

Ina Dwi Pgmi 172071200012

by Ina Dwi

Submission date: 24-Oct-2023 02:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 2205631962

File name: 24_OKTOBER_2023_INA_PGMI.docx (60.87K)

Word count: 4090

Character count: 25818

Impact of Using Gadget on Learning Outcomes of Akidah Akhlak in Elementary School Students

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Sekolah Dasar

Ina Dwi Harmiyanti¹⁾, Ruli Astuti^{2)*}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-Mail: inadwiharmiyanti07@gmail.com, ruli.astuti@umsida.ac.id

Abstract. *The technology grows rapidly, almost all activities can be controlled by technology, including in the field of education. Learning system must be adapted to technological developments. This study aims to determine and understand the impact of the use of gadgets on the learning outcomes of the Aqidah Akhlak in grade V elementary schools at Berlian Plaosan Elementary School, Kab. Magetan. This type of research is qualitative using a case study approach. The results of this study indicate that the use of gadgets by students is used for learning, looking for answers from Google, has benefits also for viewing WhatsApp and games. The existence of this gadget makes it easier for students to get media information quickly. From the use of gadgets that are limited and used properly, it does not make the learning outcomes of these students' morals decrease, although there are some that go down but increase more, since they actively use gadgets on student learning outcomes this increases a lot because most students are used to find information on answers on google.*

Keywords - *gadgets, the impact of using gadgets, moral beliefs.*

Abstrak. Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, hampir semua aktivitas dapat dikontrol dengan teknologi tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pembaruan sistem pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar akidah akhlak pada siswa sekolah dasar kelas V di SD Berlian Plaosan Kab. Magetan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis dan interpretasi data dalam penelitian ini yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan gadget oleh siswa digunakan untuk belajar, mencari jawaban dari google, memiliki manfaat juga untuk melihat WhatsApp dan game. Dengan adanya gadget ini memudahkan siswa mendapatkan informasi dimedia dengan cepat. Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar akidah akhlak ini. Dari adanya penggunaan gadget yang dibatasi dan digunakan dengan baik tidak membuat hasil belajar akidah akhlak siswa ini turun, meski ada beberapa yang turun namun lebih banyak naiknya, semenjak mereka aktif menggunakan gadget pada hasil belajar siswa ini banyak naik karena kebanyakan siswa digunakan untuk mencari informasi jawaban di google.

Kata Kunci - *gadget, dampak penggunaan gadget, akidah akhlak.*

I. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, hampir semua aktivitas dapat dikontrol dengan teknologi tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pembaruan sistem pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Gadget merupakan bentuk nyata dalam sebuah perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah meningkat dengan adanya perubahan yang sangat pesat itu membuat pola pikir dan perilaku berubah. [1] Dengan adanya gadget ini dapat mempengaruhi siswa dalam berinteraksi dengan keluarga, temannya maupun dengan lingkungannya oleh karena itu mejadi orang tua harus pandai dalam mengatur penggunaan gadget pada anaknya atau orangtua memberikan contoh terlebih dahulu.

Munculnya berbagai jenis karakteristik teknologi yang semakin hari semakin berkembang ditandai dengan adanya fitur-fitur teknologi yang semakin kekinian. Karena kemajuan teknologi ini berdampak pada model komunikasi manusia. Perkembangan ini membuat pola hidup manusia menjadi lebih luar biasa. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi manusia adalah gadget. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget juga digunakan sebagai media pembelajaran dalam Lembaga Pendidikan. Gadget bisa dimanfaatkan untuk internet, mencari informasi, komunikasi, menelepon, mengambil gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan penggunaan gadget lainnya sudah tidak asing lagi bagi banyak orang. [2]

Adanya pemberian gadget kepada anak secara berlebihan tanpa adanya pengawasan dari orangtua akan berdampak buruk anak menjadi kecanduan dengan gadget sehingga sistem motorik dan emosi pada anak terganggu. Perkembangan otak pada anak yang menggunakan gadget dengan berlebihan karena tidak adanya interaksi kepada teman sebayanya, adanya tontonan yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak terutama pada siswa SD karena tidak adanya tentang moral dalam nilai norma yang terkait serta ilmu agama, mengganggu kesehatan mata pada anak sehingga dalam minat belajar dan membaca sangat menurun dan kehilangan ketertarikan terhadap aktivitas belajar serta bermain dengan teman sebayanya karena bermain dengan temannya akan lebih menyenangkan dan mengetahui rasa tanggungjawab dengan adanya permainan. [3]

Selain itu dampak negatif terhadap *gadget* juga berpengaruh pada sikap karakter dan penurunan belajar siswa yang akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Siswa yang ketergantungan terhadap gadget menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. [4]

Gadget juga sangat mempengaruhi belajar siswa dan sangat memungkinkan terjadinya penurunan intensitas belajar pada siswa. Karena didalam otak sudah terisi dengan tayangan yang ada pada gadget sehingga untuk belajar membuka dan membaca buku saja sangat susah untuk dilakukan, terkadang sikap siswa terhadap guru yang kurang sopan karena hilangnya moral akhlaq. Dalam menggunakan gadget dengan baik harus ada pengawasan dari orangtua, anak akan berprestasi karena adanya dukungan dari orangtua untuk belajar meski diawal anak sangat susah untuk diarahkan menjadi terbiasa dengan adanya peran orangtua. [5] Selain mempengaruhi *proses* belajar siswa, pemberian gadget juga mempengaruhi perkembangan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. **Segala hal yang berkaitan dengan suatu hal yang baru pasti memiliki nilai praktis dan tidak terlepas dari baik buruknya dampak yang ditimbulkan, khususnya terhadap** hasil belajar siswa. Hasil belajar sangat penting karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan sejauh mana perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dapat diamati dan diukur mengikuti pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut juga ditegaskan oleh Nawawi bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil dari sejumlah materi maupun pelajaran tertentu. [6] Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah baik itu menyangkut pengetahuan, sikap ataupun keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Dengan dilakukannya penilaian ini, maka pendidik dapat mengukur tingkat pemahaman, sikap maupun keterampilan peserta didik yang telah diajarkan oleh pendidik.

Dalam dunia pendidikan mata pelajaran akidah akhlaq ini sangat penting untuk diajarkan kepada siswa yang bertujuan untuk pembentukan pribadi siswa. Pembelajaran akidah akhlaq dalam pendidikan dapat membantu siswa untuk memahami agar dapat melakukannya di kehidupan sehari-harinya. [7] Dalam permenag No. 2 tahun 2008 yang menjelaskan bahwa pembelajaran akidah akhlak dapat menumbuh kembangkan akidah melalui

pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT dan mewujudkan manusia yang berakhlak mulia dan menghindari perbuatan tercela. [8]

Penelitian terkait dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya Anggun Rahayu, dkk yang menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak Siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan banyaknya penggunaan gadget pada siswa kelas V memberikan pengaruh negatif kepada anak serta adanya perubahan hasil belajar anak dalam mata pelajaran akidah akhlak. [9] Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nikmawati, dkk yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. [10]

Peneliti memilih lokasi penelitian di SD Berlian Plaosan Kec. Plaosan Kab. Magetan karena hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dibulan sebelumnya menyatakan bahwa sebagian besar anak-anak di sekolah kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti sempat berdiskusi dengan salah seorang guru di SD Berlian Plaosan Kec. Plaosan Kab. Magetan yang mengatakan bahwa anak-anak zaman sekarang kebanyakan sudah pandai dalam menggunakan gadget, bahkan mereka lebih senang bermain gadget daripada bermain di luar rumah. Beliau juga mengatakan bahwa anak-anak menjadi malas belajar karena keasyikan bermain gadget.

Peneliti juga menemukan fenomena yang tidak asing lagi di kalangan peserta didik saat ini. Dimana fenomena yang terjadi pada peserta didik di SD Berlian Plaosan Kec. Plaosan Kab. Magetan, peserta didik cenderung menggunakan gadget dengan memasukkan fitur permainan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi peserta didik yang lebih senang bermain game dari pada belajar. Selain permainan, peserta didik menggunakan gadget untuk mengakses media sosial seperti: faceebook, instragram, whatsApp dan youtube sehingga juga dapat menyebabkan perilaku peserta didik menyimpang karena kerap mengakses media sosial yang kemudian berubah menjadi hal yang buruk dan juga menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak/jaringan otak karena belum saatnya mengenal dunia orang dewasa yang seharusnya belum pantas untuk anak sekolah dasar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pgunaan gadget siswa di SD Berlian Plaosan serta dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa sekolah tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan mengambil data apa adanya dan menggambarkan realitas dan keadaan objek penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. [11] Penelitian ini dilaksanakan di di SD Berlian Plaosan. Subyek dalam penelitian ini adalah pendidik kelas 5 dan 5 siswa kelas 5. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur yang mana peneliti tidak memberikan alternatif jawaban kepada informan. Jadi informan dapat menjawab pertanyaan dari peneliti dengan bebas. Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik kelas 5 dan 5 peserta didik kelas 5 yang bertujuan untuk memperoleh data tentang penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

Data primer ini diperoleh langsung di lapangan yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber yang terdiri dari guru dan siswa kelas 5 dengan pertanyaan penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Data sekunder ini diperoleh dari sumber lain misal dari jurnal penelitian seseorang buat penunjang tambahan. Data primer ini diperoleh dengan wawancara secara langsung dengan guru dan siswa sedangkan data sekunder ini didapatkan dari dokumen yang mendukung dari penelitian.

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang didapatkan peneliti berupa dokumen sekolah tentang beberapa foto kegiatan pembelajaran di kelas, [12] Dengan menggunakan model analisis Miles & Huberman, data penelitian dianalisis dalam tiga tahap yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi. Proses pengelompokan data setelah mengumpulkan semua data yang diperlukan dari wawancara dan observasi disebut sebagai tahap reduksi data. Pada saat menyajikan data tersebut dalam bentuk teks naratif, tahap display adalah tahap dimana data yang dibutuhkan untuk penelitian dan yang tidak perlu dipisahkan ditampilkan. Menafsirkan data penelitian untuk menarik kesimpulan berdasarkan fenomena yang telah diperoleh di lapangan merupakan tahap verifikasi data. [13]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan gadget siswa di SD Berlian Plaosan

Gadget digunakan sebagai alat bantu belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, bahwa siswa menggunakan gadget sebagai alat bantu belajar. Penggunaan gadget dapat membantu siswa mendapatkan informasi jawaban di google sehingga dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan nilai yang bagus namun di satu sisi harus ada diberikan batasan untuk penggunaan gadget. Di Kelas V SD Berlian Penggunaan gadget juga mempengaruhi hasil belajar para peserta didik. selku guru kelas V mengenai pengaruh dampak penggunaan gadget pada hasil belajar ialah sebagai berikut:

“Untuk hasil belajarnya sendiri terkhusus dalam mata pelajaran akidah akhlak memang berpengaruh dengan adanya penggunaan gadget. Namun, penurunan tersebut tidak mengalami kemerosotan nilai yang sangat jauh. Tidak menutup kemungkinan adanya peserta didik yang mengalami kenaikan nilai ataupun konsisten, tetapi secara garis besar penurunan hasil belajar nya tidak lebih besar dibandingkan yang naik. Penurunan hasil belajar juga tidak semua karena adanya pengaruh gadget namun bisa saja terjadi karena sikap peserta didik dikelas yang sering bertutur kata tidak sopan dengan teman-teman sebaya ataupun dengan bapak/ibu guru dan juga sering mengabaikan tugas yang telah diberikan”. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu bahwasannya adanya gadget yang digunakan untuk belajar dapat memudahkan siswa untuk mencari jawaban di google sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. [14]

Gadget digunakan untuk mengakses whatsapp dan untuk bermain game.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan siswa menggunakan gadget untuk untuk mengakses WhatsApp dan untuk bermain game, namun dengan adanya penggunaan gadget tersebut orangtua memberi batasan agar anak tidak menjadi kecanduan. gadget digunakan untuk game namun dengan adanya game ini banyaknya pro kontra di kalangan orangtua karena anak banyak fokus pada game sehingga tidak mendengarkan apa yang sedang dibicarakan. [15]

Gadget digunakan untuk sarana komunikasi

Gadget ini digunakan untuk sarana komunikasi dengan teman, saudara maupun guru. Gadget ini untuk memberikan informasi tugas yang diberikan guru melalui grup kelas sehingga siswa tidak memiliki alasan tidak mengerjakan tugas. Dengan adanya gadeget ini dapat memudahkan seseorang berkomunikasi jarak jauh dengan mudah, cepat, praktis dan efisien. [16]

Peneliti menggali informasi yang terkait dengan penggunaan gadget didalam kelas oleh siswa, Ananda Muhammad Zakky Zawaid selaku siswa kelas V SD Berlian Plaosan:

"Belum pernah"

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan narasumber, bahwasanya penggunaan didalam kelas ini belum pernah dilakukan.

Hasil wawancara yang disampaikan oleh bapak Hasyim , S.H selaku guru kelas V menyatakan bahwa disekolah SD Berlian Plaosan Kab. Magetan tidak diperkenankan untuk membawa gadget disekolah sebagaimana yang disampaikan oleh beliau:

“Tidak pernah”.

Gadget memiliki manfaat untuk anak tidak bosan dengan pembelajaran karena adanya media pembelajaran yang menarik misal adanya video pembelajaran yang menarik. Agar anak tidak merasa bosan maka baik orangtua maupun guru saat di rumah ataupun di sekolah saat anak belajar maka harus menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan tentang materi yang sedang diajarkan oleh guru, misal pembelajaran akidah akhlak guru memberikan contoh materi yang menyenangkan berupa video yang menarik. [17]

B. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa

Penggunaan gadget dapat menambah pengetahuan.

Penggunaan perangkat elektronik atau gadget yang berlebihan oleh peserta didik sering kali menghambat proses pembelajaran. Apabila peserta didik terlalu sering menggunakan gadget, hal itu dapat merusak keterampilan interpersonal mereka. Namun, dalam pandangan lain gadget juga mempunyai dampak positif

yakni mencari informasi, mendapatkan wawasan, atau mempelajari materi, serta kemudahan menyelesaikan tugas dan berkomunikasi meski tidak secara langsung. [18]

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa bahwasannya penggunaan gadget dapat menambah pengetahuan. Gadget memiliki dampak yang luar biasa jika digunakan dengan baik bisa menambah pengetahuan hanya melalui gadget dengan mengetik apa yang ingin di cari tanpa susah payah mencari satu persatu di perpustakaan. Dengan adanya gadget ini siswa merasa terbantu dalam mencari pengetahuan yang sebelumnya tidak ada di buku sehingga mendapatkan nilai yang bagus namun di sisi lain harus diberi batasan pemakaian gadget. [19]

Penggunaan gadget dapat menambah informasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa bahwasannya penggunaan gadget dapat menambah informasi. Penggunaan gadget ini dapat menambah informasi yang terjadi saat ini, memudahkan untuk melakukan segala aktivitas dengan menambah wawasan yang ada dalam gadget itu sesuai dengan apa yang akan dicari. Adanya handphone yang terhubung dengan internet dapat memudahkan untuk mencari materi tentang pembelajaran sehingga mendapatkan beberapa jawaban yang menarik. [20]

Penggunaan gadget dapat membuat kecanduan hp karena game

Penggunaan gadget memang memiliki dampak positif, namun disisi lain jika kurangnya pengawasan dari orangtua maka anak akan menjadi kecanduan game yang ada di hp karena tidak diberikan batasan dalam penggunaan gadget tersebut maka menjadi orangtua harus tegas kepada anak soal handphone. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, bahwasannya siswa memahami dampak positif dari penggunaan gadget, mereka juga khawatir terhadap dampak negatifnya yaitu menjadi kecanduan HP karena bermain game. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi anak menjadi pendiam karena terlalu lama fokus dengan handpohone, mengganggu kemampuan bersosialisasi dengan oranglain, mempengaruhi otak anak, sulit berkonsentrasi serta anak mudah emosi karena orangtua yang tidak memberi batasan dalam penggunaan handphone. [21]

Penggunaan gadget untuk media tambahan belajar.

Penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar secara umum memiliki dampak yang positif maupun negative, begitu pula penggunaan gadget dalam pembelajaran akidah akhlak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh bapak Hasyim Abdulloh, S.H beliau menyatakan bahwa ada dampak positif yang dapat membantu pembelajaran jika diperlukan dan adanya bimbingan dari guru dan orangtua. Dampak negatifnya ialah jika tidak ada pengawasan maka akan digunakan secara berlebihan sehingga membuat anak kecanduan pada hp.

Adapun dampak negative bagi peserta didik yakni anak-anak menggunakan media sosial di dalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya digunakan anak-anak untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan dengan belajar, Penurunan konsentrasi belajar anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget* yang disebabkan dari kecanduan game, Mempengaruhi perilaku anak. Perkembangan *gadget* saat ini sampai ketahap tersedianya jaringan internet yang bisa diakses siapapun membuat para pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak. [22].

Hasil wawancara yang disampaikan oleh beberapa siswa kelas V SD Berlian Plaosan Kab. Magetan, mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap nilai akidah akhlak. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak, nilai tersebut mengalami kenaikan secara mayoritas. Orangtua memiliki peran penting dalam pengawasan anak saat dirumah yang mengontrol penggunaan gadget sehingga mengetahui waktu bermain gadget dan beralih untuk belajar sehingga mendapatkan nilai yang bagus. [23]. Penjelasan terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar akidah akhlak juga disampaikan oleh bapak Hasyim Abdullah selaku guru kelas V di SD Berlian Plaosan. Beliau menjelaskan bahwa Dengan adanya penggunaan gadget di SD Berlian Plaosan Kab. Magetan yang

diberlakukan oleh bapak/ibu guru yang lainnya, memudahkan peserta didik belajar dengan mendapatkan informasi di media dengan cepat dan ini merupakan awal perkembangan untuk meningkatkan karakter siswa maupun hasil belajar siswa. Namun, tidak semua bapak/ibu guru memperkenankan peserta didiknya mengakses gadget, khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak.

Namun ada beberapa guru yang membolehkannya membawa dengan tujuan sebagai media pembelajaran disekolah. Karena pendidik memiliki peran yang sangat penting bagi para peserta didiknya khususnya dalam membimbing peserta didik untuk mengaplikasikan gadget sebagai media pembelajaran. Peran tersebut penting bagi guru karena untuk membangun hubungan yang baik dengan siswa, mendengarkan mereka, dan memahami kebutuhan individu mereka.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa bahwa dampak penggunaan gadget pada siswa kelas V menimbulkan dampak positif dan negatif dimana dampak positif yang peneliti temukan lebih sedikit dibandingkan dampak negatif, dan peneliti mendapat hasil bahwa dampak tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran akidah akhlak dimana semenjak mereka aktif menggunakan gadget, pada hasil belajar akidah akhlak siswa ini banyak naik karena kebanyakan siswa digunakan untuk mencari informasi jawaban di google.

Hasil belajar siswa juga dijadikan sebagai variabel yang diukur untuk dijadikan patokan pada penelitian. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yakni dapat dilihat dari nilai UTS dan UAS serta dari cara peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik atau dalam tugas memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai analisis dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa sekolah dasar kelas V Di SD Berlian Plaosan Kab. Magetan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan gadget oleh siswa digunakan untuk belajar, mencari jawaban dari google, memiliki manfaat juga untuk melihat WhatsApp dan game. Dengan adanya gadget ini memudahkan siswa mendapatkan informasi di media dengan cepat. Dari adanya penggunaan gadget yang dibatasi dan digunakan dengan baik tidak membuat hasil belajar akidah akhlak siswa ini turun, meski ada beberapa yang turun namun lebih banyak naiknya, semenjak mereka aktif menggunakan gadget pada hasil belajar siswa ini banyak naik karena kebanyakan siswa digunakan untuk mencari informasi jawaban di google. Namun, tidak semua bapak/ibu guru memperkenankan peserta didiknya mengakses gadget, khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak.

Dampak penggunaan gadget itu sendiri memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya penggunaan gadget ini bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan, serta memudahkan dalam penyelesaian tugas, membantu pembelajaran jika diperlukan dengan adanya bimbingan dari guru dan orangtua. Untuk dampak negatifnya sendiri yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget ini menjadi kecanduan karena game, membuat mata sakit, dan penurunan konsentrasi belajar anak. Perkembangan gadget saat ini sampai ketahap tersedianya jaringan internet yang bisa diakses siapapun membuat para pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak.

Rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian adalah: pertama, pendidik harus memahami berbagai teknik dalam pembelajaran, media yang baik dan tepat untuk digunakan dalam pembelajaran juga harus diperhatikan karena kemungkinan besar akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kedua, orang tua harus selalu bijaksana dalam mengontrol penggunaan gadget anak-anak mereka dan mengajari mereka cara menggunakannya. Menetapkan aturan bagaimana menggunakan gadget yang benar dan memberikan penghargaan atau hukuman kepada anak-anak mereka berdasarkan apa yang mereka kerjakan. Sehingga mereka menghindari perilaku buruk dan lebih banyak melakukan hal-hal baik. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki dan mengantisipasi segala kelemahan yang ada dalam penelitian ini serta diharapkan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam artikel ini saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Kesehatan, sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. aya ucapkan terima aksih kepada SD Berlian Plaosan Kab. Magetan terkhusus wali kelas V dan siswa kelas V yang telah ikut serta dan mendukung saya dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

REFERENSI

- [1] S. M. Aisyah Anggraeni Dan Hendrizal, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma," *Jurnal Ppkn & Hukum*, Vol. 13, No. 1, Pp. 64-76, 2018.
- [2] D. Muhammad Iqbal Ulil Amri, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2, Pp. 14-23, 2020.
- [3] Ramdhanwitarsa, "Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhan Anik, Neneng Rini Haerani, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogik*, Vol. 4, No. 1.
- [4] D. Layyinatul Syifa, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 4, Pp. 527-533, 2019.
- [5] M. A. H. Sangaji Anwar Wiranto, Peranan Orangtua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Smartphone, Seminar Nasional Dan Call For Paper "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju Paud Berkualitas.
- [6] A. Susanto, Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- [7] D. Septio Nurjanah, "Analisis Metode Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Karakter Peserta Didik," *Journal Of Education, Psychology And Counseling*, Vol. 2, No. 1, Pp. 366-377, 2020.
- [8] R. P. D. D. Darisman, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Crossword Puzzle Dalam Proses Evaluasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam / Vol. 5, No. 2, 2017*, Vol. 5, No. 2, Pp. 97-105, 2017.
- [9] D. Anggun Rahayu, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V Di Sd Negeri 61 Lebong," *Jurnal Studi Islam, Sosial, Dan Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Pp. 32-40, 2022.
- [10] D. Nikmawati, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9, No. 2, Pp. 254-259, 2021.
- [11] Musfiqon, Paduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.
- [12] A. Furchan, Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan, Surabaya: Usaha Nasional, 2002.
- [13] M. B. A. A. M. H. Miles, Qualitative Data Analysis (Terjemahan), Jakarta: Ui Press, 2005.
- [14] M. F. Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd*, Vol. 5, No. 2, Pp. 722-731, 2017.
- [15] T. L. P. S. Maola, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Journal Of Education, Psychology And Counseling*, Vol. 3, No. 1, Pp. 219-225, 2021.
- [16] D. Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Jurnal Kehumasan*, Vol. 2, No. 1, Pp. 273-282, 2019.
- [17] P. S. M. D. T. Lestari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Journal Of Education, Psychology And Counseling*, Vol. 3, No. 1, Pp. 219-225, 2021.
- [18] A. & S. M. Syarifudin, "Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Tunas Aswaja*, Vol. 1, No. 2, Pp. 23-38, 2022.
- [19] D. Gin Gin Ginanjar, "Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5, No. 2, Pp. 372-379, 2018.
- [20] M. F. Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd*, Vol. 5, No. 2, Pp. 722-731, 2017.
- [21] D. Nita Monita Rini, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio*, Vol. 7, No. 3, Pp. 1236-1241, 2021.
- [22] A. Subagijo, Diet & Detoks Gadget, Jakarta Selatan: Mizan Media, 2020.

[23] H. S. B. S. Nikmawati, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9, No. 2, Pp. 254-259, 2021.

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

e-journal.hamzanwadi.ac.id

Internet Source

5%

2

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

2%

3

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off