

## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya MI Al Muhajirin Banjarmasin**

Terbentuknya dan berdirinya Pendidikan Madrasah Al-Muhajirin disebabkan desakan dari masyarakat yang ingin menuntut ilmu agama, maka diadakan musyawarah antara tokoh agama setempat dengan masyarakat sekitarnya. Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin dulunya dikenal dengan TK Al-Qur'an namun seiring pertumbuhan penduduk dan desakan orang tua murid untuk menjadikan TK Al-Qur'an menjadi Madrasah yang pertama ada di kelurahan pemurus luar.

Adapaun tujuan didirikannya Madrasah tidak lain untuk mengantisipasi perilaku-perilaku anak yang sudah banyak menyimpang dari ajaran Islam. Madrasah memakai nama "Al-Muhajirin" karena mengandung nilai filosofis yang sangat berhubungan erat dengan orang-orang yang ada disekitar madrasah.

##### **2. Identitas MI Al Muhajirin Banjarmasin**

- |                    |                                                   |
|--------------------|---------------------------------------------------|
| a. Nama Madrasah   | : MI Al-Muhajirin                                 |
| b. Nomor Statistik | : 111263710049                                    |
| c. Provinsi        | : Kalimantan Selatan                              |
| d. Kecamatan       | : Banjarmasin Timur                               |
| e. Kelurahan/Desa  | : Pemurus Luar                                    |
| f. Alamat          | : Jl. Pramuka Km. 6 Gang Al-Muhajirin RT.37 no.29 |
| g. Kode Pos        | : 70249                                           |

- h. Nomor Kontak : 0812-5103-120
- i. Daerah : Perkotaan
- j. Status Madrasah : Swasta
- k. Akreditasi : Status Terakreditasi
- l. Tahun Berdiri : 1994
- m. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi (07.30 Wita)
- n. Bangunan Madrasah Milik Sendiri
- o. Lokasi Madrasah
  - 1) Jarak ke Pusat Kecamatan : 3 Km
  - 2) Jarak ke Pusat Kota : 6 Km
  - 3) Terletak Pada Lintasan : Kota Banjarmasin

### 3. Visi, Misi, dan Tujuan MI Al-Muhajirin Banjarmasin

#### a. Visi

Generasi muslim yang berimtaq dan iptek berlandaskan akhlakul karimah

#### b. Misi

- 1) Meningkatkan layanan pendidikan
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan
- 3) Meningkatkan manajemen Madrasah
- 4) Melengkapi sarana dan prasana
- 5) Menyiapkan guru-guru professional di bidang masing-masing
- 6) Menciptakan lingkungan Madrasah yang agamis
- 7) Menjalin kerja sama dengan pihak yang terkait
- 8) Meningkatkan disiplin kerja

#### c. Tujuan yang Akan di Capai

- 1) Untuk mewujudkan Madrasah yang berstandar nasional.
- 2) Untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa yang kondusif, terutama dalam hal sarana dan prasarana sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- 3) Untuk meningkatkan kualitas Madrasah, khususnya dalam hal pengajaran dan sumber daya manusia yang profesional.

**B. Keadaan Guru/Tenaga Pengajar, Staf TU, dan Karyawan di MI Al-Muhajirin Banjarmasin**

Berdasarkan wawancara, maka diperoleh data mengenai tenaga pengajar di MI Al Muhajirin Banjarmasin yaitu 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru (tenaga pengajar) pada tahun pelajaran 2018/2019.

Lebih jelasnya mengenai keadaan tenaga pengajar pada MI Al-Muhajirin Banjarmasin dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pengajar, Staf TU, dan Karyawan di MI AL Muhajirin Banjarmasin Tahun Ajaran 2018/2019.

| NO | Nama/NIP/NIK                        | Pendidikan Terakhir | Jabatan GT/GTT                       |
|----|-------------------------------------|---------------------|--------------------------------------|
| 1  | Dra.St. Jamilah                     | S1                  | Kepala Madrasah                      |
|    | NIP. 19760317 00604 2011            |                     |                                      |
| 2  | Drs.kamal Nasser<br>NIK. 90 007 001 | S1/1991             |                                      |
| 3  | Hainur Rasyid,S. Pd.I               | S1/2006             | Koord. Kesiswaan<br>Wali Kelas III A |
|    | NIK. 90 007 002                     |                     |                                      |
| 4  | Hj. Zakiah Darajat S.Pd.I           | S1                  | Wali Kelas IV                        |
|    | NIP. 197710051998032002             |                     |                                      |
| 5  | Wartini S.Ag                        | S1                  | GMP                                  |
|    | NIP. 19760809 200901 2002           |                     |                                      |
| 6  | Lutpillah S.Pd.I                    | S1                  | GMP/Keagamaan<br>Mushola             |
|    | NIK. 98 007 009                     |                     |                                      |
| 7  | Muhammad Ansyari,S.Pd               | S1                  | Kepala TU<br>Wali Kelas              |
|    | NIK. 05.0010026                     |                     |                                      |
| 8  | Lidya Waskitawati                   | S1                  | Wali Kelas III A                     |
|    | NIK 14 007 032                      |                     |                                      |
| 9  | Rusdiana, S.Pd                      | S1                  | Wali Kelas<br>Simpatika              |
|    | NIK 15 001 033                      |                     |                                      |
| 10 | Siti Jahrah, S.Pd                   | S1                  | Bendahara Komite                     |
|    | NIK 99 007 011                      |                     |                                      |
| 11 | Istiqomah,S.Pd, M.Pd                | S2                  | Wali Kelas V                         |
|    | NIK 14 007 031                      |                     |                                      |
| 12 | Irma,S.Pd.I                         | S1/2004             | Wali kelas II B                      |
|    | NIK 00 007 017                      |                     |                                      |
| 13 | Isnawati                            | S1                  | Wali Kelas II A                      |
|    | NIK 16 007 035                      |                     |                                      |
| 14 | Lutfimillah, S.Th.I                 | S1                  | Staf perustakaan                     |
|    | 14 007 030                          |                     |                                      |
| 15 | Rubiah                              | SMA                 | UKS<br>Kebersihan                    |
|    | NIK 13 007 029                      |                     |                                      |
| 16 | Noor Wahidah, A.Md Keb              | D3                  | Staf TU<br>EMIS                      |
|    | NIK 16 007 034                      |                     |                                      |
| 17 | Harliannoor                         | SMK                 | Staf TU benahara<br>BOS              |
|    | NIK 13 007 026                      |                     |                                      |

Sumber: Dokumen MI Al Muhajirin Banjarmasin Tahun Ajaran 2018/2019.

### C. Keadaan Peserta Didik di MI Al Muhajirin Banjarmasin

Berdasarkan data yang ada, peserta didik MI Al Muhajirin Banjarmasin berjumlah sebanyak 142 orang. Untuk lebih jelasnya jumlah peserta didik ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Daftar Peserta didik MI Al Muhajirin Banjarmasin

| Tingkatan Kelas | Siswa     |           | Jumlah |
|-----------------|-----------|-----------|--------|
|                 | Laki-laki | Perempuan |        |
| Kelas I A       | 6         | 9         | 15     |
| Kelas I B       | 4         | 5         | 9      |
| Kelas II        | 10        | 13        | 22     |
| Kelas III       | 12        | 12        | 24     |
| Kelas IV A      | 8         | 7         | 15     |
| Kelas IV B      | 7         | 8         | 15     |
| Kelas V         | 11        | 12        | 23     |
| Kelas VI        | 11        | 7         | 18     |
| Jumlah          | 68        | 73        | 142    |

Sumber: Dokumen MI Al Muhajirin Banjarmasin Tahun Ajaran 2018/2019.

### D. Keadaan Sarana dan Prasarana di MI Al Muhajirin Banjarmasin

MI Al Muhajirin Banjarmasin memiliki sarana dan prasarana dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana MI Al Muhajirin Banjarmasin

| No. | Jenis Ruangan | Jumlah Ruang | Kondisi |              |             |
|-----|---------------|--------------|---------|--------------|-------------|
|     |               |              | Baik    | Rusak Ringan | Rusak Berat |
| 1.  | Kelas         | 8            | 8       | -            | -           |
| 2.  | Perpustakaan  | 1            | 1       | -            | -           |
| 3.  | Kamad         | 1            | 1       | -            | -           |
| 4.  | Wakamd, Guru  | 1            | 1       | 1            | -           |
| 5.  | Guru BP       | 1            | -       | -            | -           |
| 6.  | TU            | 1            | 1       | 1            | -           |
| 7.  | UKS           | 1            | -       | -            | -           |
| 8.  | WC Guru       | 1            | 1       | -            | -           |
| 9.  | WC Murid      | 4            | 4       | 1            | -           |
| 10. | Koperasi      | 1            | -       | -            | -           |

|     |               |   |   |   |   |
|-----|---------------|---|---|---|---|
| 11. | Lab. Komputer | 1 | 1 | - | - |
| 12. | Mushalla      | 1 | 1 |   |   |

Sumber: Dokumen MI Al Muhajirin Banjarmasin Tahun Ajaran 2018/2019

### E. Penyajian Data

Data yang disajikan dari hasil penelitian di lapangan dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penyajian data tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin akan disampaikan dalam bentuk uraian berdasarkan data-data yang digali dalam penelitian ini, baik melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Seluruh data yang terkumpul yang penulis dapatkan akan disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu dengan mengemukakan data yang diperoleh ke dalam bentuk penjelasan melalui uraian kata sehingga menjadi kalimat yang mudah dipahami.

Agar data yang disajikan lebih terarah dan memperoleh gambaran yang jelas dari hasil penelitian, maka penulis menyusunnya menurut pokok permasalahan yang diteliti. Dalam penyajian data ini penulis menetapkan fokus penelitian yakni penggunaan *gadget* di kalangan anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin dan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin sebagai berikut :

#### 1. Penggunaan *gadget* pada anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin

Anak-anak kelas IV MI Al Muhajirin yang berjumlah 15 orang terdata dari angket dan wawancara penulis dengan 15 anak menyatakan anak memiliki *gadget*

pribadi untuk menunjang kegiatan anak sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah. *Gadget* sudah bukan hal asing bagi anak-anak kelas IV di MI Al Muhajirin, jam sekolah yang kadang tak tentu karena beberapa hal membuat anak membawa *gadget* ke sekolah. Selain sebagai penunjang belajar anak, *gadget* juga menandakan anak mengikuti perkembangan zaman.

Dari 15 anak kelas IV MI Al muhajirin yaitu :

1. Raxel
2. Taslimah
3. Nada
4. Rozi
5. Muthia
6. Anis
7. Rayhan
8. Nabila
9. Rajwa
10. Bintang
11. Maulidani
12. Hafiz
13. Ridho
14. Annisa
15. Sandy

14 anak kelas IV MI Al Muhajirin yang menggunakan *gadget* sangat lah cakap dalam informasi sehari-hari, baik informasi yang bersifat positif maupun

negatif untuk anak usia sekolah dasar. Melonjaknya penggunaan *gadget* pada anak-anak maka perlu di perhatikan dengan sangat baik dampak apa saja yang anak dapatkan ketika menggunakan *gadget*. Anak-anak usia sekolah dasar sangat rentan terpengaruhi hal-hal yang kurang pantas untuk di tirukan, seperti adegan berkelahi dalam video *youtube*, perkataan mengumpat yang sering di gunakan para pemilik konten *youtube*, bahkan adegan-adegan dewasa yang sangat tidak pantas di lihat anak sekolah dasar .

Mengingat hal yang demikian, maka penggunaan *gadget* pada anak sangat memerlukan pengawasan dan bimbingan dari orangtua di rumah dan guru di sekolah.

a. Penggunaan *gadget* di rumah

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Bisa dikatakan demikian karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Salah satu bentuk teknologi yang saat ini beredar adalah *gadget*.

*Gadget* merupakan salah satu bentuk teknologi canggih yang mudah didapatkan. Biasanya *gadget* mempunyai desain yang minimalis dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Setiap orang biasanya ingin memiliki *gadget* untuk kebutuhan komunikasi. Orangtua perlu memperhatikan dan



memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan *gadget*, supaya penggunaan *gadget* pada anak bisa maksimal manfaatnya.

Pada era milenial ini *gadget* bukan lah benda mahal yang sulit di dapatkan, maka dengan mudah orangtua bisa memberikan anak-anak *gadget* sejak usia belia. Orangtua memilih memberikan *gadget* kepada anak dengan berbagai alasan, seperti untuk mengontrol anak dari kejauhan, memberikan sarana bermain yang canggih untuk anak tanpa harus membawa anak keluar rumah, menjadikan anak lebih tanggap teknologi, membantu komunikasi dalam rumah, terutama untuk orangtua yang bekerja seharian penuh di luar rumah.

Dari hasil angket yang diisi oleh 15 anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin, sebanyak 8 anak memilih jawaban menggunakan handphone setiap waktu tanpa batasan waktu dari orangtua. Orang tua zaman milenial lebih percaya anak menggunakan *gadget* dan bermain di rumah ketimbang anak bermain keluar rumah tanpa pengawasan orangtua. Selain sebagai sarana bermain dan penunjang belajar anak, *gadget* juga di berikan orangtua sebagai fasilitas anak. Agar anak tidak ketinggalan zaman dan mampu beradaptasi dengan lingkungan rumah dan masyarakat yang kebanyakan sudah sangat gandrung dengan *gadget*.

Seperti pernyataan ibu wahidah selaku ibu dari sandy salah satu murid kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin yang membenarkan jika memberikan handphone kepada anak merupakan solusi cepat memancing antusias anak untuk

belajar. Contoh : Kalau Sandy bisa mendapatkan nilai 10 pada mata pelajaran matematika, nanti ibu belikan kuota untuk main game.<sup>35</sup>

Selain anak-anak yang mengaku menggunakan *gadget* tanpa pengawasan, beberapa anak yang mengaku menggunakan *gadget* hanya di sore hari untuk bermain *game*, mendengarkan surah-surah pendek untuk membantu hafalan harian anak, serta untuk media informasi dan referensi ketika anak merasa kurang paham dengan tugas sekolah.

Senada dengan diterapkan oleh Hairiah ibu dari Raxel salah satu siswa kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin, menyatakan peran sebagai orangtua selain memberikan anak fasilitas yang menunjang perkembangan anak juga harus selalu siap menjadi guru di rumah untuk anak ketika anak mulai berhubungan dengan hal baru, seperti ketika anak mulai menggunakan *gadget*.<sup>36</sup>

Perkembangan zaman memang sangat berpengaruh dengan perilaku anak sekarang, berbeda dengan anak-anak era 90-an yang belum mengenal *gadget* di usia sekolah dasar, anak-anak era milleneal lebih dekat dengan perkembangan teknologi dan budaya asing yang kurang sesuai dengan budaya lokal. Tak heran jika anak-anak era milleneal lebih cepat terlihat dewasa sebelum usia dewasa, anak-anak kelas IV MI Al Muhajirin mengaku suka menirukan apa yang anak lihat pada *instagram*, *youtube* dan *facebook*. Baik segi berpakaian, berbicara bahkan memperlakukan teman sebaya.

Tak jarang anak-anak dirumah lebih pendiam di depan orangtua, namun sangat cakap berbicara melalui tulisan di status pada media sosial

---

<sup>35</sup> Wawancara dengan Wahidah tanggal 16 Februari 2019 di Banjarmasin Timur

<sup>36</sup> Wawancara dengan Hairiah tanggal 17 Februari 2019 di Jalan Mahatkasan

anak.<sup>37</sup> Peranan orangtua dalam mengontrol pemakaian *gadget* anak sangat di perlukan pada fase penggunaan *gadget* di media sosial anak, banyak hal-hal yang belum menjadi porsi anak dengan bebas di dapatkan anak. Seperti, video porno, perkelahan bahkan gambaran perilaku anak sekolah dasar yang menyimpang.

b. Penggunaan *gadget* di sekolah

Melihat jam sekolah yang kadang tak tentu karena berbagai hal seperti, rapat guru, pertemuan guru dengan komite sekolah ataupun karena keadaan yang tidak mendukung proses belajar mengajar. Ketika dalam kondisi seperti ini anak-anak yang sekolah di jemput orangtua akan tertinggal di sekolah karena perubahan jam pulang sekolah. Memberikan *gadget* kepada anak ketika di sekolah menjadi pilihan orangtua untuk menghindari perselisihan waktu penjemputan anak, mengurangi kekhawatiran orangtua pada anak ketika di sekolah.

Meskipun dengan tegas sekolah melarang anak membawa *gadget* ke sekolah, namun melihat keadaan yang demikian kepala sekolah dan guru sepakat memberikan izin dengan beberapa catatan, seperti penggunaan *gadget* hanya boleh ketika jam pulang sekolah, *gadget* boleh digunakan ketika pembelajaran jika mendapatkan izin dari guru yang bersangkutan.<sup>38</sup>

Pada masa modern ini, kita tentu saja tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi. Begitu juga dengan para orang tua siswa yang disibukkan dengan urusan pekerjaan sehingga tidak bisa terjun langsung untuk

---

<sup>37</sup> Wawancara dengan Jamilah tanggal 21 Maret 2019 di Banjarmasin.

<sup>38</sup> Wawancara dengan Muhammad Ansyari tanggal 6 April 2019 di Ruang Guru MI Al Muhajirin Banjarmasin.

mengajari anak mereka. Sebagai solusi yang praktis dan dinilai efektif, para orang tua tersebut memilih untuk menggunakan aplikasi belajar pada *gadget* untuk mengajari anak mereka. Dengan cara seperti itu, orang tua merasa tidak repot lagi dan dapat melatih anak untuk belajar secara mandiri, terlebih anak mereka menjadi tidak ketinggalan zaman. Memang benar, anak harus diajarkan untuk bisa belajar mandiri sejak dini, tapi bukan berarti anak harus benar-benar ‘sendiri’ dalam belajar. Terlebih lagi anak belum dapat membedakan apa saja yang baik dan apa saja yang tidak baik untuk dirinya.

Sebagai orang tua, tidak sepatutnya meninggalkan kewajiban untuk mendidik anak. Memang, menggunakan *gadget* bisa menjadi solusi alternatif terlebih untuk orang tua yang sibuk. Namun dengan tidak mendampingi anak secara langsung, kita tidak akan mampu mengetahui hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan dan kelebihan dari anak tersebut. Selain itu, orang tua juga akan kehilangan *quality time* bersama anak dan hal itu dapat membuat anak merasa tidak diperhatikan oleh orang tua. Sebagai pelarian, anak akan bergantung pada *gadget* yang selalu menemaninya. Lambat laun hal tersebut juga akan mempengaruhi psikologis anak.

Tingkat perhatian orang tua kepada proses belajar anak juga dapat berpengaruh dalam kemampuan anak. Anak yang mendapat kurang perhatian dari orang tua akan cenderung menjadi pemberontak, dalam artian pikiran siswa akan menolak apa saja yang telah dipelajari.

Anak pada masa Sekolah Dasar menurut Djamarah dapat diperinci menjadi dua fase, salah satunya masa kelas-kelas tinggi.<sup>39</sup> Penerapan K13 pada MI Al Muhajirin membuat anak-anak dituntut menjadi lebih kreatif, informatif, dan kreatif dalam pembelajaran di kelas.

Tak jarang anak-anak bingung ketika mengerjakan soal pada LKS dan buku yang anak miliki, bertanya pada guru memang selalu anak lakukan untuk mendapatkan jawaban pada kebingungan anak. Dengan adanya *gadget* sebagai penunjang pembelajaran disekolah. Anak-anak di izinkan menggunakan hp pada mata pelajaran tertentu, dengan catatan harus di bawah pengawasan guru bersangkutan.

Sekolah memang melarang anak-anak menggunakan dan membawa *gadget* ke sekolah terutama hp. Namun melihat fasilitas sekolah yang masih kurang memadai sebagai media informasi dan media pembelajaran di sekolah. Maka beberapa guru dan wali kelas memberi izin anak menggunakan *gadget* pada pembelajaran, contoh pada pembelajaran seni budaya anak-anak di haruskan melakukan pewarnaan 3D pada media gambar yang tersedia. Untuk menjelaskan proses pewarnaan 3D guru harus menunjukan video sebagai media penunjang, mengingat sekolah tidak mempunyai proyektor untuk menampilkan video di depan kelas, maka guru memberikan izin anak-anak membuka youtube untuk menonton video proses memwarnai 3D.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.123.

<sup>40</sup> Wawancara dengan Muhammad Ansyari tanggal 7 Maret 2019 di MI Al Muhajirin Banjarmasin.

*Gadget* juga melatih anak menjadi lebih kritis saat proses pembelajaran, anak-anak diizinkan membuka *google* untuk mencari referensi dari teori pembelajaran yang sedang berlangsung, tentu dengan pengawasan dan bimbingan guru bersangkutan. Mengingat anak-anak sangat mudah tertarik dengan hal yang baru, maka guru harus ekstra hati-hati ketika membiarkan anak-anak membuka *google* ketika pembelajaran. Mengingat anak-anak memiliki jiwa kompetisi yang tinggi dalam diri, yang membuat anak akan menunjukkan kelebihan yang anak miliki kepada anak-anak lain. Bukan tak mungkin anak malah asik membaca informasi yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, bahkan mencari informasi-informasi yang kurang pantas.

Anak-anak juga menggunakan *gadget* untuk bertukar informasi dengan guru dan anak lain ketika sudah di luar sekolah. *Gadget* menunjang anak menjaga komunikasi baik dengan anak-anak dan guru di sekolah. Anak-anak bisa bertukar nomor *handphone* dan berteman di beberapa media sosial yang anak miliki.

Selain sebagai penghubung anak dan guru di sekolah, *gadget* juga menjadi penghubung orangtua dan guru untuk kerjasama dalam mendidik anak. Proses belajar anak bukan hanya sekedar sampai jam sekolah berakhir, namun apa yang di pelajari anak di sekolah harus bersambut dengan pembiasaan dan didikan orangtua di rumah.

*Gadget* juga membentuk perilaku anak ketika di sekolah, anak terlatih menjadi jujur dan bertanggungjawab terhadap diri sendiri, anak-anak yang menggunakan *gadget* harus menanggung konsekuensi penyitaan hp ketika anak ketahuan menggunakan hp selain pada waktu yang di sepakati.

## 2. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia. Pengaruh ini dapat dilihat dengan munculnya berbagai sistem pembelajaran berbasis media (*media-based learning*) yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Jika publik beranggapan jika *media-based learning* hanya diperuntukkan untuk tingkat SMP, SMA/SMK dan perguruan tinggi maka publik salah besar. Saat inipun, tingkat SD bahkan TK dan PAUD sudah menggunakan model pembelajaran *media-based learning*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kita sebagai manusia tidak akan mampu menolak perubahan teknologi, tapi kita cukup mampu untuk membatasi efek-efek negatif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat, terutama untuk anak-anak.

Anak-anak dalam sehari bertemu dengan banyak orang dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya tidak anak dapatkan di rumah dan lingkungan sekolah. Semua hal baru yang anak temukan sudah pasti berdampak pada kepribadian anak dan perilaku anak. Termasuk ketika anak mulai menggunakan *gadget* dalam setiap kegiatan anak, dampak yang di munculkan dari penggunaan *gadget* berupa dampak negatif dan positif.

### a. Dampak positif penggunaan *gadget*

Media komunikasi anak dan keluarga, hiburan misalnya game, lahan pengetahuan di bidang informasi, gambaran anak-anak dalam bersikap sehari-hari, baik disekolah dan lingkungan rumah.

Anak-anak menjadi lebih modern ketika menggunakan *gadget* karena anak-anak mampu mengikuti perkembangan zaman, memiliki pandangan luas pada setiap keadaan, contoh: ketika anak melihat ada anak lain yang melakukan kesalahan, karena baru saja mencuri uang di sekolah, anak yang menggunakan *gadget* tak langsung memandang itu kejahatan karena anak baru saja menonton *youtube* yang berisi ceramah tentang husnudzoon pada setiap keadaan. Anak memandang pencurian itu bisa di karena beberapa hal, missal karena pencuri itu memerlukan makan tapi tak punya uang.

Selain buku, *gadget* juga menjadi media informasi pendidikan terlengkap dan terluas untuk anak-anak, dari *gadget* juga anak-anak tak hanya mendapat teori ilmu pengetahuan yang monoton seperti di buku, anak mendapatkan informasi ilmu pengetahuan yang lebih inovatif.

Setelah sekolah selama 6 tahun, anak-anak pasti akan sampai pada masa kelulusan dan perpisahan dengan teman sekolah. Menggunakan *gadget* anak-anak bisa menjaga komunikasi dan tali silaturahmi melalui whatsapp dan media sosial lain. Anak-anak juga dapat berbagi informasi tentang ragam budaya dan perbedaan budaya anak dan teman baru di sekolah baru.

Anak-anak selalu memiliki rasa ingin diakui dan suka mencari perhatian orang lain. Melalui *gadget* anak-anak bisa mengekspresikan diri dengan hal positif, tentu tak lepas dari teladan orang-orang terdahulu, anak-anak bisa di pertontonkan dengan cerita-cerita sahabat nabi ketika kecil, anak-anak nabi semasa kecil, ataupun cerita-cerita hebat anak-anak berprestasi di seluruh dunia.



b. Dampak negatif penggunaan *gadget*

Selain dampak positif tentu ada dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* bisa menjadi pembelejaran untuk anak, guru dan orangtua ketika memberikan izin anak menggunakan *gadget*.

Ketika anak menjadi tanggap teknologi maka anak akan lebih sering berkomunikasi dengan teman, saudara bahkan guru melalui *gadget* yang anak miliki, selain mempersingkat waktu juga mempermudah anak dalam mengatakan kehendak anak ketika jauh dari orangtua. Hal yang demikian membuat anak menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan pokok sehari-hari, yang membuat anak kehilangan komunikasi secara langsung dan kehangatan di dalam pertemanan bahkan lingkungan keluarga dan masyarakat.

Anak-anak pada usia 9-12 tahun memiliki masa di mana anak ingin berbicara dan didengar tanpa henti, anak mulai menunjukan diri dan mencari perhatian kepada teman dan keluarga. Dengan menjadikan *gadget* kebutuhan pokok membuat anak menjadi lebih heterogen, kurang peka terhadap sesama anak yang membuat anak menjadi individualis dan keras kepala. *Gadget* memberikan tontonan beragam, termasuk tontonan cara berkelahi, menjadi pribadi lebih arogan. Contoh ketika anak di ganggu oleh teman sekelas, anak langsung menunjukan amarah bahkan mengekuarkan kata-kata kasar kepada anak lain.

Mengingat anak senang mencari perhatian, salah satunya dengan menunjukan kenakalan yang anak miliki. Seiring perkembangan zaman,

banyak sekali anak-anak usia 9-10 tahun mulai memasuki dunia media sosial dan mengikuti trend yang bermunculan di media sosial, seperti cara berpakaian, cara memperlakukan teman yang dianggap lemah, bahkan ada anak yang berpacaran. Hal-hal menyimpang seperti ini tanpa disadari mempengaruhi cara berperilaku anak di sekolah dan di lingkungan masyarakat.

## **F. Analisis Data**

### **1. Penggunaan *gadget* di rumah**

Pada zaman milenial ini tak hanya orangtua yang menjadi lebih memilih hidup praktis dan serba cepat, anak-anak juga mulai dilibatkan untuk menjalani hidup serba praktis. Orangtua yang sibuk bekerja di luar rumah akan kehilangan moment spesial dengan anak terutama di siang hari ketika anak baru pulang sekolah, untuk menggantikan kehadiran sosok orangtua memilih memberikan anak *gadget* dengan tujuan mempermudah komunikasi anak dan orangtua serta menjadi fasilitas anak untuk belajar dan bermain.

Penggunaan *gadget* dalam membantu proses belajar anak tidak efektif, jika tanpa diimbangi peran orang tua, terutama dalam pengawasan. Para orang tua harus membatasi pemakaian *gadget*. Orang tua seharusnya memberikan waktu-waktu yang tertentu untuk anak-anak memainkan *gadget*. Kemudian orang tua harus selalu mengontrol atau memeriksa isi/data-data di dalam *gadget*, minimal sekali dalam seminggu. Selain itu, orang tua juga perlu memberikan hukuman pada anak apabila anak telah terbukti melakukan kesalahan seperti menggunakan kalimat “bangsat” saat marah kepada saudara

di rumah, tidak mengerjakan PR karena terlalu asik bermain *game* online. Misalnya dengan menyita *gadget*-nya.

Menimbang untung ruginya mengenalkan *gadget* pada anak, pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu, kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orangtua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif, harusnya sebagai orangtua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua, penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orangtua ajarkan.

## 2. Penggunaan *gadget* di sekolah

*Gadget* di kalangan anak-anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin sudah bukan lagi hal yang istimewa, semua anak sudah menggunakan dan memiliki *gadget*. Anak-anak sudah tidak asing dengan *handphone*, *whatsapp*, *facebook* dan *instagram*.

Sekolah sebenarnya melarang anak-anak menggunakan *gadget* dan membawa ke sekolah, cuman saya memberi izin pada mata pelajaran tertentu

yang memang harus berhubungan dengan *gadget* dan media sosial, sesuai dengan K13 sekarang menurut Muhammad Ansyari, S.Pd.<sup>41</sup>

Menggunakan di saat pembelajaran harus dengan pengawasan kita selaku guru, banyak hal yang bisa didapatkan ketika anak menggunakan handphone saat proses pembelajaran, salah satu nya adalah membiasakan anak bersikap jujur, menumbuhkan sifat kritis sejak dini.

Anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk alternatif anak berkomunikasi dengan orangtua ketika jam sekolah selesai, ketika ada anak yang membawa handphone ke sekolah maka saya anjurkan untuk di kumpulkan dan di simpan pada wali kelas menurut Siti Jamilah, S.Pd.<sup>42</sup>

### 3. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin.

Setiap dari kegiatan ataupun hal yang dilihat anak di sekeliling mereka setiap hari sudah pasti berdampak pada kehidupan dan perilaku anak, termasuk ketika anak mulai menggunakan *gadget*. Perilaku pada individu itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh seseorang baik eksternal maupun internal. Namun berdasarkan temuan para ahli psikologi sosial, perilaku seseorang banyak disebabkan oleh pengaruh eksternal. Meskipun perilaku dipengaruhi oleh stimulus dari luar, sesungguhnya dalam diri seseorang ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya.

---

<sup>41</sup> Muhammad Ansyari, Wali Kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin, *Wawancara Pribadi*, 18 Februari 2019, jam 10.15.

<sup>42</sup> Siti Jamilah, Kepala Sekolah MI Al MUhajirin Banjarmasin, *Wawancara Pribadi*, 18 Februari 2019, jam 10.40.

Hubungan stimulus dan respons tidak berlangsung secara otomatis, tetapi individu mengambil peranan dalam menentukan perilakunya.<sup>43</sup>

Ketika anak menggunakan *gadget* akan ada banyak hal yang anak dapatkan dari *gadget* yang berdampak pada perilaku anak sehari-hari. Dampak dari penggunaan *gadget* bisa negatif dan juga positif.

- a. Penggunaan *gadget* bagi anak-anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin ialah sebagai media komunikasi anak dan keluarga, contohnya ketika anak sedang bermain di luar rumah, orangtua dengan mudah menghubungi anak melalui handphone tanpa harus menghampiri anak di tempat bermain. Orangtua juga dapat dengan mudah mengawasi kegiatan anak melalui media sosial yang digunakan anak sehari-hari dengan cara mengikuti instagram anak, menyimpan kontak WA anak dan berteman dengan anak di facebook. Melalui media ini pun anak bisa memilah mana yang baik untuk ditiru dan kurang pantas untuk ditiru, tentu dengan pengawasan dan nasihat orangtua serta keluarga. *Gadget* merupakan salah satu bentuk alat komunikasi yang diberikan orangtua kepada anak-anaknya. Alasan awal orangtua mengenalkan *gadget* kepada anak supaya komunikasi orangtua dengan anak lebih mudah.<sup>44</sup>

Anak-anak pada usia 9-10 tahun sesuai perkembangan berbicara dan berbahasa anak, senang berbicara, sering kali tidak berhenti dan tanpa alasan jelas, kadang digunakan sebagai alat untuk mencari

---

<sup>43</sup>Akyaz Azhari, *Psikologi Umum dan Perkembangan*, ( Jakarta Selatan: Teraju, 2004), h.161.

<sup>44</sup>Yuliandi Kusuma dan Artanto D. Ardhy, *Internet untuk Anak Tercinta*. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), h.46

perhatian. Menggunakan ucapan populer yang sering diucapkan teman sebayanya: “manis”, “keren”, “top abis”<sup>45</sup> sesuai dengan kegunaan *gadget* sebagai media komunikasi keluarga, melalui *gadget* anak sering mengungkapkan perasaan bahkan keinginan melalui media sosial yang anak miliki sebagai wadah anak mengekspresikan. Seperti yang kita lihat anak zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktu di sekolah dan tempat bimbel dalam sehari, tak jarang rumah menjadi alternatif anak untuk istirahat dan tidur, sehingga mengurangi waktu anak dan keluarga khususnya orangtua berbicara atau bahkan sekedar menceritakan dan menanyakan bagaimana kegiatan anak di sekolah.

*Gadget* juga bisa jadi hiburan untuk anak dan keluarga untuk membangun kehangatan dan keakraban yang mungkin tidak bisa dibangun setiap hari karena anak mengikuti sekolah seharian penuh dan orangtua bekerja. sesuai dengan teori perkembangan personal-sosial, anak 9-10 tahun yang menyatakan dalam rutinitas sehari-hari senang menghabiskan waktu luang dengan membaca majalah, bermain game di computer, menonton video, dan mengobrol bersama teman.<sup>46</sup>

Anak juga dapat menemukan berbagai informasi menggunakan *gadget*, baik informasi yang bersifat pengetahuan bahkan sekedar informasi tentang kegiatan belajar mengajar di sekolah dan menghubungkan kembali anak dengan anak-anak yang sudah pindah atau

---

<sup>45</sup>Allen K. Eileen, *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran hingga usia 12 tahun*, (Jakarta: Indeks, 2018), h.199.

<sup>46</sup>*Ibid*, h. 202.

terpaksa berhenti dari sekolah karena alasan tertentu. Melalui *gadget* anak-anak juga melihat atau mungkin mengikuti bagaimana bersikap sesuai usia anak pada tontonan video *youtube*, *instagram* atau konten-konten yang di bagikan teman melalui group *whatsapp* dan *facebook*.

- b. Perilaku anak-anak kelas IV di MI Al Muhajirin Banjarmasin, anak-anak kelas IV menunjukkan perilaku modern yang terlihat dari keseluruhan anak memiliki handphone pribadi dan memiliki media sosial pribadi, baik *instagram*, *youtube*, *whatsapp* dan *facebook*. Anak-anak juga memiliki perilaku lebih arogan karena terlalu sering menonton konten konten perkelahian di *youtube* yang kemudian di tirukan anak pada dunia nyata dan lingkungan sekolah serta lingkungan bermain anak. Anak-anak memiliki sifat heterogen yang membuat anak memiliki rasa solidaritas, kebersamaan dan kepekaan sesama anak yang kurang. Sikap anak-anak seperti di atas dapat mengganggu pembentukan sikap sosial anak seperti teori pembentukan sikap yang menyatakan sikap sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Interaksi sosial mengandung arti lebih daripada sekedar adanya kontak sosial dan hubungan antar individu sebagai anggota kelompok sosial. Dalam interaksi sosial, individu beraksi membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai objek psikologis yang dihadapi individu. Faktor yang memengaruhi pembentukan sikap adalah pengalaman pribadi,

kebudayaan, dan orang lain.<sup>47</sup> Melihat sifat anak-anak kelas IV cenderung pada arah negatif, dapat dikatakan karena pengalaman anak pada penggunaan *gadget* serta budaya yang sekarang mulai bergeser dari budaya asli.

- c. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak setelah menggunakan *gadget* terbagi menjadi dua, yaitu: positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak adalah memberikan informasi yang lebih inovatif kepada anak, seperti yang dikatakan wali kelas IV bapak Aan ketika anak mengalami kesulitan menjawab soal yang pada buku pelajaran anak, anak dapat mencari informasi lebih banyak melalui internet. Setiap anak yang sudah menduduki bangku kelas IV akan meninggalkan sekolah setelah melaksanakan ujian akhir, untuk menjaga kebersamaan dan komunikasi serta silaturahmi anak-anak setelah dinyatakan lulus, melalui group whatsapp anak-anak dapat membangun komunikasi dengan teman lama.

Semakin canggih teknologi semakin banyak informasi dengan mudah dijangkau, sekalipun itu dari luar daerah dan luar negeri. Dengan mudahnya jangkauan informasi membuat anak menjadi lebih tanggap teknologi dan peka terhadap perbedaan budaya yang tentu saja beribasa pada perilaku sosial anak, semakin dini anak mengenal perbedaan baik dari segi teknologi ataupun sikap dapat membuat anak menjadi pribadi yang ramah dan memiliki toleransi.

---

<sup>47</sup> Azwar Saufyddin, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), h. 30



Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak kelas IV MI Al-Muhajirin Banjarmasin membuat anak agresif dan egois menjadikan kepribadian keras kepala. Anak menjadi lebih nakal dan menyimpang karena mengikuti apa yang anak tonton, saat anak menonton youtube berisi konten perkelahian ataupun kekerasan pada teman sebaya, tak jarang anak mempraktekan pada teman sekelas, anak merasa keren dengan menirukan adegan perkelahian bersama teman sekelas.

*Gadget* memang sangat berfungsi sebagai sarana informasi untuk semua orang, anak-anak kelas IV MI Al-Muhajirin hampir semua memiliki *gadget* dan menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi dan informasi anak dengan teman sebaya. Tak ayal anak-anak menjadi ketergantungan dengan *gadget* dan keterampilan komunikasi anak menjadi berkurang sehingga anak menjadi individualis.

Melihat pada teori perkembangan sosial anak menurut Hurlock, merupakan suatu proses sosialisasi untuk memperoleh kemampuan berperilaku yang sesuai tuntutan sosial. Dengan kata lain mampu menjadi orang yang bermasyarakat. Melihat dampak yang ditimbulkan penggunaan *gadget* diatas dapat di katakan tak sesuai dengan teori perkembangan sosial anak.

Anak kehilangan komunikasi dan kehangatan di dalam pertemanan bahkan lingkungan keluarga dan masyarakat, sedangkan pada teori perkembangan sosial dan pola interaksi anak, pada masa kanak-kanak ada dorongan yang kuat untuk bergaul dengan orang lain dan ingin diterima

oleh orang lain. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, anak-anak tidak akan bahagia, namun jika kebutuhan ini terpenuhi, anak-anak akan puas dan bahagia. Melalui proses sosial maka anak akan terbiasa berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga.

Teknologi *gadget* jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak baik secara fisik, kognitif, emosi, sosial dan motorik. Terlalu sering anak berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya akan mempengaruhi daya pikir anak dan anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun, kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Orang tua juga harus selalu mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, jangan terlalu diberikan kebebasan yang berlebihan.