

## PERAN GURU MENGATASI PENGARUH GADGET PESERTA DIDIK KELAS V DI MIS AT TAQWA SAMBAS TAHUN AJARAN 2023-2024

**Yuniarti**

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas,  
Indonesia E-mail :[yuyunnn026@gmail.com](mailto:yuyunnn026@gmail.com)

**Sumar'in**

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

**Asyruni Multahada**

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

### **Abstract**

*This study aims to analyze the influence of gadgets on fifth-grade students at MIS At Taqwa Sambas and the teacher's role in addressing it. The digital era has presented new challenges for the education sector, where gadget usage provides ambivalent impacts on student development. This research employs a qualitative approach with phenomenological research design. Data collection was conducted through participant observation, unstructured interviews with fifth-grade teachers and students, and documentation. Data analysis utilized the Miles and Huberman model consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that gadgets provide positive influences including increased learning interest through educational applications, interactive learning media, and communication facilitation. However, negative impacts such as learning focus disruption, exposure to inappropriate content, and gadget addiction leading to antisocial behavior were also identified. Teachers play strategic roles in five main dimensions: as guides who establish usage rules, educators who integrate gadgets in interactive learning, coordinators who collaborate with parents, counselors who provide wise usage guidance, and knowledge providers about digital literacy. The success of gadget utilization in education depends on teachers' ability to optimally perform their multidimensional roles and solid collaboration between schools and families in supervising and guiding students' gadget usage.*

**Keywords:** *Gadgets, Teacher Role, Learning Technology*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh gadget terhadap peserta didik kelas V di MIS At Taqwa Sambas dan peran guru dalam mengatasinya. Era digital telah menghadirkan tantangan baru bagi dunia pendidikan, di mana penggunaan gadget memberikan dampak ambivalen terhadap perkembangan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas V dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memberikan pengaruh positif berupa peningkatan minat belajar melalui aplikasi edukatif, media pembelajaran interaktif, dan kemudahan komunikasi. Namun, dampak negatif berupa gangguan fokus pembelajaran, paparan konten tidak pantas, dan kecanduan gadget yang menyebabkan perilaku antisosial juga teridentifikasi. Guru memainkan peran strategis dalam lima dimensi utama: sebagai pembimbing yang menegakkan aturan penggunaan, pendidik yang mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran interaktif, koordinator yang berkolaborasi dengan orang tua, konselor yang memberikan bimbingan penggunaan bijak, dan pemberi pengetahuan tentang literasi digital. Keberhasilan pemanfaatan gadget dalam pendidikan bergantung pada kemampuan guru menjalankan peran multidimensionalnya secara optimal serta kolaborasi solid antara sekolah dan keluarga dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget peserta didik.

**Kata Kunci:** Gadget, Peran Guru, Teknologi Pendidikan

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mempersiapkan generasi masa depan yang berkualitas. Sebagai proses transformatif, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar mampu beradaptasi dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks Indonesia, hak atas pendidikan telah dijamin konstitusi melalui UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1, yang menegaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan perilaku peserta didik (Budiwati dan Fatkuroji, 2018).

Era digital telah menghadirkan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Penetrasi teknologi gadget yang masif telah mengubah landscape interaksi sosial dan pola belajar siswa. Gadget, sebagai perangkat elektronik multifungsi, menawarkan kemudahan akses informasi dan komunikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol justru berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik (Karwati, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak ambivalen terhadap perkembangan anak. Sisi positifnya, gadget dapat meningkatkan kemampuan kognitif, koordinasi motorik, dan memberikan akses terhadap sumber pembelajaran digital yang beragam. Sebaliknya, penggunaan berlebihan dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, menurunnya kemampuan interaksi sosial, dan perubahan perilaku yang tidak diinginkan. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena dapat menghambat proses tumbuh kembang optimal peserta didik.

Konteks penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar menunjukkan kecenderungan yang mengkhawatirkan. Data menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan gadget oleh siswa lebih didominasi untuk aktivitas hiburan seperti bermain game, mengakses media sosial, dan menonton konten audio visual, dibandingkan untuk tujuan edukatif. Pola penggunaan ini berimplikasi pada menurunnya fokus belajar dan prestasi akademik siswa.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran strategis dalam mengatasi problematika penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Tugas guru tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam membentuk perilaku positif siswa. Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, guru memiliki tanggung jawab tambahan untuk mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam proses pendampingan siswa menghadapi tantangan teknologi (Chotimah, 2017).

Observasi awal yang dilakukan di MIS At Taqwa Sambas menunjukkan indikasi pengaruh negatif gadget terhadap perilaku siswa kelas V. Manifestasi pengaruh tersebut terlihat dalam bentuk imitasi perilaku dari konten media sosial, penggunaan bahasa yang kurang pantas, dan penurunan kemampuan interaksi sosial. Bahkan ditemukan kasus siswa yang memerlukan intervensi psikologis untuk mengatasi dampak penggunaan gadget yang berlebihan. Upaya sekolah melalui program penyuluhan kepada orang tua dan siswa telah dilakukan, namun efektivitasnya masih perlu dievaluasi lebih lanjut.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis peran guru dalam mengatasi pengaruh gadget terhadap siswa kelas V di MIS At Taqwa Sambas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pendidikan yang responsif terhadap

tantangan era digital, khususnya dalam konteks pendidikan madrasah yang memiliki karakteristik unik dalam mengintegrasikan pendidikan umum dan keagamaan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena peran guru dalam mengatasi pengaruh gadget pada peserta didik. Moleong menekankan bahwa penelitian kualitatif bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna di balik perilaku manusia melalui pendekatan holistik dan naturalistik. Penelitian fenomenologi digunakan untuk memahami esensi pengalaman hidup subjek penelitian terkait fenomena yang diteliti, sehingga memungkinkan peneliti mengungkap makna mendalam dari pengalaman guru dan siswa dalam konteks alamiah (Moleong, 2017). Penelitian dilaksanakan di MIS At Taqwa Sambas yang berlokasi di Jalan Sultan Muhammad Tsafiuddin No.87, Desa Dalam Kaum, Kecamatan Sambas, Kabupaten Sambas. Data primer diperoleh langsung dari guru kelas V dan siswa kelas V di MIS At Taqwa Sambas sebagai subjek utama penelitian. Data sekunder berupa dokumen pendukung seperti absensi siswa kelas V dan dokumentasi foto kegiatan di sekolah yang relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama. Observasi partisipan dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap interaksi guru dan siswa di kelas V, menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan sebagai instrumen. Wawancara tidak terstruktur digunakan untuk memperoleh informasi mendalam dari guru dan siswa mengenai pengaruh gadget dan upaya penanganannya, dengan pedoman wawancara sebagai panduan. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data pelengkap berupa arsip dan dokumen terkait, menggunakan perangkat handphone Android dengan aplikasi kamera dan perekam suara.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap. Reduksi data dilakukan dengan memilah, menyederhanakan, dan mentransformasi data mentah dari lapangan agar lebih fokus dan relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif dan deskriptif untuk memudahkan pemahaman terhadap fenomena yang

diteliti. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap, dimulai dari kesimpulan sementara yang dapat berubah seiring dengan temuan data baru, hingga mencapai kesimpulan kredibel yang didukung oleh bukti valid dan konsisten dari lapangan (Moleong, 2017). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode pengumpulan data, serta member checking untuk memastikan akurasi interpretasi data. Penelitian ini mengikuti prinsip etika penelitian kualitatif dengan mempertimbangkan aspek kerahasiaan, persetujuan partisipan, dan non-maleficence dalam seluruh proses penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengaruh gadget peserta didik kelas V di MIS At Taqwa Sambas**

Gadget memberikan pengaruh ambivalen terhadap peserta didik, baik positif maupun negatif. Pengaruh positif gadget teridentifikasi dalam konteks pembelajaran, di mana perangkat ini mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui aplikasi edukatif yang menarik. Guru kelas V mengimplementasikan pembelajaran berbasis gadget sekali dalam sebulan dengan aktivitas kuis interaktif, permainan berhitung, dan aplikasi memasang kata yang mendapat respons antusias tinggi dari siswa. Gadget juga memfasilitasi komunikasi efektif antara guru, siswa, dan orang tua melalui aplikasi WhatsApp untuk penyampaian tugas dan informasi sekolah, sehingga meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak.

Namun, pengaruh negatif gadget menunjukkan dampak yang lebih kompleks dan mengkhawatirkan. Observasi lapangan mengidentifikasi penggunaan gadget untuk aktivitas non-edukatif seperti bermain game online dan mengakses media sosial selama jam sekolah, yang mengganggu fokus pembelajaran siswa. Konten tidak terkontrol di internet menyebabkan imitasi perilaku negatif, termasuk penggunaan bahasa kasar dan tidak pantas yang terinspirasi dari platform media sosial. Temuan paling mengkhawatirkan adalah fenomena kecanduan gadget yang mengakibatkan perilaku antisosial, di mana siswa lebih memilih berinteraksi dengan perangkat daripada teman sebaya, bahkan selama jam istirahat.

Dampak kecanduan ini bermanifestasi dalam penurunan motivasi belajar dan ketergantungan psikologis terhadap gadget. Beberapa siswa menunjukkan gejala murung dan kehilangan semangat belajar ketika tidak dapat mengakses perangkat mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun gadget memiliki potensi positif dalam mendukung pembelajaran, penggunaan yang tidak terkontrol dan tanpa bimbingan yang memadai

dapat mengakibatkan konsekuensi negatif yang signifikan terhadap perkembangan sosial, emosional, dan akademik peserta didik. Temuan ini menegaskan pentingnya peran aktif guru dan orang tua dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget agar dampak positifnya dapat dimaksimalkan sambil meminimalkan risiko negatif.

### **Peran guru mengatasi pengaruh gadget peserta didik kelas V di MIS At Taqwa Sambas**

lima peran utama guru dalam mengatasi pengaruh negatif gadget. Sebagai pembimbing, guru menegakkan aturan spesifik seperti larangan membuka media sosial saat pelajaran dan bermain game online di jam istirahat untuk membentuk disiplin penggunaan gadget yang bijak. Sebagai pendidik, guru memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran interaktif melalui aplikasi edukatif, permainan terkait materi, dan tugas riset yang terintegrasi dengan kurikulum. Sebagai koordinator, guru membangun komunikasi aktif dengan orang tua melalui WhatsApp grup untuk mengawasi penggunaan gadget di rumah dan berkoordinasi dengan institusi eksternal seperti IAIS Sambas untuk program sosialisasi. Sebagai konselor, guru memberikan sesi konseling individual maupun kelompok untuk menanamkan pemahaman penggunaan gadget yang bijak, strategi pengelolaan waktu, dan alternatif kegiatan positif. Sebagai pemberi pengetahuan, guru menyelenggarakan edukasi komprehensif tentang bahaya kecanduan gadget, dampak kesehatan fisik dan mental, panduan internet safety, perlindungan data pribadi, dan manajemen waktu digital yang efektif untuk memastikan siswa dapat memaksimalkan manfaat teknologi sambil meminimalkan risikonya.

### **Analisis**

Penggunaan gadget dalam pembelajaran menunjukkan dampak yang bersifat dualistik. Dari sisi positif, gadget terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran seperti kuis, permainan berhitung, dan pencocokan kata menjadikan gadget sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif (Warsito, 2019). Selain itu, aplikasi komunikasi seperti WhatsApp memudahkan komunikasi antara guru, siswa, dan orangtua, serta mempermudah pemberian tugas dan kontrol terhadap perkembangan peserta didik (Rusman, 2013).

Namun, penggunaan gadget juga menimbulkan dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Banyak peserta didik yang terganggu fokus belajarnya karena bermain game online dan membuka media sosial saat jam pembelajaran (Haryanti, dkk, 2018). Paparan konten negatif seperti

kekerasan, pornografi, dan bahasa kasar yang mudah diakses melalui gadget dapat mempengaruhi perkembangan moral dan perilaku anak (Paramatasari, dkk, 2022). Yang lebih mengkhawatirkan adalah munculnya kecanduan gadget yang menyebabkan anak menjadi antisosial, lebih memilih berinteraksi dengan gadget daripada teman sebayanya, dan mengalami kesulitan dalam membangun interaksi sosial secara langsung (Hasanah dan Maimunah, 2021).

Menghadapi tantangan tersebut, guru memiliki peran yang sangat krusial dalam lima dimensi utama. Sebagai pembimbing, guru bertugas membuat aturan penggunaan gadget di lingkungan sekolah pada waktu tertentu, melarang aktivitas bermain game online dan membuka media sosial saat jam pembelajaran, serta secara konsisten dan sabar membimbing siswa menggunakan gadget untuk mendukung proses belajar (Prasasti, 2019).

Dalam perannya sebagai pendidik, guru memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran interaktif melalui penggunaan aplikasi game sederhana dan berbagai aplikasi edukasi untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Warsito, 2019). Sebagai koordinator, guru melakukan kolaborasi dengan orangtua melalui aplikasi WhatsApp untuk mendisiplinkan penggunaan gadget peserta didik baik di rumah maupun di sekolah, karena kerjasama ini menjadi kunci utama dalam mendampingi dan membimbing siswa memanfaatkan gadget secara benar dan tepat (Sanjaya, 2020).

Peran guru sebagai konselor melibatkan pemberian bimbingan dan konseling kepada peserta didik terkait penggunaan gadget yang bijak dan tidak berlebihan, menangani permasalahan serius yang dapat ditimbulkan oleh dampak negatif gadget, serta menanamkan pendidikan karakter dengan nilai-nilai positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kesadaran sosial (Zubaedi, 2021). Terakhir, sebagai pemberi pengetahuan, guru berkewajiban memberikan edukasi komprehensif mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget, mensosialisasikan bahaya kecanduan gadget seperti gangguan fisik dan psikologis serta berkurangnya interaksi sosial, dan mengajarkan strategi penggunaan gadget dan internet yang bijak dan bertanggung jawab (Arsyad, 2022)

## **KESIMPULAN**

Penggunaan gadget memberikan dampak ambivalen dalam pembelajaran. Di satu sisi, gadget mampu meningkatkan minat belajar melalui aplikasi edukatif seperti kuis interaktif, permainan berhitung, dan memfasilitasi komunikasi efektif antara guru, siswa, dan orang tua. Namun di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol menimbulkan dampak negatif

berupa gangguan fokus pembelajaran, paparan konten tidak pantas, dan yang paling mengkhawatirkan adalah fenomena kecanduan gadget yang menyebabkan perilaku antisosial serta ketergantungan psikologis pada siswa.

Menghadapi tantangan tersebut, guru memainkan peran krusial dalam lima dimensi yaitu sebagai pembimbing yang menegakkan aturan penggunaan, pendidik yang mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran interaktif, koordinator yang berkolaborasi dengan orang tua, konselor yang memberikan bimbingan penggunaan bijak, dan pemberi pengetahuan tentang literasi digital. Keberhasilan pemanfaatan gadget dalam pendidikan bergantung pada kemampuan guru menjalankan peran multidimensionalnya secara optimal serta kolaborasi solid antara sekolah dan keluarga dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2022. *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiwati, Neti, dan Fatkuroji Fatkuroji. 2018. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Perilaku Keagamaan Peserta Didik di SMP Negeri 2 Gondang," *Madaniyah*, 8(2), Tahun 2018, hlm. 259–82.
- Chotimah, Umi. 2017. "Model Pembelajaran Nilai-Nilai Sosial-Kemanusiaan Dalam Pendidikan Agama Islam," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Tahun 2017, hlm. 13-30.
- Hariyanti, dkk. 2018. "Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak", *Jurnal Psikologi Anak*, 5(1), Tahun 2018, hlm. 19-26.
- Hasanah, Uswatun dan Siti Maimudah. 2021. "Kecanduan Gadget dan Dampaknya terhadap Kemampuan Sosialisasi Anak", *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 6(3), Tahun 2021, hlm. 211-220.
- Karwati, Evi. 2021. "Pengaruh gawai pada anak usia dini: Tantangan pendidik di era revolusi industri 4.0", *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), Tahun 2021, hlm. 168-178.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paramatasari, Ika, dkk. 2022. *Pengaruh Gadget pada Perilaku Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Prasasti, Angelita Dinda. 2019. *Literasi Teknologi untuk Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2020. *Strategi Pembelajaran Era Digital*. Jakarta: Kencana.
- Warsito, Bambang. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zubaedi. 2021. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Rencana.