bagian ketiga dari laporan ini Kegiatan analisis data. Kegiatan ini terutama untuk Memberi makna pada hasil analisis, menjelaskan pola urutan, dan mencari hubungan antara dimensi yang dijelaskan sehingga data yang disajikan dalam bahasa yang dapat dimengerti, memang demikian Ini tidak berarti bahwa analisis data selesai, tetapi perlu digambar Kesimpulan dan verifikasi. Temuan dapat berupa suatu objek atau gambaran yang sebelumnya masih belum jelas, dan setelah adanya penelitian gambaran yang belum jelas itu dapat dijelaskan dengan teori-teori yang telah ditemukan. Dan teori yang didapatkan dapat menjadi pijakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.⁶⁶

⁶⁶ *Ibid.* Hal 245-246

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SD Negeri No. 112260 Gunting Saga

SDN. No. 112260 Gunting Saga merupakan satuan pendidikan pada jenjang SD. Sekolah ini berlokasi di daerah Jl. Lintas Sumatera, Desa Gunting Saga, Kecamatan Kualuh Selatan, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Medan, Sumatera Utara dan dibangun disekitar pemukiman warga.

Dalam menjalankan kegiatannya SDN. No. 112260 Gunting Saga dinaungi oleh kementrian Pendidikan dan Kemantrian dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). Berdasarkan hasil observasi langsung peneliti selama 1 bulan, terhitung dari tanggal 18 April 2022 sampai 16 Mei 2022 yang menghasilkan beberapa data terkait sekolah tersebut, yaitu;

a. Identitas Sekolah

Adapun identitas SD Negeri No. 112260 Gunting Saga adalah sebagai berikut;

Tabel 4. 1: Profil SD Negeri No.112260 Gunting Saga

No	Keterangan	Deskripsi Profil
1	Nama sekolah	SD Negeri No.112260 Gunting Saga
2	NPSN	10205968
3	Bentuk kependidikan	SD
4	Status sekolah	Negeri
5	Status kepemilikan	Pemerintah daerah
6	Tanggal SK	1910-01-01
7	Alamat	Jl. Lintas Sumatera, Desa Gunting Saga, Kecamatan Kualuh Selatan, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Medan, Sumatera Utara
8	Kode Pos	21457
9	Nomor Telepon	081264326485
10	Email	sdn112260gs@gmail.com

Sumber data: Dokumen SPTJM SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga

T.A 2021/2022

b. Visi SD Negeri No.112260 Gunting Saga adalah sebagai berikut;

“Menjadikan siswa yang berilmu, berjiwa membangun serta berakhlak mulia yang menjadi idaman bagi peserta didik dan masyarakat”.

c. Misi SD Negeri No.112260 Gunting Saga adalah sebagai berikut;

- 1) Membina generasi muda yang memiliki keunggulan dalam kecerdasan, kecakapan dan keterampilan.

- 2) Terciptanya perkembangan pelajar yang kondusif, kreatif dan inovatif.
- 3) Terwujudnya hubungan yang harmonis antara warga sekolah dan masyarakat.

d. Struktur Organisasi SD Negeri No.112260 Gunting Saga

Setiap sekolah memiliki organisasi yang terstruktur dalam kegiatan pembelajaran. SD Negeri No. 112260 Gunting Saga juga memiliki organisasi sekolah yang saat ini diketuai oleh ibu Butet S.Pd. Struktur SD Negeri No. 112260 Gunting Saga terdiri dari kepala sekolah, dewan guru, staf tata usaha, siswa dan siswi serta semua unsur yang ada disekolah tersebut. Tenaga pendidik dan kependidikan SD Negeri No. 112260 Gunting Saga pada tahun 2021/2022 berjumlah 12 orang. Setiap komponen yang ada memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda sesuai dengan jabatannya.

Tabel 4. 2: Struktur Organisasi SD Negeri No. 112260 Gunting Saga

No	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan	Keterangan
1	Butet S.Pd	S1	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah
2	Ibtidaiyah S.Pd	S1	Guru Kelas	Guru Kelas I
3	Rika Yanti S.Pd	S1	Guru Kelas	Guru Kelas II
4	Fitria Efana Putri Pane S.Pd	S1	Guru Kelas	Guru Kelas III

5	Nurmala A.ma.Pd	D3	Guru Kelas	Guru Kelas IV
6	Irma Suryani Simanjuntak S.Pd	S1	Guru Kelas	Guru Kelas V
7	Efri Maulida Hsb S.Pd	S1	Guru Kelas	Guru Kelas VI
8	Nurhanum Harahap S.Pd	S1	Guru Mapel	Guru PJOK
9	Hanimah Siagian S.Pd .i	S1	Guru Mapel	Guru PAI
10	Agus Syahputra Pohan	S1	T. Administrasi	Tenaga Administrasi Dan Tata Usaha
11	Ratna Dewi Boru Dhuha	SMA	Perpustakaan	Pengelola Perpustakaan
12	Tasya nabila Marpaung	SMA	Guru Mapel	Guru Pramuka

Sumber data: Dokumen SPTJM SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga T.A 2021/2022

e. Keadaan Siswa

Siswa siswi merupakan faktor pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahun 2021/2022 siswa siswi di SD Negeri No. 112260 Gunting Saga berjumlah 116 siswa yang terdiri dari 63 orang laki laki dan 53 orang perempuan dengan jumlah ruang kelas sebanyak 6 ruang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3: Keadaan peserta didik tahun ajaran 2021/2022

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah Siswa
1.	Kelas I	5 siswa	7 siswa	12 siswa

2.	Kelas II	4 siswa	5 siswa	9 siswa
3.	Kelas III	15 siswa	12 siswa	27 siswa
4.	Kelas IV	7 siswa	7 siswa	14 siswa
5.	Kelas V	15 siswa	9 siswa	24 siswa
6.	Kelas VI	17 siswa	13 siswa	30 siswa
7.	Jumlah Siswa	63 siswa	53 Siswa	116 Siswa

Sumber data: Dokumen SPTJM SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga T.A 2021/2022

f. Sarana dan Prasarana SD Negeri No. 112260 Gunting Saga

Untuk menunjang berbagai kegiatan dan proses belajar mengajar di SD Negeri No. 112260 Gunting Saga, maka dibutuhkan sarana dan prasarana. Adapun sarana prasarana yang tersedia disekolah meliputi:

Tabel 4. 4: Keadaan Gedung, Sumber Belajar, dan Media

No	Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Belajar (kelas)	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Rumah Dinas Guru	1	Baik
5	Kamar Mandi/ WC Kepala Sekolah	1	Baik

6	Kamar Mandi/ WC Guru	1	Baik
7	Kamar Mandi/ WC Siswa	2	Baik
8	Ruang Perpustakaan	1	Baik
9	Lapangan	1	Baik

Sumber data: Dokumen SPTJM SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga T.A 2021/2022.

g. Identitas Informan

Informan penelitian adalah subjek yang memberikan informasi terkait keadaan yang berlangsung dilapangan. Pada penelitian ini informan berjumlah 16 orang yang terdiri dari guru kelas V, dan guru bidang studi PAI, 7 orang siswa kelas V, dan 7 orang tua siswa kelas V. informan ini dipilih berdasarkan kriteria dan kompetensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan diteliti, untuk mendapatkan hasil yang valid dan akurat, berikut data terkait kriteria/karakteristik informan yang akan diteliti yaitu;

Tabel 4. 5: Profil Informan Guru

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia	Jabatan	Pendidikan
1	Irma Suryani S.Pd	Perempuan	33 Tahun	Wali kelas V	S1
2	Ni'imah S.Pd	Perempuan	42 Tahun	Guru Mapel PAI	S1

Sumber data: Dokumen SPTJM SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga T.A
2021/2022

Tabel 4. 6: Profil Informan Siswa Kelas V SD

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia
1	Fakhri Husaini	Laki-laki	11 Tahun
2	Sakban Damanik	Laki-laki	11 Tahun
3	Sabrina Khairani	Perempuan	11 Tahun

Sumber data: Dokumen kelas V SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga T.A
2021/2022

Tabel 4. 7: Profil Informan Orang Tua (Ayah/Ibu) Kelas V

No	Nama Informan	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
1	Zulkarnaen Damanik	Laki-laki	45 Tahun	Petani
2	Faridah Hanum	Perempuan	40 Tahun	Ibu rumah tangga

3	Eva Lisdiana	Perempuan	33 Tahun	Wiraswasta
---	--------------	-----------	----------	------------

Sumber data: Dokumen kelas V SD Negeri 112260 Desa Gunting Saga T.A
2021/2022

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam menaggulangi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa dimasa pandemi Covid 19. Pada sub bab ini, peneliti akan memaparkan hasil temuan yang didapat selama proses penelitian. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung kelapangan guna mendapatkan data yang valid dan akurat. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan informan untuk memperoleh data yang benar dalam menunjang penelitian yang dilakukan. Sebelum turun lapangan, peneliti telah melakukan penelitian daring dan luring dengan mengasistensi beberapa mata pelajaran dan ikut terlibat dalam pembelajaran selama kurang lebih satu semester, sehingga penelitian ini dilakukan lebih kurang 7 bulan.

1. Pemanfaatan gadget yang dilakukan oleh siswa

Berkembangnya teknologi di era moderen ini, membuat gadget menjadi salah satu alat komunikasi yang paling diminati dikalangan masyarakat luas, dikarenakan bentuknya yang kecil sehingga mudah dibawa kemanapun dan kapanpun dan juga gadget memiliki beragam situs yang sangat mudah untuk diakses oleh penggunannya. Berdasarkan observasi lapangan, pengguna gadget saat ini tidak hanya

digunakan oleh orang dewasa, melainkan anak-anak pun turut ikut menggunakannya, terlebih lagi dikarenakan adanya wabah pandemi virus covid 19, yang mengakibatkan anak-anak dituntut untuk memiliki gadget dan bisa mengoprasikannya guna menunjang proses belajar mengajar secara online pada masa pandemi.

Berdasarkan hasil wawancara, bentuk pemanfaatan gadget pada siswa kelas V SD Negeri 112260 Gunting Saga selama diterapkannya pembelajaran berbasis online adalah sebagai berikut. “Sebagian besar orang tua siswa mengatakan bahwa kebanyakan anak-anak memanfaatkan gadgetnya untuk mengakses beragam aplikasi lain diluar dari tugas belajarnya selama proses pembelajaran daring, seperti aplikasi game online (Mobile Legend, Free Fire), TikTok, Instagram, YouTube, Facebook, dan sosial media lainnya.

Untuk lebih jelasnya, peneliti mewawancarai beberapa orang tua siswa kelas V SD. Negeri 112260 Gunting Saga. Hasil wawancara dengan bapak Zulkarnaen Damanik pada tanggal 11 Mei 2022 adalah sebagai berikut;

“Saya melihat anak saya memanfaatkan gadgetnya untuk belajar, namun tidak jarang juga anak saya Sakban menggunakan gadgetnya untuk bermain game online, menonton video di aplikasi tiktok, youtube dan lainnya”.⁶⁷

⁶⁷ Wawancara dengan bapak Zulkarnaen Damanik tanggal 11 Mei 2022

Hal yang sama juga disampaikan oleh ibu Faridah Hanum pada wawancara tanggal 11 Mei 2022 adalah sebagai berikut;

“Selain untuk belajar, anak saya sering sekali menggunakan gadgetnya untuk bermain game online seperti PUBG, Free Fire dan berselancar disosial media seperti TikTok, YouTube, WhatsApp, Facebook dan lain lain”.⁶⁸

Sedangkan menurut ibu Eva Lisdiana, pada wawancara tanggal 12 Mei 2022, beliau mengatakan bahwa;

“Saya beberapa kali melihat dan menegur anak saya karena menggunakan gadgetnya untuk bermain TikTok dan menonton YouTube di saat pembelajaran online berlangsung. Dan sejak saat itu saya sebagai orang tua berusaha semaksimal mungkin untuk mendampingi anak saya saat belajar online dari rumah”.⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Irma Suryani S.Pd selaku guru kelas V, beliau mengatakan bahwa;

“Dipergunakannya gadget dalam proses belajar tentu sangat membantu para guru dan juga siswa terlebih pada masa pandemi covid 19 guna mencari informasi dan sebagai salah satu sumber pembelajaran karena dari gadget kita banyak tau tentang segala informasi secara instan. Namun, penerapan gadget dalam pembelajaran online tentunya memiliki dampak negatif yakni, Pembelajaran online yang diterapkan pada siswa kelas V di SDN. No. 112260 Gunting Saga berlangsung kurang efektif, dikarenakan beberapa siswa tidak memiliki gadget dll. Ketika pembelajaran online berlangsung, saya tidak dapat mengontrol secara langsung perilaku siswa saat belajar, apakah siswa mendengarkan penjelasan saya atau tidak, karena banyak siswa yang tidak mengaktifkan kamera selama belajar baik itu disebabkan oleh jaringan yang tidak stabil atau karena siswa sedang mengerjakan sesuatu lain diwaktu pelajaran. Untuk itu, sebenarnya saya berharap agar kiranya orang tua mau mendampingi anaknya dalam belajar online dirumah

⁶⁸ Wawancara dengan ibu Faridah Hanum tanggal 11 Mei 2022

⁶⁹ Wawancara dengan ibu Eva Lisdiana tanggal 12 Mei 2022

agar anak tetap fokus pada pembelajaran bukan pada aplikasi lainnya”.⁷⁰

Sedangkan menurut Ibu Hanimah S.Pd (Guru PAI) Pada wawancara tanggal 10 Mei 2022 beliau mengatakan;

“Sebab kurang efektifnya pembelajaran pada siswa kelas V melalui zoom, sehingga saya lebih sering memberikan penugasan hafalan, praktek dan reaview kisah nabi pada siswa, kemudian akan dikumpulkan dan disetorkan secara bergantian disekolah mengikuti jadwal yang sudah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar anak anak menggunakan gadgetnya untuk hal yang positif seperti menoton kisah nabi dan rasul atau menghafal doa doa dan ayat pendek dari gadget saat dirumah”.⁷¹

Untuk lebih jelasnya, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa di kelas V SD. Negeri 112260 Gunting Saga. Hasil wawancara dengan siswa kelas V yang bernama M. Sakban Damanik adalah sebagai berikut;

“Ya, saya punya gadget sendiri, gadget saya tidak hanya digunakan untuk belajar online, terkadang saya bermain gadget kurang lebih 4 sampai 6 jam sehari itupun kalau ayah dan ibu saya sedang bekerja, karena jika ayah dan ibu sudah pulang kerja gadgetnya suka diminta. Namun saya tetap mendahulukan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, setelah semua tugas saya kerjakan baru saya membuka aplikasi lain seperti membuka video tutorial game, YouTube, TikTok, Snack Video dan lainnya”.⁷²

Kemudian hal yang sama disampaikan oleh siswa kelas V yang bernama Sabrina Khairani, adalah sebagai berikut;

“Iya ka, saya memiliki gadget sendiri semenjak kelas 4. Saya menggunakan gadget kurang lebih 4-5 jam sehari. Biasanya, setelah mengerjakan tugas sekolah saya sering

⁷⁰ Wawancara dengan ibu Irma Suryani S.Pd tanggal 12 Mei 2022

⁷¹ Wawancara dengan ibu Hanimah S.Pd tanggal 11 Mei 2022

⁷² Wawancara dengan siswa Sakban Damanik tanggal 13 Mei 2022

kali menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video di youtube dan tiktok. Namun saat ini hp saya sedang disita oleh ayah saya karena kata ayah saya, saya sering rebahan dikamar sambil main hp sampai saya lalai untuk mengaji sore dan membantu ibu mengerjakan tugas rumah seperti mencuci piring, menyapu halaman dll.⁷³

Begitu juga dengan siswa yang bernama Fakhri Husaini dalam wawancara dengan peneliti ia mengatakan bahwa;

“iya ka, saya sering kali tidak fokus saat belajar daring terlebih lagi jika guru menyampaikan pelajaran ketika belajar daring, terkadang saya melakukan pekerjaan lain seperti makan, tidur atau bermain sosial media seperti chattan dengan teman, dari WhatsApp, dan menonton video di TikTok dan lain lain”.⁷⁴

Dari hasil wawancara peneliti dengan para informan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa pentingnya peran orang tua dalam mendampingi dan menerapkan disiplin waktu penggunaan gadget kepada anak, agar orang tua mengetahui video atau konten apa saja yang dilihat oleh anak dan agar anak tidak bebas untuk menggunakannya pada saat jam pelajaran ataupun diluar jam belajar dengan bermain game online seperti (mobile legend, free fire), menonton youtube, tiktok, intagram dan lain lain. Contohnya, dengan mengawasi anak selama belajar daring, memberikan anak batasan durasi diperbolehkannya bermain gadget diluar jam belajar, orang tua membatasi fasilitas internet pada gadget anak, juga memberikan peringatan kepada anak untuk tidak membuka situs terlarang,

⁷³ Wawancara dengan siswa Sabrina Khairani tanggal 13 Mei 2022

⁷⁴ Wawancara dengan siswa Fakhri Husaini tanggal 13 Mei 2022

memeriksa riwayat penggunaan pada gadget anak dan memberikan pandangan terhadap anak akan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan.⁷⁵

2. Pendidikan karakter

a. Pendidikan karakter menurut guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Irma Suryani Wali kelas V SD Negeri 112260 Gunting Saga, adalah sebagai berikut;

“Pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan sejak dini, agar siswa memiliki akhlak yang baik, tutur yang sopan dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya sehingga siswa dapat membedakan cara bergaul dengan adik, teman, dan orang yang lebih tua. Guru menanamkan pendidikan karakter yang baik disekolah adalah dengan mengajarkan tanggung jawab pada siswa, jujur saat menjawab ujian, saling toleransi kepada teman yang berbeda agama, saling menghargai dan tidak boleh saling mengejek teman, bertutur sapa yang baik, peduli terhadap lingkungan sekitar, menjaga kebersihan lingkungan, dan lain lain”.⁷⁶

Sedangkan menurut ibu Hanimah guru PAI, beliau mengatakan;

“pendidikan karakter sangat penting ditanamkan bagi para siswa, agar siswa memiliki kepribadian dan karakter yang baik. Bentuk implementasi pendidikan karakter disekolah adalah; guru membuat disiplin yang harus dipatuhi oleh setiap siswa, berdoa sebelum memulai pelajaran, seperti siswa wajib datang tepat waktu dan wajib membersihkan kelas bagi yang piket kelas. Guru juga sering

⁷⁵ Hasil wawancara tanggal 11 mei 2022

⁷⁶ Wawancara dengan ibu Irma Suryani S.Pd tanggal 12 Mei 2022

menyampaikan dan mengajarkan tentang kejujuran, larangan menyontek saat ujian, menanamkan sikap 3S (senyum sapa salam) kepada siswa, dan guru menanamkan kebiasaan berdoa sebelum memulai pelajaran”.⁷⁷

b. Pendidikan karakter menurut orang tua

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Zulkarnaen

Damanik pada tanggal 11 mei 2022 adalah sebagai berikut;

“penanaman karakter pada anak sangat penting diterapkan sejak dini agar anak memiliki kepribadian yang baik dan bisa bergaul dengan lingkungan sosial. Saat dirumah saya selalu mengajarkan anak saya untuk jujur dan saling menyayangi dengan adik, kakak, dan saudaranya”.⁷⁸

Hal yang sama diungkapkan oleh ibu Faridah Hanum beliau berkata bahwa;

“penting sekali untuk mendidik dan memberikan contoh yang baik terhadap anak dirumah, agar anak memiliki akhlakul karimah. contoh pendidikan karakter yang saya tanamkan pada anak saya saat dirumah adalah; sopan dalam bertutur sapa, tanggung jawab dan disiplin waktu”.⁷⁹

Ibu Eva Lisdiana beliau berkata pada wawancara tanggal 12 mei 2022 adalah sebagai berikut;

“Semua orang tua pasti menginginkan anaknya menjadi anak memiliki kepribadian baik dan berakhlak mulia, untuk itu penanaman karakter wajib ditanamkan sedini mungkin. Adapun bentuk implementasi pendidikan karakter yang saya tanamkan dirumah ialah anak diajarkan cara bergaul dan menghargai adik, kakak, guru, orang tua dll, anak juga harus diajarkan kejujuran dan kedisiplinan agar anak memiliki kepribadian yang baik”.⁸⁰

⁷⁷ Wawancara dengan ibu Hanimah S.Pd tanggal 11 Mei 2022

⁷⁸ Wawancara dengan bapak Zulkarnaen Damanik pada tanggal 11 mei 2022

⁷⁹ wawancara dengan ibu Faridah Hanum tanggal 11 mei 2022

⁸⁰ wawancara dengan ibu Eva Lisdiana tanggal 12 mei 2022

3. Dampak gadget terhadap pendidikan karakter siswa.

Gadget merupakan media elektronik canggih yang memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan baik dan menjadi buruk jika penggunaannya lepas kontrol dan tanpa ilmu pengetahuan yang cukup. Penggunaan gadget pada siswa tentunya menghasilkan dampak, baik itu dampak positif dan juga dampak negatif. Berikut adalah dampak penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa di SD Negeri 112260 Gunting Saga;

- a. Dampak positif penggunaan gadget terhadap pendidikan karakter siswa.

Pemanfaatan gadget yang bijak memberikan kesempatan kepada siswa untuk leluasa dalam mengeksplor beragam informasi yang dibutuhkan, mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi siswa, memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan, mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar dan dapat membentuk karakter baru. Hal ini tentunya berdampak baik bagi siswa, seperti; siswa mendapatkan ilmu dan pengalaman baru, pelajaran atau hikmah dari setiap video yang dilihat sehingga hal tersebut dapat membentuk kepribadian yang baik pada siswa.

Hal ini dibenarkan oleh salah satu siswa yang bernama Sabrina Khairani dalam wawancara penelitian pada tanggal 13 Mei 2022. Beliau menyampaikan bahwa;

“Sebenarnya kak, ada banyak hal positif yang saya dapatkan selama menggunakan gadget dalam keseharian saya diantaranya adalah; saya mendapatkan ilmu dan pengalaman baru, seperti ketika saya menonton film kisah rasul saya menemukan hal baik yang saya tiru contohnya bersikap sabar, tidak mudah marah, jujur dll.”⁸¹

Berdasarkan wawancara dengan Fakhri Husaini tanggal 13 Mei 2022 adalah sebagai berikut;

“Ketika pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bu Ni’imah sering meminta kami untuk menonton kisah Nabi, Rasul dan Sahabatnya, dan saat itu kami diminta untuk menonton kisah Uwais Al Qarni. Dari kisah ini saya belajar tentang hormat dan patuh kepada ibu. Saya juga jadi lebih mudah untuk menghafal pembelajaran sekolah ka, karena saya sering menghafal pelajaran sekolah melalui lagu lagu islami yang ada di youtube”⁸²

- b. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa.

Penggunaan gadget yang tidak bijak tentunya dapat membawa dampak buruk bagi pendidikan karakter siswa. hal ini akan menyebabkan anak kurang berdisiplin dalam belajar seperti; siswa tidak disiplin waktu masuk dan keluar kelas, siswa tidak aktif dalam diskusi kelas, siswa menggunakan gadgetnya diluar dari tugas sekolahnya pada jam pelajaran, siswa menggunakan kosa kata yang tidak baik, siswa menjadi malas membantu orang tua dalam menyelesaikan tugas rumahnya dll. Pembelajaran daring melalui aplikasi seperti zoom meeting dan google meet

⁸¹ Wawancara dengan siswa Sabrina Khairani tanggal 13 Mei 2022

⁸² Wawancara dengan siswa Fakhri Husaini tanggal 13 Mei 2022

sering kali membuat siswa merasa bosan sehingga siswa sering kali malas untuk mencatat materi dan mengabaikan penjelasan guru yang berujung dengan siswa fokus ke hal lain seperti bermain game, berselancar disosial media, tidur, makan, dan lain lain.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang kendali dalam menggunakan gadgetnya sehingga berdampak negatif pada pembentukan karakter siswa. Hal ini menyebabkan siswa memiliki sifat individualis, malas beraktivitas, menunda nunda pekerjaan, malas beribadah, dan lebih mementingkan diri sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Eva Lisdiana pada tanggal 12 Mei 2022, beliau mengatakan;

“Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak buruk bagi pendidikan karakter anak, karena penggunaan gadget yang kurang bijak, anak saya Sabrina sering menunda nunda pekerjaan rumah, kalau disuruh pasti bilangnyanya nanti nanti, dan jadi malas dalam beraktivitas apalagi kalau sore udah pegang hp pasti lupa waktu untuk mengaji kerjaannya hp terus, tapi saat ini ayahnya sudah menyita Hp nya”.⁸³

Menurut ibu Irma Suryani wawancara tanggal 12 mei 2022 adalah sebagai berikut;

“Penggunaan gadget yang tidak bijak tentu membawa dampak negatif bagi siswa, seperti dalam pembelajaran hal ini menyebabkan siswa kurang berdisiplin, siswa tidak aktif dalam diskusi kelas, dan siswa menggunakan gadgetnya diluar dari tugas sekolahnya pada jam pelajaran yang

⁸³ wawancara dengan ibu Eva Lisdiana tanggal 12 mei 2022

tentunya hal ini akan berdampak buruk pada pendidikan karakternya.⁸⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan peneliti, Ibu Hanimah (guru Pai) mengatakan;

“menurut saya secara umum penggunaan gadget di SD Negeri 112260 Gunting Saga berdampak buruk bagi pendidikan karakter siswa, karena saya perhatikan anak-anak itu kalau lagi ditongkrong main game online bahasanya sangat buruk/kotor, kemudian mereka menirukan joget-joget gaya tren terbaru di tiktok, terkadang saya datang lalu saya tegur dan saya marahin agar jangan kebiasaan, saya juga menyarankan kepada orang tua untuk membatasi dan mengurangi penggunaan gadget pada siswa”.⁸⁵

Dari hasil wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak buruk bagi pendidikan karakter siswa, sehingga orang tua tetap diharapkan untuk memantau dan mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran dan diluar pembelajaran.

4. Upaya guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya bagi siswa di SD Negeri 112260 Gunting Saga.

Guru sangat berperan penting dalam mengoptimalkan penggunaan gadget pada siswa. Berdasarkan wawancara peneliti dengan Ibu Irma

Suryani beliau berkata bahwa;

“Saya menggunakan gadget ketika membutuhkan sumber belajar lebih yang belum ada di buku sekolah. Saya meminta siswa untuk mencari informasi yang belum ditemukan melalui gadget. Menasehati, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk

⁸⁴ Wawancara dengan ibu Irma Suryani tanggal 12 Mei 2022

⁸⁵ Wawancara dengan ibu Hanimah S.Pd tanggal 11 Mei 2022

menggunakan gadget seperlunya. Saya sering memantau penggunaan gadget siswa melalui beranda dan instastory mereka, di media sosial seperti whatsapp, saya juga sering komentar story mereka untuk mengingatkan siswa siswi saya agar tetap menjaga etika bersosial media seperti tidak berkata kotor dan kasar saat bermain game online bersama temannya dan bersosial media. Adapun cara untuk menanggulangnya adalah bekerjasama dengan orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget siswa dirumah, menghimbau anak anak untuk menggunakan gadget seperlunya, dan memberikan durasi/ waktu dalam penggunaannya agar siswa lebih terarah dan penggunaan gadgetpun lebih efektif”.⁸⁶

Adapun menurut Ibu Hanimah selaku guru PAI mengungkapkan; “Salah satu cara untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dengan cara mengingatkan dan menasihati siswa untuk membatasi penggunaan gadget siswa diluar pelajaran dan untuk mengalihkan perhatian siswa untuk tidak menggunakan gadget dengan cara guru menggunakan metode pembelajaran seperti hafalan, praktek, *review* kisah dan lain-lain melalui video yang di *share*”.⁸⁷

5. Upaya orang tua dalam manajemen penggunaan gadget dirumah.

Orang tua adalah pemegang peran terpenting dalam pendidikan anak. Baik buruknya karakter anak bergantung pada pola asuh orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Zulkarnaen Damanik beliau mengatakan bahwa;

“Upaya yang saya lakukan dalam manajemen penggunaan gadget bagi anak saya dirumah adalah dengan membatasi penggunaan gadget pada anak agar anak tidak kecanduan”.⁸⁸

Adapun menurut ibu Faridah Hanum, beliau mengatakan;

⁸⁶ Wawancara dengan ibu Irma Suryani tanggal 12 Mei 2022

⁸⁷ Wawancara dengan ibu Hanimah S.Pd tanggal 11 Mei 2022

⁸⁸ Wawancara dengan bapak Zulkarnaen Damanik pada tanggal 11 mei 2022

“Saya sering mengingatkan dan menasehati anak saya dan membatasi penggunaan gadgetnya agar tidak berlebihan, ”.⁸⁹

Sedangkan ibu Eva Lisdiana berkata bahwa;

“Saya memantau dan mendampingi anak saya dalam menggunakan gadgetnya, saya juga membatasi anak saya dalam menggunakan gadgetnya. Saya juga mencoba untuk mengalihkan anak dengan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat seperti membantu pekerjaan rumah dll”.⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan informan bahwa orang tua perlu untuk memberikan batasan durasi penggunaan gadget pada anak, agar anak tidak menggunakan gadgetnya secara terus menerus. Ketika anak tidak diberikan batasan waktu, maka anak secara bebas untuk menggunakannya di luar jam belajar seperti bermain game online (free fire, mobile legend), tik tok, youtube dan aplikasi lainnya. Contohnya dengan memberikan batasan di jam berapa saja yang diperbolehkan untuk bermain gadget di luar jam belajar atau tidak memberikan fasilitas internet pada gadget yang dipegang sendiri oleh anak. Serta memberikan peringatan kepada anak untuk tidak membuka situs-situs terlarang dan memberikan pemahaman dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan.⁹¹ Pentingnya kerjasama antara orang tua dan guru untuk berkomunikasi terkait perkembangan siswa agar siswa lebih diperhatikan dan berkembang dengan baik.

⁸⁹ wawancara dengan ibu Faridah Hanum tanggal 11 mei 2022

⁹⁰ wawancara dengan ibu Eva Lisdiana tanggal 12 mei 2022

⁹¹ Wawancara orang tua tanggal 13 Mei 2022

C. Analisis data penelitian

Analisis data merupakan suatu bagian untuk mencari, merangkai secara berurutan data yang didapat dari hasil observasi dengan cara mengklasifikasi dan memilih data yang penting sesuai dengan pengamatan yang telah dibuat.

Pada sub bab ini peneliti akan menganalisis hasil penelitian yang diperoleh dari temuan data sebelumnya. Data yang ditemukan peneliti dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi disajikan dalam bentuk penyajian data untuk keperluan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, Hasil penelitian ini membahas mengenai: a). Bagaimana upaya guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga? b). Bagaimana Hasil upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga?

1. Upaya guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya.

Menurut undang-undang no. Nomor 14 Tahun 2005, guru didefinisikan sebagai pendidik profesional yang tugas pokoknya mendidik, mengajar, melatih, membimbing, menilai, dan mengevaluasi peserta didik melalui pendidikan formal.⁹² Untuk itu,

⁹² Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005, *Tentang Guru dan Dosen*, 30 Desember 2005, Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157.

Guru memiliki tanggung jawab dalam proses pendidikan siswanya. Sesuai aturan pemerintah, untuk menghambat penyebaran pandemi virus covid 19, sekolah-sekolah di Indonesia harus menerapkan pembelajaran daring atau online di rumah masing-masing. Sehingga untuk melakukan pembelajaran siswa dihibau untuk meminjam atau memiliki gadget guna mempermudah proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Yang mengakibatkan banyak orang tua memberikan gadget kepada anaknya dengan tujuan untuk melaksanakan proses pembelajaran daring namun tanpa memberikan pengawasan yang intensif terhadap siswa. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan gadget pada siswa. begitu juga dengan orang tua, Orang tua merupakan sekolah pertama untuk anaknya. Sehingga orang tua memiliki peran penting yang sangat berpengaruh atas pendidikan dan perkembangan anak. Orang tua juga merupakan pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian hari adalah bergantung pada pola asuh orang tuanya.

Berdasarkan hasil penelitian, guru-guru di SD Negeri 112260 Gunting Saga menggunakan gadget sebagai media belajar, guru menggunakan aplikasi belajar seperti zoom dan goegle meet

untuk melakukan proses pembelajaran online. Guru juga menjadikan gadget sebagai sumber belajar dengan memberikan penugasan kepada siswa untuk mencari informasi mengenai topik pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru mengirimkan sumber belajar seperti video tentang kisah nabi dan rasul serta hafalan surah pendek serta meminta siswa mempelajarinya dan menghafalkannya untuk disetorkan ketika pembelajaran berlangsung. Guru kelas juga memantau penggunaan gadget siswanya melalui beranda dan instastory siswa di media sosial seperti whatsapp, yang dimana guru sering mengingatkan siswa siswa agar tetap menjaga etika bersosial media seperti tidak berkata kotor dan kasar saat bermain game online bersama temannya dan bersosial media. guru juga menghimbau dan memberikan nasihat kepada siswanya agar menggunakan gadget hanya seperlunya saja.⁹³

Guru memiliki peran yang sangat penting bagi pendidikan karakter siswa. Siswa menggunakan gadgetnya dari rumah sehingga guru tidak dapat memantau penggunaan gadget siswa secara langsung, sehingga untuk mengoptimalisasi proses pemantauan gadget pada siswa guru tidak dapat bekerja sendiri, perlu adanya kerjasama/kolaborasi dengan orang tua untuk saling melengkapi dan berkontribusi sesuai kapasitas, batasan dan ranah masing masing untuk mengingatkan, mengawasi serta membatasi penggunaan

⁹³ Wawancara penelitian tanggal 11 mei 2022

gadget pada siswa agar siswa lebih terarah dan penggunaan gadget lebih efektif serta dapat membentuk karakter yang baik pada anak. Dalam hal ini perlu juga adanya kerjasama guru dan orang tua untuk memantau anak dari kejauhan dalam memanfaatkan gadget. Misalnya dengan mengadakan pertemuan sebulan sekali untuk berkomunikasi langsung, mengadanya rapat wali murid yang biasanya dilaksanakan setiap sebelum ujian akhir semester dilaksanakan, kemudian adanya koordinasi yang baik antara guru dan orangtua dalam proses pemantauan anak, baik di masa pandemi ataupun diluar itu. Orangtua dan guru dapat melaksanakan komunikasi nonformal melalui kunjungan rumah, telepon, atau group whatshap atau membuat papan pengumuman disekolah.

Adapun Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan orang tua dalam memanajemen penggunaan gadget bagi anaknya dirumah adalah dengan mengingatkan dan menasehati anak untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan, membatasi penggunaan gadget pada anak agar anak tidak kecanduan, mendampingi anak dalam menggunakan gadgetnya saat pembelajaran serta mengalihkan anak dengan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat seperti membantu pekerjaan rumah dll.⁹⁴ Orang tua menyediakan gadget agar anak dapat menggunakannya semaksimal mungkin dan juga dapat digunakan untuk tujuan yang

⁹⁴ Wawancara penelitian tanggal 13 Mei 2022

baik. Pendidikan melalui penggunaan gadget yang tepat memperkenalkan anak-anak pada konten positif dalam aplikasi yang dapat diunduh. Dengan cara ini, anak juga akan terbiasa menggunakan gadget secara positif. Konten positif yang dapat ditunjukkan orang tua kepada anaknya bisa berupa pembelajaran melalui game online atau download aplikasi yang merangsang otak anak untuk bekerja.

2. Bagaimana Hasil dari upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga?

Literasi media menjadi jalan keluar agar dampak buruk media dapat diminimalisir bagi anak. Perkembangan media yang sangat pesat membuat para orang tua turut berperan sebagai pengawas bagi anak-anaknya saat menggunakan media sosial. Ketimpangan generasi anak dan orangtua menyebabkan kebutuhan akan media sosial itu sendiri menjadi berbeda. Keterampilan melek media yang dimiliki orangtua masih sebatas di permukaan karena mereka tidak memiliki pengetahuan mendalam mengenai seluk beluk media sosial namun hanya sebatas berperan sebagai pengguna sesuai dengan tujuan, ini menjadi masalah serius yang penting diketahui orang tua sebagai manajemen pengawasan terhadap gadget. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi

penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan berakhlakul karimah.⁹⁵

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh sebelumnya peneliti menarik kesimpulan bahwa upaya yang dilakukan guru dan orang tua saat ini belum dapat menjadi tolak ukur keberhasilan perubahan karakter siswa. Namun, dengan upaya yang lakukan guru dan orang tua tentunya membawa kepada perubahan yang cukup baik terhadap pendidikan karakter siswa. Adapun perubahan-perubahan karakter pada diri siswa yang signifikan yang menambah nilai keberhasilan dari upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan dan meminimisir dampak negatif penggunaan gadget pada siswa diantaranya adalah; Pertama, Siswa menjadi lebih bijak dalam menggunakan gadgetnya karena sudah memahami fungsi gadget bagi dirinya bukan sebatas hiburan saja, melainkan sebagai bentuk media dan sumber belajar yang dapat membentuk kepribadian yang baik pada siswa. Kedua, Siswa lebih mampu mengontrol diri dan siswa menjadi lebih efektif dalam menggunakan waktunya, dikarenakan waktu yang semula digunakan siswa untuk bermain gadget dialihkan orang tua kebeberapa kegiatan lain yang lebih bermanfaat, contoh, seperti belajar, menyapu rumah, mencuci piring dan beberapa kegiatan lainnya. Ketiga, Siswa lebih

⁹⁵ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2, November 2017, hal. 318.

bertanggung jawab kepada dirinya untuk melakukan sesuatu yang lebih bermanfaat. Siswa juga lebih bisa untuk berperilaku sopan dan menjaga bahasa dalam berbicara dan ketika diperintah oleh guru dan orang tua.

Maka dari hasil perubahan ataupun peningkatan ketiga karakter diatas dapat menjadi titik terang bahwa upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan dan menanggulangi dampak penggunaan gadget pada siswa sudah cukup.

Adapun untuk lebih meningkatkan keberhasilan dari upaya guru dan orang tua yang lebih baik dalam mengoptimalkan dan meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada masa pandemi covid 19 adalah sebagai berikut; Pertama, orang tua harus selalu mendampingi anaknya saat menggunakan gadget. Hal ini dilakukan agar orang tua dapat langsung melihat dan memastikan anaknya menggunakan smartphone dengan benar dan semestinya.

Kedua, orang tua harus memblokir beberapa situs web yang dapat membahayakan anak-anak mereka. Pemblokiran ini berfungsi dengan baik jika beberapa situs web terlarang masuk ke gadget anak dan dapat diblokir sekaligus hal ini sangat perlu untuk dilakukan orang tua agar anak terhindar dari *cyber crime* atau kejahatan dunia maya yang dapat membahayakan bagi pendidikan karakter anak. Ketiga, orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget anak dengan

membatasi waktu penggunaan gadget, dan membatasi fasilitas internet pada gadget yang dimiliki oleh anak sendiri, agar anak tidak terus menerus menggunakan gadget sesukanya. Karena jika anak tidak diberikan batasan waktu, anak-anak dapat menggunakan gadget secara bebas bermain game online dan bersosial media. Keempat, orang tua perlu memantau dan memeriksa penggunaan gadget pada anak melalui fitur pencarian disosial media anak, seperti Youtube, Tiktok, Instagram untuk mengetahui hal hal apa saja yang dilihat anaknya digadget mereka. Kelima, orang tua harus memberikan pemahaman dalam meningkatkan kesadaran anak-anak mereka tentang efek negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan. Seperti yang dicontohkan orang tua berupa tidak menatap layar smartphone terlalu dekat atau terlalu lama, karena dapat melukai mata. Orang tua juga bisa memberikan contoh, seperti menyarankan agar anak lebih baik bermain dengan teman dari pada bermain game online di gadget.

البرهان
البرهان
البرهان

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai upaya guru dan orang tua dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget pada masa pandemi covid 19 di SD Negeri 112260 Gunting Saga maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut;

Upaya guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga adalah dengan menjadikan gadget sebagai media dan sumber belajar bagi siswa, memantau penggunaan gadget siswa melalui instastory disosial media, mengingatkan siswa untuk menjaga etika bersosial media, memberikan nasihat kepada siswanya agar menggunakan gadget hanya seperlunya saja. Memperkenalkan konten positif, Mendampingi anak dalam menggunakan gadgetnya, mengalihkan anak dengan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat, Kerjasama/kolaborasi antara guru dan orang tua untuk saling melengkapi dan berkontribusi sesuai kapasitas, batasan dan ranah masing masing untuk mengingatkan, mengawasi serta membatasi penggunaan gadget pada siswa agar siswa lebih terarah dan penggunaan gadget lebih efektif.

Adapun hasil dari upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya pada siswa di SDN. No. 112260 Gunting Saga adalah sebagai berikut; Siswa lebih bijak dalam menggunakan gadgetnya, Siswa lebih mampu mengontrol diri dan siswa menjadi lebih efektif dalam menggunakan waktunya, siswa lebih bertanggung jawab kepada dirinya untuk melakukan sesuatu yang lebih bermanfaat. Siswa juga lebih bisa untuk berperilaku sopan dan menjaga bahasa dalam berbicara dan ketika diperintah oleh guru dan orang tua.

B. Saran

1. Bagi guru lebih menciptakan pembelajaran yang menyenangkan seperti quiziz, kahoot dll agar fokus siswa tidak teralihkan dengan aplikasi lain pada gadget saat pembelajaran berlangsung. Dan guru harus bekerjasama/berkolaborasi dengan orang tua dalam memantau penggunaan gadget pada siswa, karena poptimalisasi penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa akan lebih mudah dicapai apabila guru saling bekerjasama dengan orang tua.
2. Bagi orang tua penting untuk selalu mendampingi anaknya saat menggunakan gadget, memblokir beberapa situs web yang dapat membahayakan anak-anak mereka, mengawasi penggunaan gadget anak dengan membatasi waktu penggunaan gadget, dan membatasi fasilitas internet pada gadget yang dimiliki oleh anak sendiri, memantau dan memeriksa penggunaan gadget pada anak melalui fitur pencarian disosial

media anak, seperti Youtube, Tiktok, Instagram, memberikan pemahaman dalam meningkatkan kesadaran anak-anak mereka tentang efek negatif dari penggunaan gadget, bagi orang tua juga perlu untuk memiliki pengetahuan mendalam mengenai seluk beluk media sosial agar dapat mengawasi dan mendampingi siswa saat menggunakan gadgetnya. Dan bagi orang tua yang memiliki kendala terhadap anaknya bisa langsung berkonsultasi kepada guru kelas agar dibantu dan bersama sama menyelesaikan permasalahan siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Adz Dzaky, Sahid Zuhdi. 2020. “*Analisis kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran di sekolah dasar negeri 2 purbalingga Lor*”, Jurnal Shool Education, Vol. 10, No. 1, (Juni 2020)
- Bungin, Burhan. 2007. “*Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*”, (jakarta: Fajar Interpratama Offset, 2007).
- Elfiadi, 2018. “*Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*”, Jurnal ITQAN, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018.
- Farida, Ai dan Salsabila, Unik Hanifah dkk. 2021. “*Optimalisasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*”, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1 No.8 Januari 2021.
- Gustiana, Elva. 2021. “*Upaya Guru Dalam Membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus JA-ALHAQ Bengkulu*”, Skripsi, Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bengkulu, Tahun 2021.
- Heriyansyah, 2018. “*Guru Adalah Manajer Sesungguhnya disekolah*”, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam”, Volume.I, Nomor.1, Januari 2018.
- Hijriyani, Yuli Salis dan Astuti, Ria. 2020. “*Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0*”, Jurnal ThufuLA, Vol. 8 | No. 1 | Januari –Juni 2020.
- Link Situs web Covid 19.
- Malasari, Siti Duwik. 2019. “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7*”, Skripsi, Bojonegoro; IKIP PGRI Bojonegoro, Tahun 2018/2019.

- Nabawi, Hadari. 1990. *“Metode Penelitian Bidang Sosial”*, (Yogyakarta, Gajah Mada University Press; tahun 1990).
- Pohan, Hestiana. 2021. “Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”, *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2021.
- Sisbintari, Kartika Dewi dan Setiawati, Farida Agus. 2022 *“Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19”*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 6 issue (3), Tahun. 2022.
- Sudarwan, Danim, 2010. *“Profesional dan Etika Profesi Guru”*, (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Sugiono, 2015. *“Metode Penelitian Pendidikan”*, (pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Sukmadinata, Nana Syadiah. 2012. *“Metodologi Penelitian pendidikan”*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).
- Surat Edaran Pemerintah Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19).
- Syah Aji, Rizqon Halal, 2020. *“Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran”*, Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I Volume 7 Nomor 5 Tahun 2020.
- Talizaro, Tafonao, 2018. *“Peran Guru Dalam Menangani Perilaku Menyimpang di Kalangan Siswa Mileneal”*, Jurnal Peran Guru, 2018.
- Yuniarni, Desni. 2019. *“Peran Guru Paud Dalam Meminimalisir Dampak Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional”*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume3, No. I, Mei 2019.

Rijali Ahmad, “*Analisis data Kualitatif*”, (Jurnal alhadharah: Vol. 17 No. 33 Januari-Juni 2018, hal.86).

Wenni, “Impact Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu”, *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2019, Hal 3.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiain@uii.ac.id
W. fis.uui.ac.id

Nomor : 412/Dek/70/DAATI/FIAT/IV/2022
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 14 April 2022 M
13 Ramadan 1443 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SDN. No. 112260 Gunting Saga
Jl. Lintas Sumatera, Kec. Kualuh Selatan
Labuhan Batu Utara, Sumatera Utara 21457
di Sumatera Utara

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : NONI YUANDA
No. Mahasiswa : 18422087
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN No.112260 Gunting Saga)

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Dekan,

Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif

Penggunaan Gadget pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V

SDN. No. 112260 Gunting Saga).

Data yang diperlukan	Teknik	Instrument	Sumber data
Profil sekolah	Dokumentasi	Lembar Dokumen	Dokumen/data
Opini Tentang Judul Penelitian yang di teleti	Wawancara	Format Wawancara	Informasi dari informan
Dokumentasi mengenai pelaksanaan kegiatan penelitian	Observasi/Dokume ntasi	Foto/Video	File/Data

KISI KISI PEDOMAN WAWANCARA

No	Variabel	Indikator	Deskriptor
1.	Pemanfaatan gadget	Pengetahuan tentang gadget	Memberikan batasan waktu untuk bermain gadget
			Situs atau aplikasi yang boleh dibuka selama menggunakan gadget
			Menggunakan gadget dengan segala fasilitasnya
		Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget	Mengikuti kemajuan atau tren dalam kalangan anak-anak. Aktif setiap game online
2.	Pendidikan Karakter	Pola pendidikan karakter yang diterapkan	Memberikan tugas rumah dengan menonton video yang melahirkan kegiatan positif.

			Memberikan motivasi dan arahan agar anak lebih bijak dalam memanfaatkan gadget
		Dampak gadget	Dampak gadget terhadap perilaku belajar dan pembentukan karakter siswa
3.	Upaya guru dan orang tua	Bentuk pengoptimalan gadget	Upaya guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya. Upaya orang tua dalam manajemen penggunaan gadget bagi anak dirumah.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 الجامعة الإسلامية
 الباسطه الاندونيسية

PEDOMAN WAWANCARA GURU AGAMA, DAN WALI KELAS V

A. Identitas Informan

Nama :

Jenis Kelamin :

B. Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat ibu terkait pemanfaatan gadget dalam pembelajaran?
2. Bagaimana presentase hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan gadget?
3. Menurut ibu, apakah selama pembelajaran daring menggunakan gadget peserta didik menjadi tidak disiplin belajar?
4. Menurut ibu, apakah pendidikan karakter penting diajarkan sejak dini? dan apa contoh implementasi pendidikan karakter di sekolah?
5. Menurut ibu bagaimana pendidikan karakter siswa setelah diadakannya pembelajaran berbasis online dengan menggunakan gadget?
6. Menurut ibu, apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan gadget dalam kesehariannya?
7. Bagaimana pendapat ibu terkait banyaknya peserta didik yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget?
8. Apa yang ibu lakukan setelah mengetahui banyak peserta didik yang memanfaatkan gadgetnya untuk kegiatan diluar tugas sekolah? (contohnya seperti bermain game, bersosial media dll)
9. Apakah guru setuju dengan diperbolehkannya peserta didik mengoprasikan gadgetnya sendiri?
10. Seberapa seringkah guru berkomunikasi dengan orang tua terkait dengan aktifitas siswa dalam memanfaatkan gadget dalam belajar?
11. Bagaimana cara ibu memberikan motivasi dan arahan agar anak lebih bijak dalam memanfaatkan gadget?
12. Bagaimana dampak gadget terhadap perilaku belajar dan pembentukan karakter siswa?
13. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya?

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA SISWA KELAS V

A. Identitas Informan

Nama :

Pekerjaan :

B. Pertanyaan

1. Apakah anak memanfaatkan gadget yang diberikan orang tua dengan baik?
2. Adakah batasan waktu yang diberikan bapak/ibu kepada anak dalam menggunakan gadget?
3. Selama anak diberikan smartphone, apakah bapak/ibu memeriksa hal apa saja yang dilakukan oleh anak ketika bermain gadget?
4. Hal/konten apa saja yang biasanya dilihat oleh anak? Dan apakah anak menyukai konten tentang edukasi ketika menggunakan gadget?
5. Apakah bapak/ibu memberikan peringatan kepada anak sebelum menggunakan gadget?
6. Seberapa seringkah anak bermain gadget dan bagaimana cara bapak/ibu memberikan batasan penggunaan gadget pada anak selama pembelajaran daring?
7. Sejauh apa bapak/ibu dalam memantau dan memberikan pendampingan penggunaan gadget pada anak?
8. Apakah bapak/ ibu selalu mengingatkan, memberikan motivasi dan membantu anak dalam menyelesaikan tugas belajarnya?
9. Menurut Bapak/ibu apakah penting pendidikan karakter ditanamkan pada anak sejak dini? Apa bentuk implementasi pendidikan karakter yang ibu tanamkan pada anak dirumah?
10. Dampak gadget terhadap pembentukan karakter siswa?
11. Bagaimana upaya yang dilakukan orang tua dalam manajemen penggunaan gadget bagi anak dirumah?

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

A. Identitas Informan

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

B. Pertanyaan

1. Apakah kamu memiliki gadget/smartphone?
2. Apakah kamu menggunakan gadget milik sendiri untuk belajar?
3. Dalam sehari, kira kira berapa jam kamu dalam menggunakan gadget?
4. Apakah kamu memanfaatkan gadget untuk pembelajaran?
5. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis online?
6. Apa saja yang kamu lakukan dengan gadgetmu?
7. Apakah kamu suka menonton konten tentang pendidikan?
8. Seberapa sering kamu bermain gadget?
9. Apa yang kamu lakukan saat menggunakan smartphone ketika belajar dan setelah belajar selama pembelajaran daring?
10. Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain game, bersosial media, atau menonton youtube?
11. Konten apa yang sering kamu tonton ketika menggunakan gadget?
12. Apakah ada kebiasaan baik atau buruk yang kamu lakukan semenjak kamu diberikan gadget?
13. Bagaimana kamu menanggapi hal hal buruk yang kamu temui di media sosial? (seperti bahasa atau perilaku yang tidak baik dll)
14. Menurutmu, apakah kamu dapat menggunakan gadgetmu dengan semaksimal mungkin untuk hal yang baik?

Lampiran

PEDOMAN WAWANCARA GURU AGAMA, DAN WALI KELAS V

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Irma Suryani

Jenis Kelamin : perempuan

B. Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat ibu terkait pemanfaatan gadget dalam pembelajaran? Dipergunakannya gadget dalam proses belajar tentu sangat membantu para guru dan juga siswa terlebih pada masa pandemi covid 19 guna mencari informasi dan sebagai salah satu sumber pembelajaran karena dari gadget kita banyak tau tentang segala informasi secara instan. Namun, penerapan gadget dalam pembelajaran online tentunya memiliki dampak negatif yakni, Pembelajaran online yang diterapkan pada siswa kelas V di SDN. No. 112260 Gunting Saga berlangsung kurang efektif, dikarenakan beberapa siswa tidak memiliki gadget dll. Ketika pembelajaran online berlangsung, saya tidak dapat mengontrol secara langsung perilaku siswa saat belajar, apakah siswa mendengarkan penjelasan saya atau tidak, karena banyak siswa yang tidak mengaktifkan kamera selama belajar baik itu disebabkan oleh jaringan yang tidak stabil atau karena siswa sedang mengerjakan sesuatu lain di waktu pelajaran. Untuk itu, sebenarnya saya berharap agar kiranya orang tua mau mendampingi anaknya dalam belajar online di rumah agar anak tetap fokus pada pembelajaran bukan pada aplikasi lainnya”.
2. Bagaimana presentase hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan gadget/smartphone? Sebagian besar prestasi siswa menurun, karena kondisi pembelajaran daring di sekolah tidak begitu efektif dikarenakan tidak semua siswa memiliki gadget karena keterbatasan ekonomi keluarga sehingga pembelajaran dilakukan dengan dua metode, bagi yang memiliki gadget pembelajaran dilakukan secara online/virtual melalui media google meet dan whatsapp, sedangkan bagi yang tidak memiliki gadget pembelajaran dilakukan secara langsung tatap muka terbatas di sekolah sehingga hal ini dapat mengurangi jam belajar siswa.
3. Menurut ibu, apakah selama pembelajaran daring menggunakan gadget peserta didik menjadi tidak disiplin belajar? Ya menurut saya siswa menjadi kurang disiplin dalam belajar, karena penggunaan gadget yang tidak bijak tentu membawa dampak negatif bagi siswa, seperti dalam pembelajaran hal ini menyebabkan siswa kurang berdisiplin, siswa tidak aktif dalam diskusi kelas, dan siswa menggunakan gadgetnya diluar dari tugas sekolahnya pada jam pelajaran yang tentunya hal ini akan berdampak buruk pada pendidikan karakternya.

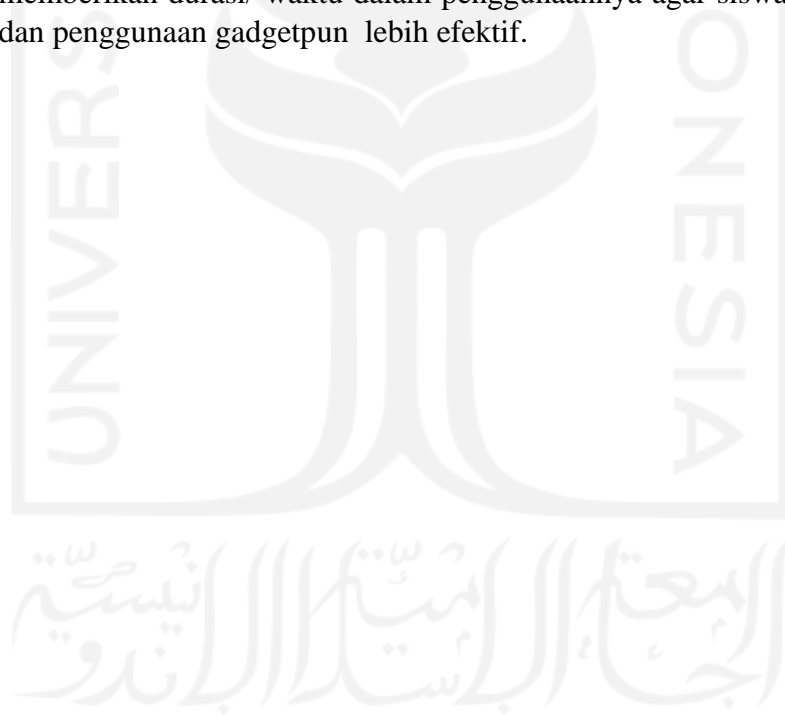
4. Menurut ibu, apakah pendidikan karakter penting diajarkan sejak dini? dan apa contoh implementasi pendidikan karakter disekolah? Pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan sejak dini, agar siswa memiliki akhlak yang baik, tutur yang sopan dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya sehingga siswa dapat membedakan cara bergaul dengan adik, teman, dan orang yang lebih tua. Guru menanamkan pendidikan karakter yang baik disekolah adalah dengan mengajarkan tanggung jawab pada siswa, jujur saat menjawab ujian, saling toleransi kepada teman yang berbeda agama, saling menghargai dan tidak boleh saling mengejek teman, bertutur sapa yang baik, peduli terhadap lingkungan sekitar, menjaga kebersihan lingkungan, dan lain lain.
5. Menurut ibu bagaimana pendidikan karakter siswa setelah diadakannya pembelajaran berbasis online dengan menggunakan gadget? Menurut, dikarenakan saat siswa menggunakan gadget guru guru tidak memantau penggunaannya secara langsung, begitu juga dengan orang tua yang tidak dapat mengontrol anaknya terus menerus dikarenakan tuntutan pekerjaannya. Sehingga siswa siswa banyak menggunakan gadget untuk bermain game, tik tok, instagram, youtube, dan hal lainnya diluar pembelajaran. Dari segi pendidikan karakter (kedisilpitan) anak anak menjadi kurang disiplin saat melaksanakan proses pembelajaran, begitu juga dari bahasa sehari hari, anak lebih sering menggunakan bahasa yang kurang pantas (bahasa kotor) akibat kurangnya kontrol orang tua sehingga banyaknya anak anak yang menyalah gunakan penggunaan gadget.
6. Menurut ibu, apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan gadget dalam kesehariannya? Sangat penting, karena orang tua bersama anaknya sepanjang hari sehingga orang tua lebih tau dan bisa mengontrol penggunaan gadget anak.
7. Bagaimana pendapat ibu terkait banyaknya peserta didik yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget? Dengan adanya berbagai fitur yang disediakan digadget menjadikan anak anak lebih sering menghabiskan waktunya menggunakan gadget untuk kegiatan yang tidak menunjang pendidikan akademik dan pendidikan karakter anak, siswa malah lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game dan berselancar di sosial media seperti tiktok, instagram, youtube dan lainnya, sehingga anak anak kurang konsentrasi dalam belajar. Pada hakikatnya, penggunaan gadget itu bergantung pada orang tua dan anak, selama penggunaan gadget masih dalam kontrol orang tua, gadget sangatlah membantu untuk pendidikan akademik, dan karakter dan lainnya. Namun secara umum disekolah penggunaan gadget ini lebih banyak dampak negatifnya.

8. Apa yang ibu lakukan setelah mengetahui banyak peserta didik yang memanfaatkan gadgetnya untuk kegiatan diluar tugas sekolah? (contohnya seperti bermain game, bersosial media dll)? Mengingatkan anak untuk menggunakan gadget itu seperlunya, menyarankan kepada orang tua agar selalu mengontrol anaknya dirumah saat menggunakan gadget agar, penggunaannya lebih terarah dan efektif.
9. Apakah guru setuju dengan diperbolehkannya peserta didik mengoprasikan gadgetnya sendiri? Tidak setuju, dalam pengoprasian gadget anak anak tetap harus dalam pendampingan orang tua. Dalam penggunaan gadget, sebagian anak sudah bisa memilah hal hal yang positif maupun negatif untuk kepentingan pendidikan dan bermain. Guru juga sering memberikan penugasan/mencari informasi melalui gadget. Siswa diminta untuk mencari tugasnya dari internet sehingga hasil tugas/lembar kerja siswa meningkat.
10. Seberapa seringkah guru berkomunikasi dengan orang tua terkait dengan aktifitas siswa dalam memanfaatkan gadget dalam belajar? Selama pandemi, beberapa orang tua aktif untuk konsultasi anak terhadap guru kelasnya secara virtual via whattsap. Guru juga berkonsultasi dengan orang tua terkait kegiatan sehari hari anak dirumah terlebih lagi terhadap anak yang agak nakal. Seperti jarang masuk kelas, sakit dll. Anak yang tidak hadir lebih dari 3 hari.
11. Bagaimana cara ibu memberikan motivasi dan arahan agar anak lebih bijak dalam memanfaatkan gadget? Penggunaan gadget tentunya memberikan dua dampak pada anak anak, yakni dampak positif dan negatif, sehingga dalam penggunaannya sebagai guru ibu irma memberikan pandangan kepada siswa untuk mengambil sisi positif dan meninggalkan yang negatif, mengarahkan hal apa saja yang layak dilihat dan tidak boleh dilihat oleh anak, yang mana saja yang harus dipelajari dan yang sesuai dengan anjuran guru dan orang tua. Contohnya, memberikan penugasan kepada anak baik dari segi materi, hafalan, maupun praktek yang belum ada dimedia pembelajaran di sekolah seperti buku dll. Guru juga mengarahkan siswa untuk membaca, memakai gadget seperlunya saja. Di akhir weekend agar yang tidak memiliki gadget dapat meminjam dengan teman teman sekitarnya.
12. Bagaimana dampak gadget terhadap prilaku belajar dan pembentukan karakter siswa?

Dampaknya, selama siswa menerima arahan dan bimbingan dari guru dan orang tuanya gadget ini berdampak positif dengan catatan harus sesuai dengan aturan dan disiplin penggunaannya. Dampak terhadap pembentukan karakter siswa, Namun, seiring perubahan zaman, anak anak memiliki karakter/ rasa ingin tau yang tinggi. Yang menyebabkan sebagian anak

mengikuti hal yang tidak sesuai dengan zaman dan umurnya. Seperti penggunaan gadget untuk hal berjoget dan hal lainnya.

13. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya? Saya menggunakan gadget ketika membutuhkan sumber belajar lebih yang belum ada di buku sekolah. Saya meminta siswa untuk mencari informasi yang belum ditemukan melalui gadget. Menasehati, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk menggunakan gadget seperlunya. Saya sering memantau penggunaan gadget siswa melalui beranda dan instastory mereka, di media sosial seperti whatsapp, saya juga sering komentar story mereka untuk mengingatkan siswa siswi saya agar tetap menjaga etika bersosial media seperti tidak berkata kotor dan kasar saat bermain game online bersama temannya dan bersosial media. Adapun cara untuk menanggulangnya adalah bekerjasama dengan orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget siswa dirumah, menghimbau anak anak untuk menggunakan gadget seperlunya, dan memberikan durasi/ waktu dalam penggunaannya agar siswa lebih terarah dan penggunaan gadgetpun lebih efektif.



Lampiran

PEDOMAN WAWANCARA GURU AGAMA, DAN WALI KELAS V

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Hanimah S.Pd

Jenis Kelamin : Perempuan

B. Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat ibu terkait pemanfaatan gadget dalam pembelajaran? Saya merasa pembelajaran online kurang untuk dilakukan pada siswa kelas V melalui zoom, karena mereka sering tidak fokus saat dijelaskan materi, sehingga tidak jarang saya memberikan penugasan hafalan, praktek dan reaview kisah nabi pada siswa, kemudian akan dikumpulkan secara bergantian disekolah mengikuti jadwal yang sudah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar anak-anak menggunakan gadgetnya untuk hal yang positif seperti menoton kisah nabi dan rasul atau menghafal doa-doa dan ayat pendek dari gadget.
2. Bagaimana presentase hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan gadget/smartphone? Menurut saya persentase hasil belajar peserta didik jauh lebih menurun ketimbang dari belajar tatap muka seperti dulu. Sebagian besar prestasi siswa menurun, karena diawal pandemi masih banyak siswa yang belum memiliki gadget sehingga pembelajaran tidak efektif karena pembelajaran dilakukan disekolah secara bergantian mengikuti jadwal yang telah ditetapkan. Tentunya hal ini dapat mengurangi durasi waktu belajar siswa yang menyebabkan siswa tidak mendapatkan capaian pembelajarannya seperti semester sebelum adanya covid 19. Disamping itu juga disekolah kita masih kurangnya sarana dan prasarana untuk mendukung hal tersebut, seperti tidak adanya proyektor, sound sistem, dan hal mendukung lainnya.
3. Menurut ibu, apakah selama pembelajaran daring menggunakan gadget peserta didik menjadi tidak disiplin belajar? Menurut saya ya, menurun karena banyak peserta didik yang saat pembelajaran online mereka menggunakan gadgetnya untuk membuka aplikasi seperti nonton video youtube, tik tok dll.
4. Menurut ibu, apakah pendidikan karakter penting diajarkan sejak dini? dan apa contoh implementasi pendidikan karakter disekolah? Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan bagi para siswa, agar siswa memiliki kepribadian dan karakter yang baik. Bentuk implementasi pendidikan karakter disekolah adalah; guru membuat disiplin yang harus dipatuhi oleh setiap siswa, berdoa sebelum memulai pelajaran, seperti siswa wajib datang

tepat waktu dan wajib membersihkan kelas bagi yang piket kelas. Guru juga sering menyampaikan dan mengajarkan tentang kejujuran, larangan menyontek saat ujian, menanamkan sikap 3S (senyum sapa salam) kepada siswa, dan guru menanamkan kebiasaan berdoa sebelum memulai pelajaran.

5. Menurut ibu bagaimana pendidikan karakter siswa setelah diadakannya pembelajaran berbasis online dengan menggunakan gadget? menurut saya secara umum penggunaan gadget di SD Negeri 112260 Gunting Saga berdampak buruk bagi pendidikan karakter siswa, karena saya perhatikan anak-anak itu kalau lagi ditongkrong main game online bahasanya sangat buruk/kotor, kemudian mereka menirukan joget joget gaya tren terbaru di tiktok, terkadang saya datang lalu saya tegur dan saya marahin agar jangan kebiasaan, saya juga menyarankan kepada orang tua untuk membatasi dan mengurangi penggunaan gadget pada siswa.
6. Menurut ibu, apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan gadget dalam kesehariannya? Jelas, hal ini sangat penting. Karena kami sebagai guru tidak bisa memantau langsung kegiatan anak-anak di rumah sehingga sangat membutuhkan peran orang tua untuk lebih memperhatikan anaknya dalam menggunakan gadget, agar anak-anak terkontrol dan lebih terarah.
7. Bagaimana pendapat ibu terkait banyaknya peserta didik yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget? Saya rasa perlu adanya batasan waktu yang diberikan orang tuanya agar anak lebih disiplin lagi dalam kegiatan sehari-harinya.
8. Apa yang ibu lakukan setelah mengetahui banyak peserta didik yang memanfaatkan gadgetnya untuk kegiatan diluar tugas sekolah? (contohnya seperti bermain game, bersosial media dll)? Ya, saya hanya bisa mengingatkan, menasehati, agar mereka lebih disiplin lagi dalam menggunakan gadgetnya.
9. Apakah guru setuju dengan diperbolehkannya peserta didik mengoprasikan gadgetnya sendiri? Setuju, tapi tetap perlu dipantau oleh orang tua.
10. Seberapa seringkah guru berkomunikasi dengan orang tua terkait dengan aktifitas siswa dalam memanfaatkan gadget dalam belajar? Jarang si, paling kalau siswa ada yang bermasalah baru kita akan menemui orang tuanya.
11. Bagaimana cara ibu memberikan motivasi dan arahan agar anak lebih bijak dalam memanfaatkan gadget? Menyemangati siswa, menasehati diakhir sesi

pembelajaran untuk memanfaatkan gadgetnya sesuai usia dan untuk hal seperlunya saja.

12. Bagaimana dampak gadget terhadap perilaku belajar dan pembentukan karakter siswa? menurut saya secara umum penggunaan gadget di SD Negeri 112260 Gunting Saga berdampak buruk bagi pendidikan karakter siswa, karena saya perhatikan anak-anak itu kalau lagi ditongkrong main game online bahasanya sangat buruk/kotor, kemudian mereka menirukan joget-joget gaya tren terbaru di tiktok, terkadang saya datang lalu saya tegur dan saya marahin agar jangan kebiasaan, saya juga menyarankan kepada orang tua untuk membatasi dan mengurangi penggunaan gadget pada siswa.
13. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengoptimalkan penggunaan gadget dan menanggulangi dampak negatifnya? Salah satu cara untuk mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dengan cara mengingatkan dan menasihati siswa untuk membatasi penggunaan gadget siswa diluar pelajaran dan untuk mengalihkan perhatian siswa untuk tidak menggunakan gadget dengan cara guru menggunakan metode pembelajaran seperti hafalan, praktek, *review* kisah dan lain-lain melalui video yang di *share*.



PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA SISWA KELAS V

A. Identitas Informan

Nama : Zulkarnaen Damanik

Pekerjaan : petani

B. Pertanyaan

1. Apakah anak memanfaatkan gadget yang diberikan orang tua dengan baik? Ya menurut saya cukup baik, karena saya melihat anak saya memanfaatkan gadgetnya untuk belajar, namun tidak jarang juga anak saya Sakban menggunakan gadgetnya untuk bermain game online, menonton video di aplikasi tiktok, youtube dan lainnya
2. Adakah batasan waktu yang diberikan bapak/ibu kepada anak dalam menggunakan gadget? Karena pekerjaan menuntut saya untuk selalu berada diluar rumah sehingga saya kurang begitu memantau anak saya sakban saat ia menggunakan gadgetnya, namun di malam hari setelah saya pulang kerja saya selalu meminta anak saya untuk mengerjakan seluruh tugas sekolahnya dan kemudian setelahnya saya ambil gadgetnya, dilanjutkan istirahat/tidur tepat waktu.
3. Selama anak diberikan smartphone, apakah bapak/ibu memeriksa hal apa saja yang dilakukan oleh anak ketika bermain gadget? Ya tentu saja, Saat malam hari saya gadget saya pakai, terkadang saya memeriksa riwayat pencarian pada youtube, dan facebook dan saya juga memeriksa tugas yang diberikan guru di whatsapp sebagai bentuk kontrol saya terhadap anak saya sakban untuk mengetahui hal dan video apa saja yang ia menggunakan gadgetnya.
4. Hal/konten apa saja yang biasanya dilihat oleh anak? Dan apakah anak menyukai konten tentang edukasi ketika menggunakan gadget? Dari pantauan historis penggunaan youtube dan facebook anak saya, saya sering melihat anak saya menonton tutorial game online, cara mengedit dengan capcut, lawak lawak seperti video mak beti dan bersosial media serta berkenalan dengan beberapa orang di facebook.
5. Apakah bapak/ibu memberikan peringatan kepada anak sebelum menggunakan gadget? Ya tentunya, sebagai orang tua saya selalu mengingatkan sakban anak saya untuk menonton dan menggunakan gadget sesuai tontonan pada usianya, saya juga mengingatkan pada sakban untuk lebih sopan dan hati hati dalam bersosial media dengan orang orang yang belum dia kenal.
6. Seberapa seringkah anak bermain gadget dan bagaimana cara bapak/ibu memberikan batasan penggunaan gadget pada anak selama pembelajaran

daring? Cukup sering, Sepulang sekolah biasanya sakban menggunakan hpnya untuk bermain game, menonton youtube dan facebook. Dan saya hanya mengambil hpnya ketika selesai maghrib sehabis saya pulang kerja. Jadi selama dari pulang sekolah sampai menjelang ashar dia selalu memakai gadgetnya. Cara saya memberikan batasan adalah dengan mengambil hpnya selepas maghrib.

7. Sejauh apa bapak/ibu dalam memantau dan memberikan pendampingan penggunaan gadget pada anak? Ya mengingatkan anak saya untuk selalu belajar dan tidak hanya bermain game saja, saat malam hari setelah saya pulang kerja saya selalu meminta anak saya untuk mengerjakan seluruh tugas sekolahnya dan kemudian setelahnya saya ambil gadgetnya, dilanjutkan istirahat/tidur tepat waktu.
8. Apakah bapak/ ibu selalu mengingatkan, memberikan motivasi dan membantu anak dalam menyelesaikan tugas belajarnya? Ya tentu, istri saya selalu mendampingi anak saya dalam belajar malamnya selepas maghrib. Saya juga memberikan motivasi dan menasehatinya untuk semangat belajar agar jadi anak yang membanggakan.
9. Menurut ibu, apakah pendidikan karakter penting diajarkan sejak dini? dan apa contoh inplementasi pendidikan karakter dirumah? penanaman karakter pada anak sangat penting diterapkan sejak dini agar anak memiliki kepribadian yang baik dan bisa bergaul dengan lingkungan sosial. Saat dirumah saya selalu mengajarkan anak saya untuk jujur dan saling menyayangi dengan adik, kakak, dan saudaranya
10. Dampak gadget terhadap pembentukan karakter siswa? Anak menjadi agak malas, kalau udah pegang hp lalu dipangging selalu jawab, nanti nanti.
11. Bagaimana upaya yang dilakukan orang tua dalam manajemen penggunaan gadget dna mengoptimalkan penggunaannya serta menanggulangi dampak negatifnya? Upaya yang saya lakukan dalam manajemen penggunaan gadget bagi anak saya dirumah adalah dengan membatasi penggunaan gadget pada anak agar anak tidak kecanduan.

A. Identitas Informan

Nama : Ibu Faridah Hanum

Pekerjaan : Ibu rumah tangga

B. Pertanyaan

1. Apakah anak memanfaatkan gadget yang diberikan orang tua dengan baik? Sampai saat ini saya rasa baik, karena anak saya selalu mengikuti pembelajaran dan mengerjakan prnya, selain untuk belajar, anak saya sering sekali menggunakan gadgetnya untuk bermain game online seperti PUBG, Free Fire dan berselancar disosial media seperti TikTok, YouTube, WhatsApp, Facebook dan lain lain”.
2. Adakah batasan waktu yang diberikan bapak/ibu kepada anak dalam menggunakan gadget? Ya ada, biasanya malam hari di jam 10 malam saya selalu ambil hp mereka untuk menyuruh mereka tidur, karena kalau gadgetnya ga diambil mereka rela begadang untuk main game online dengan teman temannya.
3. Selama anak diberikan smartphone, apakah bapak/ibu memeriksa hal apa saja yang dilakukan oleh anak ketika bermain gadget? Ya, terkadang saya melihat mereka sedang bermain apa
4. Hal/konten apa saja yang biasanya dilihat oleh anak? Dan apakah anak menyukai konten konten tentang edukasi ketika menggunakan gadget? Dari yang saya lihat anak anak itu kalau main gadget yang ditonton ya youtube tutorial game, dan video tiktok dll.
5. Apakah bapak/ibu memberikan peringatan kepada anak sebelum menggunakan gadget? Ya kami selalu memberikan peringatan dan menasehati anak agar tidak sering sering menggunakan gadgetnya.
6. Seberapa seringkah anak bermain gadget dan bagaimana cara bapak/ibu memberikan batasan penggunaan gadget pada anak selama pembelajaran daring? Sering sekali ya, tiap hari anak saya pasti pegang hpnya sepulang sekolah, adapun cara saya memberikan batasan ya dengan cara mengingatkan dan menasehati anak, kadang kalau saya lihat anak saya sudah lama main hp saya bilang untuk berhenti kadang saya ambil juga hpnya.
7. Sejauh apa bapak/ibu dalam memantau dan memberikan pendampingan penggunaan gadget pada anak? Terkadang kalau pembelajaran daring berlangsung saya sering membersamai anak saya untuk belajar.
8. Apakah bapak/ ibu selalu mengingatkan, memberikan motivasi dan membantu anak dalam menyelesaikan tugas belajarnya? Ya tentu saja, kalau

anak tidak tau atau bertanya tentang prnya tentu saya membantu anak saya mengerjakan prnya.

9. Menurut Bapak/ibu apakah penting pendidikan karakter ditanamkan pada anak sejak dini? Apa bentuk implementasi pendidikan karakter yang ibu tanamkan pada anak dirumah? penting sekali, orang tua juga harus mendidik dan memberikan contoh yang baik terhadap anak dirumah, agar anak memiliki akhlakul karimah. contoh pendidikan karakter yang saya tanamkan pada anak saya saat dirumah adalah; sopan dalam bertutur sapa, tanggung jawab dan disiplin waktu.
10. Dampak gadget terhadap pembentukan karakter siswa? menurut saya gadget ini berpengaruh buruk pada pendidikan karakter anak, karena kadang anak saya, saya perhatikan ada aja kosa kata baru yang kurang baik yang dia dapat dari teman dan gadget itu.
11. Bagaimana upaya yang dilakukan orang tua dalam manajemen penggunaan gadget bagi anak dirumah? Saya sering mengingatkan dan menasehati anak saya dan membatasi penggunaan gadgetnya agar tidak berlebihan.

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA SISWA KELAS V

A. Identitas Informan

Nama : Eva Lisdiana

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

B. Pertanyaan

1. Apakah anak memanfaatkan gadget yang diberikan orang tua dengan baik? Ya terbilang cukup baik, karena anak saya pakai gadget untuk belajar meskipun beberapa kali saya melihat dan menegur anak saya karena menggunakan gadgetnya untuk bermain TikTok dan menonton YouTube di saat pembelajaran online berlangsung. Dan sejak saat itu saya sebagai orang tua berusaha semaksimal mungkin untuk mendampingi anak saya saat belajar online dari rumah.
2. Adakah batasan waktu yang diberikan bapak/ibu kepada anak dalam menggunakan gadget? Kalau anak saya main hp saja seharian tentu saya menyuruh anak saya untuk menyudahi bermain gadgetnya.
3. Selama anak diberikan smartphone, apakah bapak/ibu memeriksa hal apa saja yang dilakukan oleh anak ketika bermain gadget? Saya tidak begitu memeriksa gadget anak saya karena saya pun tidak begitu bisa menggunakannya, paling ya untuk whatsapp saja.
4. Hal/konten apa saja yang biasanya dilihat oleh anak? Dan apakah anak menyukai konten-konten tentang edukasi ketika menggunakan gadget? Anak saya sering menonton video kisah rasul, lagu islami dll karena guru disekolah sering memberikan tugas seperti nonton kisah rasul dll dari youtube.
5. Apakah bapak/ibu memberikan peringatan kepada anak sebelum menggunakan gadget? Iya saya memberikan peringatan untuk anak saya.
6. Seberapa seringkah anak bermain gadget dan bagaimana cara bapak/ibu memberikan batasan penggunaan gadget pada anak selama pembelajaran daring? Sering sekali
7. Sejauh apa bapak/ibu dalam memantau dan memberikan pendampingan penggunaan gadget pada anak? Saya mengingatkan dan menasehati anak saya untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan, dan terkadang istri saya mendampingi anak saya saat belajar online.
8. Apakah bapak/ibu selalu mengingatkan, memberikan motivasi dan membantu anak dalam menyelesaikan tugas belajarnya? Iya saya selalu mengingatkan anak saya untuk tidak menggunakan gadget berlebihan.

9. menurut Bapak/ibu apakah penting pendidikan karakter ditanamkan pada anak sejak dini? Apa bentuk implementasi pendidikan karakter yang ibu tanamkan pada anak dirumah? Sangat penting, semua orang tua pasti menginginkan anaknya menjadi anak memiliki kepribadian baik dan berakhlak mulia, untuk itu penanaman karakter wajib ditanamkan sedini mungkin. Adapun bentuk implementasi pendidikan karakter yang saya tanamkan dirumah ialah anak diajarkan cara bergaul dan menghargai adik, kakak, guru, orang tua dll, anak juga harus diajarkan kejujuran dan kedisiplinan agar anak memiliki kepribadian yang baik
10. Dampak gadget terhadap prilaku belajar dan pembentukan karakter siswa? Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak buruk bagi pendidikan karakter anak, karena penggunaan gadget yang kurang bijak, anak saya Sabrina sering menunda nunda pekerjaan rumah, kalau disuruh pasti bilanginya nanti nanti, dan jadi malas dalam beraktivitas apalagi kalau sore udah pegang hp pasti lupa waktu untuk mengaji kerjanya hp terus, tapi saat ini ayahnya sudah menyita Hp nya.
11. Bagaimana upaya yang dilakukan orang tua dalam manajemen penggunaan gadget bagi anak dirumah? Saya memantau dan mendampingi anak saya dalam menggunakan gadgetnya, saya juga membatasi anak saya dalam menggunakan gadgetnya. Saya juga mencoba untuk mengalihkan anak dengan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat seperti membantu pekerjaan rumah dll.

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

A. Identitas Informan

Nama : sakban damanik

Umur : 11

Jenis Kelamin : laki laki

B. Pertanyaan

1. Apakah kamu memiliki gadget/smartphone? Ya ka, saya punya hp sendiri
2. Apakah kamu menggunakan gadget milik sendiri untuk belajar? Iya
3. Dalam sehari, kira kira berapa jam kamu dalam menggunakan gadget? gadget saya tidak hanya digunakan untuk belajar online, terkadang saya bermain gadget kurang lebih 4 sampai 6 jam sehari itupun kalau ayah dan ibu saya sedang bekerja, karena jika ayah dan ibu sudah pulang kerja gadgetnya suka diminta.
4. Apakah kamu memanfaatkan gadget untuk pembelajaran? Iya ka, saya memanfaatkan gadget saya untuk tugas sekolah yang diberikan oleh guru, setelah semua tugas saya kerjakan baru saya membuka aplikasi lain seperti membuka video tutorial game, YouTube, TikTok, Snack Video dan lainnya
5. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis online? Suka, tapi saya lebih suka belajar offline
6. Apa saja yang kamu lakukan dengan gadgetmu? saya menggunakan gadget saya untuk belajar dan juga untuk bermain game kayak free fire dan mobile legend, nonton youtube, tiktok, dan facebook.
7. Apakah kamu suka menonton konten tentang pendidikan? Iya ka, seperti upin ipin nusa dan rara kadang kalau ada pr dari guru juga saya sering nonton kisah nabi dll.
8. Seberapa sering kamu bermain gadget? Setiap hari ka, sehabis pulang sekolah sampai setelah ashar itupun karena saya mau mengaji.
9. Apa yang kamu lakukan saat menggunakan smartphone ketika belajar dan setelah belajar selama pembelajaran daring? Saya pakai untuk mengerjakan tugas sekolah yang diberikan guru terkadang saya juga pakai untuk main game, you tube, tik tok dll.
10. Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain game, bersosial media, atau menonton youtube? Lebih sering buat main game dan sosial media ka, tapi saya tetap mendahulukan tugas sekolah.

11. Konten apa yang sering kamu tonton ketika menggunakan gadget? Video Game online, lawak lawak mak beti video tik tiok yang lagi tren dll.
12. Apakah ada kebiasaan baik atau buruk yang kamu lakukan semenjak kamu diberikan gadget? Saya suka mengikuti bahasa gaul dan gaya tren tik tok terbaru.
13. Bagaimana kamu menanggapi hal hal buruk yang kamu temui di media sosial? (seperti bahasa atau prilaku yang tidak baik dll) Kadang saya skip, tapi kadang kalau adaa kosa kata baru biasanya dari game atau tiktok saya sering pakai ke kehidupan sehari hari ka.
14. Menurutmu, apakah kamu dapat menggunakan gadgetmu dengan semaksimal mungkin untuk hal yang baik? Inshaallah ka.



PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

A. Identitas Informan

Nama : Sabrina Khairani

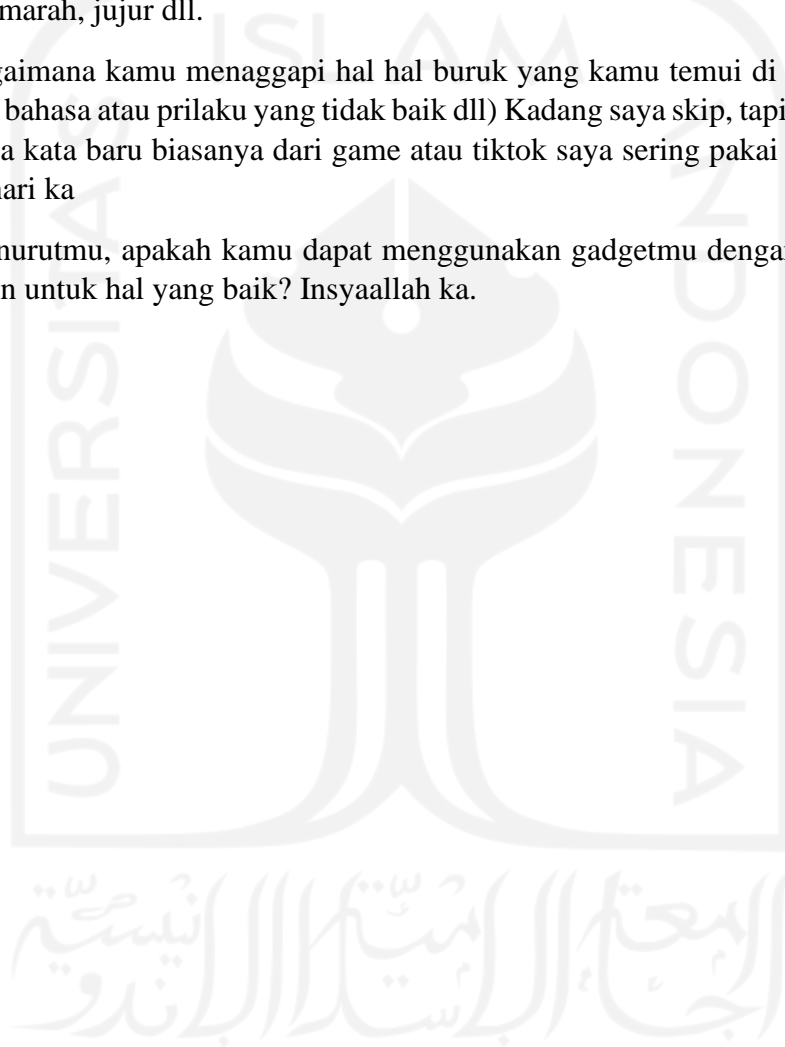
Umur : 11

Jenis Kelamin : perempuan

B. Pertanyaan

1. Apakah kamu memiliki gadget/smartphone? Ya ka, saya punya hp sendiri semenjak kelas 4
2. apakah kamu menggunakan gadget milik sendiri untuk belajar? Iya ka, untuk belajar tapi lebih sering untuk bermain
3. Dalam sehari, kira kira berapa jam kamu dalam menggunakan gadget? Kurang lebih 4-5 jam
4. Apakah kamu memanfaatkan gadget untuk pembelajaran? Iya kak, saya menggunakan gadeget saya untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah, setelah mengerjakan tugas sekolah saya sering kali menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video di youtube dan tiktok. Namun saat ini hp saya sedang disita oleh ayah saya karena kata ayah saya, saya sering rebahan dikamar sambil main hp sampai saya lalai untuk mengaji sore dan membantu ibu mengerjakan tugas rumah seperti mencuci piring, menyapu halaman dll
5. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis online? Suka kak, tapi saya lebih suka masuk sekolah.
6. Apa saja yang kamu lakukan dengan gadgetmu? saya menggunakan gadget saya untuk belajar dan juga untuk bermain game,nonton youtube, tiktok, dan facebook
7. Apakah kamu suka menonton konten tentang pendidikan? Iya ka, seperti upin ipin nusa dan rara, masak masak dll
8. Seberapa sering kamu bermain gadget? Setiap hari ka, sehabis pulang sekolah sampai setelah ashar itupun karena saya mau mengaji.
9. Apa yang kamu lakukan saat menggunakan smartphone ketika belajar dan setelah belajar selama pembelajaran daring? Saya pakai untuk mengerjakan tugas sekolah yang diberikan guru terkadang saya juga pakai untuk main game, you tube, tik tok dll
10. Apakah kamu lebih sering menggunakan gadget untuk belajar atau bermain game, bersosial media, atau menonton youtube? Ya sering sekali ka, kalau tugas saya sudah selesai saya selalu menggunakan gadget saya untuk hiburan.

11. Konten apa yang sering kamu tonton ketika menggunakan gadget? Game online, dll
12. Apakah ada kebiasaan baik atau buruk yang kamu lakukan semenjak kamu diberikan gadget? Sebenarnya kak, ada banyak hal positif yang saya dapatkan selama menggunakan gadget dalam keseharian saya diantaranya adalah; saya mendapatkan ilmu dan pengalaman baru, seperti ketika saya menonton film kisah rasul saya menemukan hal baik yang saya tiru contohnya bersikap sabar, tidak mudah marah, jujur dll.
13. Bagaimana kamu menanggapi hal hal buruk yang kamu temui di media sosial? (seperti bahasa atau perilaku yang tidak baik dll) Kadang saya skip, tapi kadang kalau ada kosa kata baru biasanya dari game atau tiktok saya sering pakai ke kehidupan sehari hari ka
14. Menurutmu, apakah kamu dapat menggunakan gadgetmu dengan semaksimal mungkin untuk hal yang baik? Insyaallah ka.



Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU UTARA
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SD NEGERI 112260 GUNTING SAGA
KECAMATAN KUALUH SELATAN**

NPSN : 10205968 JL .Lintas SumareKec. Kualuh Selatan Kode Pos : 21457 NSS : 101070702017

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 421.2/ /SDN/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **BUTET, S.Pd**
NIP : 19670701 2012122 001
Pangkat/Gol.Ruang : Penata, III/c
Jabatan : Kepala Sekolah
UnitKerja : SD Negeri No.112260 Gunting Saga, Kualuh Selatan,
Labuhan Batu Utara, Medan, Sumatera Utara

Menerangkan bahwa :

Nama : **NONI YUANDA**
NIM : 18422087
ProgramStudi : S1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam
Lembaga : Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dengan judul "**Upaya Guru dan Orang Tua dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa dimasa Pandemi Covid 19 di SD Negeri No. 112260 Gunting Saga**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gunting Saga, Senin 1 Agustus 2022

Kepala Sekolah
SDN. No 112260 Gunting Saga

BUTET S.Pd
NIP. 19670701 2012122 001

DOKUMENTASI

1. Pengantaran Surat Izin Penelitian

Lampiran Dokumentasi



Gambar 1. 1

Dokumentasi Kelas V SD Negeri 112260 Gunting Saga, Labuhan Batu Utara Sumatera Utara



Gambar 1. 2

Dokumentasi penjelasan akan diadakan penelitian di kelas V



Gambar 1. 3

Wawancara dengan wali kelas V



Gambar 1. 4

Wawancara dengan guru PAI



Gambar 1. 5

Wawancara dengan narasumber siswa kelas V

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

8 Wawancara dengan Orang tua/Wali siswa

Bapak Zulkarnaen Damanik

Ibu Eva Lisdiana



Ibu Faridah Hanum



الجمهورية الإسلامية اندونيسية

CURICULUM VITAE

Identitas Diri

Nama : Noni Yuanda
Tempat Tanggal Lahir: Aek Mongom, 10 Juni 2000
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dsn 1 Bandar Lama, Kecamatan Kualuh selatan,
Kabupaten labuhan Batu Utara, Medan, Sumatera Utara.

Riwayat Pendidikan

Tk Ar Rahmah Bandar Lama	2005 - 2006
SD Negeri 115472 Bandar Lama	2006 - 2012
Madrasah Tsanawiyah Swasta Ar Raudhatul Hasanah	2012 - 2015
Madrasah Aliyah Swasta Ar Raudhatul Hasanah	2015 - 2018

Pengalaman Organisasi

Pengajar	
Sekretaris Tpa Ash Solihin UII Ayo Mengajar	2018 – 2019
Pengurus DHM Divisi Pembinaan Masyarakat	2019 - 2020
Bendahara Dakwah Hijarah Mahasiswa UII	2020 – 2021

Pengalaman

Mushrifah PNDI UII	2019 – 2020
Mushrifah Tahsin Hawasi UII	2020 - 2021
Muallim Pendalaman Nilai Dasar Qur'ani Fakultas FBE UII	2019 – 2022
Mentor Bimble	2019 - 2022
Peserta Kampus Mengajar Angkatan 2	2021
Guru di SLB IT Alam Asatama	2022