

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, dan cara-cara mendidik.¹ Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan. Yang berlangsung di sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi² Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pada Bab I pasal 1 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.³

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. Allah telah menganugerahkan kepada manusia karunia kenikmatan yang saling melengkapi, yakni karunia agama dan limpahan teknologi, agar akal dan sikap manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju. Pada masa sekarang *gadget (smartphone)* ialah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang

¹ Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah, 2015), h. 3

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta : Teras, 2009), h., 5

³ Undang-undang SISDIKNAS (UU RI No. 20 Th. 2003).(Jakarta: Sinar Grafika 2011),cet. Ke IV, h.,3

sudah sepatutnya kita mengenal *Gadget* sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan.⁴ Salah satu hal yang dapat dibedakan dari *gadget* dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut *handphone* yang saat ini pembaharuannya *smartphone*. Semakin hari *gadget* memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien.⁵

Sekarang ini banyak sekali perubahan pola hidup, cara pandang juga tingkah laku masyarakat sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu untuk memudahkan segala aktivitas masyarakat memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi pada masa sekarang.⁶ Kemudahan dalam mengakses banyak hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, saat ini hampir seluruh nya sudah memiliki *gadget* sebab tertarik dengan fitur yang ditawarkan, apalagi saat ini perusahaan besar berlomba-lomba meluncurkan *gadget* dengan harga terjangkau namun memiliki spesifikasi yang memadai.⁷

Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Barang teknologi bukan menjadi barang langka. Hampir semua aktivitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi, maupun politik, selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi. Namun, penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak sering berdampak negatif. Karena anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi. Anak-anak yang sering menggunakan teknologi, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan teknologi canggih yang mereka punya dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman di taman bermain atau di

⁴ Departemen Agama RI, Al-qur'an dan Terjemahannya, Semarang: PT.Kumudasmoro Grafindo, 1994, h. 951

⁵ Kartini Kartono, Peran Keluarga Memandu Anak, Jakarta : Rajawali Press. 1992, h. 19

⁶ Hibana S, Rahman, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,PGTK Press, (Yogyakarta,2005), h. 38.

⁷ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), h. 26.

lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi sosial antara anak dengan masyarakat berkurang bahkan semakin luntur.⁸

Moral Rendah adalah ketika seseorang berperilaku buruk yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada. Contohnya seseorang anak melawan perintah orang tua, dan berkata kasar dengan orang lain dengan mengatakan kata yang tak seharusnya dikatakan. Perilaku yang buruk seperti melawan perintah orang tua dan berkata kasar dengan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan, itu bisa berdampak buruk pada norma-norma yang ada sehingga dapat merubah kebiasaan yang telah menjadi adat istiadat.⁹

Moral rendah itu bisa dari *game*, karena saat ini sungguh sangat banyak sekali *game-game online* yang ada dan sangat mudah untuk dimainkan dikalangan Anak-anak dan remaja bahkan sampai orang tua. Namun game seperti *mobile legend*, *free fire*, dan *PUBG* bisa menyebabkan moral rendah, karena jika seseorang sudah memainkan *game* tersebut maka pemain akan merubah sifatnya yang tadi tidak berkata kasar maka akan berkata kasar seperti mengatakan kata yang semestinya dikatakan, apalagi ketika pemain tersebut mengalami kekalahan dalam permainannya. Peran guru sendiri merupakan sesuatu yang menjadi bagian atau memegang pimpinan yang terutama (dalam terjadinya sesuatu hal atau peristiwa).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain hp terutama bermain sosial media atau *game online* dan Untuk mengetahui upaya guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa akibat dampak dari bermain hp yang tidak sesuai kebutuhan di MIN 14 Blitar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi. Setelah data diperoleh kemudian data dianalisis dengan 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau

⁸ Mubashiroh, "Penggunaan Gadget Dan Dampak Pada Anak-anak", Jurnal Ilmiah, Vol

⁹ M. Hafiz Al-Ayouby. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). (Lampung: Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unila, 2017, h. 18

penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua faktor yang menyebabkan siswa bermain hp yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

MIN 14 Blitar pada kelas VI sebagian kecil ditemukan siswa yang mempunyai *smartphone* sendiri. Baik laki-laki maupun perempuan, mereka telah memainkan permainan *game online* seperti *free fire*, *mobile legend*, *PUBG* dengan durasi yang cukup lama ada juga yang sudah mempunyai sosial media sendiri seperti *Tik Tok*, *Instagram* dan lainnya, sehingga komunikasi dengan teman, guru, dan keluarga menjadi tidak terkontrol dan tidak berjalan semestinya. Siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, Siswa sering datang terlambat ke sekolah, dan siswa sering melakukan kebohongan pada orang tua dan guru. Oleh sebab itu siswa menjadi kecanduan dalam bermain hp dan mereka lupa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah, referensi dan jurnal terkait penelitian terdahulu dan referensi dari buku. Bahwa guru harus berperan aktif dalam pembentukan karakter anak di sekolah. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku Siswa Akibat Pemakaian *Gadget* Di Luar Pengawasan Orang Tua Pada Siswa Di MIN 14 Blitar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat menentukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain hp entah itu untuk bermain game atau bersosial media?
2. Bagaimana peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dari dampak gadget di MIN 14 Blitar?
3. Bagaimana solusi dalam menghadapi dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku siswa di MIN 14 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Untuk mendeskripsikan Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain hp untuk bermain game atau bersosial media di kelas MIN 14 Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dari dampak gadget di MIN 14 Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan solusi dalam menghadapi dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa di MIN 14 Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang berjudul **“Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku Siswa Akibat Pemakaian *Gadget* Di Luar Pengawasan Orang Tua Pada Siswa Di MIN 14 Blitar”** Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian diharapkan menjadi sumbangan bagi dunia pendidikan sehingga dapat memperkaya khasanah keilmuan dalam pendidikan. Peneliti berharap mampu memberikan masukan yang tepat dan dapat menambah wawasan khususnya peran guru dalam mengatasi perilaku siswa akibat pemakaian *gadget* di MIN 14 Blitar.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi lembaga pendidikan, sebagai masukan yang membangun guna untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada, termasuk para pendidik yang ada didalamnya dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan serta pemerintah secara umum.
- 2) Bagi Perguruan Tinggi, sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.

- 3) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepastakaan yang merupakan informasi tambahan yang berguna bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak-pihak yang mempunyai permasalahan yang sama atau ingin mengadakan penelitian yang lebih lanjut.

E. Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan penelitian terdahulu mengenai Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku Siswa Akibat Pemakaian *Gadget* Di Luar Pengawasan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Dan Moral Siswa. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai referensi penyusunan :

Nurfadila Ramdani dengan judul - Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian pertama, dapat disimpulkan bahwa guru menjalankan perannya *online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Saran setelah peneliti menyelesaikan penelitian maka peneliti mangajukan saran kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan perhatian siswa terhadap aktivitas *game online*, kepada siswa agar lebih selektif menyikapi kemajuan teknologi, kepada orang tua untuk mengontrol kegiatan anak.

Diman Irawan dengan judul - Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online* Kelas V Di MI Darussalam Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil penelitian kedua dapat disimpulkan bahwa guru menjalankan perannya Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua faktor yang penyebab siswa bermain *game online*

yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa yaitu guru sebagai pembimbing, motivator, model, dan komunikator. Simpulan dari penelitian ini adalah faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Dalam hal ini peran guru terutama guru kelas sangat berpengaruh untuk meningkatkan moral yang baik kepada siswa agar tidak terjerumus dalam hal yang tidak diinginkan. Di MI Darussalam Kota Bengkulu pada kelas V sebagian kecil ditemukan siswa yang 6 mempunyai smartphone sendiri. Baik laki-laki maupun perempuan, mereka telah memainkan permainan *game online* seperti free fire, mobile legend, PUBG dengan durasi yang cukup lama, sehingga komunikasi dengan teman, guru, dan keluarga menjadi tidak terkontrol dan tidak berjalan semestinya. Siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, Siswa sering datang terlambat kesekolah, siswa sering membolos sekolah, dan siswa sering melakukan kebohongan pada orang tua dan guru. Oleh sebab itu siswa menjadi kecanduan dalam bermain *game online* dan mereka lupa untuk belajar.

Ilian Sevrina Anggraini dengan judul - Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah. Berdasarkan hasil penelitian ketiga dapat disimpulkan bahwa berlama - lama duduk didepan komputer. Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para pemain game menjadi lupaakan waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lainya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan adrenalin (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka. Dampak *Game Online* ini yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, dalam proses belajar mengajar seringkali siswa mengalami kurangnya motivasi dalam belajar, motivasi itu sendiri juga merupakan bagian penting dalam proses belajar agar yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut berjalan dengan baik sesuai tujuan dan juga menentukan prestasi akademiknya. Berdasarkan Observasi pada Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi pertama terdapat banyak peserta didik yang motivasi belajar menurun, kedua hasil belajar peserta didik yang

menurun, ketiga fokus belajar dalam kegiatan belajar mengajar serta interaksi sesama siswa dan guru juga menurun, keempat gangguan kesehatan peserta didik berupa gangguan kesehatan mata dan otak.

Des Ozadad Selan dengan judul - Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian keempat dapat disimpulkan bahwa belajar pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan dianalisa menggunakan Solutions Statistical Product and Service. Responden pada penelitian ini yaitu 35 orang siswa kelas lima (V) SDN 03 Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa kelas V SDN 03 Salatiga cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden dan frekuensi dari dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SDN 03 Salatiga tergolong cenderung sedang, yakni sebanyak 12 responden serta analisa hasil belajar siswa kelas V SDN 03 Salatiga tergolong rendah, yakni sebanyak 18 responden. Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil rekapan nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 03 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada *gadget*. Pada penelitian ini peneliti akan membatasi lingkup penelitian mengenai pembahasan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan uji test dengan metode kuantitatif. Penelitian ini dikhususkan untuk mengetahui pengaruh ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*, yang mempengaruhi nilai prestasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan pengisian kuisisioner.

Rodiatillah dengan judul - Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang. Berdasarkan hasil penelitian kelima dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam yaitu melarang siswa membawa *gadget* ke sekolah dan memberi sanksi ketika ada yang melanggarnya serta memberikan pendampingan, teguran terhadap siswa, memberi nasehat mengenai dampak penggunaan *gadget* diselah pembelajaran, menceritakan kisah atau cerita yang bisa dijadikan tauladan bagi siswa agar bisa membentuk perilaku siswa yang baik,

menanamkan nilai-nilai ajaran islam kepada anak atau siswa agar tidak terpengaruh dari dampak negatif penggunaan *gadget*. kedua, dampak positif dari penggunaan *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menumbuhkan perilaku siswa dalam belajar lebih aktif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa, dan lainnya. Sedangkan dampak negatif bagi perilaku siswa yaitu Menumbuhkan perilaku siswa malas dalam belajar, Penyalahgunaan *gadget* dapat membentuk perilaku buruk bagi siswa, Konsentrasi belajar siswa menurun dan perilaku konsumtif, Perilaku kekerasan dan bullying antar siswa. Ketiga, Solusinya orang tua dan guru harus saling kerja sama dalam menghadapi dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa, Pemberian tanggung jawab kepada siswa dengan cara memberikan tugas atau PR di rumah, dan Pemberian sanksi atau hukuman yang bersifat mendidik apabila siswa masih melanggar di peraturan.

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurfadila Ramdani berjudul - Pengaruh <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, 2018	Persamaan penelitian Nurfadila Ramdani dengan penelitian ini yaitu: 1. Jenis penelitian kualitatif 2. Membahas peran guru dalam Mengembangkan minat belajar	Perbedaan penelitian Nurfadila Ramdani dengan penelitian ini yaitu: 1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Penelitian Nurfadila Ramdani membahas Pengaruh <i>game online</i> terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar.
2.	Pada penelitian kedua, Diman Irawan berjudul - Peran Guru Kelas Dalam menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari <i>Game Online</i> Kelas V Di MI	Persamaan Diman Irawan penelitian dengan penelitian ini yaitu: 1. Jenis penelitian kualitatif 2. Membahas peran guru dalam menanggulangi Rendahnya Moral	Perbedaan penelitian Diman Irawan dengan penelitian ini yaitu: 1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Penelitian membahas Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Darussalam Kota Bengkulu. 2021	Siswa Dampak Dari <i>Game Online</i>	Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari <i>Game Online</i> Kelas V Di MI Darussalam Kota Bengkulu
3.	Pada penelitian ketiga, Ilian Sevrina Anggraini berjudul - Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah. 2021	Persamaan Ilian Sevrina Anggraini penelitian dengan penelitian ini yaitu: 1. Jenis penelitian kualitatif 2. Membahas dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah	Perbedaan penelitian Ilian Sevrina Anggraini dengan penelitian ini yaitu: 1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Penelitian membahas Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah.
4.	Pada penelitian keempat, Des Ozadad Selan berjudul - Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Studi Kasus : Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga). 2019	Persamaan Des Ozadad Selan penelitian dengan penelitian ini yaitu: 1. Jenis penelitian kualitatif 2. Membahas Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Studi Kasus : Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga).	Perbedaan penelitian Des Ozadad Selan dengan penelitian ini yaitu: 1. Lokasi penelitian yang berbeda 2. Penelitian membahas Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Studi Kasus : Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga)
5.	Pada penelitian kelima, Rodiatillah berjudul - Upaya Guru Dalam Menghadapi	Persamaan penelitian Rodiatillah dengan penelitian ini yaitu: 1. Jenis penelitian kualitatif	Perbedaan penelitian Rodiatillah dengan penelitian ini yaitu: itu: 1. Lokasi penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang. 2021	2. Membahas Pengaruh Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang	yang berbeda 2. Penelitian membahas Upaya Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 148 Gandus Palembang

F. Penegasan Istilah

Penegasan istilah atau dengan kata lain definisi konseptual adalah untuk memberikan dan memperjelas makna atau arti istilah – istilah yang di teliti secara konseptual atau sesuai dengan kamus bahasa agar tidak salah manafsirkan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini akan di jelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang di teliti antara lain :

1. Peran Guru

Seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Menurut Habel, peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan atau status. Ketika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan jabatannya, maka dia telah berperan.¹⁰ Seperti halnya guru dan siswa, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, karena siswa pada dasarnya memerlukan peran guru untuk membantunya dalam proses pengembangan diri dan optimalisasi bakat dan

¹⁰ Habel. *Peran Guru Kelas Membangun Perilaku Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar 005 di Desa Setarap Kecamatan Malinau Selatan Hilir Kabupaten Malinau*. Jurnal Sosiologi, Vol 3, No. 2, 2015: 14-27

kemampuannya. Tanpa bimbingan dan arahan dari guru, peserta didik tidak dapat mencapai tujuan hidupnya secara maksimal. Hal ini didasari oleh pola pikir bahwa manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi segala kebutuhannya, guru memiliki sejumlah peran yang perlu dihadirkan dari waktu ke waktu.

Guru merupakan pendidik yang profesional, guru merupakan salah satu faktor utama pembentuk generasi penerus bangsa. Menurut Djamarah, di Aswan, guru sudah berpengalaman dalam profesinya. Dengan ilmu yang dimilikinya, ia mampu menjadikan siswa menjadi orang yang pintar.¹¹ Sebagai pribadi profesional yang melakukan kegiatan di lembaga pendidikan, guru merupakan orang-orang yang ada dalam organisasi sekolah. Hal ini menyiratkan bahwa komitmen seorang guru terhadap sekolah sama pentingnya dengan komitmennya terhadap institusi. Komitmen organisasi menurut Alwi adalah sikap pegawai untuk tetap berada dalam organisasi dan ikut serta dalam upaya mencapai misi, nilai, dan tujuan organisasi.¹² Penafsiran tersebut dapat dijelaskan dengan fakta bahwa komitmen merupakan bentuk kesetiaan yang lebih konkrit, yang dinyatakan dalam sejauh mana guru mencurahkan perhatian, gagasan, dan tanggung jawabnya dalam upaya mencapai tujuan pendidikan dalam kegiatan mengajar dan belajar.

2. *Gadget*

Menurut Sanjaya dan Wibowo, *gadget* merupakan inovasi teknologi terkini dengan kemampuan yang lebih baik serta fitur-fitur terkini yang mempunyai tujuan dan fungsi yang lebih praktis dan bermanfaat.¹³ Seiring dengan berkembangnya konsep *gadget*, seringkali mereka menganggap smartphone sebagai sebuah *gadget* dan juga komputer atau teknologi wearable ketika suatu produk baru diluncurkan juga dianggap sebagai

¹¹ Djamarah, Z. A. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

¹² Alwi, S. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Strategi Keunggulan Kompetitif*. BPFE UGM, Yogyakarta.

¹³ Sanjaya, R., Wibowo, C.. *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknologi informatika*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo. (2011)

gadget. Penggunaan *gadget* semakin meningkat seiring berjalannya waktu. Saat ini terdapat sekitar 45 juta pengguna Internet, dimana 9 juta orang di antaranya menggunakan telepon seluler untuk mengakses Internet. Sedangkan pada tahun 2001, jumlah pengguna Internet di Indonesia hanya setengah juta orang. Jumlah ini meningkat seiring dengan semakin mudahnya akses dan harga ponsel pintar. *Gadget* merupakan suatu perangkat yang mempunyai fungsi lebih spesifik, lebih praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.

Sejalan dengan pandangan Widiawati bahwa *gadget* merupakan produk kompleks yang dibuat dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi yang dapat mewakili beragam berita media, jejaring sosial, minat, bahkan hiburan.¹⁴ Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan utilitas baik secara langsung maupun tidak langsung mempunyai dampak positif maupun negatif. Dampaknya tidak hanya terbatas pada kelompok tertentu saja namun meluas ke semua kalangan, termasuk kalangan terpelajar, khususnya pelajar. Dampak positif *gadget* bagi siswa diantaranya adalah dukungan interaktif, memudahkan siswa melihat pelajaran dan tugas yang tidak dipahami, mencari informasi tentang kegiatan sekolah, dan banyak lagi.

Seiring berjalannya waktu, utilitas telah berkembang baik dalam fitur maupun kemampuan terbaru untuk membuat semua tugas manusia menjadi lebih cepat, nyaman, dan sederhana. Dalam suatu alat elektronik terdapat unsur khusus yang disebut dengan *gadget*. Faktor istimewanya adalah faktor inovasi. Artinya, suatu perangkat elektronik berukuran kecil dapat dianggap sebagai perangkat jika seiring berjalannya waktu muncul bentuk-bentuk teknologi baru yang dapat membuat hidup masyarakat menjadi nyaman. Smartphone merupakan salah satu contoh kemudahan yang sering kita jumpai dalam hidup. Dengan demikian, dari uraian di atas

¹⁴ Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6 2014

dapat kita simpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik dengan fitur-fitur inovatif yang membuat hidup masyarakat semakin nyaman.¹⁵

3. Pengawasan Orang Tua

Menurut Tri Nugroho Adi, pengawasan berasal dari kata perhatian yang artinya sangat berhati-hati (*waspada*). Pengawasan merupakan pemusatan tenaga fisik dan psikis orang tua terhadap anaknya. Fokus energi fisik dan psikologis ini ditunjukkan melalui dukungan, dorongan dan bimbingan orang tua yang diberikan orang tua kepada anaknya untuk menunjang keberhasilan akademik anaknya. Pengawasan orang tua menunjukkan perlunya peran orang tua melalui kedekatan antara dua orang.¹⁶

Dengan menciptakan keadaan yang lebih menguntungkan bagi anak-anaknya, maka orang tua membentuk susunan keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil ikatan perkawinan yang sah. Orang tua bertanggung jawab mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya. Orang tua dalam penelitian ini adalah ayah dan ibu anak (jika anak tinggal bersama orang tua) atau orang lain yang bertanggung jawab atas pendidikan anak, wali siswa, atau orang tua yang menjadi pengasuh jika anak tinggal bersama. penjaga. Dapat disimpulkan bahwa supervisi merupakan pemusatan tenaga fisik dan psikis orang tua terhadap anak. Fokus energi fisik dan psikologis ini ditunjukkan melalui dukungan, dorongan dan bimbingan orang tua yang diberikan orang tua kepada anaknya untuk menunjang keberhasilan akademik anaknya.

Pengawasan orang tua menunjukkan perlunya peran orang tua dalam menciptakan keadaan yang lebih menguntungkan bagi anaknya melalui kedekatan antara dua orang. Orang tua yang baik dan peduli dengan kemajuan anaknya, jika diberi kesempatan, akan mengawasi pembelajaran

¹⁵ Nanndo Yannuansa, dkk, *Pengaruh Gadget Pada Anak-anak*, (Tebuireng, Jombang 2020) hlm. 8

¹⁶ Tri Nugroho Adi, “*Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi Kasus Pada Keluarga dengan Anak Remaja Usia 12-19 Tahun di Purwokerto*”, *Acta Diurna* Vol.13 No. 2 (2017), hlm. 3.

anakanya di rumah. Orang tua juga dapat mengajarkan metode belajar yang mereka anggap baik dan mudah, meskipun metode tersebut berbeda dengan yang digunakan di sekolah anaknya.¹⁷

4. Siswa

Menurut Arifin, peserta didik sebagai manusia yang sedang dalam proses berkembang atau pendewasaan sesuai fitrahnya masing-masing memerlukan bimbingan dan arahan yang konsisten untuk mencapai titik optimal, yaitu kemampuan bawaan.¹⁸ Menurut Sarwono, mahasiswa adalah mereka yang terdaftar secara resmi untuk mengambil mata kuliah di dunia pendidikan. Jika mengacu pada beberapa istilah pelajar, pelajar diartikan sebagai orang-orang pada tingkat akademis, dimana dalam beberapa budaya pelajar juga disebut sebagai pelajar.¹⁹ Sedangkan dalam Undang-Undang Pendidikan Nomor 2 Tahun 1989, peserta didik disebut pembelajar. Dalam hal ini peserta didik dianggap sebagai peserta didik yang nilai-nilai kemanusiaannya sebagai individu, manusia sosial yang berkepribadian merah perlu dikembangkan hingga mencapai taraf optimal.²⁰

5. MIN 14 Blitar

MIN 14 Blitar merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang terletak di Desa Kolomayan, Kec. Wonodadi, Kab. Blitar, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya Madrasah ini berada dibawah naungan Kementerian Agama.

¹⁷ Eva N. Patrikakou, Sri Aryani, “*Parent Involvement, Technology, and Media*”, *School Community Journal* Vol. 26, No. 2 (2016), 8.

¹⁸ Arifin, I.. *Profesionalisme Guru : Analisis Wacana Reformasi Pendidikan dalam Era Globalisasi*. Simposium Nasional Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang, 25-26 Juli 2001 2000

¹⁹ Sarwono. . *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran dalam Kelompok Kecil dengan Strategi Mastery Learning*. Bandung: SPs UPI (2007)

²⁰ No.2 , *Undang undang Pendidikan*, thn 1989

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan dan sebagai acuan alur berpikir peneliti agar konsisten dan sesuai dengan sistematika pembahasan. Sistematika yang digunakan untuk penulisan skripsi ini adalah:

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II berisi perspektif teori yang digunakan oleh peneliti untuk menjadi sumber dalam penelitian ini, hal ini terdiri dari landasan teori tentang guru, kecerdasan emosional, aspek-aspek emosi, pentingnya mengembangkan kecerdasan emosional, metode pengembangan emosi melalui kegiatan pembiasaan, dan teknik evaluasi pengembangan kecerdasan emosional. Selanjutnya untuk mempermudah alur penelitian terdapat kerangka berpikir.

BAB III berisi metode penelitian yang dilakukan peneliti, mulai dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, prosedur penelitian, dan pustaka sementara.

BAB IV berisi paparan data dan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk uraian deskripsi data yang berkaitan dengan data-data yang digunakan untuk menjawab fokus penelitian.

BAB V berisi pembahasan yang diperoleh dari hasil penelitian tentang temuan-temuan terkait penelitian yang sudah disampaikan sebelumnya.

BAB VI berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terkait dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian yang merangkum hasil penelitian dan juga dilengkapi dengan saran untuk memperbaiki dari kekurangan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.