

UPAYA GURU PAI DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GADGET TERHADAP SISWA SMP IBNU KHALDUN BALIKPAPAN

Desta Kusuma Prasetya Ningrum¹, Iskandar Yusuf²
kusumadesta675@gmail.com¹, iskandaryusuf6778@gmail.com²
Sekolah Tinggi Agama Islam Balikpapan

ABSTRAK

Dalam menunjang kepentingan belajar, secara tidak langsung gadget juga memberikan dampak untuk menunjang aktivitas belajar. Selain itu, melalui penggunaan internet yang terdapat di gadget juga dapat mendapatkan ilmu pengetahuan lebih cepat dimanapun dan kapanpun, sehingga pengetahuan dari peserta didik akan lebih luas. Akan tetapi, menurut studi lapangan yang dilapangan masih ditemukan banyak peserta didik yang tidak menerapkan gadget sebagai sumber ilmu pengetahuan dan memaksimalkannya. Tujuan dari penulisan ini ialah menganalisis upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa SMP Ibnu Khaldun Balikpapan. Penulisan dari artikel ini menggunakan jenis kualitatif dengan menggunakan pendekatan literature review (kajian kepustakaan). Hasil yang didapatkan penggunaan gadget sendiri memiliki pengaruh positif ataupun negatif kepada peserta didik. Adapun dampak positif yang dimilikinya ialah proses mendapatkan informasi bisa lebih mudah dan cepat, bisa saling berinteraksi dengan jarak yang jauh, proses komunikasi dilakukan secara interaktif, dan lain sebagainya. Selain itu adapun dampak negatif dari kecanduan gadget diantaranya ialah penggunaan gadget pada jam pelajaran sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar, adanya pelanggaran yang dilakukan pada peraturan sekolah ataupun mengenai kedisiplinan, kurangnya memperhatikan penjelasan guru, memiliki sikap lalai dalam menjalankan PR ataupun tugas-tugas yang lainnya, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut upaya guru dalam meminimalisir dampak negatif yang dimilikinya diantaranya adalah bertindak sebagai motivator dan memberikan informasi sebaik mungkin.

Kata Kunci: gadget, guru PAI, kecanduan, SMP

ABSTRACT

In supporting learning interests, gadgets also indirectly have an impact on supporting learning activities. Apart from that, by using the internet on gadgets you can also gain knowledge more quickly wherever and whenever, so that students' knowledge will be broader. However, according to field studies, it was still found that many students did not apply gadgets as a source of knowledge and maximize them. The purpose of this writing is to analyze PAI teachers' efforts to overcome the negative impact of gadget addiction on Ibnu Khaldun Balikpapan Middle School students. The writing of this article uses a qualitative type using a literature review approach. The results obtained from using gadgets themselves have a positive or negative influence on students. The positive impact it has is that the process of getting information can be easier and faster, you can interact with each other over long distances, the communication process is carried out interactively, and so on. Apart from that, there are negative impacts of gadget addiction, including the use of gadgets during class hours which can disrupt concentration in studying, violations of school regulations or discipline, lack of attention to teacher explanations, neglect in carrying out homework or other tasks, and so forth. Based on this, teachers' efforts to minimize the negative impact they have include acting as a motivator and providing the best possible information.

Keywords: *gadgets, PAI teachers, addiction, junior high school*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal pokok yang penting dimiliki oleh manusia, sebab manusia dikaruniai akal oleh Tuhan, sehingga hal tersebutlah yang membedakan dengan hewan. Dalam hal ini manusia tentu mampu membedakan terkait hal yang baik ataupun benar serta dampak yang dirasakan bagi kehidupan dalam masyarakat, bangsa, ataupun negara¹. Keefesienan dan kemudahan dalam melakukan pekerjaan manusia lebih diresakan saat menggunakan teknologi yang ada². Penggunaan dari TIK sendiri semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu yang di imbangi dengan peningkatan media sosial yang digunakan oleh masyarakat³. Menurut studi literature yang dilakukan memaparkan bahwa kelompok remaja lebih banyak menggunakan jejaring sosial dibandingkan dengan kelompok masyarakat lainnya. Hal tersebut banyak menimbulkan dampak negatif dan positif khususnya bagi remaja⁴.

Dalam menunjang kepentingan belajar, secara tidak langsung gadget juga memberikan dampak untuk menunjang aktivitas belajar⁵. Selain itu, melalui penggunaan internet yang terdapat di gadget juga dapat mendapatkan ilmu pengetahuan lebih cepat dimanapun dan kapanpun, sehingga pengetahuan dari peserta didik akan lebih luas. Akan tetapi, menurut studi lapangan yang dilapangan masih ditemukan banyak peserta didik yang tidak menerapkan gadget sebagai sumber ilmu pengetahuan dan memaksimalkannya⁶. Disisi lain mereka lebih suka menggunakannya untuk kepentingan lain, misalnya bermain sosial media, menonton tayangan audio visual, mendengarkan musik, gaming, chatingan, dan lain sebagainya⁷.

Istilah gadget yang beredar saat ini sudah tidak asing lagi terdengar di kalangan anak-anak sampai dewasa. Perangkat elektronik yang kecil ini bisa disebut dengan gadget yang memiliki fungsi dalam memudahkan mendapatkan informasi ataupun untuk berkomunikasi⁸. Selain itu, gadget juga memiliki beberapa fungsi lainnya sebagai peta

¹ Dahlia Lubis and Husna Sari Siregar, "Bahaya Radikalisme Terhadap Moralitas Remaja Melalui Teknologi Informasi (Media Sosial)," *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 20, no. 1 (2020): 21–34.

² Siti Tutik Muntianah, Endang Siti Astuti, and Devi Farah Azizah, "Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," *Profit Universitas Brawijaya Malang* 6, no. 1 (2012): 1–26.

³ Mardiana Dina and Putri Qomaria Eka, "Penggunaan Teknologi Untuk Memajukan Kreativitas Masyarakat Kontemporer Dalam Sektor Menstabilkan Perokonomian," *Student Research Journal* 1, no. 3 (2023): 239–51, <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i3.335>.

⁴ Nurly Meilinda, "SOCIAL MEDIA ON CAMPUS: Studi Peran Media Sosial Sebagai Media Penyebaran Informasi Akademik Pada Mahasiswa Di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNSRI," *The Journal of Society & Media* 2, no. 1 (2018): 53–64, <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n1.p53-64>.

⁵ Zuli Dwi Rahmawati, "Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak," *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2020): 97–113, <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>.

⁶ Iis Khaerunnisa Fitriani, "Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4612–21, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2913>.

⁷ Luluk Aviva, Devy Habibi Muhammad, and Heri Rifhan Halili, "Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1 (2022): 478–89.

⁸ Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 3 (2017): 7823–30.

digital, musik, perekam suara, kamera, dan lain sebagainya⁹. Kemudian menurut studi literature yang dilakukan peran gadget sendiri bisa dalam berbentuk TV, smarhphone, notebook, tablet, dan lain-lain. Maraknya penggunaan gadget pada kalangan pelajar juga memiliki dampak terhadap prestasi belajar peserta didik¹⁰. Menurut analisis penulis, tidak sedikit dari pelajar yang menyalahgunakan dari penggunaan gadget tersebut yang sebelumnya memiliki fungsi dalam memudahkan perolehan sumber informasi yang didapatkannya. Disisi lain, para wali memiliki anggapan bahwa teman bermain dari anak bisa digantikan oleh adanya gadget. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya gadget anak akan memilih untuk bermain di rumah, sehingga lebih mudah dalam pengawasan orang tua. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa gadget sendiri juga mampu menggantikan peran orang tua¹¹.

Pada era modern ini peran dari orang tua sangat penting untuk pertumbuhan ataupun perkembangan anak. Peran orang tua salah satunya adalah dalam bidang agama¹². Namun, permasalahan yang ditemukan adanya perilaku negative anak yang bisa disebabkan oleh lemahnya peran agama. Para orang tua banyak yang memiliki anggapan bahwa agama tidak mampu dalam memberikan kontribusi langsung untuk mengejar kehidupan dunia yang berbasis fisik ini. Tentu pola pikir seperti itu merupakan salah satu pola pikir yang salah dan harus diluruskan. Dalam hal ini ilmu agama dan ilmu pengetahuan terkait dunia harus bisa berjalan dengan beriringan¹³.

Orang tua maupun guru tentu memiliki tanggung jawab yang sama dalam memberikan edukasi yang tepat bagi anak serta meminimalisir dari timbulnya dampak negatif dari penggunaan gadget¹⁴. Jika seorang anak diberikan gadget, maka harus selalu berada dibawah pengawasan orang tua¹⁵. Hal tersebut dikarenakan untuk keamanan serta keselamatan dalam menggunakan gadget. Selain itu, guru agama yang ada di sekolah juga memiliki peran dalam mengendalikan, mengarahkan, ataupun mengatur dari perilaku anak-anak agar mereka bisa tumbuh sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Berdasarkan hal

⁹ Wulanytha Unonongo, Deasy Warouw, and Lingkan Tulung, "Fungsi Promosi Dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung Di Kota Manado," *E-Journal Acta Diurna* 4, no. 5 (2015): 1–12, <https://www.neliti.com/id/publications/92615/fungsi-promosi-dalam-meningkatkan-daya-beli-gadget-samsung-di-kota-manado>.

¹⁰ Dian Andesta Bujuri et al., "Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): 112–27, <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>.

¹¹ Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–39, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.

¹² Heru Mahmudin and Abdul Muhid, "Peran Orang Tua Mendidik Karakter Anak Dalam Islam," *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 11, no. 2 (2020): 449–63, <https://doi.org/10.30739/darussalam.v11i2.624>.

¹³ Aviva, Muhammad, and Halili, "Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan."

¹⁴ Ilham Hudi, Dini Suci Noviola, and Matang Matang, "Globalisasi Dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua Dan Guru," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14837–44, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4762%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4762/4035>.

¹⁵ Nurul Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak," *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 3, no. 2 (2019): 167–88, <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>.

tersebut, guru dituntut dalam menumbuhkembangkan kepribadian, perilaku, sikap mental yang baik, sehingga dapat menjadi contoh bagi para pelajar¹⁶.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan diketahui bahwa secara tidak langsung gadget memiliki peran dalam pertumbuhan karakter pelajar. Salah satu pengaruhnya ialah para remaja tidak bisa lepas dari penggunaan gadget yang digunakannya. Gadget yang digunakan oleh para remaja di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan lebih banyak digunakan untuk kepentingan pribadi seperti bermain sosial media, menonton tayangan audio visual, mendengarkan musik, gaming, chatting, dan lain sebagainya dibandingkan dengan memanfaatkannya untuk mencari sumber ilmu pengetahuan untuk menambah konsepsi yang dimilikinya.

Perilaku siswa SMP Ibnu Khaldun juga ditemukan beberapa siswa yang memiliki sikap yang kurang baik. Misalnya, salah satu seorang siswa mengalami pemrosotan hasil nilai ulangan pelajar dikarenakan siswa tersebut sering bermain game online melalui gadget yang dimilikinya. Selain itu, permasalahan yang ditemukan di SMP Ibnu Khaldun ialah siswa sering berpura-pura untuk tidak mendengar ketika ada yang menyuruh atau memanggilnya, hal tersebut dikarenakan keasyikannya dalam bermain gadget. Dalam bidang agama, seperti sholat, anak-anak sering sekali mendapatkan teguran dari orang tua atau guru untuk menjalankan ibadah sholat. Jika mereka tidak mendapatkan teguran, maka terdapat kemungkinan anak-anak tidak akan menjalankan ibadah wajib seperti sholat tersebut.

Dampak negatif dari penggunaan gadget ini perlu diatasi sedini mungkin agar para peserta didik, khususnya di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan tidak memiliki perilaku yang tidak baik lebih lanjut. Studi kasus yang dilakukan memaparkan bahwa pada media sosial juga sering ditemukan dari beberapa siswa yang mengunggah terkait penggunaan status dengan menggunakan kata-kata yang tidak sopan, sehingga hal tersebut tentu memberikan kesan negatif bagi orang lain terkait pendidikan yang diperoleh oleh anak tersebut. Pada jam sekolah, beberapa diantara peserta didik di SMP Ibnu Khaldun juga lebih memilih untuk tidak melaksanakan sholat secara berjamaah, karena dianggap memakan waktu yang lama.

Melalui pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan dari gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap para remaja ataupun dari beberapa siswa, sehingga dalam hal ini diperlukan suatu upaya dalam membentuk kepribadian peserta didik melalui beberapa program kegiatan agama. Melalui beberapa program yang diterapkannya dapat menekan angka dampak negatif dari penggunaan gadget. Akan tetapi, dampak negatif dari kecanduan penggunaan gadget tersebut juga masih terjadi, sehingga dalam hal ini diperlukan peran langsung dari guru PAI untuk mengatasi kecanduan gadget, sehingga peserta didik memiliki perilaku yang baik sesuai dengan ajaran norma.

Penelitian terdahulu oleh Aviva, dkk. (2022) memaparkan penggunaan gadget sendiri memiliki pengaruh positif ataupun negatif kepada peserta didik. Adapun dampak positif yang dimilikinya ialah proses mendapatkan informasi bisa lebih mudah dan cepat, bisa saling berinteraksi dengan jarak yang jauh, proses komunikasi dilakukan secara

¹⁶ Hamid Darmadi, "Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional," *Jurnal Edukasi* 13, no. 2 (2015): 161–74.

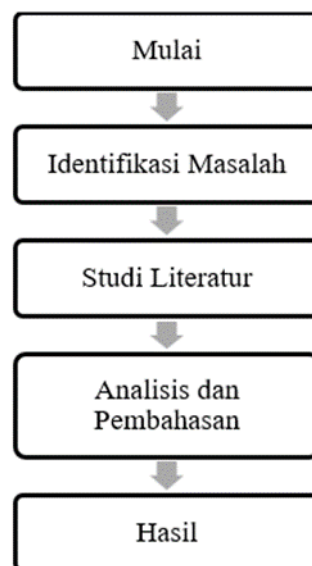
interaktif, dan lain sebagainya. Selain itu adapun dampak negatif dari kecanduan gadget diantaranya ialah penggunaan gadget pada jam pelajaran sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar, adanya pelanggaran yang dilakukan pada peraturan sekolah ataupun mengenai kedisiplinan, kurangnya memperhatikan penjelasan guru, memiliki sikap lalai dalam menjalankan PR ataupun tugas-tugas yang lainnya, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut upaya guru dalam meminimalisir dampak negatif yang dimilikinya diantaranya adalah bertindak sebagai motivator dan memberikan informasi sebaik mungkin.¹⁷

Berdasarkan paparan diatas, penulis mengambil judul “Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Ibnu Khaldun Balikpapan”. Tujuan dari penulisan ini ialah menganalisis upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa SMP Ibnu Khaldun Balikpapan.

METODOLOGI

Penulisan dari artikel ini menggunakan jenis kualitatif dengan menggunakan pendekatan *literature review* (kajian kepustakaan). Data kualitatif merupakan data utama yang digunakan dalam artikel ini. Akan tetapi, jika dalam kegiatan telaah data-data penelitian ditemukan beberapa data yang bersifat kuantitatif, tentu data-data tersebut akan dimasukkan kedalam hasil analisis dan tidak bisa diabaikan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari observasi ataupun dokumentasi yang dilakukan di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan. Sedangkan data sekunder dari penelitian ini digunakan dalam memperkuat hasil temuan dari data primer. Data sekunder didapatkan dari analisis beberapa jurnal, buku, artikel, dan beberapa sumber literature relevan lainnya.

Berikut adalah Gambar 1 yang memaparkan terkait kerangka berfikir peneliti, yaitu dibawah ini.

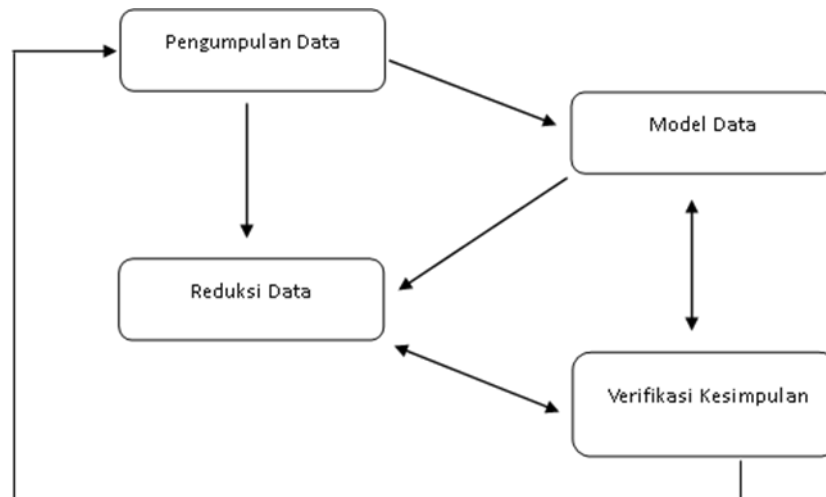


Gambar 1. Teknik Analisis Data

Sumber: (Rumetna, 2018)¹⁸

Setelah data didapatkan, langkah selanjutnya adalah teknik analisis data. Berikut adalah teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

¹⁷ Aviva, Muhammad, and Halili, “Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan.”



Gambar 2. Teknik Analisis Data

Sumber: Miles & Huberman (1992) dalam (Diyati & Muhyadi, 2019)¹⁹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget

Istilah gadget yang beredar saat ini sudah tidak asing lagi terdengar di kalangan anak-anak sampai dewasa. Perangkat elektronik yang kecil ini bisa disebut dengan gadget yang memiliki fungsi dalam memudahkan mendapatkan informasi ataupun untuk berkomunikasi¹⁸. Selain itu, gadget juga memiliki beberapa fungsi lainnya sebagai peta digital, musik, perekam suara, kamera, dan lain sebagainya¹⁹. Kemudian menurut studi literature yang dilakukan peran gadget sendiri bisa dalam berbentuk TV, smarthphone, notebook, tablet, dan lain-lain. Maraknya penggunaan gadget pada kalangan pelajar juga memiliki dampak terhadap prestasi belajar peserta didik²⁰.

Menurut analisis penulis, tidak sedikit dari pelajar yang menyalahgunakan dari penggunaan gadget tersebut yang sebelumnya memiliki fungsi dalam memudahkan perolehan sumber informasi yang didapatkannya, Disisi lain, para wali memiliki anggapan bahwa teman bermain dari anak bisa digantikan oleh adanya gadget²¹. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya gadget anak akan memilih untuk bermain di rumah, sehingga lebih mudah dalam pengawasan orang tua. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa gadget sendiri juga mampu menggantikan peran orang tua²².

Gadget yang saat ini sedang trend, yang sering sekali digunakan dikalangan anak muda biasa disebut dengan smartphone, telepon pintar yang memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan handphone. Selain itu, di dalam smartphone juga dibekali dengan

¹⁸ Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media."

¹⁹ Unonongo, Warouw, and Tulung, "Fungsi Promosi Dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung Di Kota Manado."

²⁰ Bujuri et al., "Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."

²¹ Aslamiah and Diani Ayu Pratiwi, "Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keputusan Bersama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation (GI) Variasi Dengan Model Snowball Throwing Dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN Sungai MIAI 2 Banjarmasin," *Paradigma* 8, no. 1 (2016): 15–19.

²² Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak."

berbagai aplikasi yang semakin memudahkan penggunaannya. Ponsel pada awalnya hanya diciptakan untuk media komunikasi jarak jauh tanpa kabel yang bisa dibawa kemana saja. Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin banyaknya kebutuhan manusia sehingga terciptalah ponsel yang memiliki fungsi lebih dari sekedar perangkat komunikasi, yang di sebut dengan smartphone²³.

Dampak Negatif Kecanduan Gadget di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan

Penggunaan dari gadget sendiri merupakan salah satu hal umum bagi kalangan seluruh masyarakat saat ini. Pada gadget sendiri terdapat berbagai macam layanan, seperti sosial media, game online, dan berbagai macam aplikasi dan website menarik lainnya. Menuju era globalisasi saat ini, peran dari media sosial sangat diperlukan untuk memudahkan dari proses komunikasi. Pada observasi langsung di lapangan yang dilakukan di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan memaparkan bahwa penggunaan dari gadget secara tidak langsung memberikan beberapa dampak negatif terhadap perilaku peserta didik diantaranya adalah beberapa peserta didik sering izin keluar untuk asyik bermain gadget yang dibawa,

Saat guru mulai bertanya mengapa diantara peserta didik tidak mengerjakan tugas atau PR yang telah diberikan, maka jawaban dari peserta didik juga sangat beragam. Namun berdasarkan jawaban yang diberikan oleh peserta didik tersebut, penulis menyimpulkan bahwa diantara mereka memiliki sikap lalai dalam menjalankan tugasnya. Peranan gadget yang sebelumnya dapat membantu dalam menyelesaikan tugas dengan adanya segudang informasi, justru gadgetlah yang menjadi faktor utama peserta didik dalam memiliki sikap lalai dalam menyelesaikan tugas yang dimilikinya.

Selain itu, siswa SMP Ibnu Khaldun Balikpapan yang mengalami kecanduan gadget juga memiliki dampak terhadap menurunnya sikap disiplin yang mereka miliki. Misalnya siswa SMP Ibnu Khaldun Balikpapan yang sering terlambat masuk sekolah dikarenakan begadang untuk bermain gadget. Secara tidak langsung, hal tersebut merugikan pada siswa SMP Ibnu Khaldun Balikpapan. Waktu yang seharusnya dibuat untuk memperoleh ilmu pada jam pembelajaran, hal tersebut justru digunakan untuk menerima sanksi ataupun hukuman yang diberikan oleh guru akibat datang terlambat masuk sekolah.

Saat guru menanyakan kepada orang tua terkait perilaku kurang baik yang ditimbulkan oleh peserta didik, rata-rata dari orang tua memaparkan jawaban serupa terkait pengaruh gadget, anak-anak di rumah sering memainkan gadget untuk sarana hiburan, hingga orang-orang disekitar dapat terabaikan. Selain itu, waktu belajar juga sering terabaikan bahkan kewajiban yang seharusnya dijalankan oleh anak, menjadi tertunda-tunda dalam mengerjakannya. Berdasarkan hal tersebut dan studi lapangan yang dilakukan memaparkan bahwa sangat sulit untuk mengatasi pengaruh gadget dan hal ini menjadi permasalahan utama dalam usia belajar remaja. Selain itu, menurut studi literature yang dilakukan memaparkan bahwa pengaruh dari gadget tidak hanya menurunkan hasil belajar peserta didik. Namun, memiliki pengaruh terhadap sistem pergaulan yang dilakukan dengan lawan jenis.

Upaya Guru PAI Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa

²³ Aviva, Muhammad, and Halili, "Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan."

SMP Ibnu Khaldun Balikpapan

Berdasarkan pemaparan dampak negatif yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa sebagai guru PAI memiliki peran dalam mengatasi kecanduan gadget yang dialami oleh para remaja. Khususnya SMP Ibnu Khaldun Balikpapan, diantaranya adalah:

1. Informator

Sebagai informator guru PAI dapat berkontribusi langsung kepada peserta didik dengan melakukan pendekatan terlebih dahulu. Kemudian guru PAI dapat menyampaikan terkait pengaruh positif ataupun negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam hal ini, guru dapat melakukan berbagai macam upaya agar peserta didik tidak selalu menggunakan gadget atau menggunakan gadget hanya untuk kepentingan saja. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan kerjasama antara orang tua dan guru. Saat peserta didik berada di lingkungan rumah, maka guru tidak bisa melakukan pemantauan secara langsung. Dalam hal ini, dibutuhkan peran orang tua dalam melakukan pemantauan terhadap anak dalam menggunakan gadget.

Pada sekolah, guru dapat melakukan tindakan pemanggilan terhadap orang tua, jika diketahui bahwa didalam gadget peserta didik diketahui terhadap foto ataupun video yang kurang pantas. Pemanggilan dari orang tua tersebut, memiliki tujuan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan upaya yang dapat dilakukan kedepannya. Selain itu, permasalahan yang ditimbulkan terkait dengan malasnya belajar yang dialami oleh hampir seluruh siswa di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan.

Peran guru PAI dapat bertindak sebagai penyampaian masalah serta menemukan solusi bersama-sama atau permasalahan yang ditimbulkan oleh peserta didik yang kecanduan gadget. Dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa kerjasama sangat perlu dilakukan antara guru dengan orang tua untuk mengatasi anak yang mengalami kecanduan akibat gadget.

2. Motivator

Studi lapangan yaitu di SMP Ibnu Khaldun Balikpapan memaparkan bahwa saat pelajaran PAI berlangsung, ditemukan beberapa peserta didik yang mengerjakan PR dari mata pelajaran lain. Setelah dilakukan guru PAI menanyakan terkait perilaku dari peserta didik tersebut, mereka menjawab bahwa mereka tidak sempat untuk mengerjakan PR saat di rumah. Hal tersebut disebabkan oleh keasyikan dalam memainkan gadget pada malam hari, sampai mereka merasa mengantuk dan kemudian tidur tanpa mereka mengecek terlebih dahulu apakah ada pekerjaan rumah untuk pertemuan besok.

Selain itu, orang tua juga terkadang lupa untuk bertanya ataupun menegur terhadap perilaku peserta didik yang asyik dalam bermain gadget terkait PR (Pekerjaan Rumah) pada pertemuan besok. Usia remaja merupakan usia dimana anak-anak harus dibimbing dengan giat lagi. Sebab, jika tidak dilakukan bimbingan, maka takutnya anak-anak dapat terjerumus ke jalan yang salah, sehingga saat peserta didik ada di rumah peran dari orang tua sangat penting untuk tumbuh dan kembangnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sebagai guru PAI dapat memberikan motivasi agar peserta didik memiliki perilaku yang lebih baik lagi walaupun sedang memegang gadget, sehingga dalam hal ini guru PAI bertindak sebagai motivator kepada peserta didik.

Adapun beberapa motivasi ataupun masukan yang dapat diberikan kepada peserta didik oleh guru PAI diantaranya adalah memiliki rasa semangat dalam menjalankan ibadah, seperti mengaji, istigosah, sholat dhuha, dan lain sebagainya. Selain itu, guru juga dapat memberikan motivasi agar peserta didik juga memiliki rasa semangat dalam pembelajaran. Sebagai guru agama, maka harus memberikan contoh yang baik terlebih dahulu kepada peserta didik. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik meniru hal-hal positif yang ditunjukkan oleh guru. Misalnya, saat proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, sebagai guru PAI dapat melakukan tindakan untuk mematikan gadget yang dimilikinya, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di kelas berjalan dengan efektif.

Hasil penelitian senada dengan Aviva, dkk. (2022) memaparkan penggunaan gadget sendiri memiliki pengaruh positif ataupun negatif kepada peserta didik. Adapun dampak positif yang dimilikinya ialah proses mendapatkan informasi bisa lebih mudah dan cepat, bisa saling berinteraksi dengan jarak yang jauh, proses komunikasi dilakukan secara interaktif, dan lain sebagainya. Selain itu adapun dampak negatif dari kecanduan gadget diantaranya ialah penggunaan gadget pada jam pelajaran sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar, adanya pelanggaran yang dilakukan pada peraturan sekolah ataupun mengenai kedisiplinan, kurangnya memperhatikan penjelasan guru, memiliki sikap lalai dalam menjalankan PR ataupun tugas-tugas yang lainnya, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut upaya guru dalam meminimalisir dampak negatif yang dimilikinya diantaranya adalah bertindak sebagai motivator dan memberikan informasi sebaik mungkin²⁴.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil ialah istilah gadget yang beredar saat ini sudah tidak asing lagi terdengar di kalangan anak-anak sampai dewasa. Perangkat elektronik yang kecil ini bisa disebut dengan gadget yang memiliki fungsi dalam memudahkan mendapatkan informasi ataupun untuk berkomunikasi. analisis penulis, tidak sedikit dari pelajar yang menyalahgunakan dari penggunaan gadget tersebut yang sebelumnya memiliki fungsi dalam memudahkan perolehan sumber informasi yang didapatkannya, Disisi lain, para wali memiliki anggapan bahwa teman bermain dari anak bisa digantikan oleh adanya gadget. penggunaan gadget sendiri memiliki pengaruh positif ataupun negatif kepada peserta didik. Adapun dampak positif yang dimilikinya ialah proses mendapatkan informasi bisa lebih mudah dan cepat, bisa saling berinteraksi dengan jarak yang jauh, proses komunikasi dilakukan secara interaktif, dan lain sebagainya. Selain itu adapun dampak negatif dari kecanduan gadget diantaranya ialah penggunaan gadget pada jam pelajaran sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar, adanya pelanggaran yang dilakukan pada peraturan sekolah ataupun mengenai kedisiplinan, kurangnya memperhatikan penjelasan guru, memiliki sikap lalai dalam menjalankan PR ataupun tugas-tugas yang lainnya, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut upaya guru dalam meminimalisir dampak negatif yang dimilikinya diantaranya adalah bertindak sebagai motivator dan memberikan informasi sebaik mungkin.

Saran ditujukan kepada penulis selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini sehingga hasil penelitian yang dilakukan valid dan layak. Sebab, seiring dengan berjalannya waktu penelitian akan terus mengalami keterbaruan. Kemudian disarankan kepada pembaca untuk memperdalam pengetahuan terkait penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga pembaca dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. penggunaan gadget pada jam pelajaran sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar, adanya pelanggaran yang dilakukan pada peraturan sekolah ataupun mengenai kedisiplinan,

²⁴ Aviva, Muhammad, and Halili.

kurangnya memperhatikan penjelasan guru, memiliki sikap lalai dalam menjalankan PR ataupun tugas-tugas yang lainnya, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah, and Diani Ayu Pratiwi. "Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keputusan Bersama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation (GI) Variasi Dengan Model Snowball Throwing Dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN Sungai MIAI 2 Banjarmasin." *Paradigma* 8, no. 1 (2016): 15–19.
- Aviva, Luluk, Devy Habibi Muhammad, and Heri Rifhan Halili. "Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1 (2022): 478–89.
- Bujuri, Dian Andesta, Mayang Sari, Tutut Handayani, and Agra Dwi Saputra. "Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): 112–27. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>.
- Darmadi, Hamid. "Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional." *Jurnal Edukasi* 13, no. 2 (2015): 161–74.
- Dina, Mardiana, and Putri Qomaria Eka. "Penggunaan Teknologi Untuk Memajukan Kreativitas Masyarakat Kontemporer Dalam Sektor Menstabilkan Perokonomian." *Student Research Journal* 1, no. 3 (2023): 239–51. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i3.335>.
- Diyati, Haryani, and Muhyadi Muhyadi. "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Budaya Sekolah Di SDN Kwayuhan, Kecamatan Minggir, Sleman." *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 28–43. <https://doi.org/10.21831/amp.v2i1.2407>.
- Fitriani, Iis Khaerunnisa. "Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4612–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2913>.
- Hudi, Ilham, Dini Suci Noviola, and Matang Matang. "Globalisasi Dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua Dan Guru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14837–44. [https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4762%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/a](https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4762%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4762/4035)
[rticle/download/4762/4035](https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4762/4035).
- Lubis, Dahlia, and Husna Sari Siregar. "Bahaya Radikalisme Terhadap Moralitas Remaja Melalui Teknologi Informasi (Media Sosial)." *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 20, no. 1 (2020): 21–34.
- Mahmudin, Heru, and Abdul Muhid. "Peran Orang Tua Mendidik Karakter Anak Dalam Islam." *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 11, no. 2 (2020): 449–63. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v11i2.624>.
- Meilinda, Nurly. "SOCIAL MEDIA ON CAMPUS: Studi Peran Media Sosial Sebagai Media Penyebaran Informasi Akademik Pada Mahasiswa Di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNSRI." *The Journal of Society & Media* 2, no. 1 (2018): 53–64. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n1.p53-64>.
- Muntianah, Siti Tutik, Endang Siti Astuti, and Devi Farah Azizah. "Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)." *Profit Universitas Brawijaya Malang* 6, no. 1 (2012): 1–26.
- Novitasari, Nurul. "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak." *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 3, no. 2 (2019): 167–88. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>.
- Putra, Chandra Anugrah. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 3 (2017): 7823–30.
- Rahmawati, Zuli Dwi. "Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya

- Terhadap Perilaku Anak.” TA’LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam 3, no. 1 (2020): 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>.
- Rumetna, Matheus Supriyanto. “Pemanfaatan Cloud Computing Pada Dunia Bisnis: Studi Literatur.” Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer 5, no. 3 (2018): 305–14. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853595>.
- Subarkah, Milana Abdillah. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.” Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan 15, no. 1 (2019): 125–39. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Unonongo, Wulanytha, Deasy Warouw, and Lingkan Tulung. “Fungsi Promosi Dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung Di Kota Manado.” E-Journal Acta Diurna 4, no. 5 (2015): 1–12. <https://www.neliti.com/id/publications/92615/fungsi-promosi-dalam-meningkatkan-daya-beli-gadget-samsung-di-kota-manado>.