



**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Kebiasaan Belajar
Siswa Kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2 Sriwulan Sayung
Demak Tahun Ajaran 2022**

Dianti Widiastuti^{1*}, Diana Endah Handayani², Kiswoyo³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang.

Email: diantiwidiastuti1@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang.

Email: dianaendah@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: kiswoyo@upgris.ac.id

Abstract. *The background that drives this research is that due to the habit of daring to study using gadgets during a pandemic, it is found that the impact of gadgets on changes in fourth grade study habits. This study uses an approach, using a descriptive method. The data in this study were obtained through the distribution of questionnaires, interviews and documentation. The results of the questionnaire analysis on students' use of gadgets showed that the percentage of answers was always 38%, often 6%, sometimes 19% and never 36%. And in the habit of student learning questionnaires, the percentage of answers always showed that 27% answered always, 9% answered often, 20% answered sometimes, and 44% answered never. It was concluded that there was an impact of using gadgets on changes in students' study habits. The data in this study were obtained through the distribution of questionnaires, interviews and documentation.*

Keywords: *Gadgets; Student; Study.*

Abstrak. *Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah karena kebiasaan belajar daring dengan menggunakan gadget pada saat pandemi maka ditemukan dampak dari gadget terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, menggunakan metode deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis angket penggunaan gadget pada siswa menunjukkan bahwa persentase jawaban selalu sebanyak 38%, sering sebanyak 6%, kadang-kadang sebanyak 19% dan tidak pernah sebanyak 36%. Dan pada angket kebiasaan belajar siswa menunjukkan hasil prosentase jawaban selalu sebanyak 27% menjawab selalu, 9% menjawab sering, 20% menjawab kadang-kadang, dan 44% menjawab tidak pernah. Disimpulkan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket, wawancara dan dokumentasi.*

Kata Kunci: *Belajar; Gadget; Siswa.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini alat komunikasi yang semakin canggih seperti gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunaannya terhadap siswa. *Gadget* adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Widiawati dan Sugiman (2020: 80). Widiawati & Sugiman (2018: 1 20) menyatakan bahwa pada zaman milenial ini *gadget* tidak sepenuhnya digunakan oleh orang dewasa usia 18 tahun keatas, tetapi *gadget* juga digunakan oleh anak – anak usia 6-12 tahun.

Bahkan yang lebih miris lagi gadget digunakan oleh usia 3-5 tahun. Usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak SD, tidak ada masalah jika sekarang ini anak – anak banyak yang menyukai *gadget*. sebab *gadget* pada masa sekarang ini lebih menarik daripada gadget pada masa dulu. Dalam pemanfaatannya gadget juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau tingkat kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, Baik berupa tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan Hidayat & Erfian Junianto (2020: 80).

Menurut Saroinsong (2020: 80) penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering menggunakannya. Dan menurut Harfiyanto, Cahyo, dan Tjaturahono (2020: 80) pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar. Aunurrahman dalam Siagian (2021: 31) menjelaskan bahwa kebiasaan belajar adalah perilaku seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan ciri dalam aktivitas belajar yang dilakukannya. Degeng (1991: 6) mengatakan bahwa karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya, menganalisis karakteristik siswa. Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan, dan gender-gender. Karakteristik siswa merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran. Pada saat pandemi COVID-19 baik dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara pembelajaran daring (online). Karena pembelajaran dilakukan secara daring maka siswa, mahasiswa perlu menggunakan gadget untuk melakukan pembelajaran. Khususnya siswa SD Islam Siti Sulaechah 2 yang akan peneliti teliti. Sudah banyak siswa yang memiliki gadget sendiri.

Menurut Cruichshank yang terdapat dalam buku Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam (2015: 192) beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: (1) kondisi sosial ekonomi, (2) faktor budaya, (3) jenis kelamin, (4) pertumbuhan, (5) gaya belajar, dan (6) kemampuan belajar. Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal. Pada penelitian Muhammad Iqbal Amri, Reza Syehma Bahtiar, Desi Eka Pratiwi (2020) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19” penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar memberikan dampak positif dan negatif terhadap anak. Persamaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah sama ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah pada penelitian Muhammad Iqbal Amri, Reza Syehma Bahtiar, Desi Eka Pratiwi dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar sedangkan penelitian yang akan diteliti saat ini adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2.

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh oleh Rizky Septian Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah (2020) pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis juga mengatakan bahwa ditemukan pengaruh yang positif. Hal ini bisa dilihat dari perolehan $t_{hitung} (0,555) > t_{tabel} (0,374)$. Maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini adalah sama dalam ingin mengetahui pengaruh *gadget* dan penggunaan *gadget* pada siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian sebelumnya mengarah pada hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian saat ini mengarah pada perubahan kebiasaan belajar siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Alasan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti bermaksud untuk mengetahui dampak

penggunaan *gadget* terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2 Sriwulan Sayung Demak tahun ajaran 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Alasan penulis menggunakan metode deskriptif adalah untuk mendeskripsikan dampak yang diberikan *gadget* terhadap kebiasaan belajar pada siswa. Setting Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Siti Sulaechah 2. Lokasi SD tersebut di Pondok Raden Patah Sriwulan Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil analisis naskah wawancara dan angket yang dilakukan kepada siswa dan guru kelas 4 yang berupa analisis dampak yang diberikan *gadget* terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa kelas 4 SD Islam Siti Sulaechah 2. Sumber data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertama. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa SD Islam Siti Sulaechah 2. Sumber data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data tersusun dalam bentuk dokumen. Dalam penelitian ini berupa hasil angket, wawancara, dan dokumentasi.

Data kualitatif adalah data yang diwujudkan dalam kata keadaan atau kata sifat, contohnya sangat baik, dan lain-lain yang merupakan kelanjutan kualitasnya Arikunto (2014: 21). Menurut Arikunto (2014: 201) Didalam melakukan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan lain sebagainya. Instrumen dalam penelitian kualitatif yaitu menjadikan penulis itu sendiri sebagai instrumen utama. Sedangkan instrumen pemandu dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman angket, pedoman dokumentasi.

Keabsahan data dalam penelitian ini didasarkan pada uji kredibilitas. Uji kredibilitas terhadap data hasil penelitian dilakukan dengan cara triangulasi teknik. Dengan penjelasan sebagai berikut: Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda – beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Penelitian menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis isi/ *content analysis*. Analisis isi yang dilakukan oleh penulis bermaksud untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap kebiasaan belajar siswa kelas IV SD Islam Siti Sulechah 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas 4 dapat disimpulkan bahwa hasil angket kebiasaan belajar sebanyak 27% siswa menjawab selalu, 9% siswa menjawab kadang kadang, dan 44% siswa menjawab tidak pernah. Dan pada hasil angket penggunaan *gadget* sebanyak 38% siswa menjawab selalu, 6% siswa menjawab sering, 19% siswa menjawab kadang-kadang dan 36% siswa menjawab tidak pernah. Ditemukannya dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa yaitu menjadikan siswa malas untuk belajar, siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* untuk mencari jawaban di google, dengan adanya *gadget* dapat mempermudah siswa dalam mencari materi dan belajar dimana saja dengan menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran.

Tabel 4.1 Pedoman angket.

Skor	Keterangan
4	Selalu
3	Sering
2	Kadang – kadang
1	Tidak pernah

Tabel 4.2 Persentase hasil angket kebiasaan belajar siswa.

No	Jawaban	Presentase
1.	Selalu	27%
2.	Sering	9%
3.	Kadang – kadang	20%
4.	Tidak pernah	44%

Hasil angket tentang penggunaan gadget pada siswa yang berdampak negatif, sebanyak 50% siswa menjawab selalu, 7% siswa menjawab sering, 20% siswa menjawab kadang-kadang dan 23% siswa menjawab. Dimana jawaban yang harus dipilih adalah tidak pernah untuk membuktikan bahwa pada penggunaan gadget tidak berdampak negatif bagi siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2. Dengan rincian sebagai berikut, pada pernyataan Saya membawa gadget kemanapun saya pergi sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 10% atau 2 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang dan 15% siswa atau 3 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya kesal ketika kemampuan gadget saya menurun (loading/lemot) sebanyak 75% atau 15 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 20% atau 4 siswa menjawab kadang-kadang, dan 5% atau 1 siswa menjawab selalu, pada pernyataan Kehabisan kuota membuat saya galau sebanyak 65% atau 13 siswa menjawab selalu, 25% atau 5 siswa menjawab sering, 10% atau 2 siswa menjawab kadang-kadang dan 0% atau 0 siswa menjawab tidak pernah.

Pada pernyataan Saya berkomunikasi dengan orang lain melalui media sosial sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 25% atau 5 siswa menjawab sering, 15% atau 3 siswa menjawab kadang-kadang, dan 10% atau 2 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saat menggunakan gadget saya lebih banyak untuk mendengarkan materi pelajaran atau mencari bahan bacaan sebanyak 5% atau 1 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, sebanyak 20% atau 4 siswa menjawab kadang-kadang, dan 75% atau 15 siswa menjawab tidak pernah, pada pernyataan pada malam hari saya mengisi waktu dengan bermain gadget sebanyak 65% atau 13 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, dan 10% atau 2 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Ketika akan tidur dan bangun tidur, hal pertama yang saya cari adalah gadget sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 10% atau 2 siswa menjawab sering, 10% atau 2 siswa menjawab kadang-kadang, dan 30% atau 15 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya memiliki waktu khusus untuk membuka aplikasi materi dalam gadget yang saya gunakan sebanyak 0% atau 0 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, sebanyak 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang dan 75% atau 15 siswa menjawab tidak pernah.

Pada pernyataan Agar lebih fokus saat belajar dan menghafalkan materi, saya mematikan data internet dan wifi sebanyak 25% atau 5 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, dan 50% atau 10 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan di gadget saya lebih banyak aplikasi game sebanyak 75% siswa menjawab selalu, 25% atau 5 siswa menjawab sering, 0% atau 0 siswa menjawab kadang-kadang, dan 0% atau 0 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya lupa belajar ketika sedang asyik bermain gadget sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 30% atau 6 siswa menjawab kadang-kadang, dan 20% atau 4 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Beberapa aplikasi dalam gadget mengganggu konsentrasi belajar saya sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 30% atau 6 siswa menjawab kadang-kadang, dan 20% atau 4 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya lebih memilih menggunakan gadget daripada buku untuk mencari jawaban materi 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 15% atau 3 siswa menjawab sering, 20% atau 4 siswa menjawab kadang-kadang, 15 atau 3 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya merasa bosan ketika lupa membawa gadget sebanyak 75% atau 15 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, 0% atau 0 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya menggunakan gadget dengan posisi tiduran sebanyak 75% atau 15 siswa

menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, 0% atau 0 siswa menjawab tidak pernah.

Pada pernyataan Saya bermain gadget hingga tengah malam sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, 25% atau 5 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya lebih fokus ke gadget saya daripada orang yang ada di sekitar saya sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 10% atau 2 siswa menjawab sering, 15% atau 3 siswa menjawab kadang-kadang, 25% atau 5 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya bermain game di gadget saya sampai larut malam sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, 25% atau 5 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya menonton video di youtube setiap hari sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 25% atau 5 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, 0% atau 0 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya membuat status di instagram dan whatsapp yang menyinggung orang menjawab 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 10% atau 2 siswa menjawab sering, 0% atau 0 siswa menjawab kadang-kadang, 40% atau 8 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan Saya memiliki banyak aplikasi media sosial sebanyak 50% siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 15% atau 3 siswa menjawab kadang-kadang, dan 35% atau 7 siswa menjawab tidak pernah.

Tabel 4.3 Persentase penggunaan gadget pada siswa.

No	Jawaban	Presentase
1.	Selalu	38%
2.	Sering	6%
3.	Kadang – kadang	19%
4.	Tidak pernah	36%

Hasil angket penggunaan gadget siswa yang berdampak positif dari 20 responden yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan diperoleh hasil bahwasanya sebanyak 11% menjawab selalu, 1% menjawab sering, 22% menjawab kadang-kadang, dan 67% menjawab tidak pernah. Dimana jawaban harus dipilih adalah selalu untuk membuktikan bahwa pada penggunaan gadget siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2 memberikan dampak positif pada siswa. Dengan rincian sebagai berikut, pada pernyataan saya lebih mengutamakan belajar daripada bermain gadget sebanyak 10% atau 2 siswa menjawab selalu, 5% atau 1 siswa menjawab sering, 10% atau 2 siswa menjawab kadang-kadang, dan 75% atau 15 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan ketika waktu luang saya membuka materi pelajaran melalui gadget sebanyak 0% atau 0 siswa menjawab selalu, 5% atau 1 siswa menjawab sering, 10% atau 2 siswa menjawab kadang-kadang dan 85% atau 17 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan saya lebih suka membuka gadget untuk membaca materi dalam bentuk aplikasi maupun pdf daripada bermain game atau membuka sosial media (tik-tok, instagram, whatsapp) sebanyak 0% atau 0 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, dan 75% atau 15 siswa menjawab tidak pernah.

Pada pernyataan saya menggunakan gadget untuk menambah wawasan yang belum saya pahami sebanyak 25% atau 5 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang dan 50% atau 10 siswa menjawab tidak pernah. Pada pernyataan saya menghafalkan rumus atau materi pelajaran menggunakan gadget (baik melalui aplikasi maupun materi yang difoto sebanyak 0% anak menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang dan 75% atau 15 siswa menjawab tidak pernah. Saya menginstal banyak aplikasi pelajaran di dalam gadget sebanyak 0% siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang dan 75% atau 15 persen siswa menjawab tidak pernah. Saya menyimpan materi pelajaran dalam format video di gadget yang saya gunakan sebanyak 0% atau 0 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% siswa menjawab kadang-kadang dan 75% atau 15 siswa menjawab tidak pernah. Terdapat aplikasi rumah belajar dalam gadget

yang saya gunakan sebanyak 10% atau 2 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, dan 65% atau 13 siswa menjawab tidak pernah. Saya menggunakan gadget untuk mencari informasi penting dan menambah wawasan saya sebanyak 50% atau 10 siswa menjawab selalu, 0% atau 0 siswa menjawab sering, 25% atau 5 siswa menjawab kadang-kadang, dan 25% atau 5 siswa menjawab tidak pernah.

Dengan adanya perubahan pandemi ke endemi dan pembelajaran mengalami perubahan dari daring ke luring banyak siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2 mengalami perubahan dalam kebiasaan belajar, karena terlalu sering menggunakan *gadget*. Maka ditemukan hasil penelitian dampak yang ditimbulkan dari *gadget* terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2, sebagai berikut:

1. Siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* daripada membaca buku untuk mencari jawaban dan materi.
2. Siswa menjadi malas belajar dan lebih memilih bermain game, menonton video di youtube.
3. Siswa menjadi tidak fokus dalam mengikuti pelajaran di sekolah.
4. Siswa menjadi lupa terhadap tugas-tugasnya di sekolah dan pekerjaan rumah.
5. Siswa menjadi sering lupa membawa perlengkapan sekolah.
6. Siswa menjadi malas dalam mengikuti kegiatan belajar kelompok dan lebih mengandalkan temannya yang pintar saja.
7. Siswa menjadi tidak aktif di kelas karena mengantuk.
8. Siswa menjadi lebih mudah dalam mencari materi yang sulit atau tidak dipahami oleh siswa.
9. Dengan adanya aplikasi rumah belajar (ruang guru) di *gadget* maka memudahkan siswa untuk belajar selain di sekolah.
10. Memudahkan siswa menanyakan materi yang tidak dipahami kepada guru di luar sekolah yaitu dengan cara berkomunikasi melalui media sosial.
11. Menjadikan siswa lebih kreatif karena adanya game yang melatih kekreatifan siswa.

Pembahasan

Pada wawancara kepada guru, guru mengatakan bahwa siswa malas belajar di rumah karena siswa keasyikan dalam bermain game hal ini juga didukung dari hasil angket mengatakan bahwa siswa lebih sering bermain *gadget* daripada belajar. Pada wawancara siswa, siswa mengatakan bahwa lebih suka berkomunikasi melalui media sosial daripada bertemu karena malas keluar rumah, hal ini juga didukung dari hasil angket bahwa siswa selalu berkomunikasi melalui media sosial. Pada hasil wawancara kepada siswa, siswa mengatakan terkadang suka mengantuk kalau sedang di kelas, hal ini juga sama seperti dalam hasil wawancara kepada guru, guru mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang suka ketiduran di kelas. Hal ini sesuai dengan penjabaran dari Iswidharmanjaya dan Agency (2021: 19) yang menyatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* yaitu menjadikan pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying*.

Dari hasil wawancara guru, guru mengatakan bahwa guru menyarankan siswa untuk mencari materi yang sulit dimengerti dan mencari jawaban yang sulit. hal ini juga didukung dari angket bahwa siswa selalu mencari jawaban yang sulit dan mencari materi yang tidak dipahami di internet Guru juga menyarankan siswa agar mendownload aplikasi yang berhubungan dengan belajar seperti ruang guru. Dalam angket siswa juga memberi pernyataan bahwa siswa memiliki aplikasi yang berhubungan dengan belajar. Hal ini sesuai dengan penjabaran pada latar belakang dampak penggunaan *gadget* bahwa *gadget* dapat meningkatkan minat belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Pada wawancara kepada siswa, siswa mengatakan bahwa Ia belajar di rumah ketika akan ada ulangan saja, hal ini juga didukung oleh angket bahwa siswa banyak yang menjawab selalu dalam pernyataan belajar di rumah ketika akan ada ulangan saja. Wawancara pada siswa, siswa mengatakan bahwa siswa hanya mengerjakan soal soal latihan jika diberi tugas rumah oleh guru saja, hal ini juga terdapat dalam angket, bahwa siswa selalu mengerjakan soal latihan jika diberi tugas rumah oleh guru saja. Hal ini sesuai dengan penjabaran

Annurtafman (2012: 19) yang menyatakan bahwa ada beberapa bentuk perilaku yang menunjukkan kebiasaan yang tidak baik dalam belajar sering kita jumpai pada siswa, yaitu belajar bila menjelang ulangan saja, belajarnya tidak teratur.

Sebelum adanya *gadget* siswa memiliki kebiasaan belajar yang baik yaitu seperti membaca materi di buku, jam tidur tidak terganggu jadi saat di dalam kelas tidak mengantuk, menjadikan siswa fokus dalam mengikuti pelajaran, siswa tidak mengandalkan *gadget* dalam mencari jawaban. Tetapi setelah adanya *gadget* kebiasaan belajar pada siswa mengalami perubahan yaitu seperti siswa jadi malas belajar karena lebih memilih bermain game di *gadget*nya, jam tidur siswa jadi terganggu yang menyebabkan siswa tidak fokus pada saat dijelaskan oleh guru di kelas, namun *gadget* juga membantu siswa dalam belajar, dengan adanya *gadget* siswa masih bisa belajar di luar rumah karena dalam *gadget* bisa diisikan aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran, *gadget* juga dapat memudahkan siswa untuk mencari materi yang sulit dan *gadget* juga bisa melatih siswa menjadi lebih kreatif. Lalu dengan *gadget* siswa bisa berkomunikasi untuk membahas tugas kelompok bersama teman-temannya dan bisa juga berkomunikasi dengan guru wali kelasnya untuk menanyakan materi yang belum dipahami.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil angket kebiasaan belajar sebanyak 27% siswa menjawab selalu, 9% siswa menjawab kadang-kadang, dan 44% siswa menjawab tidak pernah. Dan pada hasil angket penggunaan gadget sebanyak 38% siswa menjawab selalu, 6% siswa menjawab sering, 19% siswa menjawab kadang-kadang dan 36% siswa menjawab tidak pernah. Ditemukannya dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perubahan kebiasaan belajar siswa kelas IV SD Islam Siti Sulaechah 2 yaitu menjadikan siswa malas untuk belajar, siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* untuk mencari jawaban di google, dengan adanya *gadget* dapat mempermudah siswa dalam mencari materi dan belajar dimana saja dengan menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran. Siswa diharapkan lebih bijak dalam menggunakan *gadget*, agar tidak memberikan dampak terhadap perubahan kebiasaan belajar, guru diharapkan memberikan pengarahan kepada siswa agar tidak terlalu sering menggunakan gadget dan lebih mengutamakan belajar, sekolah diharapkan dapat dijadikan masukan dan pertimbangan untuk memberikan himbauan kepada semua siswa agar tidak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game dan melihat youtube yang memberikan dampak pada perubahan kebiasaan belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Rohman MS. *Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran Matematika Di Gugus V Kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul Tahun Ajaran 2011/2021*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Amri dkk. *Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi covid-19*. Jurnal pendidikan dasar, vo.2 no.2 desember 2020, p-ISSN 2685-7642, e-ISSN 2685-8207.
- Arif Rifan Hidayat, Erfian Junianto. *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM*. Jurnal Informatika, Vol.4 No.2 September 2017, pp. 163-173, ISSN:2355-6579, E-ISSN:2528-2247.
- Arikunto, Suharsimi. 2014 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bakar. I.P.S. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar*. Al Ghazali. International Journal Of Educational Research, Volume 3, Issue 1, Oktober 2020. ISSN: P. 2623-0259, E. 2655-204X.

- Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis Dan Metodologis Ke Arah Penggunaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cruikshank. (2015). *Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam*. Surabaya: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK) UIN Sunan Ampel.
- Degang.1991. *Karakteristik Belajar Mahasiswa Berbagai Perguruan B.Tinggi di Indonesia*. Jakarta: depdikbud dirjen dikti proyek pengembangan pusat fasilitas bersama antar universitas/IUC.
- Dian Kurniawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halaman 79-84.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar & Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara. Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Edisi Revisi.
- Harahap. R.S. dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. KIP Unsyah Volume 3 Nomor 1, 199-126. Januari 2018.
- Ivan Mahendra. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Warga Negara Pada Remaja Desa Jadimulya Cirebon (Studi Deskriptif Di RW 06 Desa Jadimulya Kecamatan Gunung Jati)*. Skripsi.Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan : Bandung.
- Widiawati,I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS>. Pdf. Diakses 12 September 2014.