

PENGUNAAN *GADGET* PASCA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) TERHADAP KARAKTER SISWA SD

Abas Maulana¹, Yes Matheos Lasarus Malaikosa², Army Al Islami Ali Putra³

^{1,3}STKIP Modern Ngawi

²Unesa Surabaya

Email: maulanaela15@gmail.com¹, matheosmalaikosa@unesa.ac.id², armyalislami@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui apa saja penggunaan *gadget* Pasca Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terhadap karakter Siswa SD. 2) Mengetahui peran guru dalam memberikan pendampingan terhadap siswa-siswi yang menggunakan *gadget* pasca Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu peneliti melakukan pengamatan dan wawancara tentang penggunaan *gadget* siswa-siswi kelas 6 SDN Tempuran 1 dan peran guru dalam memberikan pendampingan terhadap siswa-siswi yang menggunakan *gadget*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan 3 teknik, yaitu pengamatan atau observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam kegiatan analisis data terdiri dari empat alur yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti, peneliti dapat menyimpulkan bahwa: 1) Penggunaan *gadget* sebelum Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 cukup sering dalam penggunaan *gadget*. 2) terjadi peningkatan yang signifikan pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ). 3) Pasca pembelajaran jarak jauh (PJJ) ada indikasi kecenderungan siswa terhadap game online dan media sosial, khususnya media sosial seperti TikTok, Instagram, dan WhatsApp. 3) peran guru dalam pendampingan penggunaan *gadget* yaitu: a. Memberikan edukasi, b. pengawasan penggunaan *gadget*, dan c. Pemanfaatan penggunaan *gadget* disekolah.

Kata Kunci: *Gadget*, Pandemi covid-19, Peran guru (pendampingan).

Abstract:

This research aims to: 1) Determine the uses of gadgets in Post-Distance Learning (PJJ) on the character of elementary school students. 2) Understand the role of teachers in providing guidance to students who use gadgets after Post-Distance Learning (PJJ). This research uses a descriptive qualitative method, where the researcher observes and interviews students in the 6th grade of SDN Tempuran 1 regarding their use of gadgets and the role of teachers in providing guidance to gadget users. Data collection processes are carried out using three techniques: observation, interviews, and documentation. The data analysis process consists of four stages: data collection,

data condensation, data presentation, and drawing conclusions/verification. Based on the data collected, the researcher can conclude that: 1) The use of gadgets before Distance Learning (PJJ) by students in the 6th grade of SDN Tempuran 1 is quite frequent. 2) There is a significant increase during distance learning (PJJ). 3) After distance learning (PJJ), there is an indication of students' tendency towards online games and social media, especially platforms like TikTok, Instagram, and WhatsApp. 3) The role of teachers in guiding gadget usage includes: a. Providing education, b. Supervising gadget usage, and c. Utilizing gadget usage in school.

Keywords: *Gadgets, Covid-19 pandemic, Teacher's role (mentoring).*

PENDAHULUAN

Corona virus merupakan kelompok besar virus yang menyebabkan penyakit dan menimbulkan gejala yang ringan sampai berat (Dewi, 2020; Setiawan, 2020). WHO menyatakan virus *covid-19* menjadi Darurat Kesehatan Masyarakat yang menjadi perhatian Internasional (Sohrabi, et al, 2020; Talevi et al., 2020). Pada bulan Maret 2020. virus ini juga menyebar di Indonesia. Di Indonesia penyebaran virus *covid-19* memberikan dampak pada berbagai bidang dan meningkatnya angka kematian masyarakat yang positif terkena *covid-19* (Purwanto, 2020). Munculnya virus *covid-19* memberikan dampak terhadap pendidikan. Salah satu upaya menghentikan penyebaran *covid-19* bagi dunia pendidikan, pemerintah mengeluarkan kebijakan yaitu menerapkan proses belajar dari rumah pada berbagai jenjang pendidikan. Adanya penutupan sekolah mengakibatkan peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan teman-temannya, dan guru (Nurkholis, 2020). Masa *covid-19* mengharuskan pembelajaran tetap berlangsung agar pendidikan terjamin, sehingga pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran daring.

Kebijakan pengadaan pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi menuntut siswa-siswi menggunakan *gadget* pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa pandemi melanda indonesia selama kurang lebih selama dua tahun. Maka siswa-siswi melaksanakan pembelajaran jarak jauh kurang lebih selama dua tahun saat pandemi. Dengan waktu yang cukup lama maka siswa-siswi memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* dalam kegiatan keseharian. Begitupun pada saat pasca pandemi juga banyak yang masih sering menggunakan *gadget* yang masih digunakan untuk pembelajaran ataupun sudah tidak digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Pengguna Internet di Indonesia tiap tahunnya meningkat secara signifikan. Jumlah pengguna internet di negara Indonesia terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan APJII, negara ini memiliki 210,03 juta pengguna internet pada 2021-2022. Jumlah tersebut meningkat 6,78% dibanding musim sebelumnya, yakni 196,7 juta orang. Hal ini juga yang membuat tingkat penetrasi internet di negara Indonesia menjadi 77,02%. Dilihat dari usianya, penetrasi internet tertinggi pada kelompok usia 13-18 tahun sebesar 99,16%. Di urutan kedua adalah kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi 98,64% (Bayu 2022)

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang sudah di paparkan diatas dengan hasil penggunaan internet yang paling banyak menggunakan adalah pada usia 13-18 tahun dengan persentase sebesar 99,16%. Ini menjadi angka yang sangat tinggi dengan usia yang terbilang masih sangat belia. Dengan usia demikian sudah dapat dipastikan umur anak yang masih sekolah. Angka yang sangat tinggi pada usia remaja ini berimbas dari *covid-19* yang memaksa siswa-siswi melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Penggunaan *gadget* pada waktu pandemi Covid 19 sangat diperlukan untuk menjadi media saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran jarak jauh ini memerlukan jaringan internet dan juga aplikasi tertentu. Kebanyakan sekolah menggunakan *gadget* untuk menjadi medianya dan aplikasi seperti zoom, google classroom, youtube, WhatsApp, tiktok dan sebagainya.

Peserta didik sebagai objek dan pelaku pendidikan merupakan bagian dari komponen pendidikan yang mengalami perubahan perilaku akibat perubahan lingkungan disekitarnya. Kehadiran gadget, khususnya handphone dengan aplikasi yang lengkap, sangat mempengaruhi kehidupan siswa. Aplikasi dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengembangkan potensi diri dengan menggunakan kemungkinan aplikasi yang ada. Namun, itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk merusak kepribadian siswa jika terjadi pelecehan apapun jenis aplikasinya.

Peristiwa ini juga berlaku bagi siswa SDN Tepuran 1 dimana sebagian besar siswa sudah memiliki gadget. Dari observasi peneliti siswa SDN Tempuran 1 juga menjadi yang menggunakan *gadget* pada saat covid 19 untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran jarak jauh di SDN Tempuran 1 menggunakan aplikasi zoom, WhatsApp, youtube. Penggunaan *gadget* pasca Covid 19 di SDN Tempuran 1 saat ini digunakan untuk kegiatan ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS). Dari penemuan peneliti diatas

kemungkinan siswa-siswi menjadi kecanduan dan ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* khususnya *smartphone* karena selama pandemi dua tahun siswa-siswi waktunya lebih banyak menggunakan *smartphone* daripada berinteraksi dengan teman-temannya.

Mengacu dari pernyataan diatas maka perlu ada sedikit perhatian terhadap penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi sd. Dan perlu adanya pendampingan dari guru dan orang tua. Agar dapat mengontrol penggunaan *gadget* di rumah maupun disekolah.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang berjudul penggunaan *gadget* pasca pembelajaran jarak jauh (PJJ) terhadap karakter siswa sd berlatar tempat di sdn Tempuran 1 yang terletak di Desa Tempuran Kecamatan paron Kabupaten Ngawi. Waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama bulan januari sampai bulan juni tahun 2023.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* pasca pembelajaran jarak jauh (PJJ) terhadap karakter siswa SD adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan data kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan-lapangan, foto dokumen pribadi dan pengamatan.

Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi menurut Creswell (dalam Sugiyono, 2014) adalah salah satu jenis pendekatan kualitatif dimana dalam pendekatan jenis ini peneliti melakukan sebuah observasi kepada partisipan untuk mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi dalam hidup partisipan tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Langkah yang harus dilakukan untuk melakukan penelitian meliputi penjadwalan wawancara, observasi, dokumentasi sehingga dengan dijadwalkan maka penelitian bisa berjalan dengan lancar dengan mendapatkan informasi yang akurat dan yang dibutuhkan.

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa, analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit,

melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sugiyono (2013) menyatakan analisis data terdiri dari empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Gadget* Pasca Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Terhadap Karakter Siswa SD

1. Penggunaan *Gadget* Sebelum Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Siswa-siswi Kelas VI SDN Tempuran 1

Penggunaan gadget pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) mulai meningkat secara drastis. Yang awalnya jarang menggunakan gadget pasca PJJ mulai sering dan kecanduan. Sebelumnya yang belum punya gadget pada saat PJJ dipaksa punya. Dengan demikian penggunaan gadget meningkat cukup drastis pada saat pandemi dan pasca pandemi.

Penggunaan gadget oleh siswa-siswi sebelum masa pandemi covid 19 secara umum memang ada beberapa yang sudah terbiasa dan memiliki secara pribadi. Dan juga ada beberapa siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 yang baru punya pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Berdasarkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti, terdapat beberapa fakta menarik mengenai penggunaan gadget sebelum Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan bahwa ada siswa-siswi yang belum menggunakan gadget sebelum PJJ dan bahkan ada yang belum mempunyai gadget sama sekali. Selain itu, penggunaan gadget sebelum PJJ belum sepenuhnya mencerminkan ketergantungan yang signifikan pada gadget.

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas VI SDN Tempuran 1 yang menjadi subjek penelitian, terdapat 5 siswa yang belum mempunyai gadget sebelum PJJ berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa ada sebagian siswa yang tidak memiliki akses ke gadget sebelumnya, yang kemungkinan dapat mempengaruhi partisipasi dan kemampuan mereka dalam mengikuti PJJ.

Selain itu, ditemukan bahwa sebelum PJJ, penggunaan gadget oleh siswa-siswi belum terlalu sering. Hanya terdapat 10 siswa yang sudah mempunyai gadget sebelum PJJ

berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum PJJ, penggunaan gadget sudah mulai menjadi kebutuhan pokok dalam kegiatan sehari-hari siswa.

Berikut ini adalah nama-nama siswa-siswi yang belum mempunyai gadget sebelum PJJ berdasarkan temuan peneliti: Adil Tegar Pradapa, Pratama Bahri, Nabila Latif Rasydah, Rafka Axela Oka Putra, dan Prayitno. Sedangkan nama-nama siswa-siswi yang sudah mempunyai gadget sebelum PJJ berdasarkan temuan peneliti adalah: Alvin Septian Ardiansyah, Arsyilia Latief, Danang Arga Fadila, Devin Azaria Ramadhan, Izzatilia, Miftakul Wulan Sari, Rasya Ridha Wardinas, Riski Andri Yanto, Ziqori Aulia Putri, dan Zulfa Setiana Nur Rahmadani.

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum PJJ, penggunaan gadget oleh siswa-siswi belum menjadi fenomena yang dominan dan ketergantungan terhadap gadget masih relatif rendah. Namun, data ini juga mengindikasikan adanya ketimpangan akses dan penggunaan gadget di antara siswa-siswi, yang dapat berdampak pada kesenjangan dalam partisipasi dan pembelajaran selama PJJ. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan dan pemerintah untuk mempertimbangkan upaya yang lebih inklusif dalam menyediakan akses gadget yang adil bagi seluruh siswa untuk memastikan kesetaraan dalam pembelajaran jarak jauh.

Pembahasan diatas dapat diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh Ariston & Frahasini (2018) bahwasannya dari hasil penelaah menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi siswa.

2. Penggunaan Jarak Jauh (PJJ) Kelas VI SDN Tempuran 1 Pada Saat Pandemi Covid 19

Masa pandemi covid 19 mengharuskan semua kegiatan masyarakat di Indonesia dibatasi secara tatap muka. Tanpa terkecuali kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah seluruh Indonesia bahkan hampir seluruh dunia. Disebabkan pandemi covid 19 mengharuskan seluruh kegiatan tanpa terkecuali kegiatan sekolah harus secara Daring dilaksanakan berjarauhan. Panduemi covid 19 yang mengharuskan satuan pendidikan menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pernyataan ini sesuai dengan surat edaran dari kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) No.15 Tahun 2020.

Sejak krisis kesehatan ini, masyarakat Indonesia harus menggunakan internet untuk kegiatan sehari-hari seperti menggunakan aplikasi konferensi video untuk bekerja dan sekolah sampai berbelanja di lokapasar dalam jaringan. Berdasarkan Survei Internet Indonesia Tahun 2021-2022 (Q1), pengguna internet di Indonesia mencapai 220 juta orang. Sebelum pandemi, jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 175 juta orang (Bayu, 2022).

Berdasarkan data diatas dapat terjadi salah satu penyebabnya adalah Pembelajaran jarak jauh yang telah menjadi metode penting selama pandemi COVID-19 dan salah satu metode yang paling mungkin dilaksanakan yaitu melalui jaringan internet dan menggunakan gadget sebagai medianya, tetapi juga memiliki tantangan dan keterbatasan. Banyak lembaga pendidikan berusaha untuk terus meningkatkan pengalaman pembelajaran jarak jauh dengan mengatasi kendala dan mencari cara baru untuk meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi covid-19 ini menimbulkan berbagai tanggapan dan perubahan pada sistem belajar yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran serta tingkat perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan (Basar, 2021).

Pembelajaran jarak jauh melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti komputer, perangkat mobile, akses internet, dan platform pembelajaran online. Ini memungkinkan siswa dan guru berinteraksi melalui video konferensi, forum diskusi, chat, dan alat kolaborasi online. Pembelajaran jarak jauh memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran dan tugas kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat mengatur jadwal belajar mereka sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri, selama mereka memenuhi tenggat waktu yang ditetapkan.

Hal ini dapat diperkuat dari penelitian terdahulu oleh Zam (2021) Bahwasannya Teknologi menjadi kunci keberlangsungan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dapat menjadi penghubung antara pengajar dan pembelajar yang tersekat dengan jarak.

Berdasarkan temuan peneliti tentang penggunaan gadget pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), ditemukan beberapa informasi yang relevan terkait dengan alat yang digunakan dan mekanisme pelaksanaan PJJ di kelas VI SDN Tempuran 1. Temuan ini memberikan wawasan tentang bagaimana siswa dan guru mengadopsi teknologi untuk mendukung proses

pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. Berikut peneliti paparkan 4 poin yang menjadi temuan penelitian dalam penggunaan gadget pada saat pandemi:

a. Adopsi teknologi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ)

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru di SDN Tempuran 1 menggunakan smartphone atau laptop sebagai alat untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini menunjukkan adopsi teknologi yang dilakukan oleh sekolah dalam menghadapi situasi pandemi. Penggunaan smartphone dan laptop pada saat PJJ memanglah menjadi solusi paling memungkinkan untuk dilaksanakan.

Namun demikian ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kegiatan PJJ menggunakan alat smartphone memiliki kelebihan dalam hal waktu dan tempat. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih panjang waktunya dan juga dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun. Namun demikian lebih banyak kekurangannya yaitu guru tidak dapat mengawasi perkembangan siswa-siswi. Guru kurang dapat mengukur perkembangan belajar siswa melalui ulangan harian karena belum tentu yang mengerjakan siswa-siswi itu sendiri. Dan yang lebih penting pengawasan guru dalam hal perkembangan karakter siswa ini menjadi problem yang menurut peneliti perlu adanya solusi.

b. Penggunaan aplikasi WhatsApp dalam pelaksanaan PJJ

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi WhatsApp digunakan sebagai media komunikasi antara guru, siswa, dan wali siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SDN Tempuran 1 menggunakan aplikasi WhatsApp dengan metode guru membuat group WhatsApp yang dimana didalamnya beranggotakan wali siswa, Guru mapel, siswa-siswi, dan juga wali siswa.

Pelaksanaannya cukup sederhana yaitu guru mengirimkan materi yang harus dipelajari siswa-siswi di rumah beserta latihan soal, setelah guru mengirim materi dan latihan soal di group WhatsApp kelas siswa belajar di rumah dan mengerjakan soal yang telah dikirim, setelah selesai mengerjakan soal, siswa-siswi mengirim jawaban via WhatsApp pribadi guru.

c. Kolaborasi antara guru dan wali siswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa wali siswa terlibat dalam mendampingi siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh. Dalam proses kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) peran guru dalam mengawasi siswa-siswi sangatlah terbatas yang dipisahkan oleh jarak. Hal ini mengharuskan guru tidak bisa bekerja sendiri. Guru perlu mengajak kerjasama dengan wali siswa.

Berdasarkan temuan penelitian cara agar wali siswa ikut dalam mengawasi siswa-siswi khususnya bagi anak-anak masing-masing wali siswa. Wali siswa di ikut sertakan dalam group kelas yang memungkinkan selalu tahu bahwa ada materi atau tugas yang diberikan oleh guru. Wali siswa dapat mengontrol mulai bertanya apakah sudah dikerjakan atau belum misalnya. Maka peran orang tua dan guru pada saat PJJ harus saling berkolaborasi.

d. Evaluasi dan umpan balik

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa mengirimkan jawaban tugas kepada guru melalui pesan pribadi. Ini menjadi salah satu kelebihan dari pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui WhatsApp yang mana siswa-siswi tidak dapat menyontek dari temannya. Setiap satu bulan siswa-siswi dievaluasi oleh guru melalui rapat dengan wali siswa untuk mengetahui perkembangan siswa-siswi dalam proses pembelajaran pada saat pandemi covid 19.

Berdasarkan temuan peneliti tentang pelaksanaan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas VI SDN Tempuran 1 memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya. Media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di kelas VI SDN Tempuran 1 adalah smartphone dengan aplikasi WhatsApp. WhatsApp mungkin tidak cocok untuk menyampaikan materi pelajaran yang terstruktur secara efisien. Pesan dalam obrolan grup WhatsApp cenderung berjajar secara linier, dan mencari materi tertentu bisa menjadi sulit ketika ada banyak pesan dalam obrolan.

Keterbatasan tersebut memiliki dampak yang bisa dibilang sangat penting yaitu kurangnya pengawasan yang signifikan. Pengawasan guru yang kurang maksimal dapat menyebabkan penyelewengan penggunaan *gadget* itu sendiri. Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang di laksanakan di rumah masing-masing menjadi keterbatasan guru dalam

pengawasan saat pembelajaran jika orang tua tidak ikut serta dalam membantu mengawasi. Berdasarkan temuan peneliti orang tua pada saat kegiatan PJJ ada beberapa yang lebih memilih kerja karena memang faktor ekonomi yang menjadi kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh siswa-siswi.

Hal ini dapat diperkuat dari penelitian terdahulu oleh (Wati dkk 2021) bahwasanya Keterbatasan fitur pada aplikasi WhatsApp memungkinkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) kurang efektif. dengan ini perlu adanya aplikasi tambahan seperti penggunaan aplikasi Zoom Meeting yang dapat membantu keefektifan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

3. Penggunaan *Gadget* Pasca Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah pembelajaran jarak jauh (PJJ), penggunaan *gadget* oleh siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 masih berlanjut, meskipun bukan untuk pembelajaran. Perubahan pola penggunaan *gadget* yang awalnya untuk alat pelaksanaan kegiatan PJJ beralih menjadi penggunaan yang lebih luas seperti mencari hiburan melalui game online dan juga media sosial yang sesuai dengan temuan peneliti.

Penggunaan *gadget* pasca PJJ cenderung digunakan untuk hiburan, seperti bermain game online dan menggunakan media sosial. Penggunaan *gadget* untuk hiburan menjadi pilihan siswa-siswi SDN Tempuran 1 dalam peralihan atau bisa jadi menjadi perluasan penggunaan *gadget*. Bermain game dan bermain sosial media dengan waktu yang cukup lama menjadikan siswa-siswi ini kurang bersosial dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan temuan peneliti waktu yang dapat dihabiskan oleh siswa-siswi dalam bermain *gadget* cukup lama, kurang lebih sekitar 5 sampai 6 jam perhari. Padahal kebijakan pemerintah dengan full day school masih cukup tinggi dalam penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* untuk pada siswa SDN Tempuran 1 dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

- a. Aksesibilitas: Ketersediaan *gadget* di rumah atau di sekolah dapat mempengaruhi sejauh mana siswa menggunakan *gadget*. Jika siswa-siswi SDN Tempuran 1 memiliki akses mudah dan tersedia *gadget*, mereka cenderung lebih sering menggunakannya.
- b. Lingkungan keluarga: Lingkungan keluarga juga mempengaruhi penggunaan *gadget* pada siswa SD. Jika anggota keluarga lain sering menggunakan *gadget* atau

memberikan perhatian yang lebih pada gadget, siswa cenderung mengikuti contoh tersebut.

- c. Kebutuhan dan minat pribadi: Minat dan kebutuhan pribadi siswa terhadap *gadget* dapat memengaruhi sejauh mana mereka menggunakannya. Jika siswa memiliki minat khusus atau kebutuhan yang terpenuhi melalui gadget, mereka mungkin cenderung lebih sering menggunakan *gadget* tersebut.
- d. Teknologi dalam pembelajaran: Jika penggunaan *gadget* menjadi bagian dari metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah, siswa mungkin cenderung lebih sering menggunakan *gadget* untuk tujuan pendidikan.
- e. Tekanan sosial: Tekanan sosial dari teman sebaya juga dapat mempengaruhi penggunaan *gadget* pada siswa SD. Jika teman-teman sebaya mereka sering menggunakan gadget, siswa mungkin merasa tertarik untuk ikut serta dan mengikuti tren tersebut.
- f. Kontrol orang tua dan pengawasan: Tingkat kontrol dan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua atau guru terhadap penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi sejauh mana siswa menggunakan gadget. Jika pengawasan dan pembatasan yang ketat diterapkan, siswa mungkin memiliki penggunaan *gadget* yang lebih terkendali.
- g. Ketersediaan konten yang menarik: Ketersediaan konten yang menarik, seperti permainan, aplikasi pendidikan, atau konten hiburan, juga dapat mempengaruhi siswa untuk menggunakan *gadget* secara lebih intensif.
- h. Faktor pendidikan dan pengajaran: Cara penggunaan *gadget* yang diajarkan dan dipromosikan di sekolah juga dapat mempengaruhi penggunaan *gadget* oleh siswa SD. Jika penggunaan *gadget* diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum dan dipandu secara positif, siswa cenderung menggunakannya dengan lebih bertanggung jawab.

Hal ini dapat diperkuat oleh penelitian Witarsa dan Ramdhan (2018) Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam

menggunakan gadget. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

4. Dampak dari penggunaan *Gadget* secara berlebihan terhadap karakter sosial siswa-siswi Kelas VI SDN Tempuran 1

Dampak penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran: Pembahasan skripsi dapat mengeksplorasi dampak penggunaan *gadget* pasca PJJ terhadap pembelajaran siswa. Hal ini dapat meliputi pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap konsentrasi dan motivasi belajar, interaksi sosial, serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan *gadget* secara efektif untuk mendukung pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yang berlebihan sesuai dengan pembahasan di sub bab yang lalu ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu, Aksesibilitas, Lingkungan keluarga, Kebutuhan dan minat pribadi, Teknologi dalam pembelajaran, Tekanan sosial, Kontrol orang tua dan pengawasan, Ketersediaan konten yang menarik, Faktor pendidikan dan pengajaran.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi peluang siswa untuk berlatih berkomunikasi secara verbal dan nonverbal dengan orang lain. Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menyampaikan pikiran dan perasaan secara efektif dalam situasi sosial. Jika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu di *gadget*, mereka mungkin menjadi tergantung pada teknologi tersebut dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan kurangnya keterampilan dalam berinteraksi secara langsung.

Interaksi langsung dengan orang lain memungkinkan siswa untuk membangun empati dan belajar mengenali perasaan dan kebutuhan orang lain. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kemampuan ini, membuat siswa kurang peka terhadap emosi orang lain dan kurang memperhatikan kebutuhan orang lain di sekitarnya. Terlalu banyak menggunakan *gadget* dapat mengganggu hubungan interpersonal siswa dengan keluarga, teman sebaya, dan guru. Mereka mungkin menjadi kurang terlibat dalam percakapan dan kegiatan bersama, serta kesulitan membangun hubungan yang kuat dengan orang lain.

Interaksi di dunia nyata memungkinkan siswa untuk belajar mengatasi masalah dan menghadapi konflik secara langsung. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi peluang ini, sehingga siswa mungkin tidak memiliki keterampilan yang cukup dalam menyelesaikan masalah sosial atau mengelola konflik dengan baik.

Selain interaksi sosial yang menjadi dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan. Penggunaan *gadget* dapat digunakan sebagai pemanfaatan penunjang pembelajaran dengan mengakses google untuk membantu pembelajaran. *gadget* memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber informasi secara online. Mereka dapat mencari informasi tambahan, membaca buku elektronik, menonton video pembelajaran, dan mengakses sumber daya digital lainnya yang relevan dengan materi pelajaran. *gadget* dapat digunakan untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi atau permainan edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak pada perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak yang kecanduan *gadget* cenderung melambat dikarenakan minimnya pergerakan atau aktivitas fisik anak (Ramdani & Azizah, 2019). Perkembangan motorik kasar anak merupakan suatu perkembangan gerak yang terjadi pada diri anak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari (Sinta dkk, 2022)

5. Tingkat kecenderungan siswa-siswi terhadap penggunaan *Gadget* pasca pembelajaran jarak jauh (PJJ)

Penggunaan *gadget* di dalam kehidupan manusia sudah sangat lumrah di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini (Yaumi, 2018). Penggunaan *gadget* semakin intens saat pandemic *Covid-19* melanda dunia (Darmalaksana et al., 2020). Penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama di malam hari, dapat mengganggu pola tidur siswa. Cahaya biru yang dipancarkan oleh layar *gadget* dapat menghambat produksi hormon melatonin yang penting untuk mempersiapkan tidur. Hal ini dapat mengakibatkan kesulitan tidur atau tidur yang tidak berkualitas.

a. Kecenderungan siswa terhadap media sosial

Kecenderungan terhadap *gadget* memiliki banyak pengaruh salah satunya keseringan dalam hal bermain media sosial. Beberapa siswa memang lebih suka terhadap media sosial khususnya media sosial tik tok, instagram dan WhatsApp. Khususnya pada aplikasi tik tok ini menjadi aplikasi paling digemari bagi siswa-siswi ketika bermain *gadget*.

Pengguna media sosial dikalangan siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 kebanyakan dari kalangan perempuan. Dari jumlah keseluruhan siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 yaitu 15 siswa, 6 diantaranya adalah perempuan. Dari 6 siswi ini seluruhnya mempunyai akun media sosial masing-masing khususnya akun media sosial tik tok.

b. Kecenderungan siswa terhadap game online

Penggunaan *gadget* yang semakin meningkat dikalangan anak-anak khususnya bagi siswa-siswi SD yang seharusnya digunakan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan tapi juga banyak *gadget* dikalangan siswa-siswi SD digunakan salah satunya yang paling sering untuk game online. Game online yang menjangkit sampai siswa-siswi SDN Tempuran 1 khususnya di kelas VI ini rata-rata siswa laki-laki.

Bermain game online sangatlah mengasikkan bagi kalangan anak-anak. Ini juga terjadi kepada siswa-siswi SDN Tempuran 1 yang suka bermain game online. Rata-rata yang suka bermain game online adalah dari anak laki-laki. Dari jumlah keseluruhan satu kelas enam yaitu 15 siswa ada 9 jumlah siswa laki-laki. Dan hampir semua memiliki akun game online.

Bermain game online dengan waktu yang lama sangatlah tidak bagus buat kesehatan fisik maupun mental anak-anak dan mengganggu pola tidur dikarenakan seringnya begadang. Peneliti menemukan akun game online siswa kelas enam SDN Tempuran 1 masih terpantau online pada saat menjelang tengah malam sekitar pukul 23.00.

Hal ini dapat diperkuat dari penelitian terdahulu oleh Ulya et al (2021) dampak bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Peran Guru Dalam Memberikan Pendampingan Terhadap Siswa-siswi Yang Menggunakan Gadget Pasca Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Tugas seorang guru sangatlah berat dikarenakan efek dari pasca pembelajaran jarak jauh ini. Konsep agar siswa-siswi dapat memiliki minat belajar kembali dan juga kecenderungan terhadap *gadget* ini dapat dimanfaatkan menjadi motivasi belajar siswa-siswi. Jadi *gadget* ini bukan hanya menjadi pembawa efek negatif saja tapi juga dapat menjadi hal yang positif. Ada beberapa usaha pendampingan yang dilakukan oleh guru untuk menanggulangi penggunaan *gadget* yang sudah menjadi kebutuhan siswa-siswi agar dapat dimanfaatkan lebih baik.

1. Memberikan Edukasi

Penggunaan *gadget* yang meningkat di lingkungan anak-anak khususnya bagi siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 akan memiliki dampak-dampak yang dapat terjadi. Dampak-dampak yang kemungkinan terjadi adalah terpaparnya konten-konten yang kurang edukatif dan tidak berpendidikan. Hal ini perlu adanya penanganan dari guru maupun dari pihak orang tua itu sendiri.

Dalam usaha penanganan pendampingan dan penanggulangan hal tersebut guru memiliki inisiatif untuk memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang bermanfaat. Edukasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi bahwasanya ada dampak yang negatif dan dampak positif dalam penggunaan *gadget*. Dalam upaya memberikan edukasi guru menyampaikan penggunaan *gadget* yang bermanfaat untuk belajar seperti pemanfaatan google untuk searching google pelajaran sekolah, menonton video di youtube pelajaran sekolah yang mengasikkan.

2. Pengawasan penggunaan *gadget*

Gerakan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 oleh guru tidak dapat dilaksanakan jika hanya mengandalkan tenaga guru saja. Pengawasan penggunaan *gadget* siswa-siswi oleh guru ini perlu adanya kerjasama dengan pihak orang tua. Karena waktu bersama siswa-siswi dengan guru tidak berlangsung selama 24 jam. Kerjasama sama guru dengan orang tua dapat mengontrol penggunaan *gadget* siswa-siswi di rumah.

Konsep yang digunakan untuk pengawasan penggunaan *gadget* siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 yaitu guru dan wali siswa mengagendakan pertemuan wali murid setiap satu bulan sekali. Dalam pembahasan pertemuan wali murid itu nanti diadakan evaluasi. Evaluasi yang dibahas

dimulai dari perkembangan siswa-siswi dalam pembelajaran, tingkah laku, kontroling kegiatan siswa-siswi di rumah salah satunya terkait penggunaan *gadget* di rumah.

3. Pemanfaatan *gadget* di sekolah

Penggunaan *gadget* yang sudah menjadi kebiasaan siswa-siswi menjadi perhatian oleh guru SDN Tempuan 1. Pemanfaatan penggunaan *gadget* di sekolah perlu dilaksanakan. Pemanfaatan yang dilakukan adalah untuk pelaksanaan ujian sekolah. Ujian sekolah pada hari ini sudah mulai menggunakan *gadget*. Ini mengajarkan kepada siswa-siswi bahwasannya *gadget* juga bisa digunakan dengan hal yang positif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan *gadget* sebelum Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada siswa-siswi kelas VI SDN Tempuan 1 cukup sering dalam penggunaan *gadget*. Sebelum PJJ, sebagian siswa yang memiliki *gadget*. Terdapat siswa-siswi yang belum menggunakan *gadget* sebelum PJJ dan bahkan ada yang belum memiliki *gadget* sama sekali. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan akses dan penggunaan *gadget* di antara siswa-siswi. Meskipun ada siswa yang belum memiliki *gadget* sebelum PJJ, penelitian ini juga menemukan bahwa ada beberapa siswa yang sudah memiliki *gadget* sebelumnya. Namun, sebelum PJJ, penggunaan *gadget* belum menjadi kebutuhan pokok dalam kegiatan sehari-hari siswa.

Penggunaan *gadget* yang belum signifikan sebelum pembelajaran jarak jauh (PJJ) meningkat signifikan pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) datang dengan mewajibkan seluruh kegiatan menggunakan sosial distancing tak terkecuali dengan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan Aplikasi WhatsApp digunakan sebagai media komunikasi antara guru, siswa, dan wali siswa dalam pelaksanaan PJJ. WhatsApp memungkinkan pengiriman materi, latihan soal, dan tugas antara guru dan siswa. Keterbatasan dalam pelaksanaan PJJ termasuk keterbatasan media yang digunakan, seperti keterbatasan fitur pada aplikasi WhatsApp. Kurangnya pengawasan yang maksimal juga menjadi masalah yang perlu diatasi.

Pasca pembelajaran jarak jauh (PJJ) ada indikasi kecenderungan siswa terhadap game online dan media sosial, khususnya media sosial seperti TikTok, Instagram, dan WhatsApp. Siswa-siswi kelas VI SDN Tempuan 1, terutama siswi perempuan, memiliki akun media sosial, terutama akun

TikTok. Penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama di malam hari, dapat mengganggu pola tidur siswa karena cahaya biru yang dipancarkan oleh layar *gadget* menghambat produksi hormon melatonin. Terdapat kecendungan siswa terhadap game online, yang mengganggu kesehatan fisik dan mental siswa serta pola tidur. Mayoritas siswa laki-laki memiliki akun game online dan cenderung bermain game dengan waktu yang lama, bahkan hingga larut malam.

Adapun peran guru dalam pendampingan penggunaan *gadget* siswa-siswi kelas VI SDN Tempuran 1 yaitu yang pertama adalah memberikan edukasi manfaat dan penggunaan yang positif *gadget*. Yang kedua pengawasan penggunaan *gadget* siswa-siswi di rumah maupun di sekolah. Yang ketiga adalah pemanfaatan penggunaan *gadget* di sekolah dengan digunakan yang lebih bermanfaat.

Saran

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan mengurangi kesenjangan akses, penting bagi lembaga pendidikan dan pemerintah untuk melakukan langkah-langkah seperti penyediaan pelatihan untuk guru dan orang tua dalam memanfaatkan *gadget* sebagai alat pembelajaran yang efektif. Secara keseluruhan, PJJ melalui penggunaan teknologi dan aplikasi seperti WhatsApp memiliki manfaat untuk memungkinkan siswa dan guru tetap terhubung selama pandemi. Namun, ada tantangan yang perlu diatasi, seperti kurangnya pengawasan dan keterbatasan fitur aplikasi. Maka perlu adanya peningkatan dalam penggunaan aplikasi tambahan seperti zoom meeting, google classrom yang dapat membantu kinerja aplikasi WhatsApp.

Adapun dalam konteks pembelajaran, perlu adanya kesadaran akan penggunaan *gadget* yang sehat dan terkendali. Sebagai tanggung jawab kepala sekolah dan juga stakholder lembaga sekolahan siswa perlu diberikan pemahaman tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, baik terkait media sosial maupun game online.

Pendidikan dan peran orang tua juga sangat penting dalam mengawasi dan mengarahkan siswa agar penggunaan *gadget* lebih produktif dan sehat. Maka perlu adanya pengawasan dari orang tua maupun guru dalam penggunaan *gadget* oleh siswa-siswi SDN Tempuran 1 agar dapat menjadikan *gadget* ini lebih bermanfaat untuk menunjang pembelajaran meskipun pembelajaran jarak jauh (PJJ) sudah tidak berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of education eview and research*, 1, 86–91.
- Basar, A. M. (2021). Problematika pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi *covid-19*. *Edunesia : jurnal ilmiah pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Bayu, D. (2022). <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>. *Dataindonesia.id*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak.
- Fahlezi, F. (2022). Nadiem makaim: pandemi mengubah cara belajar secara dratis. *Tribunnews.com*. <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2022/04/20/nadiem-makarim-pandemi-mengubah-cara-belajar-secaa-drastis>
- Fiantika, F. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. In metodologi penelitian kualitatif. In rake sarasin (issue march). Pt. Remaja rosdakarya. <https://scholar.google.com/citations?user=o-b3ejyaaaaj&hl=en>
- Kuseh, D. (2015). The impact of gadgets on people's lives. *International journal of computer science and information security*, 13(9), 1–5.
- Marpaung, j. (2018). Pengaruh penggunaan *gadget* dalam kehidupan. *Kopasta: jurnal program studi bimbingan konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode penelitian kualitatif (teori dan aplikasinya). In bandung: rosda karya. Bumi aksara. [Http://www.academia.edu/download/35360663/metode_penelitian_kualitaif.docx](http://www.academia.edu/download/35360663/metode_penelitian_kualitaif.docx)
- Ni'mah, F. I. (2016). Manajemen pembelajaran jarak jauh (distance learning) pada homeschooling "sekolah dolan". *Manajemen pendidikan*.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 1, 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

- Sinta, L., Malaikosa, Y. M. L., & Supriyanto, D. H. (2022). Implementasi penguatan pendidikan karakter pada siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*, 6(4), 3193–3202.
- Tetep. (2017). Menggali nilai-nilai karakter sosial dalam meneguhkan kembali jati diri ke-bhinekaan bangsa indonesia. *Konferensi nasional kewarganegaraan iii*, november, 372–379.
- Ulya, l., Sucipto, s., & Fathurohman, i. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal educatio fkip unma*, 7(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wati, c. P., Pangestu, w. T., & Wana, p. R. (2021). Implementasi aplikasi zoom meeting dalam pembelajaran di era pandemi sdn dumplengan 1 kecamatan pitu kabupaten ngawi. *Edumaspul: jurnal pendidikan*, 6(2), 514–523.
- Witarsa, Ramdhan, et al. (2018). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 9-20.
- Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Rineka cipta.
- Zam, e. M. (2021). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *covid-19*. *Edutech : jurnal inovasi pendidikan berbantuan teknologi*, 1(1). <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.176>