

## GAWAI DAN KOMPETENSI SIKAP SOSIAL SISWA MI (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS V MIN 2 KOTA MATARAM)

Novi Oktavia<sup>1</sup> dan Mulabbiyah<sup>2</sup>

PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram

Email: <sup>1</sup>oktavia@uinmataram.ac.id, <sup>2</sup>mulabbiyah@uinmataram.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) fungsi penggunaan gawai pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram; dan (2) dampak penggunaan gawai terhadap kompetensi sikap sosial pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan ilmu di bidang teknologi informasi dan komunikasi, yang juga berdampak pada siswa di MIN 2 Kota Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang sumber datanya berasal dari kepala sekolah, guru kelas V, orang tua, dan siswa kelas V. Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk kemudian dianalisis dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan *conclusion drawing/verification*. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan (1) fungsi penggunaan gawai pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram adalah untuk mencari informasi/*browsing* informasi, berkomunikasi, dan bermain *game*; dan (2) dampak penggunaan gawai terhadap kompetensi sikap sosial siswa kelas V di MIN 2 Kota Mataram ada dua yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan adalah berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan membaca dan memecahkan masalah, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan ialah ketergantungan pada anak, kurang bersosialisasi, sering marah, dan kurang disiplin dalam mengerjakan tugas.

**Kata kunci:** Fungsi, Dampak, Gawai, Kompetensi Sikap Sosial, MI.

### PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon yang sebelumnya dikemukakan oleh Alexander Graham Bell.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>M. Hafiz Al-Ayouby. 2017. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung. *Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bandar Lampung. hal. 1.

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Kecanggihan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau gawai.

Saat ini, hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau gawai. Hal ini terjadi karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan dengan beberapa dekade sebelumnya. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi dua hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen gawai itu sendiri dan berbagai *provider* pendukung.

Selain memiliki dampak positif, gawai juga memiliki berbagai dampak negatif, karena penggunaan gawai secara *continue* akan berdampak pada pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gawai akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Selanjutnya tidak bisa dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gawai dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sebuah survey dari *The Home Index* menyatakan bahwa hampir setengah dari pemakai *gadget* dan komputer berkomunikasi dengan teman dan keluarga meski sedang berada dalam satu rumah. Riset bertajuk *The Home Index* itu mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mengakui bahwa mereka menggunakan gawai untuk menelepon, mengirim sms, menggunakan sosial media dan *e-mail* lebih sering daripada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan, seperlima atau sekitar 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui telepon atau sosial media seperti *Facebook* dan *Twitter* dari pada harus berbicara langsung.<sup>2</sup>

Untuk itu, penggunaan Gawai pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian lebih dari orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali

---

<sup>2</sup>G. Hendrastomo. 2008. Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial”, *Socia*, Vol. 5, Nomor 2, September. hal. 13.

menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten lainnya yang berisi pornografi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 2 Kota Mataram, diketahui bahwa terdapat 5 siswa yang membawa gawai di lingkungan sekolah tanpa sepengetahuan guru, terkadang guru juga memperbolehkan siswa membawa gawai ke sekolah yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan atau diajarkan.<sup>3</sup> Kekhawatiran guru pada saat mengetahui siswa menggunakan gawai ialah kurangnya konsentrasi pada saat proses pembelajaran, timbul rasa malas pada saat belajar, dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan di depan kelas. Sedangkan kekhawatiran dari orang tua ialah timbulnya rasa malas pada anak pada saat diminta mengerjakan atau melakukan sesuatu seperti anak diminta untuk pergi mengaji.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi penggunaan gawai pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram dan mengetahui dampak penggunaan gawai terhadap kompetensi sikap sosial pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram.

## LANDASAN TEORI

### A. Dampak Penggunaan Gawai

#### 1. Pengertian Dampak

Di dalam KBBI, dampak adalah benturan, pengaruh yang kuat mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>4</sup> Pengaruh adalah suatu keadaan di mana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Faktor dari dalam individu (internal) seperti faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh), faktor psikologis ( inteligensi, minat, emosi, bakat, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan rohani) sedangkan faktor eksternalnya berupa faktor

---

<sup>3</sup>Observasi awal, MIN 2 Kota Mataram, 8 Januari-18 Januari 2018.

<sup>4</sup>Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Umum. hal. 209

keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga), faktor sekolah (metode pembelajaran, faktor kurikulum, hubungan antara guru dengan siswa, dan hubungan antara siswa dengan siswa), dan yang terakhir yaitu faktor dari masyarakat.<sup>5</sup>

## 2. Pengertian dan Fungsi Gawai

Menurut Ma'ruf, gawai merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gawai selalu diartikan lebih tidak biasa didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gawai bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gawai juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.<sup>6</sup>

Banyak orang telah mengenal dan menggunakan telepon seluler (gawai) sebagai peralatan yang sangat praktis untuk melakukan komunikasi di mana pun mereka berada tanpa dibatasi oleh ruang dan rentang panjang kabel. Saat ini gawai telah mempunyai beberapa fungsi yang semakin berkembang, tidak hanya melalui alat komunikasi praktis saja. Fungsi ini memang sangat bervariasi, tergantung pada model ponsel yang telah semakin berkembang, antara lain:

- a. Digunakan untuk menyimpan informasi
- b. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- c. Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat di sertakan *reminder* (pengingat waktu)
- d. Kalkulator untuk perhitungan dasar sederhana
- e. Mengirim dan menerima *email*
- f. Mencari informasi (berita, hiburan, dan informasi lain) dari internet
- g. Memainkan permainan-permainan, dan
- h. Integrasi ke peralatan lain, seperti Mp3 player dan GPS (*Global Positioning System*).<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup>Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica. hal. 16-24.

<sup>6</sup>Hafiz Al-Ayouby, "*Dampak Penggunaan...*", hlm. 13.

<sup>7</sup>Edi S. Muliarta, *Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm. 1.

Pada masa yang serba modern saat ini, istilah gawai sudah tidak asing lagi didengar maupun diaplikasikan baik bagi masyarakat yang hidup di kota maupun masyarakat yang hidup di pelosok desa. Gawai pada saat ini dipergunakan untuk mencari informasi, mencari materi pelajaran, menonton video atau film, serta dengan gawai kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar daerah. Gawai hadir di tengah-tengah masyarakat yang luas di seluruh dunia. Penggunaan gawai juga tidak mengenal batasan usia, pemakaian gawai ini dipergunakan oleh baik anak yang masih berpendidikan anak usia dini, anak-anak sekolah dasar, remaja, dewasa sampai orang tua.

Pada awal kemunculannya gawai lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan gawai ini, mulai dari bertelepon, saling berkiriman pesan singkat, email, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, *game-gameonline* maupun *offline*.

### 3. Penggunaan Gawai

Di dalam kamus KBBI, penggunaan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.<sup>8</sup> Gawai dapat digunakan untuk siapa saja dan untuk apa saja tergantung pada pemakaian atau kebutuhan dalam menggunakan gawai. Pemakaian gawai digunakan oleh kalangan anak-anak sampai orang tua.

Dalam pemakaiannya, anak perlu dibatasi dalam penggunaan gawai, untuk menghindari terjadinya kecanduan gawai pada anak. Sebagai orang tua, perlu juga mengenali gejala apakah yang ditimbulkan.<sup>9</sup> Syahra menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Orang dewasa, biasa menggunakan gawai selama 1- 4 jam dalam sehari sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan

---

<sup>8</sup>Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama. hal.466.

<sup>9</sup>Irhayati Harun. 2013. *Sukses Mendidik Anak Dengan Qalbu*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. hal. 110.  
Copyright © el-Midad : Jurnal PGMI 2019

pemakaian pada anak, awalnya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi-animasi kesukaannya.<sup>10</sup>

Namun pada saat ini, anak-anak sudah mengenal aplikasi sosial media yang bernama *Whats.App* dan *Facebook* walaupun tidak semua anak-anak yang mengaplikasikannya.

**Tabel 1: Durasi dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak<sup>11</sup>**

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Berdasarkan tabel di atas terlihat jelas durasi dan intensitas penggunaan gawai pada anak perlu dibatasi dan harus tetap memiliki pengawasan dari orang tua anak untuk menghindari adanya dampak negatif dan menghindari kecanduan anak dalam menggunakan gawai diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gawai hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah dan selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian berkisar 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali per hari. Namun apabila penggunaan gawai memiliki durasi pemakaian lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan gawai yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu yang dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gawai bagi anak.

#### 4. Dampak Penggunaan Gawai

Gawai memiliki banyak dampak bagi penggunanya, baik positif ataupun negatif, termasuk pada anak. Menurut Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, dampak positif penggunaan gawai diantaranya: (1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan; (2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, dan gambar yang membantu melatih proses belajar); (3) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); dan (4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan

<sup>10</sup>*Ibid.*, hlm. 110.

<sup>11</sup>M. Hafiz Al-Ayouby, "*Dampak Penggunaan Gadget...*", hlm. 16.

masalah, (dalam hal ini akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).<sup>12</sup>

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gawai diantaranya: (1) Menjadi pribadi tertutup. Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana *gadget* tersebut di jauhkan; (2) Kesehatan otak terganggu. Otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun; (3) Kesehatan mata terganggu. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui *smartphone* cenderung memegang gadget ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Hal ini perlu diperhatikan terutama bagi yang memiliki anak yang berkaca mata; (4) Kesehatan tangan terganggu. Ketika anak memainkan *gadget* misalnya *video game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama sindrom vibrasi; (5) Gangguan tidur. Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua, maka akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya; (6) Suka menyendiri. Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan gadgetnya maka akan merasa itu adalah segalanya. Anak tak peduli dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain dengan gadgetnya itupun dilakukan segalanya; (7) Perilaku kekerasan. Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan.<sup>13</sup>

## B. Kompetensi Sikap Sosial Siswa

Di dalam KBBI, kompetensi adalah kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan (memutuskan sesuatu).<sup>14</sup> Kompetensi juga dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang individu dalam melakukan sesuatu. Pada hakikatnya, kompetensi

---

<sup>12</sup>Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil...*, hlm.16-25.

<sup>13</sup>*Ibid*, hlm. 16-25.

<sup>14</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar...*, hlm. 584.

merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Menurut Burke dalam buku E. Mulyasa mengemukakan bahwa kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.<sup>15</sup>

Sementara sikap, sebagaimana dikutip dari Carl Jung, oleh Abid, definisi sikap sebagai kesiapan untuk bertindak atau bereaksi dengan cara tertentu.<sup>16</sup> Sikap merupakan kecenderungan individu untuk merespon dengan cara yang khusus terhadap stimulus yang ada di lingkungan sosial. Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk mendekat atau menghindar, positif atau negatif terhadap berbagai keadaan sosial, apakah itu pribadi, situasi, ide, konsep, dan sebagainya.<sup>17</sup>

Kata sosial secara bahasa adalah berkenaan dengan masyarakat, perlu adanya komunikasi.<sup>18</sup> Jadi sikap sosial adalah sikap seseorang yang berkenaan antara dirinya dengan orang lain atau masyarakat, yang mana sikap ini dilakukan dalam rangka menjaga hubungan baik seseorang dengan orang lain sehingga bisa hidup bersama berdampingan dengan baik dan saling memberi manfaat. Kompetensi sikap sosial yang ditekankan pada kurikulum 2013 diantaranya adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri dan lain-lain.<sup>19</sup>

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif, yang merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi untuk menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia<sup>20</sup>, untuk kemudian dideskripsikan atau digambarkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku

---

<sup>15</sup>E. Mulyasa. 2017. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya. hal. 66.

<sup>16</sup> Abid, "Pengertian Sikap dan perilaku", dalam <http://abidfaizalfami11.blogspot.co.id/2012/12/>, diakses tanggal 10 November 2015, Pukul 09.50.

<sup>17</sup>Stephen P. Robbins. 2007 *Perilaku Organisasi Buku*. Jakarta: Salemba Empat. hal.92-102

<sup>18</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar...*, hlm. 1331.

<sup>19</sup>Alivermana Wiguna, "Al-Asasiyya", *Journal Of Basic Education*, Vol. 01. Nomor 02, Januari-Juni 2017, hlm. 50.

<sup>20</sup>Hamid Darmadi. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta. hal. 287

untuk umum atau generalisasi.<sup>21</sup> Lokus penelitian di MIN 2 Kota Mataram dengan sumber datanya adalah kepala sekolah MIN 2 Kota Mataram, guru yang mengajar di kelas V, orang tua dan siswa kelas V. Di mana peneliti dan objek penelitian terlibat langsung secara terus menerus, sehingga penelitian ini tuntas. Setelah itu data dianalisis dengan menggunakan analisis data milik Miles & Huberman, yaitu data *reduction*, data *display*, dan data *conclusiondrawing/verification*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### A. Fungsi Penggunaan Gawai Pada Siswa Kelas V

Penggunaan gawai di kalangan anak-anak sudah menjadi hal yang sangat lumrah di lingkungan, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan karena semakin berkembangnya zaman di bidang ilmu teknologi karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sangat jauh berbeda dibandingkan dengan beberapa dekade sebelumnya. Banyak siswa yang menggunakan gawai untuk mencari/*browsing* informasi, untuk bermain *game* dan gawai digunakan untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga pada saat mereka berada di dalam maupun luar ruangan. Berikut ini fungsi penggunaan gawai pada siswa kelas V di MIN 2 Mataram:

##### 1. Untuk mencari/*browsing* informasi

Pada umumnya gawai digunakan untuk mencari informasi-informasi mengenai tugas-tugas atau mencari jawaban yang sukar ditemui yang diberikan oleh guru di sekolah dan bisa dijadikan bahan untuk belajar ketika sedang berada di rumah. Seperti yang diungkapkan oleh kepala MIN 2 Kota Mataram Teddy Rusdi bahwa,

Fungsi dari gawai bagi siswa itu sendiri ialah sebagai bahan pembelajaran dan bukan sebagai media. Siswa diminta oleh guru untuk *browsing* materi di internet terkait dengan tugas yang diberikan oleh guru<sup>22</sup>

Hal senada diungkapkan oleh Ibu Jundani, wali kelas VB, beliau mengatakan bahwa:

---

<sup>21</sup>Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. hal. 147.

<sup>22</sup>Teddy Rusdi, *Wawancara*, Kota Mataram, 24 April 2019.

Fungsi gawai dalam hal pelajaran adalah ketika ada PR dan jawabanya tidak ditemukan di buku maka siswa diperbolehkan untuk mencari materinya di internet dengan tujuan agar tercapainya suatu pembelajaran yang lancar.<sup>23</sup>

Wawancara juga dilakukan kepada orang tua siswa kelas V, Nurul Isnaeni yang mengatakan bahwa:

Anak saya dirumah menggunakan gawai sebagai bahan untuk mencari pelajaran dan hanya memberikan gawai pada saat hari libur sekolah dan jika ada acara dari sekolah hal ini juga mempermudah kami sebagai orang tua dalam proses belajarnya.<sup>24</sup>

## 2. Bermain *Game*

Penggunaan gawai di kalangan siswa pada zaman sekarang ini biasanya digunakan untuk bermain *game*. Aplikasi yang terdapat di dalam gawai semakin bertambah dikarenakan banyaknya kebutuhan masyarakat termasuk aplikasi *game online* yang tersedia. Bahkan ada juga siswa yang ketergantungan gawai pada saat bermain *game online*.

Selanjutnya gawai paling sering digunakan oleh siswa untuk bermain *game*, khususnya ketika orang tua berada di rumah dan gawai tersebut tidak digunakan oleh orang tuanya, maka siswa akan menggunakannya sebagai alat bermain. Hal senada diungkapkan oleh salah satu wali murid dari kelas V, Ibu Hestiana mengatakan yaitu:

Anak-anak saya dirumah sering menggunakan gawai, bisa dikatakan anak di rumah sudah mengalami ketergantungan dengan gawai tersebut, karena setiap orang tuanya sedang berada dirumah, maka anak-anak memiliki kesempatan atau peluang yang sangat besar untuk menggunakan gawai walaupun anak sudah dilarang keras untuk menggunakan gawai oleh orang tuanya. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* seperti *Mobile Legend Bang Bang*, *Arena Of Valor (AOV)*, *PUBG/PUBG Mobile*, *free Fire*, *Rules Of Survival* dan *game* lainnya.<sup>25</sup>

## 3. Untuk berkomunikasi

Gawai dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhannya. Pada zaman dahulu pemakaian gawai hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi seperti mengirim sms dan bertelefon. Dari hasil wawancara dengan Bapak Teddy Rusdi yang mengatakan bahwa:

---

<sup>23</sup>Jundani, *Wawancara*, Kota Mataram, 27 April 2019.

<sup>24</sup>Nurul Isnaeni, *Wawancara*, Kota Mataram, 27 April 2019.

<sup>25</sup>Hestiana, *Wawancara*, Kota Mataram, 27 April 2019.

Siswa terkadang menggunakan gawai untuk menghubungi orang tuanya dengan meminjam gawai salah satu guru apabila proses belajar mengajar di sekolah sudah selesai/usai dan juga digunakan untuk menghubungi guru apabila terdapat tugas yang belum dimengerti oleh siswa melalui *handphone*/gawai orang tuanya dan seizin orang tuanya.<sup>26</sup>

## B. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kompetensi Sikap Sosial Siswa

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas V MIN 2 Kota Mataram, ditemukan berbagai dampak penggunaan gawai terhadap kompetensi sikap sosial siswa. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bahwa dampak positif penggunaan gawai terhadap kompetensi sikap sosial siswa yakni sebagai berikut:

### 1. Berkembangnya imajinasi

Dampak positif dalam penggunaan gawai akan dapat mengembangkan imajinasi siswa, karena siswa diajak bermain, merasakan apa yang sedang dialami dalam permainan tersebut seperti *action* yang dilakukan di dalam permainan *game online*. Hal yang senada diungkapkan oleh Aldi siswa kelas VB mengatakan bahwa, “dalam bermain kita merasakan apa yang dialami oleh pemain, ada yang tertembak atau terluka sepertinya kita yang kena”.<sup>27</sup> Demikian halnya siswa merasa senang apabila mampu mengalahkan lawan baik lawan main maupun lawan yang ada dalam *game* tersebut, siswa merasa terlibat dalam permainan yang ada dalam gawai tersebut.

### 2. Melatih kecerdasan

Siswa yang gemar menggunakan gawai khususnya untuk bermain *game* cenderung menggunakan pikiran dalam upaya menghadapi lawan main dan mengalahkan musuh dalam permainan tersebut, sehingga dalam permainan itu mereka akan mengerahkan kemampuan berpikir.

Hal ini diungkapkan oleh Ibu Jundani wali kelas VC yang mengatakan bahwa,

Ada beberapa siswa kita yang sering menggunakan gawai di rumah, ketika diberikan permasalahan sering menggunakan nalar dalam menjawab, kami lihat agak berpikir cepat dan langsung mengungkapkan pikiran tersebut.

---

<sup>26</sup>Teddy Rusdi, *Wawancara*, Kota Mataram, 24 April 2019.

<sup>27</sup>Aldi, *Wawancara*, Kota Mataram, 24 Mei 2019.

Demikian juga diungkapkan kepala madrasah Bapak Teddy Rusdi mengatakan bahwa, “saya perhatikan anak-anak yang bermain *game* dengan gawai terkadang apa yang diungkapkan terlalu tinggi diusia mereka, saya tidak tahu apakah ini cerdas atau berlebihan dalam bermain”.<sup>28</sup>

### 3. Meningkatkan rasa percaya diri

Rasa percaya diri siswa yang mampu mengalahkan lawan-lawannya sangat tinggi, kepercayaan ini ditunjukkan dengan mereka sering bergaul dengan teman yang lain terlebih bila sesama penyuka permainan dalam *ame*. Hal ini diungkapkan Ibu Khanza wali murid kelas VA yang mengatakan bahwa, “anak saya sangat percaya diri menghadapi siapa saja dan kapan saja tidak pernah mengeluh hal ini terjadi sejak dia suka bergaul dengan temen-temennya yang suka main *game*”.<sup>29</sup>

### 4. Kurang Bersosialisasi

Waktu interaksi atau sosialisasi siswa baik dengan keluarga, teman, sahabat, maupun guru menjadi berkurang apabila anak dihadapkan dengan gawai terus-menerus. Bilamana anak yang kurang bersosialisasi dengan temannya maupun keluarganya, maka siswa tersebut memiliki kepribadi yang tertutup dan sering menyendiri.

Hal yang demikian juga diungkapkan oleh kepala madrasah Bapak Teddy Rusdi yang mengatakan bahwa “siswa yang kurang bersosialisasi dengan teman bermainnya akan memiliki sifat yang murung, enggan untuk bermain dengan temannya dan timbulnya sikap tidak ingin tahu dengan apa yang terjadi di sekitarnya”.<sup>30</sup> Jadi bisa disimpulkan, bahwa siswa yang menggunakan gawai tidak memikirkan atau memperdulikan kapan waktu akan bermain dengan teman maupun bermain di lingkungan sekitarnya dan kapan waktu akan belajar dan terkadang ada siswa yang tidak ingin tahu tentang apa yang tengah terjadi di sekitarnya.

### 5. Sering Marah

Siswa yang sering menggunakan gawai cenderung tidak mampu menguasai emosinya, hal ini peneliti temukan terhadap siswa kelas VB yang menurut Ibu Jundani sering mengganggu dan cepat marah bila diganggu temannya. Hal ini sebagaimana yang

---

<sup>28</sup>Teddy Rusdi, *Wawancara*, Kota Mataram, 26 Mei 2019.

<sup>29</sup>Khanza, *Wawancara*, Kota Mataram, 25 Mei 2019.

<sup>30</sup>Teddy Rusdi, *Wawancara*, Kota Mataram, 24 April 2019.

diungkapkan Ibu Jundani yang mengatakan bahwa. Ada siswa yang sangat tempramen di kelas, selalu buat onar, apabila ditegur oleh temannya langsung dipukul, ketika guru maupun kepala sekolah tanyakan kenapa sering pukul temannya, dia mencontoh salah satu permainan di *game online* yang sering dimainkannya.<sup>31</sup>

#### 6. Kurang Disiplin dalam Mengerjakan Tugas

Di samping itu, siswa yang terlalu sering menggunakan gawai kurang memperhatikan maupun mendengarkan guru apabila sedang menjelaskan di depan kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan siswa terkadang mengabaikan tugas yang diberikan.

### Pembahasan

#### A. Fungsi Penggunaan Gawai Pada Siswa

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa fungsi penggunaan gadget pada siswa ada 3 yaitu untuk mencari/*browsing* informasi, untuk bermain *game*, dan untuk berkomunikasi. Menurut Ma'ruf, gawai merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>32</sup> Gawai ini merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>33</sup>

Penggunaan gawai tersebut sangat penting bagi masyarakat, termasuk siswa, yaitu mencari/*browsing* informasi terkait tugas – tugas yang diberikan oleh guru, untuk bermain *game* maupun untuk berkomunikasi. Sebagaimana yang terlihat pada zaman sekarang ini banyak masyarakat baik dari anak-anak sampai orang dewasa menggunakan gawai yang tidak mengenal waktu, tempat dan di mana mereka sedang berada, hal tersebut juga bisa menyebabkan pudarnya sikap rasa hormat, sopan, dan santun terhadap sesama maupun yang lebih tua.

Seperti yang diungkapkan Derry Iswidharmanjaya dalam buku *Bila Si Kecil Bermain Gawai* tentang penggunaan dan fungsi gawai bahwa user *smartphone*/gawai bukan hanya untuk orang dewasa, termasuk anak-anak saat ini. Berkaitan dengan *user* di kalangan anak-

---

<sup>31</sup>Jundani, *Wawancara*, Kota Mataram, 27 April 2019.

<sup>32</sup>Hafiz Al-Ayouby, "*Dampak Penggunaan...*", hlm. 13.

<sup>33</sup>Derry Iswidharmanjaya&Beranda Agency, *Bila Si...*, hlm. 6.

anak, gawai memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Gawai ini merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>34</sup>

Penggunaan gawai tersebut sangat penting bagi masyarakat termasuk anak-anak guna untuk mencari informasi mengenai tugas yang diberikan oleh gurunya sehingga proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah dapat berjalan lancar sesuai yang diinginkan.

Dari fungsi gawai tersebut maka semakin mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Senada dengan apa yang ditemukan berdasarkan dari paparan dan temuan terkait fungsi penggunaan gawai pada siswa kelas V MIN 2 Kota Mataram, diantaranya:

#### 1. Untuk mencari/*browsing* informasi

Bahan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting baik bagi siswa maupun bagi guru, sebagai bahan ajar ketika siswa mendapat tugas dari gurunya terkait materi yang diajarkan dan guru meminta siswa bertanya tentang apa yang belum diketahui tentang tugas tersebut. walaupun siswa mempunyai buku panduan dalam mengerjakan tugas, akan tetapi apabila ada yang belum dimengerti maka anak diperbolehkan untuk mencari di internet sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru maupun orang tua di rumah.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, fungsi penggunaan gawai untuk mencari/*browsing* internet. Jadi di MIN 2 Kota Mataram siswa telah memperlihatkan fungsi penggunaan gawai digunakan untuk mencari informasi dari internet terkait dengan apa yang ingin dicarinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, banyak siswa telah menggunakan telepon seluler (gawai) sebagai peralatan yang sangat praktis untuk melakukan kegiatan termasuk untuk mencari informasi tanpa dibatasi oleh ruang dan tanpa menggunakan kabel panjang seperti telepon rumah pada umumnya.

#### 2. Bermain *game*

Gawai pada zaman dahulu hanya digunakan atau difokuskan sebagai alat komunikasi, namun sejak berkembangnya zaman apalagi dibidang teknologi yang semakin canggih ini

---

<sup>34</sup>Derry Iswidharmanjaya&Beranda Agency, *Bila Si...*, hlm. 6.

banyak bermacam-macam fitur yang disediakan oleh jasa pelayanan mulai dari bertelepon, brkirim pesan singkat, *email*, berfoto *selfie*, bermain *game*, dan menonton *youtube*.

Bermain *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan dan juga bertujuan untuk menghibur diri sendiri. Seperti di MIN 2 Kota Mataram bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk bermain *game* seperti *Mobile Legend Bang Bang*, *Arena Of Valor (AOV)*, *PUBG/PUBG Mobile*, *free Fire*, ketika siswa memainkan permainan yang dimainkannya dengan rasa senang. Siswa akan mengadakan perkumpulan dengan keluarga dan teman sebayanya untuk bermain *game online* bersama.

Seperti yang dijelaskan oleh Syahra dalam buku Irhayati Harun ialah semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk menonton *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya hanya untuk bermain *game*, dan menonton animasi-animasi kesukaaanya.<sup>35</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa, selain digunakan untuk mencari/*browsing* informasi, gawai juga digunakan untuk bermain *game* pada saat ini, bahkan saat ini sudah banyak di kalangan anak-anak mengenal *game*. Penggunaan media teknologi seperti gawai ini perlu adanya pengawasan dan pembatasan dari orang tua di rumah dan guru yang ada di sekolah. Dan rata-rata penggunaan gawai pada anak hanya terbatas pada alat untuk bermain *game* dengan kerabat main *game*-nya.

### 3. Untuk berkomunikasi

Gawai pada zaman dahulu hanya difokuskan sebagai alat untuk berkomunikasi. Namun seiring dengan berkembangnya zaman di bidang teknologi maka kebutuhan manusia akan teknologipun semakin bertambah atau semakin banyak. Salah satu fungsinya ialah untuk berkomunikasi yang bertujuan untuk memudahkan aktivitas manusia termasuk

---

<sup>35</sup>Irhayati Harun, *Sukses Mendidik Anak Dengan Qalbu*, (Jakarta: PT Buana Ilmu Populer, 2013), hlm. 110.

siswa yang ingin menghubungi orang tuanya setiba pulang sekolah. Kegiatan saling berkomunikasi bisa dilakukan lewat *online* (media sosial) dan *offline* (sms dan telepon).

Berkomunikasi dengan alat teknologi seperti gawai merupakan hal yang sering dilakukan oleh banyak orang di sekitar lingkungan. Khususnya siswa-siswi di MIN 2 Kota Mataram yang digunakan untuk menghubungi orang tua atau berkomunikasi apabila siswa-siswi belum dijemput oleh orang tuanya dan untuk menghubungi orang tuanya siswa meminjam *handphone/gadget* dari salah seorang guru yang ada di sekolah.

Hal senada diungkapkan Irhayati Harun di dalam buku sukses mendidik anak dengan qalbu tentang fungsi penggunaan gawai ialah gawai digunakan sebagai alat komunikasi baik komunikasi dengan keluarga, teman, maupun orang lain yang berada diluar maupun dalam ruangan.<sup>36</sup>

Dapat disimpulkan bahwa selain untuk mencari/*browsing* informasi dan untuk bermain *game*, fungsi penggunaan gawai juga untuk berkomunikasi terutama untuk menghubungi orang tua ketika akan di jemput pulang sekolah.

Jadi, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi penggunaan gawai ialah untuk mencari/*browsing* informasi, bermain *game*, dan digunakan untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga maupun orang lain.

## **B. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kompetensi Sikap Sosial Siswa**

Kompetensi sikap sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang individu untuk merespon secara khusus suatu stimulus yang datang dari lingkungan sosial sekitar. Pada dasarnya penggunaan gawai memiliki dampak positif dan negatif, semuanya tergantung bagaimana seorang menggunakan gawai tersebut.

Dampak yang ditimbulkan oleh gawai terhadap kompetensi sikap sosial siswa berdasarkan yang terjadi di lapangan sebagai berikut:

### **1. Berkembangnya imajinasi**

Di dalam menggunakan gawai dengan memainkan salah satu *game online*, siswa sering bermajinasi bahwa merekalah yang sedang beraksi di dalam *game* tersebut, dengan kata lain siswa merasakan apa yang sedang dialami dalam permainan tersebut. Hal senada yang diungkapkan oleh Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency ialah berkembangnya

---

<sup>36</sup>Irhayati Harun, *Sukses Mendidik...*, hlm. 110

imajinasi seperti melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.<sup>37</sup>

## 2. Melatih kecerdasan

Di dalam bermain *game*, siswa lebih mengedepankan atau menggunakan pikiran dan ketelitian mata dalam melihat kemana arah gerakannya dalam mengalahkan musuh atau lawan main, sehingga perlunya menggunakan kemampuan berpikir. Sehingga, dampak positif yang ditimbulkan juga adalah melatih kecerdasan dan rasa ingin tahu siswa.

Hal tersebut menurut Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency dapat melatih kecerdasan, anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, dan gambar yang membantu melatih proses belajar.<sup>38</sup> Jadi, selain berkembangnya imajinasi dampak yang ditimbulkan pada saat siswa menggunakan gawai untuk bermain ialah bisa melatih kecerdasan yang dimana jika siswa sering melihat angka, tulisan maupun gambar maka bisa membantu siswa di dalam proses belajarnya, selain itu juga siswa bisa menjawab permasalahan dengan nalar yang cepat sesuai dengan apa yang ada dipikirannya.

## 3. Meningkatkan rasa percaya diri

Rasa percaya diri merupakan suatu kepercayaan terhadap kemampuan diri seorang siswa untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Siswa yang memiliki rasa percaya diri pada umumnya mampu mengenali dan bisa memahami situasi dan kondisi diri sendiri. Bahkan di kalangan siswa yang sering memainkan *game*, rasa percaya dirinya sangat tinggi pada saat mengalahkan lawan-lawannya, kepercayaan ini ditunjukkan dengan seringnya bergaul dengan teman yang lain terlebih bila memiliki hobi yang sama. Selain itu, menurut Derry Iswidharmanjaya, gawai dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, seperti misalnya saat anak memenangkan suatu permainan maka akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan tersebut.<sup>39</sup>

Hal ini diperlihatkan oleh siswa ketika berada di rumah, anak-anak mempunyai rasa yang sangat percaya diri ketika menghadapi siapa saja dan kapan saja dan bahkan anak tidak pernah mengeluh pada saat mempunyai permasalahan.

---

<sup>37</sup>Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil...*, hlm.16-25.

<sup>38</sup>*Ibid.*

<sup>39</sup>Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil...*, hlm.16-25.

#### 4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca dan pemecahan masalah

Di dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, kemampuan dalam membaca siswa sangat ditekankan guna untuk tercapainya pembelajaran yang diinginkan dan kemampuan dalam memecahkan masalah sangat dibutuhkan supaya siswa bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan kritis dan logis sesuai dengan apa yang di dalam pikirannya.

Menurut Derry Iswidharmanjaya, ketika si kecil bermain gawai, dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah dalam hal ini akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.<sup>40</sup>

Memiliki kemampuan membaca dan pemecahan masalah merupakan landasan dasar yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat terlihat pada saat guru bertanya para siswa langsung mengeluarkan jawabannya menggunakan nalar dan siswa selalu berpikir kritis dalam menjawab persoalan yang diberikan guru dan apabila diberikan tugas langsung dikerjakan tanpa menunda-nunda tugas yang diberikan untuk dikerjakan secara tepat waktu hal tersebut dapat menimbulkan sikap tanggung jawab dan disiplin pada diri siswa serta menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu.

Di samping dampak positif ada dampak negatif dalam penggunaan gawai, yakni:

##### 1. Ketergantungan pada anak

Saat ini gawai bagi sebagian orang merupakan kebutuhan primer. Anak-anak tidak bisa dipisahkan dari alat mungil tersebut, hal ini bisa membuat anak menjadi kecanduan, terutama bagi anak yang suka bermain *game* dan pada saat bermain sangat sukar bagi orang tua untuk menyuruh anaknya terutama disuruh untuk belajar.

Menurut Irhayati Harungawai, gawai dapat mengakibatkan ketergantungan bila dalam penggunaannya di luar kendali. Misalnya anak dibiarkan main *game* secara berlebihan, hal ini akan membuat anak menjadi kecanduan pada gawai.<sup>41</sup> Jadi, seperti halnya siswa ketika berada di rumah yang menggunakan gawai secara berlebihan sudah memiliki ketergantungan atau kecanduan pada gawai yakni terutama pada saat siswa menggunakan gawai untuk bermain *game*, *game* yang dimainkannya pun berbagai macam jenis seperti *mobile*

---

<sup>40</sup>*Ibid.*

<sup>41</sup>Irhayati Harun, *Sukses Mendidik Anak...*, hlm. 104-105.

*legend*, *PUBG* dan *game* lainnyayang disediakan oleh jasa pelayanan walaupun sudah dibatasi oleh orang tua dalam penggunaannya dalam bermain *game online*.

Jadi, apabila penggunaan gawai secara berlebihan terhadap anak maka anak akan memiliki sifat yang ketergantungan pada alat tersebut, dan bahkan sampai tidak bisa dipisahkan dari gawai tersebut karna anggapannya gawai termasuk bagian dari hidupnya.

## 2. Kurang bersosialisasi

Di zaman yang serba modern ini, anak-anak kurang bergaul dengan lingkungan sekitar terutama dengan sebayanya atau teman sepermainannya. Anak-anak kurang memperhatikan, menghiraukan sikap dan tindakan orang lain yang berhubungan dengan kehidupan sosial, bahkan anak sapa acuh dengan apa yang sedang terjadi di sekitarnya. Seperti halnya ada kegiatan gotong royong di rumah atau kerja bakti di rumah, anak-anak enggan untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Seperti yang terjadi pada siswa di MIN 2 Kota Mataram berdasarkan hasil laporan orang tua siswa ialah kurangnya interaksi yang terjalin antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya dan menyebabkan siswa menjadi pribadi yang tertutup, murung, bahkan enggan untuk bermain bersama temannya dan timbul juga sikap yang tidak ingin tahu dengan apa yang terjadi di sekitarnya. Namun, pada hakikatnya siswa sangat dituntut untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, hal ini diakibatkan karena seringnya siswa menggunakan gawai dibandingkan dengan bermain bersama teman yang ada di sekitar.

Di dalam ilmu sosiologi, proses sosialisasi disebutkan yang membuat seseorang menjadi tahu bagaimana seharusnya seseorang bertingkah laku di tengah-tengah masyarakat dan lingkungannya. Proses sosialisasi membawa seseorang dari keadaan belum tersosialisasi menjadi masyarakat dan beradab. Dalam proses sosialisai perlu adanya akomodasi yang dimana akomodasi ini diartikan sebagai rangkaian penyesuaian diri individu untuk mengubah atau menahan implus-implus dalam dirinya. Dalam tahap ini individu berusaha menahan diri dan menerima cara hidup atau budaya masyarakatnya.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>Akhmad Mansur, *Geografi dan Sosiologi*, (Surakarta: Citra Pustaka, 2006), hlm. 33

Sikap yang kurang bersosialisasi ini bisa mengakibatkan anak menjadi murung, tertutup, tidak menceritakan masalahnya kepada siapapun, dan adanya rasa tidak ingin tahu terhadap apa yang sedang terjadi dan timbulnya sifat acuh di dalam diri siswa tersebut.

### 3. Sering marah

Siswa yang terlalu sering mengaplikasikan gawai cenderung sering marah dan cepat emosi, terkadang siswa yang sering marah tidak bisa menahan emosinya yang terlalu tinggi sehingga apabila ditegur atau diberitahu kesalahannya seringkali tidak terima dengan apa yang diberitahukan tentang dirinya.

Seperti yang terjadi di MIN 2 Kota Mataram menunjukkan siswa yang sering marah memiliki sifat yang tempramen baik terhadap teman, guru, maupun keluarga. Apabila ditegur oleh salah satu temannya, maka tidak segan siswa tersebut akan memukul temannya. Dan jika ditanyakan oleh guru maupun kepala sekolah mengapa sering memukul temannya, alasannya ialah karena sering memainkan *game* dan sering mencontoh permainan yang ada di salah satu *game online* yang dimainkannya.

Hal senada diungkapkan oleh Thomas bersama Stella Chess, mengklasifikasikan tipe dasar tempramen yang dimana salah satunya ialah tipe *difficult child*, anak-anak yang termasuk dalam tipe ini bereaksi secara negatif terhadap sesuatu hal. Anak-anak dengan tipe ini tidak mampu menjalankan rutinitasnya secara teratur. Selain itu, anak-anak tersebut lebih sering menangis dan lambat dalam menerima perubahan. Anak-anak dengan tipe ini juga lebih sering mengekspresikan ketidaksenangannya, bahkan jika suasana hatinya sedang tidak baik, amarahnya dapat meledak-ledak.<sup>43</sup>

Siswa yang sering marah dan tidak ingin mendengar teguran dari temannya bahkan cepat marah yang tidak bisa mengontrol emosinya sendiri ini termasuk siswa yang sulit untuk diatur dan diberitahu tentang dirinya, hal ini disebabkan karena siswa sering mengikuti tindakan dan aksi dengan apa yang dimainkan di salah satu permainan *game online*.

### 4. Kurang disiplin dalam mengerjakan tugas

Siswa yang sering menggunakan gawai, akan sulit memahami apa yang disampaikan gurunya dan dapat membuat siswa malas belajar termasuk tugas yang diberikan serta malas untuk membaca buku pelajarannya dan bisa berakibat pada penurunannya prestasi belajar siswa-siswi di bidang akademik. Pikiran dan otak siswa juga menjadi terganggu apabila siswa

---

<sup>43</sup>*Ibid...*, hlm. 37.

dibiarkan terlalu sering menggunakan gawai. Hal senada juga diungkapkan oleh Irhayati Harun dalam bukunya sukses mendidik anak dengan qalbu, kesehatan otak terganggu. Otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seseorang individu matang pada usia 25 tahun. <sup>44</sup>

Dengan menggunakan gawai, bisa membuat siswa menjadi orang yang lalai terhadap tugas, tidak mengerjakan tugas, kurang memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan di dalam kelas, hal ini terjadi karena siswa terlalu sering menggunakan gawai di rumah maka dari itu perlunya pengawasan dari orang tua dan perlunya membatasi anak menggunakan gawai.

Pada era disrupsi yang semakin maju ini, penggunaan gawai di kalangan anak-anak semakin merajalela dan bisa dikatakan sudah menjadi sebuah alat yang tidak bisa dipisahkan dari anak-anak dalam upaya meningkatkan pengetahuannya dalam mengenal alat teknologi yang mungil ini. Dalam dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai ini, tentu tidak akan terlepas dari pengawasan orang tua.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Dapat disimpulkan bahwa (1) Fungsi penggunaan gawai pada siswa kelas V di MIN 2 Kota Mataram adalah untuk mencari/ *browsing* informasi, berkomunikasi, dan bermain *game*; (2) Dampak penggunaan gawai terhadap kompetensi sikap sosial pada siswa kelas V di MIN 2 Kota Mataram ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif penggunaan gawai ialah berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan membaca dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif penggunaan gawai ialah ketergantungan pada anak, kurang bersosialisasi, sering marah, dan kurang disiplin dalam mengerjakan tugas

### **Saran**

---

<sup>44</sup>Irhayati Harun, *Sukses Mendidik Anak...*, hlm. 104-105.

Disarankan bagi MIN 2 Kota Mataram agar menetapkan tata tertib atau larangan tidak membawa maupun menggunakan gawai ke sekolah. Bagi guru agar dapat lebih mengontrol siswanya yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung dan guru bisa bertindak tegas apabila terdapat siswa yang tidak mengerjakan tugas. Bagi orang tua siswa dapat mengontrol anak-anak di rumah pada saat menggunakan gawai, dan bisa membatasi anak kapan waktu bermain dengan teman dan belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Mansur. 2008. *Geografi dan Sosiologi*, Surakarta: Citra Pustaka.
- Depertemen Of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, *Journal Of Basic Education, Al-Asasiyya*, Vol. 01. Nomor. 02, Januari-Juni 2017.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Derry Iswidharmanjaya & Agency Beranda. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta: Bisakimia.
- Edi S. Mulyanta. 2015. *Telepon Seluler Anda*, Yogyakarta: Andi.
- E. Mulyasa. 2017. *Pengembangan dan Implemesntasi Kurikulum 2013*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- G. Hendrastomo. 2008. "Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial", *Socia*, Vol. 5, Nomor 2, September.
- Hamid Darmadi. 2014 *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Irhayati Harun. 2013. *Sukses Mendidik Anak Dengan Qalbu*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer.
- M. Hafiz Al-Ayouby. 2017. "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung, (*Skripsi*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Stephen P. Robbins. 2007. *Perilaku Organisasi Buku*. Jakarta: salemba Empat.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.