

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Letak Geografis SDN No 108030 Siboras

SDN No 108030 Siboras, terletak disebuah perkampungan yang berada di Dusun III Siboras Hulu Desa Silau Padang Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai Provinsi Sumatera Utara. Tepat di samping kanan kiri sekolah terdapat rumah masyarakat. jika kita hendak ke sekolah ini dari arah jalan besar Kecamatan Sipispis, maka sekolah ini terdapat ditengah-tengah perkampungan yang terletak di Kampung Siboras Hulu. sekolah ini terletak di tengah-tengah perumahan masyarakat setempat.

Dahulu, sebelum dibangunnya SDN No 108030 di Siboras, anak-anak yang ingin bersekolah terpaksa jalan kaki menuju sekolah yang berada di desa seberang, yang terletak di tengah-tengah Kecamatan. Seiring berjalannya waktu dan sudah banyak masyarakat yang mengeluh karena jarak tempuh ke sekolah terlalu jauh, maka masyarakat Siboras serempak akan melakukan musyawarah kepada pemerintahan setempat agar mengusulkan pembangunan sekolah di Dusun III Siboras Hulu, lalu pemerintah setempat melakukan pertemuan dengan kepala kantor dinas, dan dari beberapa alasan, karena jarak tempuh keluar kampung siboras juga kurang lebih mencapai 3000 M, dan melewati 2 sungai, maka dengan segala pertimbangan, maka dilaksanakanlah pembangunan sekolah di Kampung Siboras Hulu pada Tahun 1986. Karena saya juga Alumni dari SDN 108030 Siboras, dan kebetulan juga sekarang menjadi salah satu tenaga kerja di sekolah ini, maka kurang lebihnya saya sudah mengetahui bahwa sudah banyak perbaikan yang dilakukan pada sekolah ini, mulai dari perbaikan bangunan, perlengkapan sekolah seperti bangku, meja, papan tulis, rak sepatu bahkan lemari sudah hampir terpenuhi.

Gambar 1. Lokasi SDN No 108030 Siboras

(24 Agustus 2022)



(Sumber foto : Peneliti)

Gambar 2 : Poster SDN No 108030 Siboras

(24 Agustus 2022)



(Sumber Foto : Peneliti)

2. Profil Sekolah

Profil SDN No 108030 Siboras sebagai berikut:

Identitas sekolah	
1. Nama sekolah	SDN No 108030 Siboras
2. NPSN	10220644
3. Jenjang pendidikan	SD
4. Status Sekolah	Negeri
5. Alamat Sekolah	Dusun III Siboras Hulu Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai
RT/RW	-/III
Kode Pos	20992
Kelurahan	Silau Padang
Kecamatan	Sipispis
Kabupaten/Kota	Serdang Bedagai
Provinsi	Sumatera Utara
Negara	Indonesia

3. Visi dan Misi

Pada umumnya setiap sekolah memiliki Visi dan Misi untuk mencapai tujuan yang di cita-citakan. Sama halnya dengan SDN No 108030 Siboras juga mempunyai Visi dan Misi yaitu :

a. Visi Sekolah

Berprestasi dalam pengetahuan dan keterampilan, sopan dalam pergaulan serta BRIDA (bersih, indah, rapi damai, aman). Jadi, Visi dari SDN No 108030 Siboras adalah terciptanya perubahan dari tahun ke tahun mengenai prestasi yang dicapai oleh peserta didik, khususnya melalui pengetahuan, keterampilan dan sikap kearah yang lebih baik lagi. Dan dari visi juga akan membuat perubahan yang besar kepada sekolah.

b. Misi Sekolah

1. Mewujudkan lulusan yang cerdas terampil dan kompetitif
2. Mewujudkan kurikulum yang adaktif dan proaktif
3. Mewujudkan proses pembelajaran yang aktif interaktif, kreatif, efisien, dan menyenangkan

4. Mewujudkan penilaian pendidikan yang otentik
5. Mewujudkan SDM pendidikan yang memiliki keterampilan dan kesanggupan kerja yang tinggi
6. Mewujudkan sarana prasarana pendidikan yang relevan dan mutakhir
7. Mewujudkan manajemen sekolah yang kuat, tangguh, transparan dan akuntabel
8. Mewujudkan peserta didik yang terampil sesuai bakat dan minatnya
9. Mewujudkan lingkungan sekolah bersih, rapi, indah, damai dan aman
10. Mewujudkan peserta didik berakhlak dan berbudaya tinggi serta memiliki kesadaran untuk melaksanakan ibadah sesuai agama masing-masing.

4. Jumlah keseluruhan tenaga pendidik SDN No 108030 Siboras

Pada setiap lembaga pendidikan tingkat dasar, pertama, dan menengah sudah barang tentu mempunyai tenaga pendidik, saya mendapatkan keseluruhan dari tenaga pendidik di SDN No 108030 siboras yang akan dipaparkan dengan tabel di bawah ini :

Tabel 1
Jumlah tenaga pendidik

1. Kepala Sekolah

No	Nama	Mata Pelajaran	Jumlah Jam
1	NURUL QOIBIAH, S.Pd.SD	-	FULL

2. Guru Kelas/Staff

No	Nama	Jabatan/Bidang
1	ARMIANI PURBA, S.Pd	GURU KELAS IV
2	JUMINAH SARAGIH, S.Pd.I	GPAI
3	DARWIS PURBA	PENJAGA SEKOLAH
4	MARIANA DAMANIK, S.Pd	GURU KELAS VI
5	SUCI ANDARI SINAGA, S.Pd	GURU KELAS II
6	DEWANTI SARAGIH	GURU KELAS I
7	NORMA INSANI PURBA	GURU KELAS III
8	DESI INDAH SARI SARAGIH	GURU PJOK
9	INDAH MIFTAHUL	GURU KELAS V

5. Jumlah Keseluruhan Siswa dan Siswi SDN No 108030 Siboras

Lalu terdapat jumlah keseluruhan dari siswa dan siswi SDN No 108030 Siboras yang akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 2
Jumlah Keseluruhan Siswa dan Siswi SDN No 108030 Siboras

No	KELAS	L	P	JUMLAH	AGAMA					
					ISLAM	PROTESTAN	KATOLIK	HINDU	BUDHA	LAIN
1	I	12	10	22	20	2	-	-	-	-
2	II	16	9	25	24	1	-	-	-	-
3	III	12	9	21	19	2	-	-	-	-
4	IV	8	12	20	20	0	-	-	-	-
5	V	3	12	15	15	0	-	-	-	-
6	VI	10	12	22	21	1	-	-	-	-
7	JUMLAH	61	64	125	119	6	-	-	-	-

6. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan Prasarana adalah satuan pendidikan yang sangat penting bagi keberlangsungan proses belajar mengajar dari setiap lembaga pendidikan, SDN No 108030 Siboras Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai memiliki prasarana, yang akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Tabel 3
SUMATERA UTARA MEDAN
Kondisi Ruang

No	Sarana Dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang kelas	6
2	Ruang Perpustakaan	1
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Ruang Guru	1
5	Ruang Tata Usaha	1
6	Tempat Ibadah	1

7	Ruang Rapat	1
8	Gudang / kamar mandi	1
9	Tempat Bermain/Olahraga	1

SDN No 108030 Siboras memiliki sarana, yang akan dijelaskan serta dipaparkan melalui tabel dibawah ini :

a. Ruang Kelas

- 1) Fungsi ruang kelas adalah tempat kegiatan pembelajaran teori, praktek yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktek dengan alat khusus yang mudah dihadirkan.
- 2) Banyak ruangan kelas sama dengan banyak rombongan belajar.
- 3) Kapasitas maksimum ruang kelas adalah peserta didik
- 4) Ruang kelas memiliki fasilitas yang memungkinkan pencahayaan yang memadai untuk membaca buku dan untuk memberikan pandangan ke luar ruangan.
- 5) Ruang kelas dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada table

No	Jenis	Rasio	Deksripsi
1. Perabot			
1.1	Kursi Peserta Didik	128 kursi	Kuat, stabil dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
1.2	Meja peserta didik	64 meja	Kuat, stabil dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran memadai untuk belajar dengan nyaman. Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja

1.3	Kursi Guru	6 kursi	Kuat, stabil dan nyaman untuk digunakan
1.4	Meja Guru	6 meja	Kuat, stabil dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja.
1.5	Papan Absen	1/kelas (6)	Ukuran papan 2x1 m
1.6	Lemari	1/kelas (6)	Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan yang diperlukan di kelas tersebut. Tertutup dan dapat dikunci
1.7	Jam dinding	1 buah	Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.

2. Media Pendidikan

2.1	Papan Tulis	1/kelas	Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
2.2	Lambang Ketatanegaraan	1/kelas	Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
2.3	Gambar pahlawan	4 buah	Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
2.4	Gambar Lukisan	1 buah	Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
2.5	Spidol	2 buah + penghapus	-

3. Perlengkapan lain

3.1	Bunga meja	1 buah	-
3.2	Taplak meja	1 buah	-

3.3	Tempat sampah	1 kelas	-
3.4	Sapu/Pel	2 buah	-

b. Ruang Perpustakaan

- 1) Ruang perpustakaan berfungsi sebagai tempat kegiatan peserta didik dan guru memperoleh informasi dari berbagai jenis bahan pustaka dengan membaca, mengamati, mendengar dan sekaligus tempat mengelola perpustakaan.
- 2) Ruang perpustakaan tidak dilengkapi dengan jendela untuk memberi pencahayaan yang memadai dalam membaca buku.
- 3) Ruangan perpustakaan terletak dibagian sekolah yang mudah dicapai.
- 4) Ruang perpustakaan dilengkapi sarana sebagaimana tercantum dalam tabel.

No	Perlengkapan	Rasio	Deskripsi
1	Buku Teks Pelajaran	Ada	Termasuk daftar buku pelajaran yang ditetapkan kemendikbud
2	Buku Panduan Pendidikan	Ada	-
3	Sumber belajar	Ada	-
4	Buku Referensi	Ada	-
5	Rak Buku	Ada	-
6	Lemari	Ada	-
7	Sapu	Ada	-

c. Ruang Kepala Sekolah

- 1) Ruang pimpinan berfungsi sebagai tempat melakukan kegiatan pengelolaan sekolah, pertemuan dengan jumlah kecil guru, orang tua siswa, unsur komite sekolah, petugas dinas pendidikan atau tamu lainnya.
- 2) Ruang pimpinan mudah diakses oleh guru dan tamu sekolah dan dapat dikunci dengan baik. Ruang pimpinan bersebelahan dengan ruang guru dan ruang tata usaha.

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
----	-------	-------	-----------

1. Perabot

1.1	Kursi kepala sekolah	1 buah	Kursi pimpinan sangat kuat dan bagus.
1.2	Meja kepala sekolah	1 buah	Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman
1.3	Lemari	1 buah	Ukuran memadai untuk menyimpan berkas-berkas atau perlengkapan sekolah serta piala-piala. Tertutup dan dapat dikunci.

2. Perlengkapan Lainnya

2.1	Simbol kenegaraan	1 set	Ada bendera warna putih, gambar presiden/wakil dan gambar pancasila.
2.2	Piagam penghargaan	1 buah	-
2.3	Papan kepegawaian	1 buah	-

d. Ruang Guru

- 1) Ruang guru berfungsi sebagai tempat guru bekerja dan istirahat.
- 2) Ruang guru bersebelahan dengan ruang pimpinan dan mudah dicapai dari halaman sekolah ataupun dari luar lingkungan sekolah.
- 3) Ruang guru dilengkapi sarana sebagaimana berikut

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
----	-------	-------	-----------

1. Perabot

1.1	Kursi kerja	10 buah	Kursi kerja 1 setiap guru. Ukuran memadai dan nyaman untuk diduduki
1.2	Meja kerja	10 buah	Model meja kerja satu meja untuk dua guru. Ukuran memadai untuk menulis, membaca, memeriksa tugas siswa dan memberi konsultasi.
1.3	Lemari	2 buah	Ukuran memadai untuk

			menyimpan berkas-berkas persiapan dalam pelaksanaan pembelajaran. Tertutup dan dapat dikunci dengan baik
1.4	Papan Tulis	1 buah	-

2. Perlengkapan lainnya

2.1	Tempat sampah	1 buah	-
2.2	Cermin	1 buah	-
2.3	Jam dinding	1 buah	-

e. Ruang Tata Usaha

- 1) Ruang tata usaha berfungsi sebagai tempat kerja petugas untuk mengerjakan administrasi sekolah.

f. Tempat Ibadah

- 1) Tempat ibadah berfungsi sebagai tempat warga sekolah melakukan ibadah pada waktu sekolah.

g. Ruang Konseling/Rapat

- 1) Tempat perkumpulan atau diadakannya rapat

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
----	-------	-------	-----------

1. Perabot

1.1	Kursi	40 kursi	Kursi kerja 2 setiap meja. Ukuran memadai dan nyaman untuk diduduki
	Mejaa	20 meja	Model meja kerja satu meja untuk dua guru. Ukuran memadai untuk menulis, membaca, memeriksa tugas siswa dan memberi konsultasi
	Lemari	1 buah	Ukuran memadai untuk menyimpan berkas-berkas persiapan dalam pelaksanaan pembelajaran. Tertutup dan

			dapat dikunci dengan baik
	Papan tulis	1 buah	Untuk melakukan persentase.

2. Perlengkapan lainnya

2.1	Sapu	1 buah	-
2.2	Spidol	1 buah	-
2.3	Penghapus	1 buah	-

h. Kamar Mandi

- 1) Kamar mandi berfungsi sebagai tempat buang air besar dan kecil.
- 2) Di sekolah ini, terdapat kamar mandi.
- 3) Jamban di sekolah ini ber dinding, dapat dikunci namun kurang bersih.
- 4) Tersedia air bersih di setiap unit jamban
- 5) 1 ruang dengan gudang
- 6) Sarana dilengkapi sebagai berikut.

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Kloset jongkok	1	Kurang bersih
2	Bak mandi	1	-
3	Gayung	2	-

i. Gudang

- 1) Gudang berfungsi sebagai tempat menyimpan peralatan pembelajaran di luar kelas, tempat menyimpan sementara peralatan sekolah yang belum berfungsi di satuan pendidikan dan atau yang tidak terpakai lagi.
- 2) 1 ruang dengan kamar mandi

j. Lapangan

- 1) Tempat olahraga berfungsi sebagai area bermain, berolahraga, pendidikan jasmani, upacara dan ekstrakurikuler lainnya.
- 2) Tempat bermain/olahraga masih belum dikatakan permanen karena masih bisa mengganggu proses pembelajaran di kelas karena lapangannya masih berada di depan kelas.

- 3) Ruang bebas yang dimaksud diatas memiliki permukaan datar, drainase baik, terdapat pohon, saluran air dan sebagainya.
- 4) Tempat olahraga masih seperti lapangan biasa dan memiliki lantai tanah. Dan dilengkapi sarana sebagai berikut.

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Tiang bendera	1 buah	Tinggi sesuai ketentuan yang berlaku
2	Bendera	1 buah	Ukuran sesuai ketentuan yang berlaku
3	Sepak bola	2 buah	Keadaan yang baik dan dapat digunakan
4	Bola kasti	2 buah	Keadaan yang baik dan dapat digunakan

B. Temuan Khusus

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas V di SDN No 108030 Siboras

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja. Tergantung dari kebutuhan dari pemilik *gadget*. Penggunaan *Gadget* pada zaman sekarang ini sudah digunakan oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan *gadget* oleh orang dewasa biasanya digunakan sebagai alat berinteraksi dengan rekan kerja, mencari informasi, alat untuk mempermudah suatu pekerjaan, bermain game dan lain sebagainya. Berbeda dengan pemakaian *gadget* seperti anak SD, mereka menggunakan *gadget* dengan berbagai hal misalnya, untuk mencari informasi seputar pelajaran, untuk menonton youtube dan video lainnya, tidak sebatas itu saja, ada anak yang fokus untuk bermain game, serta masih banyak lagi kegunaan *gadget* dikalangan anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN No 108030 Siboras Hulu Kecamatan Sipispis kabupaten Serdang Bedagai. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa alasan kegiatan yang terdapat dikalangan peserta didik dalam menggunakan *gadget*, hal ini didasarkan atas hasil penelitian wawancara dari Guru, Kepala Sekolah, Orang Tua Serta perwakilan Murid Kelas V.

Peneliti menyimpulkan dari wawancara yang telah dilakukan, poin khusus dari bentuk penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik meliputi kegiatan belajar, media sosial dan bermain game. Peneliti akan memaparkan point-poin khusus tersebut sebagai berikut :

a. Belajar

Mengenai pembelajaran, belajar adalah salah satu kewajiban peserta didik. Begitu pula dengan siswa kelas V yang berada di SDN No 108030 Siboras. Mereka menggunakan *gadget* atas dasar keinginan mereka sendiri dalam memperoleh sebuah informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya ketika berada di rumah, lalu anak murid ingin mengerjakan tugas rutin yang diberikan oleh guru, suatu ketika anak murid tersebut ingin menjawab pertanyaan, lalu anak murid tersebut lupa dengan penjelasan guru ketika di sekolah yang menjelaskan tentang “perubahan sifat benda”, lalu anak murid berinisiatif untuk menggunakan *gadget* dalam mengulang penjelasan mengenai pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dikelas, alasan anak murid ketika meminjam *gadget* kepada orang tua yaitu karena semua pertanyaan pasti akan terjawab melalui *gadget* dengan berbagai aplikasi yang digunakan, bisa dari penjelasan *google*, *youtube* atau aplikasi edukasi lainnya. Tetapi dilain sisi ada juga siswa yang mengatakan bahwa sebagian murid terkadang juga meminta bantuan kepada orang tua untuk mengerjakan tugas sekolah karena murid tersebut lebih yakin dengan jawaban orang tuanya daripada mencari lewat *gadget*. Peneliti mewawancarai sebagian dari orang tua siswa kelas V. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan salah satu orang tua siswa yang bernama Ibu L orang tua dari siswi kelas V yang bernama Hidayah, Ibu L mengatakan bahwa anaknya biasa dikasih hp untuk belajar sendiri dan menjawab pertanyaan sendiri untuk tugas rutin yang diberi guru.

Peneliti juga mewawancarai orang tua dari Ilham Syaputra Saragih yaitu orang tua yang bernama Ibu L, ia mengatakan bahwa anaknya juga diberi peluang untuk mencari informasi terkait tugas yang diberi guru setelah Ilham tersebut bertanya kepada orang tua, maksud dari peluang tersebut, agar anak bisa lebih memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru. Dari kedua wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* juga berfungsi sebagai alat bantu untuk mencari informasi seputar pembelajaran dikalangan peserta didik, jadi tidak hanya digunakan untuk bermain atau menghabiskan kuota dengan sia-sia.

b. Media sosial

Kemudian setelah menyimpulkan kembali hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber, maka bentuk penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik juga dikarenakan oleh faktor media sosial. Kita telah memahami bahwa di era 2022 zaman semakin canggih, tidak asing lagi di telinga jika anak-anak seperti anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar telah menggunakan *gadget* seperti *handphone* untuk bermain di media sosial. Media sosial yang diartikan disini adalah beberapa aplikasi seperti *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, dan lain sebagainya. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa ini banyak menjadi pusat perhatian oleh guru dan orang tua, seperti wawancara yang peneliti lakukan kepada salah satu dari guru, yaitu guru kelas v yang bernama Ibu IM, dia mengatakan bahwa banyak anak didik atau siswa dari kelasnya yang meminta pertemanan di media sosial terutama pada aplikasi *facebook*, dan meminta nomor gurunya untuk bisa berteman di *whatsapp*, dan Ibu IM juga mengatakan bahwa banyak juga siswa dari kelasnya yang sudah dikonfirmasi pertemanan di *facebook* guna untuk memantau perkembangan status siswa-siswi kelas v secara diam-diam, bahkan sebagian siswa-siswi kelas v khususnya bagi perempuan yang lebih cenderung untuk bermain sosial media daripada menggunakan *gadget* untuk *game* karena mengikuti trend masa kini, terlihat oleh Ibu IM sudah memajangkan profil yang memperlihatkan dirinya sebagai orang yang sudah dewasa dan tidak cocok lagi dikatakan siswa yang menduduki sekolah dasar, karena menggunakan fitur filter yang sangat tinggi dan pastinya siswa tersebut juga mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat seiring berjalannya waktu, dan ini biasa dilakukan oleh anak perempuan. Karena yang bermain media sosial itu cenderung pada anak perempuan.

Begitu juga yang peneliti lakukan yaitu wawancara dengan Kepala Sekolah SDN No 108030 Siboras, yaitu Ibu N, ibu kepek mengatakan bahwa memang sudah banyak laporan dari guru-guru ketika kami melaksanakan rapat sekolah akhir pekan, guru merasa kewalahan dan merasa bingung, perkembangan yang dikatakan sangat pesat semenjak 3 tahun kebelakang banyak perubahan yang begitu besar terhadap peserta didik mulai dari cara belajarnya seperti yang biasanya pulang dari sekolah mengerjakan tugas, lalu malamnya belajar mengulang pelajaran kembali, sekarang malah lebih fokus ke *gadget* dan waktu belajar hanya pada malam hari, bahkan kemauan untuk belajar itu sangat tipis, Karena ketika pembelajaran dimulai, anak-anak lebih suka untuk bermain dengan temannya daripada memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi

guru-guru khususnya wali kelas di kelas v merasa sepertinya itu terjadi karena sebagian dari murid sudah lebih cenderung kepada *gadget* daripada buku. Hal itu yang membuat saya khawatir jika dibiarkan terlalu lama, dan saat ini, itulah keluhan para guru kepada saya pada saat rapat sekolah mingguan berlangsung. Dari rapat tersebut kemungkinan waktu dekat ini, kami tenaga pendidik akan melaksanakan rapat dengan wali murid mengenai masalah yang sedang terjadi saat ini, yaitu mengenai perubahan yang terjadi kepada anak-anak didik kami yang kami rasa itu terjadi karena penggunaan *Gadget* yang berlebihan dirumah.

Lalu peneliti juga menghampiri Guru Agama Islam selaku warga yang juga tinggal dikampung tersebut yaitu Ibu J yang juga biasa dipanggil ibu agama, karena memang ibu tersebut mengajar bidang studi pendidikan Agama islam, Ibu J mengatakan bahwa keluhan ibu tersebut mengenai murid khususnya mengenai akhlak pada diri anak didik saat ini sudah mulai hilang atau yang sering disebut dengan krisis akhlak, sebagai guru agama yang lebih mengutamakan akhlak dan budi pekerti, jujur saya sangat tidak nyaman dengan akhlak anak didik sekarang, sudah terlihat jelas bahwa akhlak sudah mulai hilang, seperti contohnya ketika berpapasan dengan guru, biasanya anak-anak sering menegur atau menundukkan kepala saat bertemu dengan gurunya, bahkan ada rasa yang sangat segan didalam diri mereka, tetapi yang saya lihat untuk saat ini, itu sudah mulai tidak terlihat lagi, lalu ketika saya sedang berada di kantor, lalu anak-anak sedang bermain di lingkungan sekolah pada jam istirahat, saya pernah mendengar salah satu anak tersebut sedang marah dengan temannya sambil melontarkan kata-kata yang menurut saya kasar dan tidak pantas dikatakan untuk anak seusia sekolah dasar. Itu hanya sebagian contoh dari krisis akhlak yang saya lihat, karena masih banyak lagi perubahan yang terjadi kepada anak didik, dan saya rasa masalah ini perlu ditindak lanjuti oleh guru dengan orang tua, maka dari itu, kami para tenaga pendidik dan Kepsek sudah sepakat akan mengadakan rapat dalam waktu dekat ini.

Sedangkan kalau dari wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu orang tua siswa yang bernama Ibu Y orang tua dari siswi yang bernama Aura Aprilia, ibu itu mengatakan bahwa anaknya memang sudah aktif didunia maya, khususnya di whatsapp, itupun karena biasanya ingin mencari informasi seputar libur tidaknya sekolah, dan memastikan kepada temannya bahwa ada tidaknya tambahan tugas yang diberi oleh guru disekolah. Karena jarak rumah Aura jauh dengan rumah kawan-kawannya, itu yang menjadi sebab Aura diberi kepercayaan untuk menggunakan *Gadget*, karena untuk

mengerjakan tugas Aura tidak punya teman untuk bisa di Tanya langsung, dan jarak tempuh dari rumah Aura ke Perkampungan kurang lebih 2500 Meter. Jadi akan terasa sulit jika hanya ingin bertanya mengenai tugas atau bertanya libur tidaknya sekolah harus berjalan jauh dengan bersusah payah karena Aura juga belum pandai untuk mengendarai Motor. Itulah sebabnya Aura diberi peluang untuk menggunakan *Gadget*. Karena Ibu Yayuk mengatakan jika Aura menggunakan *Handphone* maka ia bisa memakai aplikasi *Whatsapp* dan itu akan lebih mempermudah Aura untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Disini Ibu Y juga mengatakan bahwa Aura biasanya bermain *Gadget* hanya pada malam hari dengan batasan yang sudah diberikan orang tua, waktu yang digunakan Aura dalam menggunakan *Gadget* biasanya dimulai dari jam 20.00-21.30 Wib saja. Ibu Yayuk mengatakan bahwa itu waktu yang sudah cukup bagi Aura untuk menggunakan *Gadget*, karena pada malam hari Aura juga sering mencoba mengulang pelajaran dan berusaha untuk menjaga mata dari layar yang terlalu lama agar tidak terjadi kerabunan pada mata. Jadi dari wawancara yang peneliti lakukan bersama ibu guru kelas v, kepala sekolah, guru agama serta beberapa perwakilan dari orang tua murid, terdapat beberapa masalah yang harus segera diselesaikan antara tenaga pendidik dan orang tua, dan juga dari wawancara peneliti dengan orang tua dari Aura, jangkauan *Gadget* kepada aura masih bisa dipantau aman oleh orang tua dan sebagai orang tua memang harus lebih teliti lagi dalam memberikan waktu untuk anak dalam bermain *Gadget*.

c. *Game*

Faktor khusus lainnya yang menyebabkan penggunaan *Gadget* dikalangan peserta didik yaitu karena *Game*. Setelah meneliti dari beberapa pihak yang terkait, peneliti juga mendapatkan hasil wawancara dari orang tua siswa yang memiliki anak yang cenderung aktif menggunakan *Gadget* untuk bermain dengan alasan ingin mengerjakan tugas. Berikut adalah hasil wawancara peneliti dengan orang tua dari siswa yang bernama Rofiq Saragih, yaitu Ibu N, Ibu N mengatakan bahwa anaknya sangat aktif menggunakan *Gadget*, dengan motif ingin mengerjakan tugas, tetapi pernah pada waktu itu ibu mengawasi secara diam-diam, ternyata Rofiq sedang fokus melihat layar, dan Ibu N melihat Rofiq sedang bermain *game online*, seperti *Mobile Legend* salah satu aplikasi yang saat ini sedang marak dikalangan anak muda bahkan dikalangan anak-anak. Kemudian Ibu N juga mengatakan bahwa terkadang ia mengeluh dengan sifat anaknya yang seperti itu, akibat *gadget*, yang dulu biasanya sering membaca buku saat masih menginjakkan kaki dikelas 1, 2 dan 3, karena adanya *gadget* juga Ibu N beri peluang

untuk menggunakannya dan memainkannya, maka itulah salah satu kendala Rofiq untuk malas belajar ketika dirumah.

Peneliti juga mewawancarai orang tua dari Rafki yaitu Ibu I, peneliti bertanya seputar *gadget* dan penggunaannya disetiap harinya, lalu Ibu I mengatakan bahwa anaknya setiap hari bermain *gadget*, dan juga dilihat dari aplikasi banyak juga aplikasi game yang biasa di mainkan oleh orang dewasa seperti *ML*, *PUBG*, dan ada juga beberapa aplikasi lainnya seperti permainan *subway* yaitu permainan menangkap koin, dan saya memang mengakui hampir setiap harinya anak saya duduk diwarung *wifi* untuk bermain bersama anak-anak lainnya. Saya merasa karena sudah terbiasa bermain *gadget*, maka *game* adalah makanan pokok bagi anak yang harus dimainkan setiap harinya. Saya juga sering mendengar banyak anak-anak yang masih dibawah umur mengeluarkan cakap yang tidak baik dari mulutnya akibat kalah main *game*, dan itulah yang menjadi penyesalan saya sebagai orang tua karena sudah memberikan kebebasan dan akhirnya saya merasa tidak nyaman dengan kebebasan anak dalam bermain *gadget*.

Jadi, seperti itulah keadaan yang ada di kampung Siboras Hulu, karena yang peneliti ketahui bahwa orang tua juga sudah memberikan fasilitas tersendiri bagi anak-anaknya khususnya kelas V dan dan umumnya untuk kelas tinggi lainnya seperti kelas IV dan kelas VI. Maka akan terasa sulit untuk mengalihkan kebiasaan mereka dalam menggunakan *gadget* yang berlebihan. Karena mereka sudah diberi peluang untuk memiliki *gadget* sendiri. Tetapi memang semua itu tergantung kepada setiap orang tua yang memberikan pemahaman kepada anaknya, karena ada juga tipe (model) anak yang acuh pada *gadget (handphone)*, tetapi dilain sisi ada juga anak yang mudah terpengaruh akibat dari *gadget (handphone)*, dan itu tidak terlepas dari pengawasan orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dan orang tua, maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah terperangkap dalam dunia *gadget*, akibat dari *game* dan biasanya ini dilakukan oleh anak Laki-laki, karena anak laki-laki lebih cenderung hobi bermain *gadget* untuk *game online*, dan itulah yang membuat anak jadi bermalas-malasan untuk membuka buku dirumah, dan itulah yang menjadikan guru-guru bahkan orang tua murid sekalipun mengeluh akan hal tersebut, orang tua tidak menyangka bahwa kejadiannya akan seperti ini dan akan memberikan dampak yang sangat terlihat mulai dari kebiasaan anak yang mulai acuh terhadap lingkungan sekitar, dan sifat umum yang sering terjadi adalah ketika anak bermain *gadget*, lalu orang tua tiba-tiba menyuruh

anak untuk membeli sesuatu yang sangat diperlukan maka anak akan menjawab “nanti” kepada orang tuanya karena jika anak tersebut pergi untuk membeli sesuatu yang diperintahkan oleh orang tuanya maka *game* tersebut akan kalah, dan itu menandakan bahwa anak lebih memilih *gadget* daripada mendengarkan kata dari orang tua.

Dari kejadian itu tampak jelas sangat mendatangkan keresahan dan kekhawatiran kepada orang tua yang memiliki anak yang selalu terikat dengan *gadget*, padahal semua orang sudah tau bahwa dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* bisa membawa masalah besar bagi anak, bahkan dari wawancara yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa seiring dengan keluhan orang tua dirumah akan berdampak pula pada guru yang sedang berusaha untuk mengubah perilaku anak kearah yang lebih baik lagi, bahkan akan terhalang dan akan lebih sulit untuk mengubahnya, karena orang tua sudah memberi peluang kepada anak untuk memakai *gadget*, dan berakibat fatal untuk kelangsungan mereka dalam menghadapi pembelajaran disekolah.

2. Bagaimana Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Belajar Siswa

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Dengan banyaknya pengguna *gadget* dan pengaruh aplikasi yang semakin berkembang pesat yang ditawarkan atau yang dipromosikan, akan menimbulkan sebuah daya tarik yang kuat bagi manusia khususnya pada anak-anak. Hal tersebut akan memberikan keinginan pada anak untuk menggunakan *gadget*. *Gadget* umumnya baik untuk sebuah hiburan seperti menonton *youtube*, atau main *game*. Penggunaan *gadget* terhadap anak merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunaannya. baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *gadget* pada anak harus dalam jangka waktu tertentu dan dalam pengawasan orang tua.

2.1 Dampak positif dari gadget

Jadi, hasil dari observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua murid kelas V SDN No 108030 Siboras, terdapat dampak positif dari penggunaan *gadget*. Seperti yang peneliti lakukan pada saat melakukan observasi dan wawancara dengan orang tua dari siswa kelas V, yaitu Ibu Y, “saya memang memberikan peluang untuk anak saya dalam menggunakan *gadget*, tetapi walaupun begitu tetap saja saya selalu mengawasi perkembangannya pada saat anak saya bermain *gadget*, sebagai contoh ketika

anak serius dalam bermain *handphone*, lalu dengan sengaja saya memanggil dan memberikan pekerjaan seperti mencuci piring didapur, jadi ketika Aura sedang mengerjakan pekerjaannya, saya secara diam-diam melihat kembali *handphone* dan melihat jendela aplikasi terakhir yang digunakan oleh Aura, dan ternyata ketika Aura menggunakan *handphone*, Aura sedang *youtube* atau *facebook*, ternyata dia juga melihat beberapa video pembelajaran yang dimana video tersebut menjelaskan mengenai cara-cara memasak yang benar”, maka saya rasa itu masih dalam keadaan wajar-wajar saja, karena dia juga hobi dalam memasak, bahkan berkat video tersebut, keinginannya untuk belajar memasak lebih terarah. Terlihat bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan dengan Ibu Y menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang terjadi kepada anaknya membawakan perubahan, yaitu ada kemajuan dari anak untuk mencoba hal yang baru yaitu berani untuk mencoba memasak dirumah dari hasil pembelajaran yang ia lihat dari *youtube* melalui *gadget*.

2.2 Dampak negatif dari penggunaan *gadget*

Dari beberapa hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua murid kelas V SDN No 108030 Siboras seperti Ibu L, ia mengatakan bahwa “benar, saya juga memberi peluang untuk anak saya agar ia bisa bermain *gadget*, tetapi terkadang alasan itu yang membuat dia lupa akan tugas utamanya, awalnya ia memang mengatakan bahwa ia ingin mengerjakan tugas melalui *gadget*, tetapi karena terpengaruh oleh serunya melihat sosial media, maka tugas menjadi terabaikan, dan Hidayah lebih fokus dengan sosial medianya, saya mengetahui itu dari pengawasan yang saya lakukan secara diam-diam, sebagai contoh seperti yang saya lakukan ketika ingin mengetahui apa yang dilakukan oleh Hidayah secara diam-diam yaitu saya pura-pura meminjam *handphone* secara tiba-tiba dengan alasan untuk melihat pesan masuk untuk hari ini, dengan cepat Hidayah memberikan *handphone*, lalu pergi mencari teman-temannya di halaman rumah sekitar. Anak-anak hanya tahu untuk memainkan *handphone* saja, tidak untuk meneliti yang lainnya, seperti yang orang tua lakukan kepada anaknya ketika ingin mengetahui hal-hal yang dilakukan oleh anaknya. Kemudian yang saya lihat dari *handphone* yang dipakai oleh Hidayah adalah membuka atau menonton video-video pendek di *facebook* atau melihat status yang orang kirim ke *facebook*.

Hal yang serupa dengan Ibu L orang tua dari siswa kelas v yang bernama Ilham Syaputra Saragih, Ibu Lilis L mengatakan bahwa “Anak saya lebih susah untuk

diberitahu, karena terkadang *handphone* yang Ilham pakai kebetulan milik saya karena ia belum memiliki *handphone* sendiri. tetapi tiba-tiba di sela waktu santainya saya melihat, terkadang ia sudah ada di ruang tamu, duduk sambil bermain *gadget* dengan keseruannya sendiri, dan ketika saya pantau, ternyata dia sedang asyik untuk bermain *gadget* dengan aplikasi *mobile legend*, dan untuk saat ini jujur saya sangat terganggu oleh sifat anak saya yang selalu ingin bermain *gadget*".

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, memang ada beberapa orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga untuk mengawasi anak-anak saja ia tidak sempat. Karena juga kondisi penelitian yang diteliti oleh peneliti berada di sebuah perkampungan, maka rata-rata seorang ibu rumah tangga juga ikut membantu suaminya untuk bekerja diladang, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa orang tua, yaitu ibu dari Hijrah Madani yaitu Ibu I, ia mengatakan bahwa terkadang saya memang mengakui letak kesalahan saya pada anak ketika saya tidak punya waktu untuk mengawasinya, sehingga ia menjadi ahli dalam bermain *Gadget*. Tetapi tidak bisa saya pungkiri juga karena keterbatasan perekonomian, maka dari pagi saya juga ikut bersama suami keladang untuk membantu-bantu, jika tidak dengan suami terkadang juga ikut sama kelompok ibu-ibu yang kerja harian juga, ketika malam hari, badan saya terasa lelah dan ingin segera beristirahat, maka, hampir setiap hari, jam 8 malam adalah rutinitas waktu saya untuk beristirahat, maka 1 harian penuh *handpone* saya tinggal dirumah, dan disitulah terletak kesilapan anak untuk menggunakannya.

Selanjutnya peneliti juga mewawancarai orang tua dari Hamidatussa'diah, yaitu Ibu S, jawabannya hampir sama dengan Ibu S terlebih juga Ibu itu tinggal sebatang kara untuk menghidupi anak-anaknya, dan Ibu S juga mengatakan bahwa karena saya sibuk bekerja, jadi terkadang kurang waktu untuk membantu anak mengerjakan tugas yang diberi oleh ibu guru, maka saya memberi *gadget* untuk dipergunakan dengan sebaik mungkin.

Dari pernyataan diatas, maka saya dapat menyimpulkan bahwa kesibukan orang tua dalam sebuah pekerjaan juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap kecendrungan anak dalam menggunakan *gadget*, dan dampak yang ditimbulkan semakin jelas yaitu fokus anak yang seharusnya berada dalam tahap belajar maka sekarang telah terganti dengan anak yang fokus terhadap *gadgetnya*.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti memang benar, bahwa tidak sedikit anak yang bermain *gadget* dalam sepengetahuan orang tua, atau tanpa pengawasan orang tua. Seperti hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu A orang tua dari Fauziah Sinaga, Ibu A mengatakan bahwa saya pribadi tahu mengenai dampak yang ditimbulkan oleh *gadget*, tetapi karena ketika ditanya dan ibu itu menjawab dengan rasa sesal, lalu ibu itu mengatakan bahwa ibu itu juga tidak bisa dan tidak tahu bagaimana cara memainkan atau menggunakan *gadget* tersebut, sehingga ibu tersebut terkadang hanya menasehati dan mengingatkan waktu-waktunya saja agar tidak terlampaui lama untuk bermain *gadget*. Begitu pula tutur bahasa yang ditanyakan kepada beberapa orang tua, terlebih juga karena faktor lingkungan yang memang tidak mewajibkan orang tua harus pandai bermain *gadget*.

C. PEMBAHASAN

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Potensi Belajar Siswa di SDN No 108030 Siboras Desa Silau Padang Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai yaitu:

1. Mengetahui Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas V SDN No 108030 Siboras

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada saat ini sudah digunakan mulai dari kalangan terendah yaitu anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game* dan lain sebagainya. Sedangkan pemakaian pada anak-anak seperti anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki

waktu yang beragam dan berbeda durasi serta perbedaan intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak sudah jelas berbeda.

Penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan pemakaian *Gadget* lainnya hanya untuk bermain di media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *tiktok*, *instagram* dan lainnya, hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang lain atau melihat dan mencari pengetahuan serta melihat video pembelajaran. Itu sudah dibuktikan dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber seperti Guru, Orang Tua, dan Sebagian Siswa Kelas V.

2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* Terhadap potensi belajar siswa

Jadi, dari penelitian yang telah dilakukan di SDN No 108030 Siboras, maka dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *Gadget* terhadap potensi belajar siswa di SDN No 108030 Siboras, dapat diketahui dari beberapa bukti yang sah yaitu hasil wawancara yang dilakukan oleh Peneliti dengan guru, orang tua, dan juga beberapa murid kelas V.

Jadi, setelah melakukan wawancara dengan mereka, maka terjawab sudah bagaimana dampak yang terjadi ketika anak menggunakan *gadget*, hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN No 108030 Siboras disimpulkan dari wawancara yang dilakukan terdapat perbedaan dari sikap, sifat dan cara belajar siswa sebelum mengenal *gadget* dan sesudah mengenal *gadget*, dampak dari hasil penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi penggunaannya oleh orang tua dirumah akan menjadi masalah besar kepada anak didik ketika di sekolah. Karena anak akan lebih banyak menggunakan *gadget* dari pada belajar dan membaca buku, akibatnya pada saat pembelajaran didalam kelas, anak didik kurang memahami penjelasan dari guru karena tidak pernah membaca dirumah sebelum kesekolah. Jadi, menurunnya daya belajar anak didik disebabkan oleh penggunaan *gadget*. Maka dari itu, peneliti dapat menyimpulkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Guru, Orang Tua, dan sebagian Murid Kelas V, maka *gadget* sangat berpengaruh terhadap potensi belajar siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan secara khusus bahwa dampak yang ditimbulkan oleh *Gadget* pada anak usia Sekolah Dasar Kelas V SDN No 108030 Siboras adalah sebagai berikut:

2.1 Dampak positif antara lain :

- a. Wawasan semakin bertambah
- b. Gaya bahasa lebih baik
- c. Banyak hiburan
- d. Dapat menghilangkan stres
- e. Lebih mudah berkomunikasi dengan orang melalui jarak jauh
- f. Banyak informasi terbaru yang didapatkan dari *Gadget*

2.2 Dampak negatif antara lain :

- a. Menjadi pribadi yang tertutup
- b. Gaya bahasa meniru orang dewasa
- c. Kurangnya komunikasi dengan teman atau orang-orang sekitar
- d. Suka menyendiri pada saat bermain *Gadget*
- e. Paparan radiasi yang tidak baik untuk kesehatan
- f. Lupa dengan kewajiban sebagai seorang peserta didik yaitu belajar
- g. Melawan kepada orang tua seperti menunda-nunda pekerjaan yang diperintahkan kepada anak
- h. Turunnya motivasi belajar dan Pudarnya kreativitas anak akibat *Gadget*

Jadi, dari hasil penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan kembali bahwa menurunnya daya belajar peserta didik, dan beberapa keluhan yang peneliti dengar pada saat wawancara, sebenarnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* dikalangan peserta didik atau anak-anak masih lebih cenderung mengakibatkan dampak yang buruk, terlebih jika orang tua tidak membatasi dalam penggunaannya.