

BAB V

PEMBAHASAN

A. Bentuk Penggunaan Gadget Sebagai Media Ujian Akhir Sekolah Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 dan 5 di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pembahasan yang sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam bab ini peneliti juga akan menjelaskan hasil penelitian yang akan dikaitkan dengan teori dan kajian terdahulu yang sudah disampaikan pada bab sebelumnya.

Gadget itu memiliki sisi penggunaan berbeda-beda pada setiap orang dan juga memiliki penelitian berbeda-beda pada setiap orang namun di sekolah MI Nasyatut Tholibin ini peneliti menemukan ada beberapa bentuk penggunaan gadget yaitu :

- a. Gadget digunakan sebagai media dalam ujian akhir sekolah (UAS) dalam bentuk *Computer Based Tes* (CBT) atau Tes Berbasis Komputer.,
- b. Gadget digunakan sebagai media pendamping belajar dengan menggunakan aplikasi google.,
- c. Gadget digunakan untuk mendownload aplikasi di *playstore*.

Sementara itu Puji Asmaul Chusna mengatakan bahwasannya gadget digunakan dalam beberapa bentuk penggunaan yaitu, sebagai

komunikasi, sebagai sosial, dan sebagai pendidikan.¹ Pada pemaparan ini ada keterkaitan dari temuan peneliti yakni pada sebagai pendidikan. Pada pendidikan ini gadget dapat dilakukan sebagai bentuk apapun, yang berupa untuk media Ujian Akhir Sekolah, membantu dalam belajar, mencari jawaban yang tidak ada di LKS, dapat mendownload aplikasi tentang pembelajaran seperti ruang guru.

Menurut Syerif Nurhakim, *Gadget* (Handphone) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.² *Gadget* atau Handphone merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk dua orang atau lebih untuk melakukan percakapan dengan jarak jauh. *Gadget* ini banyak sekali manfaatnya dan setiap pemakai itu berbeda-beda untuk menggunakannya tergantung kebutuhan oleh si pemakai.

Gadget sekarang sudah memiliki fungsi hampir sama dengan komputer, hal tersebut dapat memudahkan bagi para pengguna untuk menggunakan lebih leluasa, karena gadget mudah dibawa kemana-mana dan sudah memiliki fitur yang lengkap. Banyak sekali manfaat yang bisa digunakan gadget untuk kalangan masyarakat terutama untuk para pelajar yang merupakan terdapat berbagai fungsi media pembelajaran yang dapat

¹ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, *Jurnal Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Vol. 17, No. 2, Diakses Pada Tanggal 16 November 2020, pukul 19:06.

² Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, (Jakarta: Bestari, 2015), hal. 41

digunakan untuk belajar. Maka dari itu gadget dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang kemajuan teknologi sehingga peserta didik tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan era globalisasi.

Seperti halnya di MI Nasyatut Tholibin ini, disini gadget digunakan untuk media melaksanakan Ujian Akhir Sekolah. Dan gunanya itu untuk memperkenalkan kepada peserta didik agar mereka itu faham tentang dunia komunikasi dan gadget tidak hanya digunakan sebagai bentuk formalitas saja ketika mempunyai gadget seperti bermain game, mengirim pesan ke teman, menonton youtube, ataupun yang lain yang tidak menghasilkan hal positif. Maka dari itu di MI ini gadget sedang digunakan untuk Ujian Akhir Sekolah.

Dari pemaparan di atas terdapat keterkaitan antara penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan Sa'adah yang mana dalam penggunaan gadget disini digunakan pada waktu pembelajaran, tidak dalam hal lain. Bisa di katakan digunakan untuk membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran, ketika istirahat pun semua peserta didik tidak boleh menggunakan gadget, jadi sebelum istirahat gadget di matikan karena untuk menghindari hal-hal negatif yang terjadi.³

Hal tersebut juga ada keterkaitan dengan teori Beatus Mendelson Laka, pada beberapa dampak positif ada salah satu yang memiliki persamaan dalam penggunaannya yaitu sebagai media pembelajaran.

³ Sa'adah, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon*, <https://core.ac.uk/download/pdf/147420991.pdf&ved> diakses pada tanggal 3 Mei 2020 pukul 20:51 WIB

Disini jika peserta didik mendapatkan tugas yang banyak peserta didik dapat menggunakan gadget untuk mencari internet dalam membantu mengerjakan tugas jika dirasa sulit dan tidak menemukan jawaban di LKS.⁴

Hal tersebut semakin di perkuat oleh masing-masing guru kelas dari kelas 4 dan 5, mereka mengatakan bahwa gadget disini sebagai bentuk media pembelajaran yang digunakan dalam ujian akhir sekolah. Untuk peserta didik sendiri tidak di perbolehkan untuk menggunakan gadget tersebut ke hal yang lain hanya fokus pada Ujian Akhir Sekolah saja.

Berdasarkan pemaparan penelitian diatas dapat diketahui bahwa *gadget* digunakan untuk media Ujian Akhir Sekolah guna untuk memperkenalkan tentang pemanfaatan penggunaan *gadget*. Disini untuk penggunaannya sendiri peserta didik harus mempunyai *gadget* yang memiliki RAM yang tinggi supaya lebih mudah untuk digunakannya. Dan untuk peserta didik juga harus mempunyai server untuk digunakannya ujian atau mengerjakan soal, karena ujian menggunakan gadget jadi setiap peserta didik harus mempunyai server yang sudah disediakan supaya juga memudahkan dalam mengerjakannya, untuk server yang dimaksud yaitu *Computer Based Test (CBT) K3MI*.

Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa gadget itu memiliki banyak manfaat dan kegunaan, itupun juga tergantung pemilik

⁴ Beatus Mendelson Laka, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik, Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan Vol 7, No 2*. Diakses 31 Desember 2019, pukul 14:42, hal. 3

yang menggunakan. Namun beda dengan peserta didik MI Nasyatut Tholibin, disini dari pihak guru mengkhususkan bahwa gadget hanya untuk digunakan mengerjakan Ujian Akhir Sekolah tidak dengan yang lain. Meskipun berbeda penggunaan gadget dari penelitian terdahulu juga dari teori tetapi sama-sama digunakan dalam hal pendidikan.

B. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Sebagai Media Ujian Akhir Sekolah Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 dan 5 Dalam Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar

Dalam penelitian yang sudah peneliti laksanakan terdapat beberapa dampak negatif dalam penggunaan gadget yaitu, *pertama* peserta didik malas belajar. Hal ini sejalan dengan teori Uswatun, membuat peserta didik malas belajar, seperti halnya peserta didik yang sudah kecanduan gadget, maka setiap saatnya hanya bermain gadget dan gadget. Mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain.⁵

Kedua, mengganggu konsentrasi anak mengerjakan jika ada notifikasi dari google atau yang lainnya. *Ketiga*, mengerjakannya tidak fokus sambil tengok kanan tengok kiri. Penjelasan ini terkait dengan yang di sampaikan Uswatun, yang mana pada pembelajaran seharusnya peserta didik itu fokus dengan apa yang disampaikan guru, akan tetapi sering sekali gadget yang mereka punya menjadi salah satu penyebab konsentrasi peserta didik menurun.

⁵ Uswatun, *Dampak Positif dan Negatif Hp bagi Pelajar*, melalui <http://www.edukasi.kompasiana.com> diakses 16 November 2020 pukul 21:34

Keempat, menggunakan *gadget* untuk bermain *game* atau *selfie* ketika istirahat. Jika dari peneliti penjelasannya seperti itu maka berbeda dari penjelasannya Uswatun, seperti halnya melupakan tugas dan kewajiban, mengganggu perkembangan anak, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku. Dari situlah perbedaan dari penemuan peneliti dan teori yang disampaikan oleh Uswatun.

Dari hasil analisis ini maka menunjukkan bahwasannya terdapat keterkaitan dalam penelitian M. Hafiz Al-Ayouby, bahwasannya dampak negatif tersebut yaitu menurunkan konsentrasi belajar, penurunan dalam bersosialisasi, menghambat kemampuan berbahasa, dan kecanduan.⁶

Pada dampak negatif tersebut dapat mempengaruhi dalam penggunaan gadget pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Disini terdapat penjelasan yang berbeda-beda dari setiap wali kelas. Dalam tiga ranah tersebut menurut Bu Yuliana pada ranah kognitif banyak yang tidak belajar dan selalu mengentengkan, pada ranah afektif setiap peserta didik kebanyakan setelah ujian malah bermain *game* atau *selfie*, namun pada ranah psikomotorik menurutnya itu hampir sama pada ranah afektif.

Selanjutnya penjelasan dari Pak Edi Setiyawan dampak negatif dalam penggunaan gadget pada ketiga ranah itu menurutnya hanya terdapat pada ranah psikomotorik yang mana cenderung penasaran bahkan peserta didik ingin selalu mengetahui terus-terusan prestasi belajar yang

⁶ M.Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Bandar Lampung)*, <http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%250TANPA%2520BAB%2520PEMBAHASAN.pdf&ved> diakses pada tanggal 3 Mei 2020 pukul 20:06 WIB

didapat. Sedangkan menurut Pak Rohmanudin dampak negatif dalam penggunaan gadget itu tidak ada pada ketiga ranah tersebut, namun terdapat dampak dalam penggunaan gadget tersebut, seperti kendala yang terjadi pada server.

Pada hal tersebut sudah peneliti ketahui sendiri bahwasannya peserta didik cenderung tidak belajar meskipun gadget sudah di kumpulkan, mereka malah mementingkan bermain dengan teman maupun melakukan hal lain.

Dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik itu meskipun penjelasan yang terdapat berbeda-beda dari wali kelas namun tetap saja harus tetap dalam pengawasan dan pengamatan dari wali kelas. Karena ketiga ranah itu penting sekali bagi kehidupan peserta didik untuk meningkatkan segala yang ada dalam diri peserta didik, entah itu pengetahuan, sikap, maupun fisik peserta didik.

C. Strategi Guru dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Sebagai Media Ujian Akhir Sekolah Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 dan 5 di MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar

Dalam penelitian ini peneliti menemukan beberapa strategi yang digunakan guru dalam mengatasi dampak penggunaan gadget. Berikut strategi yang dilakukan guru :

Pertama, mengawasi anak-anak dari jarak jauh maupun dekat.
Kedua, memantau anak-anak jika menyalahgunakan penggunaan gadget

ketika dikelas maupun diluar kelas (rumah). Hal ini serupa dengan teori yang dijelaskan oleh Nurfadilah, Badruz Zaman, dkk yaitu, bersikap tegas dengan melarang peserta didik apabila menggunakan gadget berlebihan. Maka pada saat guru melihat peserta didik sedang menggunakan gadget sebaiknya langsung ditegur atau di nasehati supaya tidak menggunakan gadget yang berlebihan.⁷

Dari beberapa temuan juga terdapat perbedaan dari teori yang ada pada strategi guru dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget. Jika dari temuan peneliti strateginya seperti berkunjung ke rumah anak-anak guna untuk menanyakan perkembangan mereka ketika belajar dirumah, mengunjungi ke tempat bimbingan belajar jika tidak belajar dirumah, dan membantu anak-anak yang tidak bisa dalam menggunakan gadget pada saat ujian akhir sekolah.

Sedangkan dari teori strateginya seperti tidak mencontohkan menggunakan gadget di depan peserta didik sehingga harus bersembunyi saat menggunakan gadget, mengajak peserta didik bermain di luar kelas dan berinteraksi dengan peserta didik yang lain dan mengalihkan perhatiannya dengan kegiatan yang lain, memberhentikan akses wifi di sekolah. Disinilah letak perbedaan strategi dari temuan peneliti dan dari teori Nurfadilah, Badruz Zaman, dkk.

⁷ Nurfadilah, Badru Zaman, dkk., *Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget, Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, diakses 16 November 2020 pukul 19:53

Jika penemuan ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu maka belum ada peneliti yang mengkaji tentang strategi guru dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget. Maka dari itu disinilah letak novelty dari skripsi ini dibandingkan dengan skripsi-skripsi yang lain.

Menurut peneliti guru memilih strategi yang benar-benar dapat di mengerti peserta didik juga dapat dilaksanakan dengan baik. Disini strategi yang digunakan atau yang ditetapkan oleh pihak guru sangat biasa saja yang artinya sudah banyak sekolah yang menggunakan strategi tersebut, tetapi meskipun begitu strategi tersebut sangat menjadi hal yang diinginkan oleh guru kelas, karena dengan begitu peserta didik tidak terusan menggunakan gadget ketika diluar ujian.