

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP DISIPLIN SISWA
SMPN 2 BAYAN KABUPATEN LOMBOK UTARA**

Irfan Sopiandi¹, Mohammad Mustari², Edy Kurniawansyah³, Sawaludin⁴
PPKn FKIP Universitas Mataram^{1,2,3,4}

[1irfansopiandi0@gmail.com](mailto:irfansopiandi0@gmail.com), [2mustari@unram.ac.id](mailto:mustari@unram.ac.id),
edykurniawansyah@unram.ac.id, [3sawaludin@unram.ac.id](mailto:sawaludin@unram.ac.id)⁴

ABSTRACT

The background of this research is that the intensity of using gadgets on students has a significant impact on students, starting from the positive and negative impacts. The negative impact that arises from the use of gadgets can also affect student discipline, starting from discipline in action and discipline in time, such as being on time in learning, coming to school on time, doing assignments according to the time set, students are not lazy to do assignments, don't like to lie. and others. The objectives of this study are: 1). How to use gadgets for student discipline at SMPN 2 Bayan, North Lombok Regency, 2). What is the impact of using Gadget on student discipline at SMPN 2 Bayan, North Lombok Regency. The approach used in this research approach is qualitative research with a qualitative descriptive research type. Collecting data in this study using interviews, observation, documentation. Data analysis techniques used are: data reduction, data presentation, conclusions. The results of this study indicate that students at SMPN 2 Bayan, North Lombok Regency, use gadgets for more than 8 hours a day. The use of gadgets is usually used to play games, watch tiktok, play fb, wa and are rarely used for more useful things such as doing schoolwork or searching. information related to learning at school, students usually use gadgets from after school until they go to sleep. Various impacts are caused when children/students use gadgets too often, such as children becoming lazy, disobeying parental orders at home, passive, disobedient, not disciplined in time, disturbed health and others. The negative impact of using gadgets is that children/students like to skip class, violate school rules, do not do assignments given by teachers from school, and if they are already addicted to gadgets, children/students use gadgets more intensely to play games, watch tiktok, open fb, wa, instead of using gadgets to study, do schoolwork and other more useful things. so the higher the use of gadgets for students at SMPN 2 Bayan, North Lombok Regency, the lower the level of student discipline at school.

Keywords: *Impact of Use, Gadgets, Student Discipline.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi Intensitas pemakaian gadget terhadap siswa memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa, mulai dari dampak positif maupun dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa, mulai dari disiplin perbuatan dan disiplin waktu, seperti tepat waktu dalam belajar, datang ke sekolah tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang di tetapkan siswa tidak malas mengerjakan tugas, tidak suka berbohong dan lain-lainya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1). Bagaimana Penggunaan gadget

terhadap disiplin Siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara, 2). Bagaimana Dampak Penggunaan Gadget terhadap disiplin Siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan yaitu penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu : Reduksi data, penyajian data, kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara menggunakan gadget lebih dari 8 jam dalam sehari, penggunaan gadget biasanya digunakan untuk bermain game, nonton tiktok, bermain fb, wa dan jarang digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat seperti mengerjakan tugas sekolah atau mencari informasi terkait dengan pembelajaran di sekolah, siswa biasanya menggunakan gadget dari sepulang sekolah sampai waktu mereka tidur. Berbagai dampak yang ditimbulkan ketika anak/siswa terlalu sering dalam menggunakan gadget, seperti anak akan menjadi malas, membantah perintah orang tua ketika dirumah, fasif, pembangkang, tidak disiplin waktu, kesehatan yang terganggu dan lainnya. dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak/siswa anak/siswa suka bolos di jam pelajaran, melanggar aturan sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dari sekolah, dan apabila sudah kecanduan dengan gadget anak/siswa lebih intens menggunakan gadget untuk bermain game, nonton tiktok, buka fb, wa, dari pada memanfaatkan gadget untuk belajar, mengerjakan tugas sekolah dan hal-hal lebih bermanfaat lainnya. jadi semakin tinggi penggunaan gadget terhadap siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara semakin rendah tingkat kedisiplinan siswa di sekolah.

Kata Kunci : *Dampak Penggunaan, Gadget, Disiplin Siswa.*

A. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern, perkembangan teknologi juga semakin canggih mengikuti zaman yang semakin terus berkembang. Kemunculan teknologi yang terus dikembangkan dalam rangka sebagai alat bantu dalam memudahkan manusia dalam setiap melakukan aktivitas sehari-harinya yang diharapkan mampu memberikan nilai-nilai positif. Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki berbagai fungsi bagi manusia dalam menjalankan aktivitas seperti

mempermudah dalam berkomunikasi, yang menjadi kebutuhan yang harus ada dan dimiliki guna mempermudah pengguna dalam berkomunikasi. Garini, (2013), berpendapat bahwa gadget yaitu suatu alat elektronik kecil yang dapat memberikan berbagai fungsi bagi penggunaannya. Gadget terdiri dari berbagai macam jenis seperti laptop, handphone, kamera dan berbagai macam jenis gadget lainnya

Zaman yang seperti sekarang ini semua menjadi serba canggih, kehadiran gadget misalnya sudah

menjadi alat bantu yang sudah menjadi kebutuhan primer atau kebutuhan pokok dalam menjalankan setiap aktivitas sehari-hari, mulai dari anak-anak, sampai dengan orang dewasa sudah menjadi hal yang biasa dalam penggunaan gadget, bisa dikatakan semua kalangan masyarakat tidak terlepas dari yang namanya gadget dalam memenuhi keperluan aktivitas sehari-harinya. Seperti yang jelaskan oleh Mukarromah, (2019) bahwa gadget dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh setiap orang tergantung bagaimana pengguna dalam memanfaatkan gadget tersebut. Gadget digunakan oleh berbagai kalangan, orang dewasa memanfaatkan gadget sebagai alat komunikasi, nonton youtube, browsing internet, bermain Game dan mencari informasi-informasi yang lainnya. Kemudian dikalangan anak-anak pemanfaatan gadget sebagai alat untuk media pembelajaran mencari informasi di internet, untuk bermain Game, nonton animasi dan hal-hal lainnya. Penggunaan Gadget juga berbagai macam durasi dalam pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Tentunya hal ini dapat memberikan efek atau dampak yang kurang baik bagi sikap disiplin

terhadap generasi, Sikap disiplin merupakan faktor yang didapat dalam kehidupan anak. Sikap disiplin merupakan sikap yang telah ada didalam diri seorang individu untuk bagaimana berperilaku dalam bersosial ditengah masyarakat baik itu dilingkungan sosial sekolah maupun masyarakat secara umumnya.

Sikap disiplin merupakan salah satu sikap untuk memberikan aturan bagi setiap anak untuk selalu disiplin melalui aturan yang diterapkan dan dijalankan. Disiplin merupakan suatu hal yang berkaitan langsung dengan kendali setiap orang terhadap aturan yang diterapkan dan perilaku yang berkaitan dengan individu yang berasal dari lingkungan internal dan eksternal.

Tentunya perilaku disiplin anak mempunyai ciri-ciri masing-masing sesuai dengan perkembangan zaman, seperti zaman sekarang ini anak-anak yang hidup ditengah perkembangan teknologi seperti penggunaan gadget yang sudah menjadi kebiasaan setiap orang ataupun anak-anak akan memberikan implikasi terkait dengan tingginya penggunaan dan pemakaian didalam kehidupan sehari-harinya.

Intensitas pemakaian gadget terhadap siswa memberikan dampak

yang signifikan terhadap siswa, mulai dari dampak positif maupun dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa, mulai dari disiplin perbuatan dan disiplin waktu, seperti tepat waktu dalam belajar, datang ke sekolah tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan siswa tidak malas mengerjakan tugas, tidak suka berbohong dan lain-lainya. Penggunaan gadget yang terlalu berlebihan juga dapat menimbulkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan maupun dampak terhadap kedisiplinan anak, melainkan kerugian dalam segi ekonomi.

Penelitian yang dilakukan oleh Widya, (2020) mengkaji terkait dengan dampak negatif yang ditimbulkan terhadap anak yang kecanduan gadget terhadap perilaku anak dan berbagai penanggannya di Paud Ummul Habibah. Dimana penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan Handpone atau Gadget. Hal tersebut dapat membuat seorang anak kecanduan dan menimbulkan dampak terhadap perilaku disiplin anak, seperti

penggunaan gadget dapat membuat anak malas dalam mengerjakan tugas sekolah dirumah karna keseringan dengan dunia gadget, membuat anak selalu telat masuk kelas, tidak fokus dalam pembelajaran karena terfokus dengan gadget masing-masing, dan tidak disiplin waktu dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti di sekolah SMPN 2 Bayan pada hari Selasa, 5 Desember 2022 peneliti mendapat bahwa penggunaan gadget dikalangan siswa masih ada di sekolah mengingat siswa sudah terbiasa menggunakan gadget untuk belajar pada saat pandemic covid-19 beberapa tahun kemarin sehingga siswa sulit untuk lepas dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-harinya. Kemudian berbagai aturan yang diterapkan oleh pihak sekolah dalam rangka membentuk disiplin siswa.

Selain itu, hasil obeservasi sementara yang dilakukan terhadap siswa SMPN 2 Bayan pada hari Rabu, 5 Desember 2022 ketika pulang dari sekolah yang berada di Dusun Segenter peneliti melakukan observasi dengan cara melihat langsung aktivitas anak-anak dengan hasil observasi bahwa keseharian

anak-anak dalam penggunaan gadget bisa sampe 5-6 jam/hari, intensnya penggunaan gadget terhadap siswa ini tentu mempunyai pengaruh maupun dampak terhadap disiplin siswa. Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk menganalisis terkait Dampak Penggunaan Gadget terhadap disiplin Siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena data-data yang dikumpulkan merupakan data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya. Menurut Sugiyono, (2015). dimana penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana seorang peneliti dijadikan sebagai instrument kunci dari penelitian. pendekatan kualitatif dalam penelitian ini yaitu penelitian yang di lakukan untuk mencari data dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa SMPN 2 bayan kabupaten lombok utara. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini yaitu jenis pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa SMPN 2 Bayan. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena data yang didapatkan dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk naratif deskriptif atau penjelasan berupa uraian kalimat terkait dengan dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa SMPN 2 Bayan, Kabupaten Lombok Utara

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara, observasi, dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan informan dan subyek penelitian. Dengan demikian, yang menjadi subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa yang ada di SMPN 2 Bayan. Dengan demikian yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, wali kelas, guru BK, dan Orang Tua siswa.

Dalam penelitian ini, informan dan subyek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik purposive. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa teknik purposive adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan melakukan

pertimbangan tertentu, pertimbangannya adalah orang yang memenuhi kriteria-kriteria. Kriteria tersebut yaitu orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti butuhkan sehingga akan mempermudah peneliti menjajahi obyek yang akan diteliti. Adapun Teknik analisis data yang digunakan yaitu : Reduksi data, penyajian data, kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Penggunaan gadget terhadap disiplin Siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dicermati dan dideskripsikan bawah dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara meliputi terkait dengan kepemilikan gadget, intensitas dari penggunaan gadget, orientasi penggunaan gadget sebagai berikut :

1. Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget terhadap siswa SMPN 2 Bayan berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bawah anak/ siswa sangat ketergantungan sekali dalam kehidupan sehari-harinya dengan gadget. Bermain gadget yang cukup lama dan dilakukan setiap hari bisa

membuat anak berkembnag kearah pribadi yang anti sosial, kedisiplinan dalam menjalani kehidupan berkurang.

Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya dapat membuat anak akan lebih bersikap individualis tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan lingkungan sekolahnya, misalnya dapat mengabaikan perintah dari orang tua, guru, bahkan teman sebayanya. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Keswara, (2019) apabila terlalu sering dalam menggunakan gadget dapat mengakibatkan anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya menjadi apatis, dan waktu belajar anak yang berkurang karena lebih mementingkan gadgetnya.

Ketika anak/siswa yang sudah terbiasa dengan dengan rutinitas sikap dirumah maka akan terbawa juga ke sekolah, beberapa siswa tentang penggunaan durasi penggunaan gadget, peneliti menemukan anak/siswa menggunakan gadget bisa sampai 8 jam lebih dalam sehari kegiatan ini menyita banyak waktu anak untuk mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi seperti ini sangat terlalu lama untuk anak yang masih usia Sekolah Menengah

Pertama. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan gadget anak dengan membatasi dalam penggunaannya.

2. Orientasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan cara mewawancarai siswa yang ada di SMPN 2 Bayan dan beberapa informan lainnya. Sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan gadget untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak/siswa. Setiap harinya, anak hanya menggunakan gadget untuk bermain game, nonton tiktok, youtube, bermain wa, fb didalam rumah. Seharusnya anak menggunakan gadget sebagai media pembelajaran untuk mempermudah belajar di rumah seperti mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dari sekolah. Sejalan apa yang disampaikan oleh Mitsalia, (2016) dimana anak lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game dari pada digunakan untuk belajar. Tentunya hal itu akan memberikan dampak yang sangat besar terhadap kedisiplinan

anak/siswa di rumah maupaun di lingkungan sekolah

3. Tingkah Laku Anak

Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter disiplin anak/siswa, karena terlalu lama dan sering menggunakan gadget, anak menjadi malas melakukan hal lain seperti tidak mematuhi peraturan orang tua dan membantah perkataan orang tua. Mereka mengabaikan nasehat orang tua ketika anak sudah asyik dengan dunia gadgetnya. Kebiasaan seperti ini kemudian dibawa oleh anak/siswa ke lingkungan sekolahnya, seperti tidak mentaati peraturan disekolah, tidak mendengarkan nasehat dan teguran dari gurunya.seharusnya orang tua dan guru tegas dalam hal ini, orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak dirumah.

Terlalu sering menggunakan gadget membuat anak jadi kecanduan. Bermain gadget menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pasif terhadap dunia luar mereka. Tentunya kecanduan ini dapat membawa dampak negatif bagi anak/siswa baik di lingkungan rumah maupun dilingkungan sekolahnya. Sejalan dengan apa yang di

sampaikan oleh Dini, (2017) Kertergantungan 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.

Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Seperti yang disampaikan oleh Novitasari (2016) penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

4. Larangan Bermain Gadget

Larangan dalam penggunaan gadget memang sangat diperlukan dalam meningkatkan kedisiplinan siswa, dampak yang arahnya negatif

tidak akan begitu signifikan terjadi apabila orang tua maupun guru melarang siswa dalam menggunakan gadget. Seperti yang disampaikan oleh Palar, (2018) Apabila peran orang tua baik maka besar perilaku anak dalam menggunakan gadget juga baik, hal itu dikarenakan orang tua banyak memberikan pengarahan bagaimana menggunakan gadget yang tepat dan baik. Namun sebaliknya bila peran orang tua kurang baik maka perilaku anakpun akan kurang baik karena kurangnya penjelasan tentang bagaimana menggunakan teknologi dalam hal ini gadget untuk hal-hal yang baik.

Namun faktanya orang tua membiarkan anak bermain gadget. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan oleh orang tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh gadget terhadap kedisiplinan anak/siswa. Seharusnya orang tua dan guru melarang anak/siswa terus –menerus tanpa henti. Orang tua harusnya lebih memahami pentingnya menerapkan larangan bermain gadget untuk anak yang masih Sekolah Menengah Pertama, larangan tersebut tidak mereka lakukan, hanya beberapa kali

saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan gadget.

Dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara

1. Dampak Gadget Bagi Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan hasil wawancara dari beberapa informan, dimana gadget memiliki dampak negatif terhadap siswa, meskipun gadget memiliki begitu banyak dampak positif seperti mempermudah mendapatkan informasi terkait dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Seperti yang disampaikan oleh Rahmandani, (2018) menyatakan bahwa pengguna gadget akan semakin luas dan meningkat, karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. namun siswa seringkali menyalahgunakan gadget dengan hal-hal negative tanpa sedikitpun memanfaatkan gadget terhadap hal-hal yang positif. Seperti gadget hanya di gunakan untuk kesenangan anak bermain game, nonton video dan hal lainnya sehingga anak menjadi malas untuk memanfaatkan gadget untuk hal yang lebih baik. Sejalan dengan apa yang sudah dikemukakan oleh

Santoso, (2020) bahwa pengaruh dari penggunaan gadget akan membuat anak untuk malas belajar karna keseringan bermain gadget sehingga anak lupa untuk belajar. Tentunya dalam hal ini siswa seharusnya mampu menggunakan dan memanfaatkan gadget dengan semaksimal dan sebaik mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif dan bermanfaat tidak akan ada yang akan menyalahkan siswa ketika siswa menggunakan gadget untuk hal-hal yang sifatnya positif namun sebaliknya, jika siswa selalu menggunakan gadget untuk hal-hal yang sifatnya negatif orang tua dan guru perlu membatasi anak dalam menggunakan gadget

2. Gadget Terhadap Kedisiplinan Siswa

Sebagian besar anak yang tidak disiplin, baik melanggar aturan sekolah, malas belajar, dan suka bolos dalam jam pelajaran adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama oleh siswa. Selain gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap kedisiplinan siswa gadget juga dapat mempengaruhi kesehatan anak/siswa, seperti yang dijelaskan

oleh Keswara, (2019) yang menyatakan apabila terlalu lama menggunakan gadget mengakibatkan sulit untuk tidur . selain itu waktu anak untuk belajar anak yang berkurang.penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada siswa.

Jadi siswa yang terbiasa menggunakan gadget dapat mempengaruhi perkembangan kedisiplinannya, dimana seharusnya siswa mengembangkan potensi dan sikap yang ada dalam dirinya baik di lingkungan sosial maupun di;ingkungan sekolahnya. Akan tetapi penyalah gunaan gadget oleh siswa dapat menimbulkan dampak yang lebih kea rah negative dari pada kea rah positifnya.

3. Gadget Sebagai Penghambat Kedisiplinan Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan melakukan wawancara, begitu banya hal yang akan terjadi apabila kedisiplinan siswa terhambat karena gadget, disekolah sebgian besar anak yang sudah terbiasa bermain dengan gadget menjadi pribadi yang pasif, tidak peduli dengan kondisi lingkungan sekolahnya, menghiraukan segala bentuk aturan yang harus ditaati oleh siswa, anak

menjadi berani melanggar aturan seperti bolos dijam pelajaran hanya demi untuk bermain gadget di luar sekolah, kemudian anak menjadi pemalas tidak suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika dirumah karena lebih asik menggunakan gadget untuk bermain game nonton vidio dari pada digunakan untuk belajar mengerjakan tugas sekolah. Ini sejalan dengan seperti yang dijelaskan oleh Santoso, (2020) pengaruh dari penggunaan gadget akan membuat anak untuk malas belajar karna keseringan bermain gadget sehingga anak lupa untuk belajar. Diperkuat oleh penjelasan dari Kurniawati, (2020) anak ketergantungan terhadap gadget, yang menyebabkan semangat belajar siswa kurang. Karena anak lebih memilih memainkan gadget dari pada belajar.

4. Tindakan Agar Kedisiplinan Anak Tidak Turun Karena Gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan melakukan wawancara, tentunya orang tua ikut berperan untuk membatasi dan mengontrol anak dalam menggunakan gadget dalam rangka menghindari anak kecanduan dan agar anak semakin disiplin, ketika

memang anak memiliki tugas dari sekolah maka orang tua perlu membimbing anak untuk mengerjakannya dan mengawasi agar anak tidak menggunakan gadget terus menerus dalam kehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Aryati, (2017). Dalam hal memberikan control sosial atas anak dalam penggunaan gadget oleh orang tua adalah dengan melakukan pengawasan, dimana setiap anak butuh pengawasan dalam tumbuh kembangnya terhadap lingkungan, orang tua mengambil peran sebagai mengatur apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak diperbolehkan terhadap anak dalam mengontrol tumbuh kembang anak salah satunya terhadap kecanduan dalam menggunakan gadget oleh anak yakni dengan cara mengawasi dalam menggunakan gadget. Dimana anak yang biasanya menggunakan gadget lebih dari 8 jam seharinya maka harus dikurangi dalam pemakaiannya, jadi anak/siswa harus memanfaatkan waktu luang untuk belajar mengerjakan tugas sekolahnya bukan bermain gadget.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas mengenai

Analisis dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara dapat ditarik kesimpulan penting sebagai berikut.::

1. Siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara menggunakan gadget lebih dari 8 jam dalam seharinya, penggunaan gadget biasanya digunakan untuk bermain game, nonton tiktok, bermain fb, wa dan jarang digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat seperti mengerjakan tugas sekolah atau mencari informasi terkait dengan pembelajaran disekolah, siswa biasanya menggunakan gadget dari sepulang sekolah sampai waktu mereka tidur
2. Berbagai dampak yang ditimbulkan ketika anak/siswa terlalu sering dalam menggunakan gadget, seperti anak akan menjadi malas, membantah perintah orang tua ketika dirumah, fasif, pembangkang, tidak disiplin waktu, kesehatan yang terganggu dan lainnya. dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak/siswa anak/siswa suka bolos di jam pelajaran, melanggar aturan sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dari sekolah, dan apabila sudah

kecanduan dengan gadget anak/siswa lebih intens menggunakan gadget untuk bermain game, nonton tiktok, bukap fb, wa, dari pada memanfaatkan gadget untuk belajar, mengerjakan tugas sekolah dan hal-hal lebih bermanfaat lainnya. jadi semakin tinggi penggunaan gadget terhadap siswa SMPN 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara semakin rendah tingkat kedisiplinan siswa di sekolah.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>

Novitasari, Wahyu. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS

Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2).

Rahmandani, F. dkk. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang*. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>

DAFTAR PUSTAKA

Aryati, T. (2017). Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. *E-Societas*, 6(4).

Dini, U. (2017). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). *Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja*. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), 233–239. <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>

Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.

Santoso, F. A. (2020). *Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>

Santoso, F. A. (2020). *Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>