

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi penelitian**

##### **1. Kecamatan Banjarmasin Selatan**

###### **a. Letak Geografis**

Banjarmasin dikenal sebagai kota seribu sungai, salah satu Kecamatan di wilayah Kotamadya Banjarmasin ialah Kecamatan Banjarmasin Selatan. Kota Banjarmasin Selatan berbatasan dengan Kecamatan Banjarmasin Tengah dan Kecamatan Banjarmasin Timur di sebelah utara, berbatasan dengan Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar di sebelah timur, serta berbatasan pula dengan Kecamatan Kertak Hanyar dan Kecamatan aluh-aluh Kabupaten Banjar di sisi sebelah selatan. Adapun batas bagian di sebelah barat berbatasan dengan Sungai Barito sungai Martapura serta Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

###### **b. Letak Astronomis**

Kecamatan Banjarmasin Selatan terletak diantara 3°15' sampai dengan 3°22' LS dan 114°32' sampai dengan 114°98' BT.

###### **c. Kondisi tanah**

Kondisi tanah pada wilayah Kecamatan Banjarmasin Selatan merupakan dataran rendah yang berawa dengan endapan alluvial dan

pasir kecil, sedangkan ketinggian tanahnya berada pada 16 cm di bawah permukaan laut.

#### d. Luas Wilayah

Kecamatan Banjarmasin selatan Luas wilayah nya adalah 38,26 Km<sup>2</sup>, dan terdiri dari 12 kelurahan , sebagai berikut :

Table 1. Luas Wilayah Kecamatan Banjarmasin Selatan

No.	Kelurahan	Luas (Km2)	Presentase (%)
1	Mantuil	11,40	29,80
2	Kelayan Selatan	1,78	4,65
3	Kelayan Timur	4,83	12,62
4	Tanjung Pagar	4,02	10,51
5	Pemurus Dalam	4,23	11,06
6	Pemurus Baru	1,42	3,71
7	Murung Raya	0,66	1,73
8	Kelayan Dalam	0,35	0,91
9	Kelayan Tengah	0,19	0,50
10	Pekauman	0,36	0,94
11	Kelayan Barat	0,29	0,76
12	Basirih Selatan	8,73	22,82
<b>Jumlah</b>		38,26	100,00

Sumber: Kecamatan Banjarmasin Selatan Dalam Angka 2020

**e. Luas Wilayah, Jumlah Penduduk, dan Kepadatan Penduduk menurut Kelurahan 2019**

Table 2. Luas wilayah, jumlah penduduk, dan kepadatan penduduk menurut kelurahan.

<b>No</b>	<b>Kelurahan</b>	<b>Luas (Km2)</b>	<b>Jumlah Penduduk</b>	<b>Kepadatan Penduduk Per Km2</b>
1	Mantuil	11,40	16 987	1 490,09
2	Kelayan Selatan	1,78	13 262	7 450,56
3	Kelayan Timur	4,83	19 118	3 958,18
4	Tanjung Pagar	4,02	11 132	2 769,15
5	Pemurus Dalam	4,23	23 689	5 600,24
6	Pemurus Baru	1,42	15 686	11 046,48
7	Murung Raya	0,66	13 749	20 831,82
8	Kelayan Dalam	0,35	10 509	30 025,71
9	Kelayan Tengah	0,19	7 538	39 673,68
10	Pekauman	0,36	9 172	25 477,78
11	Kelayan Barat	0,29	6 754	23 289,66
12	Basirih Selatan	8,73	17 915	2 052,12
<b>Jumlah</b>		<b>38,26</b>	<b>165 511</b>	<b>4 325,95</b>

Sumber: BPS Kota Banjarmasin & Kecamatan Banjarmasin Selatan Dalam Angka 2020

**f. Banyaknya Madrasah Ibtidaiyah (MI) menurut Desa/Kelurahan Tahun 2019**

Table 3. Banyaknya Madrasah Ibtidaiyah (MI) menurut desa/kelurahan.

No.	Desa/Kelurahan	Negri	Swasta	Jumlah
1	Mantuil	-	1	1
2	Kelayan Selatan	-	-	-
3	Kelayan Timur	1	3	4
4	Tanjung Pagar	-	2	2
5	Pemurus Dalam	1	1	2
6	Pemurus Baru	-	2	2
7	Murung Raya	-	-	-
8	Kelayan Dalam	-	4	4
9	Kelayan Tengah	-	1	1
10	Pekauman	1	2	3
11	Kelayan Barat	-	-	-
12	Basirih Selatan	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>3</b>	<b>16</b>	<b>19</b>

Sumber: BPS Kota Banjarmasin, Pendataan Potensi Desa (Podes) 2019 / Kecamatan Banjarmasin Selatan Dalam Angka 2020

**g. Banyaknya Lembaga Pendidikan Nasional Menurut Tingkat Pendidikan Tahun Ajaran 2019/2020**

Table 4. Lembaga pendidikan nasional menurut tingkat Pendidikan

No.	Tingkat Pendidikan	Negeri	Swasta	Jumlah
1	Taman Kanak-kanak	-	3 267	3267
2	Sekolah Dasar	12 187	3 029	15 216
3	SMP	3 469	833	4 302
4	SMA	1 906	822	2 728
5	SMK	-	546	546
<b>Jumlah</b>		-		

Sumber : Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin

**h. Jumlah Sekolah, Guru , dan Murid di Bawah Kementerian Agama Menurut Tingkat Pendidikan Tahun 2019**

Table 5. Jumlah sekolah, guru, dan murid di bawah Kementerian Agama

No.	Tingkat Pendidikan	Sekolah	Guru	Murid
1	Raudhatul Atfal	23	113	984
2	Madrasah Ibtidaiyah	19	249	3 676
3	Madrasah Tsanawiyah	11	200	2 532
4	Madrasah Aliyah	9	55	361
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>617</b>	<b>7 553</b>

Sumber : Kementerian Agama Banjarmasin

## 2. Profil Madrasah Ibtidaiyah

### a. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Banjarmasin

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Banjarmasin pada mula berdiri bernama “Sekolah Agama Darul Aman“ yang dibangun diatas tanah pemberian wakaf masyarakat kemudian setelah statusnya berubah menjadi negeri “MIN Kelayan Banjarmasin“ dengan memiliki SK. Ijin beroperasi w.0/1-b/6-9/38/1986. Tetapi di tahun 2016 sesuai KMA No.671 Tahun 2016 tentang perubahan nama sekolah Madrasah Ibtidaiyah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri Dan Madrasah aliah Negeri di provinsi Kalimantan Selatan, maka Min Kelayan Banjarmasin berubah dengan nama yang baru ialah (MIN 1 KOTA BANJARMASIN) Madrasah Ibtidaiyah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Banjarmasin hingga Sekarang.

#### 1) Visi , Misi Dan Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Banjarmasin

Visi Madrasah Ibtidaiyah adalah: Menjadikan Madrasah Ibtidaiyah lebih maju dalam mewujudkan *output* yang memiliki *IMTAQ* dan berkualitas.

Misi Madrasah Ibtidaiyah adalah :

- a) Meningkatkan Mutu Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan sarana prasarana yang ada
- b) Mengembangkan Keunggulan Melalui Berbagai Kegiatan (Lomba).
- c) Meningkatkan Mutu baik dari segi Kualitas dan Kuantitas.

Tujuan Madrasah Ibtidaiyah adalah:

- a) Memberikan sugu berupa kemampuan dasar untuk meneruskan sekolah ke jenjang selanjutnya
- b) Menjadikan Anak Bangsa yang berpengetahuan, beriman , bertakwa dan beramal Sholeh.

**2) Identitas dan Status Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Banjarmasin**

Nama Madrasah Ibtidaiyah : MIN 1 KOTA BANJARMASIN  
 NSM Madrasah Ibtidaiyah : 111163710001  
 NPSN Madrasah Ibtidaiyah : 60723160  
 Alamat Madrasah Ibtidaiyah : Jl.Gerilya Rt.27 No.14  
 Status Sekolah : Negeri  
 NPWP : 00.327.069.1-731.000  
 Status Tanah : Tanah pemberian Wakaf  
 Surat Kepemilikan : Sertifikat Tanah pemberian Wakaf  
 Luas Tanah : 3.414 m<sup>2</sup>

**Dokumen Perizinan**

No SK Pendirian : 670 Tahun 201  
 Tanggal SK Pendirian : 2. 09.2016  
 ( SK Pengganti perubahan status negeri dari Kanwil Kemenag KalSel)  
 No.SK Izin Operasional : 671 2016  
 Tanggal SK.Izin Operasional : 17.11.2016  
 (KMA tentang perubahan nama Madrasah Ibtidaiyah di provinsi KALSEL)

**Akreditasi Madrasah Ibtidaiyah**

SK Akreditasi terakhir	: 119/BAP-SM/PROP15/LL/IX/2014
Tanggal	: 22 Agustus 2014
Status ter akreditasi	: B
Nilai	: 81,00

**3) Saran Dan Prasarana****Tanah Dan Bangunan**

Luas Tanah	: 3.414 m <sup>2</sup>
Status Tanah	: Tanah Wakaf ( sertifikat tanah wakaf) <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bersertifikat 2.420 m<sup>2</sup></li><li>▪ Belum bersertifikat 994 m<sup>2</sup></li></ul>
Luas bangunan	: 1590 *)

**4) Keadaan Siswa**

MIN 1 Kota Banjarmasin pada tahun pelajaran 2019/2020 mempunyai siswa yang berjumlah 438 orang siswa, yang terdiri dari kelas 1 63 siswa, kelas 2 sebanyak 80 siswa, kelas 3 sebanyak 89 siswa, kelas 4 sebanyak 82 orang siswa, kelas 5 sebanyak 71 siswa, dan kelas 6 sebanyak 53 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 6. Jumlah siswa MIN 1 Kota Banjarmasin

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	35	28	63
2.	II	40	40	80
3.	III	41	48	89
4.	IV	45	37	82
5.	V	37	34	71
6.	VI	25	28	53
TOTAL		223	215	438

**b. MIN 3 Kota Banjarmasin**

**1) Sejarah dan latar belakang lingkungan MIN 3 Kota Banjarmasin**

MIN Madrasah Ibtidaiyah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Banjarmasin terletak di kelurahan Pamurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Banjarmasin awalnya didirikan pada tanggal 12 Januari 1930 oleh seorang tokoh agama yang bernama Kiai Haji Abdul Hamid, Madrasah Ibtidaiyah tersebut berdiri di atas tanah wakaf, Yang diwakafkan oleh Yayasan Irtiqayah yang notabene adalah Milik Departemen Agama Kota Banjarmasin, Pada awal pendiriannya Madrasah Ibtidaiyah tersebut masih berstatus Madrasah Ibtidaiyah swasta, Kemudian pada tanggal 12 Maret 1995 Madrasah

Ibtidaiyah tersebut beralih status menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pemurus Dalam Banjarmasin.

Adapun yang sempat menjabat sebagai kepek kepala sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin, yaitu:

- a) 1997-2006 bapak H. Yarkani Agub ,menjabat sejak dinegerikannya MIN Pamurus Dalam.
- b) 2006-2011 H. Abdul Basith, S. Ag
- c) 2012 sampai sekarang Dra. Hj Juhairiah

## 2) Letak Geografis

Sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin berada pada wilayah strategis karena lokasinya yang terletak di pinggir jalan antara tiga persimpangan. Jarak Madrasah Ibtidaiyah ini dari pusat kota sekitar 7 Km, dan merupakan daerah pinggiran perkotaan ( perbatasan antara Kota Banjarmasin dan Kabupaten Banjar ).

## 3) Identitas MIN 3 Kota Banjarmasin

Identitas MIN 3 Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- a) Nomor statistik : 111637101016
- b) NPSN : 111163710003
- c) Status Madrasah Ibtidaiyah : Negeri
- d) NPWP : 002474104731000
- e) Alamat : JL Bakti RT 5 NO 27

Pemurus Dalam

- f) Propinsi : Kalimantan Selatan
- g) Desa /Kabupaten : Banjarmasin
- h) Kecamatan : Banjarmasin Selatan
- i) Desa/Kelurahan : Pemurus Dalam
- j) Kode Pos : 70248
- k) Alamat Email :  
minpempemurus@yahoo.co.id
- l) Tahun berdiri : 1995
- m) No SK Ijin Operasional : 515 A
- n) Tgl SK Ijin Operasional : 25-11-1995
- o) Komite Madrasah Ibtidaiyah : Sudah terbentuk
- p) Apakah telah ada RAPBM : Ya
- q) Kode Satker : 600288
- r) Nomor DIPA : 3342/025-04.2.01/2012
- s) Penempatan DIPA : Satker
- t) Jarak ke pusat ibukota propinsi : 1-10 Km
- u) Jarak ke pusat ibukota : 1-10 Km
- v) Jarak ke pusat kanwil kemenag : 1-10 Km
- w) Jarak ke kantor kemenag propinsi : 1-10 Km
- x) Jarak ke MI terdekat : 1-10 Km
- y) Jarak ke SD terdekat : <1 Km

#### **4) Visi dan misi MIN 3 Kota Banjarmasin**

##### **VISI**

Terwujudnya generasi yang beriman, bertakwa, unggul dalam kualitas akademik dan non akademik serta berperan aktif dalam melestarikan lingkungan hidup.

##### **MISI**

- a) Menanamkan keyakinan/ akidah melalui pengamalan ajaran agama .
- b) Menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif.
- c) Meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- d) Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga madrasah, komite dan lingkungan serta instansi terkait dalam upaya melestarikan lingkungan hidup.
- e) Meningkatkan professionalism pendidik dan tenaga kependidikan serta tata kelola madrasah.
- f) kehidupan generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.

#### **5) TUJUAN MADRASAH**

Tujuan pendidikan dasar secara umum adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Secara khusus tujuan pendidikan di MIN Pemurus Dalam adalah:

- a) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan;
- b) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat Kota Banjarmasin
- c) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi;
- d) Menjadi madrasah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar;
- e) Menjalinkan kerja sama yang harmonis antara warga madrasah, komite dan lingkungan serta instansi terkait dalam upaya melestarikan lingkungan hidup.
- f) Menjadi madrasah unggul dan diminati di masyarakat.

#### **6) Program Prioritas MIN 3 Kota Banjarmasin**

##### **a) Pendidikan Berkarakter**

Sesungguhnya pendidikan berkarakter hanya akan memperlihatkan hasil jika kurikulum disusun dan dikembalikan ke nilai-nilai Islam mengingat mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam. Indonesia mestinya mandiri menentukan pendidikan bangsanya. Banyaknya ideologi, budaya, dan sistem pendidikan asing yang diadopsi dengan sengaja maupun tidak, membuat kita kehilangan jati diri pendidikan bangsa. Kaburnya pandangan penentu kebijakan pendidikan bangsa kita – yang menganggap apapun yang dihasilkan negara asing itu itulah *"kemajuan,*

*keberhasilan, itulah tujuan hidup, itulah yang benar”*  
membuat pendidikan kita semakin tak tentu arah.

Karakter dapat diartikan sebagai akhlak, adab, tingkah laku, etika dan estetika, moral, kepribadian dan istilah lain yang se makna. Semua ini dirasakan pada saat ini semakin turun nilainya. Iman kepada Tuhan YME, jujur, adil, sabar, ikhlas, kepemimpinan, kesetiaan, cinta tanah air, bersatu, giat bekerja, inovatif, teliti, kritis, memaafkan, disiplin, tegas kepada semua bentuk tindak kejahatan, kasih sayang, suka menolong, melindungi yang lemah, menghormati yang tua dan menghargai yang muda, dan karakter-karakter positif lainnya pada saat ini memang dirasakan sangat merosot.

Pendidikan berkarakter, istilah ini bukanlah hal yang asing bagi MIN 3 Banjarmasin. MIN 3 Banjarmasin secara konsisten menitikberatkan pendidikan pada aspek ini. Semua bidang studi secara terpadu dan terintegrasi memiliki muatan pendidikan karakter ini.

Pendidikan berkarakter pada MIN 3 Banjarmasin dilakukan di dalam dan di luar kelas dengan cara :

- a) Penanaman nilai-nilai akhlak yang mulia
- b) Keteladanan
- c) Pembiasaan (lebih jelas terlihat pada kegiatan Pengembangan Diri)
- d) Penghargaan dan hukuman

MIN 3 Banjarmasin ke depan akan berupaya dengan semua potensi yang ada untuk lebih menajamkan aspek pendidikan berkarakter budaya bangsa ini sebagai suatu kewajiban bagi setiap muslim dan sebagai bentuk partisipasi aktif MIN 3 Banjarmasin mendukung usaha dan program pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan.

**b) Pendidikan Kecakapan Hidup dan Berwawasan Lingkungan**

MIN 3 Banjarmasin telah menjalin kerja sama dengan Badan Lingkungan Hidup Banjarmasin dalam rangka mewujudkan MIN 3 Banjarmasin sebagai salah satu sekolah adi wiyata di Kota Banjarmasin. Sehingga pada tahun 2020, MIN 3 Kota Banjarmasin terpilih menjadi Sekolah Adi wiyata Tingkat Kota Banjarmasin,

Masalah lingkungan hidup memang menjadi masalah yang sangat penting mengingat makin rusaknya lingkungan hidup kita dari waktu ke waktu. Dalam hal ini MIN 3 Banjarmasin berusaha untuk mengambil peran dalam pemeliharaan lingkungan hidup yang bersih, segar, nyaman dan sehat. Penghijauan tentunya menjadi strategi yang paling baik dalam mewujudkan lingkungan yang bersih, segar, nyaman dan sehat tersebut.

Sebagai lembaga pendidikan, MIN 3 Banjarmasin berupaya menanamkan kesadaran kepada warganya akan

pentingnya lingkungan alami yang sehat dan nyaman dan mengajak berbuat mewujudkan lingkungan yang hijau. Secara bertahap hal ini akan dilaksanakan secara sistematis dan teranggarkan.

Indikator yang akan dicapai dalam pendidikan berwawasan lingkungan pada MIN 3 Banjarmasin pada Tahun Pelajaran 2014 / 2015 ini antara lain adalah :

- a) Tumbuh dan berkembangnya kesadaran dan rasa sayang warga MIN 3 Banjarmasin akan pentingnya lingkungan alami yang hijau, bersih, sehat dan nyaman.
- b) Memanfaatkan ruang terbatas MIN 3 Banjarmasin dengan tata kelola lingkungan yang memenuhi standar manfaat dan estetika.
- c) Menyediakan sarana dan prasarana penghijauan yang lengkap.
- d) Menanam dan memelihara tanaman – tanaman beragam dengan manfaat yang diketahui, dengan standar pemeliharaan yang baik.
- e) Menjadikan lingkungan MIN 3 Banjarmasin sebagai tempat belajar dan berlatih yang menyenangkan dan bermanfaat maksimal.
- f) Kerja sama MIN 3 Banjarmasin dengan berbagai pihak, terutama Dinas Lingkungan Hidup Kota Banjarmasin insya Allah akan mempercepat terwujudnya madrasah berwawasan lingkungan sebagaimana yang kita semua harapkan

#### **7) Sarana Dan Prasarana**

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang

pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat MIN 3 Kota Banjarmasin cukup memadai. Di antaranya, Madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media. Berikut ini adalah prasarana yang terdapat di MIN 3 Kota Banjarmasin bisa dilihat pada tabel berikut:

Table 7. sarana dan Prasarana MIN 3 Kota Banjarmasin

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang tata usaha	1	Baik
4.	Ruang kelas	16	Baik
5.	Aula	1	Baik
6.	Mushala	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	Toilet Guru	1	Baik
9.	Toilet Siswa	4	Baik
10	Koperasi sekolah	1	Baik
11.	Gudang	1	Baik
12	Tempat parkir	1	Baik

### c. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam adalah lembaga pendidikan Islam swasta milik yayasan Pendidikan Nurul Islam NU yang berada dibawah naungan KEMENAG Kementrian Agama Banjarmasin. Madrasah Ibtidaiyah Ibtidaiyah Nurul Islam yang terletak di jalan A. Yani km.5 RT.1

kelurahan Pemurus Baru, kecamatan Banjarmasin Selatan, kabupaten Banjarmasin. Kota Banjarmasin.

### 1) Identitas Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam

Identitas Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam adalah sebagai berikut:

- a) Nomor statistik : 111263710012
- b) Nama Madrasah Ibtidaiyah : MI Nurul Islam km.5
- c) NPSN : 30304387/60723172
- d) Akreditasi Madrasah Ibtidaiyah : A (2016)
- e) Status Madrasah Ibtidaiyah : Swasta
- f) NPWP : 00421336731000
- g) Alamat : Jl. A. Yani km.5 RT.1
- h) Provinsi : Kalimantan Selatan
- i) Kabupaten : Banjarmasin
- j) Kecamatan : Banjarmasin Selatan
- k) Kelurahan : Pamurus Baru
- l) Nama Kepala MI : Irma Sari Yulianti, S.Ag
- m) No. Telp / Wa : 082159280310
- n) Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Nurul  
Islam NU
- o) Alamat Yayasan : Jl. A.yani KM.5 RT.1
- p) Nomor Telp/Hp Yayasan : 0511-3252179
- q) No. Akta Pendirian Yayasan : L.0/3/35/Ia/78

- r) Kepemilikan Tanah : Yayasan
- s) Luas Tanah : 832 M2
- t) Status Bangunan : Milik Sendiri
- u) Luas Bangunan : 214 M2

## 2) Jumlah Pengajar MI Nurul Islam

Table 8. Jumlah Guru MI Nurul Islam

NO	NAMA	L/P	Status Kepegawain	Pendidikan Tertinggi
1	Irma Sari Yulianti,S.Ag	P	PNS	S1 IAIN
2	Haji Abdul Halim,S.Pd.I	L	GTY	S1 IAIN
3	Nur Ikhsani,S.Pd.I	L	GTY	S1 STAI
4	Mimi Haryanti,S.Pd.SD	P	GTY	S1 UT
5	Ipto,S.Pd.I	L	GTY	S1 IAIN
6	Rahmaniah,S.Pd.I	P	GTY	S1 STAI
7	Tafsirah,S.Pd	P	GTY	S1 UNISKA
8	Kodar Buldani	L	GTY	MA Darul Hijrah
9	Hj. Norjanah,M.Pd.I	P	GTY	S2 IAIN
10	Hj.Bardatun Thaibah,S.Pd.I.M.Pd	P	PNS	S2 IAIN
11	Abdurrahman	L	GTT	S1 IAIN
12	Noor Maulida,S.Pd	P	GTT	S1 IAIN

## 3) Jumlah peserta didik

Madrasah Ibtidaiyah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam pada tahun pelajaran 2020/2021 mempunyai siswa yang berjumlah 139 orang siswa, yang terdiri dari kelas 1 berjumlah 22 murid, kelas 2 berjumlah 32 murid, kelas 3 berjumlah 25 murid, kelas 4 berjumlah 22

nurid, kelas 5 berjumlah 18 murid, kelas 6 berjumlah 20 orang murid.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 9. Jumlah Peserta didik MI Nurul Islam

KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK			JUMLAH LOKAL
	L	P	JUMLAH	
I	11	11	22 Orang	1
II	20	12	32 Orang	1
III	16	9	25 Orang	1
IV	15	7	22 Orang	1
V	12	6	18 Orang	1
VI	19	1	20 Orang	1
Jumlah	93	46	139 Orang	6

#### **d. Madrasah Ibtidaiyah Nor Rahman**

##### **1) Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Nor Rahman**

Berangkat dari seseorang yang mewakafkan tanahnya untuk dijadikan sebagai lembaga pendidikan, maka mulai saat itulah di gagas pendirian Madrasah Ibtidaiyah dengan nama Nor Rahman. Resmi Madrasah Ibtidaiyah Ibtidaiyah Nor Rahman berdiri pada tanggal 3 April 1963. Pendirian Madrasah Ibtidaiyah tersebut merupakan hasil dari musyawarah mufakat antara masyarakat dan tokoh agama serta seluruh warga Kelurahan Kelayan Tengah. keberadaan Madrasah Ibtidaiyah tersebut menjadi cita-cita Luhur bersama para warga untuk memiliki lembaga pendidikan Ibtidaiyah yang berbasis Islam.

## **2) Identitas Madrasah Ibtidaiyah Nor Rahman**

MI Nor Rahman berada di Gang Setia Rahman Rt.10-Rw 01 Jalan Kelayan B, Kelurahan Kelayan B, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Provinsi Kalimantan Selatan 70242, terakreditasi dengan peringkat A. Mempunyai NPWP Madrasah Ibtidaiyah 00-342-453-8-731-000 dan No Statistik Madrasah Ibtidaiyah 111263710003.

## **3) Geografi Madrasah Ibtidaiyah Nor Rahman**

Batas lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Nor Rahman adalah:

- a) Sebelah Selatan rumah bapak Zulkarnain
- b) Sebelah Timur rumah Bapak Safruddin
- c) Sebelah Barat rumah Ibu Jamah
- d) Sebelah Utara gang Setia Rahman

Letak Madrasah Ibtidaiyah Nor rahman cukup strategis, karena dapat diakses dari berbagai macam Jalan, Serta jalan atau akses menuju Madrasah Ibtidaiyah tersebut terbilang mulus, dilengkapi dengan sarana prasarana yang mencukupi, dan didukung oleh tenaga pengajar dan kependidikan yang profesional di bidangnya.

#### **4) Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Nor Rahman**

##### **a) Visi**

Mencetak generasi muslim yang memiliki dasar iman dan takwa serta ilmu pengetahuan dan teknologi, berakhlak mulia, cakap, berguna bagi masyarakat dan negara.

##### **b) Misi**

- 1) Meningkatkan pengetahuan dasar membaca, menulis dan berhitung.
- 2) Meningkatkan SDM tenaga pendidik.
- 3) Meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan dan pengajaran.
- 4) Menjalin hubungan yang harmonis dengan masyarakat luas.

#### **5) Keadaan Siswa MI Nor Rahman**

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nor Rahman pada tahun pelajaran 2018/2019 mempunyai murid yang berjumlah 274 orang siswa yang terdiri dari kelas 1 total 69 murid, kelas 2 berjumlah 48 murid, kelas 3 berjumlah 33 murid, kelas 4 sebanyak 44 murid, kelas 5 berjumlah 40 murid, dan pada kelas 6 sebanyak 41 murid. Agar lebih rinci penjelasannya, kami uraikan pada kolom di bawah ini:

Table 10. Jumlah Siswa MI Nor Rahman

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	I A	13	10	23
2.	I B	10	13	23
3.	I C	9	14	23
4.	II A	12	12	24
5.	II B	10	14	24
6.	III	14	18	32
7.	IV A	11	11	22
8.	IV B	10	12	22
9.	V A	12	8	20
10.	V B	9	11	20
11.	VI A	10	10	20
12.	VI B	10	11	21
	<b>Jumlah</b>	<b>130</b>	<b>144</b>	<b>274</b>

## B. Paparan Data Temuan

Berikut uraian data penggunaan *gadget* oleh anak Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Banjarmasin Selatan, sesuai dengan penggunaannya sebelum dan saat pandemi covid-19 serta durasi waktu penggunaan di luar jam pembelajaran.

## **1. Peruntukan Penggunaan Gadget Sebelum dan saat Pandemi serta Durasi Waktu Pemakaian.**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, melalui metode pengumpulan data dengan wawancara maka peneliti dapat memaparkan hasil temuan sebagaimana berikut.

Sebelum Pandemi ada yang belum menggunakan *gadget* dan saat pandemi anak menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran, dan sosial media seperti *Instagram* dan *YouTube*. Penggunaan *gadget* dibatasi dengan durasi 1 -2 jam.

### **a. Penggunaan gadget untuk Media Sosial dan Media Pembelajaran hanya saat pandemi, durasi penggunaan ponsel 1 – 2 jam.**

Sebelum pandemi tidak menggunakan ponsel dikarenakan tidak memiliki ponsel dan tidak diizinkan untuk menggunakan ponsel, namun saat pandemi karena mengharuskan belajar dari rumah secara daring maka diberikan ponsel sebagai media pembelajaran, yang mana ponsel tersebut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mengakses materi ajar yang dibagikan oleh guru melalui media sosial seperti *WhatsApp*, aplikasi belajar seperti *Google Classroom*. Diluar pembelajaran selama pandemi ini anak menggunakannya untuk mengakses media sosial seperti *Instagram* dan *YouTube*.

Sebelum pandemi tidak punya ponsel, menggunakan ponsel sejak pandemi ini saja untuk keperluan pembelajaran sekolah jarak jauh dan jika diluar pembelajaran memakai *gadget* dibatasi selama 2 jam.<sup>1</sup>

Sebelum pandemi memang tidak diizinkan memakai *gadget*, kalau saat pandemi ini Pagi untuk belajar *online* melalui *WhatsApp*, *Google*

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Mutmainnah, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

*Classroom*, di luar pembelajaran diawasi dengan dibatasi 1 jam, digunakan untuk *YouTube* dan *Instagram*.<sup>2</sup>

**b. Sebelum pandemi *gadget* digunakan untuk Komunikasi dan *Game*, saat pandemi *gadget* untuk Media Pembelajaran, *Game* dan Media Sosial. Durasi pemakaian 6-12 jam.**

Sebelum pandemi *gadget* digunakan untuk komunikasi seperti menelpon ayah dan bermain *Game Online* seperti *Free fire* dan *Game Offline*, dan saat pandemi *gadget* digunakan untuk media pembelajaran melalui Media Sosial *Youtube* dan *Whatsapp*, aplikasi *Google Classroom* jenis media pembelajarannya berupa *PDF*, *Power Point*, Pesan Suara dan video pembelajaran, bermain *game*, dan *Sosial Media*.

Iya dia menggunakan ponsel sejak lama sih aku kasih cuman Sabtu Minggu aja dari aturan saya digunakan ya buat main dan telepon ayah. Sekarang pelajaran lewat *Whatsapp* jadi dia belajar, tapi habis itu main, apalagi aku sambil kerja nih di konstruksi jadi tidak terkontrol di rumah itu. Ponsel nya itu memang sengaja di kasih buat komunikasi saya saat kerja, atau buat telepon ayahnya, dia menggunakan *gadget* itu kalau tidak ketahuan. Pokoknya sampai baterai nya habis itu dimainkan.<sup>3</sup>

Selanjutnya wawancara dengan Ibi Rita, beliau menuturkan bahwasanya sebelum pandemi anak menggunakan *gadget* untuk bermain game saja, dan saat pandemi menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran lewat *Whatsapp* kemudian bermain *game*, *sosial media*. Durasi penggunaan gadget dari 6 jam sampai dengan sehari penuh.

Sebelum pandemi main *game* aja dia ya, karena belajar memang banyak di sekolah. Nah saat Pandemi lebih banyak menggunakan ponsel karena

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Hairul Hudaya, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>3</sup> Wawancara dengan Laili, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 22 Oktober 2020

membuka pelajaran dan tugas dari gurunya apalagi wajib di kumpul hari ini dan harus diselesaikan selanjutnya main *game* lagi.<sup>4</sup>

Sebelum pandemi di gunakan untuk main *game* sudah pasti. Setelah pandemi karena daring untuk belajar dan sebagian bermain itu memang faktanya. bahkan dia lebih pintar dari bapaknya dalam urusan ponsel. Kalau kita kuliah kan pasti mencari info ya. Anak Belajar lewat *Whatsapp*, *Google classroom*, PDF, *Power Point*, kadang lewat pesan suara juga gurunya menjelaskan, lewat video juga. Misal belajar dari jam 8 pagi sampai jam 10 sisanya main *game* aja lagi. Cuman di batasi juga kalau diluar pembelajaran misal di kira sudah cukup ya ditegur.<sup>5</sup>

Sebelum pandemi main *game*, nonton *YouTube*, *TikTok* dan digunakan buat belajar saat ulangan saja. saat pandemi ini belajar *online* sekilas info aja juga belajarnya aja cari jawaban di *google* selesai terus main lagi apalagi pandemi ini di rumah main ponsel aja, sudah nyata itu. Ponsel ini selama tidak diambil dimainkannya terus-terusan main *tiktok* lah apa lah. Mau tak mau di rumah aja jadinya stres supaya mengurangi stres nya main ponsel aja dianya.<sup>6</sup>

Ya kalau sebelum pandemi menggunakan ponsel buat *Game* dan *YouTube offline* aja jadi mudah terawasi karena *offline* bisa melihat apa yang di download nya, jadi kalau ada yang tidak bagus bisa di hapus, nah pada saat pandemi dia sudah punya paket data sendiri untuk belajar otomatis bisa selancar di internet sampai akhirnya dia tau *Tiktok*, *Like Video*, padahal saya tidak mengajari itu, tau nya dia minta download nya aplikasi itu. Berarti dia tau aplikasi itu karena lewat internet. Jadi bertambah hal hal hiburan, dan intensitasnya juga bertambah dalam penggunaan ketimbang sebelum pandemi. Yang asalnya sebelum pandemi setengah hari saja menggunakan ponsel, sekarang saat pandemi ini jadi seharian. Yang asalnya cukup 1 buat dia saling pinjam dengan kakaknya sekarang tidak bisa karena rebutan dan nangis akhirnya harus di belikan satu-satu.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Rita, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 19 Oktober 2020

<sup>5</sup> Wawancara dengan Yadi, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 20 Oktober 2020

<sup>6</sup> Wawancara dengan Normala, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>7</sup> Wawancara dengan Laila Rahmawti, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020.

Memakai ponsel dari kelas 3 sudah kenal dengan ponsel nah sejak kelas 4 dia sudah mulai tidak bisa lepas dari ponsel. sekarang sudah kelas 6. Aku jujur aja. Ponsel ini digunakan nya untuk main saja, untuk *Whatsapp*, telepon, SMS dia tidak bisa, cuman kalau main *game* dan nonton *YouTube* main *Free Fire*, selain itu juga dia main *PlayStation* juga. hampir bisa dipastikan tidak pernah untuk belajar, nah baru saat Pandemi ini ada dia menggunakan untuk pembelajaran di sela sela dia bermain.

Hehe tidak bisa dikira, dia ini tidak bisa lepas dari ponsel, apa lagi setelah dipasangkan Wi-Fi di rumah untuk memudahkan belajar online. Kalau sebelumnya pakai kuota dia main jadi kalau kuota habis dia berhenti menggunakan ponsel. Bisa lepas dari ponsel kecuali mau solat, makan, atau lagi di *charger*. Kadang terlalu fokus pada layar ponsel matanya perih mengganggu penglihatan akhirnya dibelikan kacamata anti radiasi.<sup>8</sup>

Berdasarkan dengan data di atas, bisa disimpulkan bahwa, penggunaan *gadget* oleh anak Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Banjarmasin Selatan sangat bervariasi, dan hal tersebut dapat di klasifikasikan sebagai berikut

1. Sebelum pandemi anak menggunakan *gadget* untuk bermain *Game*, *Sosial Media* dan komunikasi, hanya sebagian kecil menggunakan nya untuk belajar seperti saat menghadapi ujian.
2. Saat pandemi anak menggunakan *gadget* untuk belajar *online* dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran seperti PDF, Power Point, suara ataupun video pembelajaran yang dibagikan oleh guru melalui media sosial seperti *whatsApp*, *YouTube* dan *Google Classroom* Dan masih menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, *sosial media*, hiburan.
3. Durasi waktu penggunaan dari 1 jam, 2 jam, setengah hari sampai sehari semalam (24Jam) di luar pembelajaran.

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Misbah, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

## **2. Peran Keluarga dalam Pemanfaatan *Gadget* Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Banjarmasin Selatan**

Berdasarkan hasil penelitian penulis melalui wawancara pada beberapa orang tua siswa Madrasah Ibtidaiyah, maka penulis menemukan data peran keluarga dalam pemanfaatan *gadget* pada anak Madrasah Ibtidaiyah dari orang tua murid di 4 (empat) Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Banjarmasin Selatan.

### **a. Orang tua berperan membimbing saat pembelajaran dan diluar pembelajaran terhadap anak yang menggunakan gadget**

Dalam hal ini orang tua berperan terhadap penggunaan gadget saat pembelajaran, di mana saat pembelajaran orang tua membantu menyiapkan perangkat *gadget*, menyiapkan paket data, membantu dan membimbing mengerjakan tugas seperti memberikan penjelasan ketika ada materi yang sulit ketika diluar pembelajaran dan membimbing saat pembelajaran dan ketika diluar pembelajaran peran orang tua dalam membimbing berupa batasan waktu dan teguran.

Selagi saya ada di rumah, ya selalu dibimbing, apalagi anak dia kurang mengerti, terkadang ada soal yang harus di jawab bersama ibu. Dan diluar pembelajaran menggunakan *gadget* saya awasi juga. Tapi jika saya dan bapaknya tidak di rumah lagi kerja susah terkontrol apalagi sudah di kasih *gadget* jadi kontrol nya ditelepon saja di ingatkan harus mengerjakan tugas pelajaran dan ditegur jika terlalu lama menggunakan ponsel . Itulah yang saya khawatirkan, berharap saja sekolah cepat bisa tatap muka. Kami kan kerja keduanya mengawasi anak tidak se ketat orang yang kerja di rumah.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Wawancara dengan Laila Rahmawti, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

Kalau belajar dibimbing di temani mengerjakan tugas-tugas, kalau diluar belajar dibatasi diambil ponsel nya dibatasi 1 jam, karena kita tidak bisa mengawasi terus-terusan.<sup>10</sup>

Kalau waktu saya ada saya dampingi terus dalam pembelajaran, soalnya kalau tidak di dampingi bisa-bisa asal asalan dalam menjawab dan memahami dan juga kalau tidak di dampingi saat di kasih tugas pasti main *gadget*. tapi saat jam kerja ya saya tidak bisa mendampingi paling dia belajar dengan kakaknya atau belajar sendiri.<sup>11</sup>

Dibimbing di temani saat pembelajaran menyiapkan ponsel nya kalau ada waktu nya juga sih, kalau aku sibuk dan anak tidak paham cari sendiri jawaban di internet praktis lah jadinya. Kalau di luar pembelajaran sekilas dipantau saja jika di rumah yang dilihatnya apa alhamdulillah masih bagus aja sepengetahuan saya, yang belum ketahuan ya tidak tahu.<sup>12</sup>

Menyiapkan saat pembelajaran didampingi ayahnya, belajar lewat *Whatsapp*, diluar pembelajaran di batasi waktunya 2 jam.<sup>13</sup>

**b. Orang tua hanya kadang kadang membimbing saat pembelajaran daring menggunakan gadget dan diluar pembelajaran berupa pembatasan waktu pemakaian gadget.**

Pekerjaan rumah orang tua yang menjadi sebab tidak sepenuhnya bimbingan orang tua saat membimbing dalam pembelajaran, namun jika tak ada pekerjaan orang tua selalu membimbing anak nya.

Terkadang kalau tidak sibuk Iya di bimbing disiapkan saat anak hendak belajar, kalau tidak dibimbing bisa tidak mengerjakan tugas. Dan saat di

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Hairul Hudaya, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah diLingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>11</sup> Wawancara dengan Yadi, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 20 Oktober 2020

<sup>12</sup> Wawancara dengan Normala, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>13</sup> Wawancara dengan Mutmainnah, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

luar pembelajaran juga di batasi. Cuman tidak bisa terawasi sepenuhnya apalagi saat kerja diluar.<sup>14</sup>

Jika saat pembelajaran misalnya kalau saya diperlukan anak ulun bantu, anak juga sudah mahir menggunakannya. jika untuk pemahaman dibimbing dulu misalnya seperti matematika gitu. Tapi selain itu dian bisa cari sendiri jawabannya di internet. jika diluar pembelajaran sambil dia bermain kumpul di rumah diawasi juga sambil di lihat-lihat.<sup>15</sup>

**c. Orang tua tidak membimbing saat pembelajaran menggunakan gadget dan diluar pembelajaran karena pekerjaan diluar rumah.**

Anak yang ditinggalkan dirumah dikarenakan orang tuanya bekerja di luar menjadi penyebab tidak maksimalnya bimbingan orangtua terhadap anak saat pembelajaran maupun diluar pembelajran dengan menggunakan *gadget*.

Dulu saya yang simpan ponsel nya, sempat saya ajak ke kantor jadi bisa mengawasi dia sambil belajar, kalau sudah selesai belajar ponsel nya saya ambil, cuman susahkan bawa anak ke kantor terus jadi repot, jadi saya coba kasih kepercayaan sama dia kalau sudah belajar ponsel nya jangan dimainkan di awasi juga sama nenek nya di rumah tapi tetap aja main. Ya awasi dari jauh aja saat pembelajaran, misal sebelum dikumpul harus di krim ke mama nya dulu, jadi saya tau jika dia sudah mengerjakan. kadang terlalu banyak main ponsel saya suruh kerjakan malam aja tugas pelajaran nya, jadi saat pulang kantor saya temani dia belajar saya siapkan ponsel nya bukunya, diajari juga cara pakai ponsel nya. Belajarnya lewat *Wahatsapp* dan *Google Classroom*.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Rita, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 19 Oktober 2020

<sup>15</sup> Wawancara dengan Misbah, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>16</sup> Wawancara dengan Laili, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 22 Oktober 2020

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Orang tua melakukan pendampingan ketika pembelajaran seperti menjelaskan materi, membimbing menyelesaikan tugas dan menyiapkan cara penggunaan *gadget* untuk belajar.
  2. Melakukan pengawasan diluar pembelajaran dengan batasan waktu penggunaan *gadget* dan teguran.
  3. Kadang kadang tidak terkontrol dan tidak mendampingi ketika saat pembelajaran dan diluar pembelajaran dengan menggunakan *gadget* karena pekerjaan di rumah.
  4. Tidak melakukan pendampingan saat pembelajaran ataupun pengawasan di luar pembelajaran saat menggunakan *gadget* karena kedua orang tua bekerja diluar rumah.
- 3. Manfaat dan Kendala Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Madrasah Ibtidaiyah Di Lingkungan Keluarga Kecamatan Banjarmasin Selatan**

Sebagai elektronik, tentu tidak dapat di pungkiri akan dampak positif serta negatif yang muncul akibat penggunaan media tersebut, tentu juga akan ada kendala yang secara teknis dapat mengganggu efektifitas penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran pada anak Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Banjarmasin Selatan. Peneliti akan menguraikan paparan data terkait manfaat dan kendala yang dihadapi dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran:

Iya bermanfaat apalagi saat seperti ini, dan juga pada wawasan anak untuk mengenal teknologi, sampai bisa edit foto video, kadang dia lebih bisa dari saya seperti mencari jawaban di internet pakai suara, kalau saya biasa cari sesuatu di internet di ketik aja, dia bisa pakai

suara dan saya tidak bisa itu. Jadi dia kemampuan dari segi teknologi bertambah. Terus segi pembelajaran asyik juga sih, dia menari melihat cara nari di *YouTube*. kaya matematika melihat di *YouTube* juga cara penghitungannya, kadang penjelasan dari guru kurang jelas dia cari di internet.

Biaya, untuk paket data, memang ada bantuan tapi tidak bisa digunakan karena tidak ada kuota untuk *YouTube*, sedangkan pembelajaran guru sering membagikan link video pembelajaran lewat *YouTube*.

Dari segi waktu kadang dia asik dengan ponsel. Apalagi sudah dibelikan masing-masing bisa kecolongan, apalagi saat ibu dan bapaknya di kantor dia di rumah itu kadang tidak terawasi paling cuman memantau di telepon menanyakan tugas sudah dikerjakan atau belum tapi kan dari jauh. Itulah jadinya dia sampai tau dengan *TikTok*, like video sedangkan ibunya tidak tau itu, duluan anaknya yang tau, tidak di ajari dia tau sendiri.<sup>17</sup>

Manfaatnya memudahkan anak mendapatkan jawaban dari soal dengan mencari sendiri lewat internet. kuota dan jaringan kendalanya, kan absennya dengan link, membuka video pembelajaran di *YouTube*. Anak juga kurang paham karena guru tidak secara langsung menjelaskan.<sup>18</sup>

Bermanfaat untuk saat seperti ini, tapi Pembelajaran lewat ponsel ini kan tidak hanya pembelajaran tapi ada juga hiburan dan lain lain kita mengontrolnya susah dan tidak bisa menemani terus-terusan. Karena kondisinya Covid seperti ini tidak bisa tatap muka mau tidak mau memaksa siswa harus belajar dengan *online*, sebenarnya media ponsel karena keterpaksaan aja saat ini. Memang sih efektifnya pembelajaran tatap muka karena ada bimbingan guru.

Kendala dari kita ini alhamdulillah tidak ada kendala fasilitas dari ponsel dan koneksi internet terpenuhi saja dan secara membantu dalam pemahaman anak juga bisa.<sup>19</sup>

Sangat bermanfaat untuk saat pandemi yang tidak bisa tatap muka seperti ini, cuman ya dibanding tatap muka ya jelas tatap muka. Bagi

---

<sup>17</sup> Wawancara dengan Laila Rahmawati, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>18</sup> Wawancara dengan Mutmainnah, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>19</sup> Wawancara dengan Hairul Hudaya, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

saya sih sebenarnya pola belajar seperti ini bagus untuk anak kuliah seperti anda ini karena bisa meeting itu kan cara belajar tingkat tinggi, tapi kedaan seperti ini ya mau tidak mau anak Madrasah Ibtidaiyah memanfaatkan juga.

Kendalanya ya ada waktu yang terbagi bagi kita orang tua ini, karena pembelajaran tidak disampaikan secara langsung oleh guru pada dasarnya anak mi itu tidak bisa langsung bisa menyerap pelajaran langsung paham, maka disitu lah peran orang tua membantu menjelaskan namun alhamdulillah kita bisa membimbing menjelaskan. Ponsel itu kadang sendat sendat karena ponsel jadul.<sup>20</sup>

Bermanfaat, lebih praktis tanpa harus ke sekolah kan karena tidak bisa tatap muka. Praktis mencari jawaban juga. Kendalanya ini biaya beli kuota, apalagi banyak video pembelajaran itu banyak memakan kuota kan. Memang ada bantuan tapi sedikit aja, dan terkadang lelet sampai tidak bisa digunakan. Saya yang jadi guru di rumah tidak bisa juga jadi nya pusing menjelaskan, akhirnya dia cari sendiri jawabannya di internet.<sup>21</sup>

Manfaatnya mudah mencari jawaban yang tidak ada jawabannya di buku dia cari jawaban di internet, banyak disitu jawaban nya Kendalanya biaya beli kuota, dulu kan waktu main tidak *online* jadi biaya kuota waktu dulu itu tidak seberapa, dan kadang juga ponsel nya sendat mati sendiri apalagi pakai aplikasi belajar yang berat itu seperti *Goggle Classroom*.<sup>22</sup>

Ada manfaatnya, Baik sangat membantu dalam proses dia belajar saat pandemi ini, bisa sendiri mencari jawabannya di internet dan orang tua tidak perlu repot lagi membantu, Memudahkan anak menyelesaikan pekerjaan rumah. Kendala jaringan, memahami materi terkadang ada juga materi yang sulit dipahaminya dan tidak ditemukan jawaban nya di *google* perlu dibantu dengan orang tua. Nah yang saya khawatirkan dia menggunakan ponsel ada iklan yang lewat yang belum cocok untuk usianya, khawatir sih karena anak takutnya ketergantungan mencari jawaban dengan praktis di internet sehingga tidak berfikir kritis.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Wawancara dengan Yadi, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 20 Oktober 2020

<sup>21</sup> Wawancara dengan Normala, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

<sup>22</sup> Wawancara dengan Rita, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 19 Oktober 2020

<sup>23</sup> Wawancara dengan Misbah, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 21 Oktober 2020

Hmm bermanfaat tapi menurut saya secara pribadi kurang bermanfaat, di ponsel kan ada kalkulator, internet, nah kalau dia gak bisa jawab dia tanya *Google* gak usah menetik tinggal bicara aja sudah ada jawabannya sehingga dia malas baca buku. Nah kalau ada pelajaran matematika dia gak mau pakai rumus berhitung langsung pakai kalkulator aja jadi dia kurang berfikir kritis.

Kendalanya itu di biaya buat beli tambahan kuota. Susah dipahami anak apalagi saya tidak bisa mendampingi dan guru tidak secara langsung. Otomatis juga kan mama nya ini dituntut untuk paham semua pelajaran. Walaupun sudah dijelaskan tetap aja sulit memahami sulit bertanya juga mama nya disuruh jadi semua mata pelajaran jadi pusing juga.<sup>24</sup>

Dari hasil wawancara di atas, dapat di uraikan bahwasanya manfaat yang dirasakan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran ini adalah:

1. Praktis dan mudah dalam mencari jawaban tugas
2. Menjadikan anak lebih belajar mandiri
3. Menolong pembelajaran jarak jauh
4. Menambah wawasan tentang teknologi informasi.

Namun juga beberapa terdapat kendala, berikut uraian kendala pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak madrasah ibtidaiyah pembelajaran di lingkungan keluarga kecamatan Banjarmasin selatan. Kesulitan yang dihadapi bagi orang tua dan anak dalam pembelajaran melalui gadget seperti :

1. Menambah biaya membeli kuota internet.
2. Jaringan yang tidak stabil
3. Perangkat ponsel yang tidak memadai

---

<sup>24</sup> Wawancara dengan Laili, Salah satu orang tua dari anak Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan, 22 Oktober 2020

4. Waktu orang tua yang tersita
5. Keterbatasan pemahaman orang tua terhadap mata pelajaran dan penggunaan perangkat pembelajaran daring
6. Anak sulit memahami materi pembelajaran

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Peruntukan Penggunaan *Gadget* sebagai bermain *Game*, Media Sosial, Komunikasi dan hiburan oleh Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada lingkungan Keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan sebelum Pandemi Covid-19.

Anak pada usia 7-12 tahun di sebut pada masa kreatif, dimana pada usia itu anak mempunyai tugas perkembangan mempelajari keterampilan fisik, membangun sikap yang sehat, menyesuaikan pribadi mereka dengan teman yang seumuran, mengembangkan tugas sosial terhadap kelompok-kelompok sosial. Dimana tugas tugas perkembangan ini anak memerlukan bantuan untuk menumbuh kembangkannya, salah satu diantara yang menyumbang terhadap perkembangannya adalah lingkungan bermain nya, dengan lingkungan bermain itu anak banyak melakukan hal diantaranya adalah belajar, berkomunikasi, berinteraksi, bersosial.<sup>25</sup>

Sering kita jumpai anak-anak bermain bersama teman sebayanya, berlarian kesana kemari, berkelompok membuat tim sepak bola cilik, bermain ular tangga, bermain layang-layang, kelereng dan sebagainya.

Seiring waktu berjalannya waktu, permainan pada anak memiliki perkembangan, baik dari segi jenis maupun dari segi aktivitasnya. Dan secara

---

<sup>25</sup>Miftahul Jannah. "Tugas-tugas perkembangan pada usia kanak-kanak." *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies* 1.2 (2015): h. 87

bersamaan pula terjadi perkembangan teknologi komunikasi yaitu telepon yang pada awal tujuannya adalah untuk mempermudah komunikasi. Teknologi komunikasi telepon berkembang dari telepon rumah, telepon tanpa kabel, telepon seluler yang menggunakan kartu sim, hingga telepon yang mempunyai sistem operasi sendiri, dengan konektivitas internet, kamera dan *processor chip* canggih sehingga muncul istilah *Smartphone* (telepon pintar).

Pada masa anak usia 7-12 tahun adalah masa perkembangan kreatif anak untuk menciptakan dan mencoba hal baru. Anak-anak mengembangkan ragam permainannya sebut saja dari bermain lari hingga main lompat-lompatan, dari yang tradisional hingga yang modern sampai akhirnya dia mengenal *gadget* dan tertarik untuk memainkannya. Dunia sekarang adalah dunia teknologi yang dimana anak-anak sedikit demi sedikit meninggalkan permainan tradisional nya kepada permainan yang lebih canggih yang terdapat pada *gadget*, dan anak tertarik berteman dengan anak lainnya di dunia maya melalui *gadget*. Menjelajahi sebuah hal baru yang di temukan anak pada *gadget smartphone* merupakan sebuah usaha dari perkembangan kreativitas nya.

Fungsi *gadget smartphone* yang dikenal sebagai telepon pintar mempunyai beragam fitur dan aplikasi untuk di gunakan sesuai dengan kebutuhan nya. Diantara fungsi *gadget smartphone* adalah untuk komunikasi, edukasi, permainan, sosial dan hiburan<sup>26</sup>.

Kerika Anak tertawa merupakan ciri dari kegiatan bermain dan tertawa ada pada aktivitas sosial yang dilakukan saat bersama dengan teman, bermain ialah

---

<sup>26</sup> Eka angraini, *Mengatasi Kecanduan gadget Pada Anak* (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), h.67

kegiatan jasmani yang dilakukan dengan tanpa paksaan, tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban dan berusaha secara sungguh untuk memperoleh rasa bahagia dari melakukan aktivitas tersebut. bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekadar untuk kesenangan fungsional. Bermain ialah belajar menyesuaikan pribadi dengan keadaan. yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa.

Bermain adalah gejala manusia yang merupakan aktivitas dan kegiatan dinamika manusia yang dibudayakan. Dalam bermain bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam bermain dibutuhkan paduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain. Dalam bermain harus ada dua watak yaitu *eros* dan *agon*. *Eros* dalam arti bahwa bermain hendaknya didasari rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada dalam permainan itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedangkan *agon* berarti perjuangan untuk mengalahkan segala tantangan/kesulitan/hambatan atau permasalahan dalam bermain.

Anak usia 7-12 tahun pada dasarnya senang bermain, kehidupan mereka di penuhi dengan permainan. Hal itu bertujuan untuk melaksanakan tugas perkembangannya.

- a. Pengembangan tugas fisik bagi anak lewat bermain misalnya, bermain sepak bola di lapangan bersama kelompok teman sebayanya. akan berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain ini meliputi

perkembangan dan pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kebugaran jasmani, kemampuan gerak dasar, unsur fisik jasmani yang ada.

- b. Motivasi komunikasi, melalui aktivitas bermain memotivasi anak untuk belajar membangun komunikasi antara anak agar terjadi suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dan mengalir dalam permainan tersebut. Misal bermain bola, mereka bisa mengerti aturan bermain bola lewat komunikasi yang mereka ciptakan. Intinya bermain adalah belajar berkomunikasi melalui permainan itu.
- c. Sosial masyarakat, bagi anak-anak bermain juga dapat dipahami sebagai kegiatan masyarakat. Dalam bermasyarakat dapat dipastikan ada sebuah komunikasi, hubungan sosial, nilai kerja sama, saling membantu, ada aturan yang wajib ditaati, ada tujuan bersama yang ingin dicapai, saling percaya dan menghormati, ada rasa cinta dan senang, kedamaian, kerukunan dan kebersamaan. Lewat kegiatan bermain, anak akan belajar bermasyarakat dengan cara membangun komunikasi dengan orang lain, belajar percaya dan menghormati, belajar menaati aturan, kebersamaan dan kerja sama. Jika anak-anak sudah terbiasa dengan menaati aturan, kerja sama, saling menolong dan berkomunikasi dengan orang lain dalam setiap kesempatan bermain maka dapat diduga kebiasaan ini akan dibawa dalam kehidupan yang akan datang sehingga hidup bermasyarakat yang sesungguhnya dapat terwujud.

Sudah sejak dulu bahwa bermain itu mempunyai manfaat yang penting dalam dunia pendidikan secara umum. Bermain bisa menghantarkan anak ke arah perkembangan kepribadian yang layak. Dengan bermain segala potensi yang dimiliki anak akan berkembang dengan baik. Semua anak memiliki potensi yang dibawa sejak lahir, baik potensi ke arah positif atau potensi ke arah negatif. Potensi yang ada ini akan berkembang atau tidak tergantung dari lingkungan yang mempengaruhinya. Bermain sebagai salah satu lingkungan yang mampu mempengaruhi dan mengembangkan potensi positif yang dimiliki oleh anak baik fisik, psikis, maupun social. Termasuk pendidikan adalah lingkungan yang sengaja dibuat untuk mempengaruhi atau menstimulus potensi yang ada dalam diri siswa agar berkembang dengan baik.

Oleh karena itu tidak berlebihan jika bermain itu bagian dari pendidikan, karena bermain bisa mempengaruhi potensi yang dimiliki siswa secara positif. sesungguhnya bermain bagian dari proses pendidikan.<sup>27</sup>

Sehubungan dengan peran bermain bagi anak usia sekolah dasar di atas maka penulis mencocokkan dengan fungsi *gadget smartphone* yaitu untuk komunikasi, sosial, dan informasi, pengetahuan dan pendidikan.

Tanpa disadari anak merasakan dari manfaat fungsi *gadget*, dengan anak bermain *gadget*, secara tidak langsung membuat mereka melaksanakan tugas perkembangannya dan kebutuhan bermain nya. Pengembangan tugas komunikasi, sosial, wawasan pendidikan serta kebutuhan bermain bagi anak yang terdapat dari *gadget smartphone* yang mereka gunakan.

---

<sup>27</sup> Bandi utama, Pembentukan Karakter Anak Melalui aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani." *Jurnal pendidikan jasmani indonesia* 8.1 (2011) hlm. 6

Fungsi *gadget smartphone* sebagai komunikasi untuk berinteraksi dan bertukar pesan satu sama lain. Dengan adanya anak menggunakan *gadget* yang serba canggih membuat jarak yang jauh terasa dekat. Sekarang anak tidak hanya bisa berkomunikasi melalui pesan dalam bentuk teks, tetapi sudah bisa melalui suara, gambar, dan juga video secara langsung. Sehingga melatih kecakapan anak dalam berbicara dan juga membaca.

Fungsi *gadget* sebagai Sosial, dalam *smartphone* dibekali dengan aplikasi canggih sehingga memungkinkan anak untuk bisa men *Share* berita, kabar, *Story*, mengajak untuk bermain bersama, dan membantu bersama. Sehingga dengan melakukan itu anak mendapatkan banyak teman , mempermudah jalinan hubungan dengan keluarga, kerabat, teman yang jauh karena terhalang jarak, menambah wawasan dari info dan berita yang di dapat, serta saling membantu satu sma lain.

Pada *gadget* juga terdapat hiburan dan game dimana anak bisa mendengarkan musik menonton video melihat gambar dan bermain game bersama teman sebayanya atau pun sendiri. Dengan bermain game lewat gadget anak memunculkan motivasi untuk memenangkan dan mengalahkan rintangan, menaati peraturan permainan yang telah ditetapkan, dan berkomunikasi dengan permainan itu sendiri.

## **2. Pemanfaatan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada Lingkungan Keluarga Di kecamatan Banjarmasin Selatan Saat Pandemi Covid-19**

Fungsi *gadget* sebagai pendidikan, sebagai media paling banyak keunggulannya, sebagai tempat setiap orang bisa mempelajari hampir semua

bidang yang diinginkan. *gadget* menghubungkan manusia dengan jaringan internet yang di dalamnya terdapat banyak informasi pendidikan tentang bidang-bidang tersebut, sehingga orang bisa menguasai bidang-bidang tertentu apabila dipelajari secara rutin hanya melalui *gadget*. Misalnya anak melihat tutorial praktik solat yang video nya di *upload* oleh gurunya lewat *media sosial* dan lain sebagainya.<sup>28</sup>

Pada intinya anak yang bermain dengan menggunakan *gadget* atau tanpa *gadget* sama saja yang membedakan hanya dunianya saja, karena pada dasarnya anak memang membutuhkan bermain untuk belajar mengembangkan dan melaksanakan tugas dari perkembangan psikis, fisik dan sosialnya. Bermain adalah salah satu dari pendidikan praktis yang didapat oleh anak dimana saja dan kapan saja tanpa batasan waktu dan ruang.<sup>29</sup>

Kemunculan virus mematikan yaitu *Covid-19* yang menimpa dunia, tak terkecuali Indonesia dan Kalimantan Selatan sebagai salah satu provinsi, bahkan Banjarmasin dalam kategori zona merah hingga dilanda pandemi selama berbulan-bulan lamanya, karena pandemi itu pula berdampak kepada kebijakan pendidikan di seluruh Indonesia, dengan mewajibkan pembelajaran dari rumah, atau lazim disebut dengan pembelajaran berbasis *online*. Hal ini mengubah cara belajar anak yang dulunya reguler turun ke sekolah, hadir ke sekolah masing-dari awal sampai selesai, bertemu teman bertatap muka menerima pelajaran langsung

---

<sup>28</sup> Puji Asmaul Husna, Pengaruh Penggunaan Media gadget pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November 2017, h 318

<sup>29</sup> Bandi utama. Pembentukan..., h.7

dari guru dengan berbagai macam metode, strategi, model model pembelajaran yang di sajikan oleh guru.

Kini anak harus beradaptasi dengan cara dan gaya belajar yang baru, tidak kalah dengan anak didik, para guru juga dituntut lebih paham dalam pembelajaran via *online* ini, karena guru harus menyampaikan pembelajarannya dari fasilitas *online* tersebut, dengan ragam variasi media baik yang berbayar ataupun yang gratis an. Menggunakan *Google Classroom*, *Zoom*, *WhatsApp*, *YouTube* dan media *online* lain yang menunjang pembelajaran secara *online*.

Media pembelajaran adalah sesuatu alat perantara yang berfungsi membantu menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerimanya, dalam alat tersebut terdapat di dalam unsur informasi pembelajaran yang dibawanya dikemas dengan sedemikian rupa agar menggugah minat, motivasi, gairah murid saat melakukan proses belajar mengajar dan mengatasi jarak ruang dan waktu.<sup>30</sup>

Dimana praktiknya guru membuat media pembelajaran terkait materi yang akan di sampaikan dengan model pembelajaran jarak jauh, materi dibagikan ke group *whatsapp*, *Goggle classroom* dan *YouTube* serta media sosial lewat jaringan koneksi internet, setelah itu guru menjelaskan tentang materi yang di bagikan, para murid kemudian disuruh menyimak dan setelah itu murid diberikan soal terkait materi yang telah di sampaikan kemudian pada tahap akhir pengumpulan tugas.

Dalam penelitian ini temuan data menunjukkan bahwa selama proses kegiatan belajar melalui *gadget*, jenis media pembelajaran yang digunakan guru

---

<sup>30</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019) h. 3

dan murid berbasis *audio*, *visual* dan *audio visual* yang dibagikan melalui media sosial lewat jaringan internet.

Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai positif terhadap penggunaan ponsel bagi anak, di sisi lain nilai penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran adalah efek dari pandemi Covid-19. Ini menunjukkan sebuah hikmah dibalik virus yang melanda dunia berakibat terhadap penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran namun tidak meninggalkan kebiasaan lama mereka yaitu tetap menggunakan *gadget* untuk bermain.

### **3. Durasi Penggunaan yang Melebihi Batas**

Semakin beragam variasi mainan anak, juga semakin banyak waktu yang harus diluangkan untuk permainan, dari awal nya menggunakan *gadget* untuk bermain, bermedia sosial kini mengharuskan belajar dari rumah dengan menggunakan *gadget*, hal ini membuat anak semakin intens dengan *gadget* nya dan lebih lama dalam durasi penggunaan nya.

Temuan data sebelumnya menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* diluar pembelajaran pada anak di wilayah kecamatan Banjarmasin selatan dari 1 jam hingga 24 jam bahkan anak sengaja diberikan *gadget* untuk disimpan secara pribadi. Data ini belum termasuk pada saat menggunakan *gadget* saat pembelajaran berlangsung.

Harus disadari Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet

dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat. Efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orang tua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain *gadget*. Karena alasan radiasi diatas. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.<sup>31</sup>

Apapun jenis aktivitas permainan anak, dengan apapun anak bermain, itu adalah hal yang sangat wajar dilakukannya untuk mengembangkan aspek psikis, fisik dan sosialnya tetapi perlu memperhatikan batasan waktu bermain nya. Menurut para ahli asosiasi dokter anak USA dan Canada berpendapat anak usia 3 – 5 tahun batasan 1 jam per hari, 6-18 tahun 2 jam per hari dan setiap penggunaan dari 30 menit harus istirahat selama 10 menit, khusus anak usia Sekolah Dasar jika total dalam sepekan melebihi dari 15 jam mengindikasikan kecanduan.

Anak yang terus terusan menatap layar ponsel, membaca teks atau mengakses internet melalui ponsel atau *gadget* lainnya cenderung menatap dengan

---

<sup>31</sup>Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., dan Yudani, H. D, "Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak." *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), (2015) .h. 117

jarak yang dekat, akibatnya otot mata bekerja keras untuk memfokuskan teks atau objek pada layar. Jika itu di biarkan mengakibatkan sakit kepala dan mengalami gangguan penglihatan.<sup>32</sup>

Memperhatikan apa yang telah dijelaskan di atas, penggunaan *gadget* oleh anak madrasah di Kecamatan Banjarmasin Selatan penggunaan *gadget* nya melebihi durasi maksimal yang dianjurkan tentu menjadi masalah yang serius, apa yang penulis paparkan merupakan durasi pemakaian per harinya, maka banyak anak yang tidak dikontrol dalam menggunakan *gadget* nya, mereka bebas secara waktu dan pilihan penggunaan *gadget*, inilah yang menjadi masalah oleh penulis yang penting diperhatikan oleh para orang tua, guru bahkan pemerintah selaku pembuat regulasi, agar ke depan anak dapat mengembalikan fungsi *gadget* sebagai media komunikasi yang baik, memperkaya wawasan, bersosial dengan bijak, dan bermain dengan sehat.

Bagi orang tua yang anaknya terlalu lama menggunakan ponsel bisa dengan cara mengalihkan perhatian dengan permainan yang lebih menarik dan menantang seperti *outbound*, berkemah, berenang, pergi ke museum atau membuat anak selalu sibuk dengan tanggung jawabnya seperti menyapu rumah, menyiram tanaman dan sebagainya. Kemudian tips saat pembelajaran, orang tua bisa menyediakan kacamata anti radiasi, hal itu bisa menjadikan tindakan pencegahan terhadap kesehatan matanya dan mengajak istirahat sejenak ketika pembelajaran dengan ponsel nya dengan melakukan relaksasi otot.

---

<sup>32</sup> Tiara Iani, Pudji Lestari, dan Eka Misbahatul M. Has. "Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan *gadget* Pada Anak." *Jurnal Penelitian Kesehatan "SUARA FORIKES" (Journal of Health Research "Forikes Voice")* 10.3 (2019): h.16

#### **4. Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan *Gadget* Pada Anak Madrasah di Kecamatan Banjarmasin Selatan**

*gadget* diciptakan tentunya bertujuan agar memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sebagai sarana penunjang dan membantu kegiatan manusia. Namun, *gadget* dapat membawa pengaruh positif dan negatif. Pengaruh tersebut tentunya tergantung dari setiap pengguna. Ingin digunakan dalam hal positif atau negatif. Kemudian, dalam penggunaan *gadget* untuk anak-anak tentunya ada dua pengaruh tersebut. Olehnya perlu pendampingan dari orang tua. *gadget* juga dapat berpengaruh dalam perkembangan anak baik psikologis, kognitif, interaksi sosial, karakter dan lainnya. Hal ini lah yang perlu di tekankan bahwa peran orang tua begitu penting dalam pendampingan dan pengawasan dalam pemanfaatan *gadget* itu sendiri.

Berdasarkan paparan data, peneliti menemukan beberapa hal yang dapat dijelaskan dan Annalisa lebih lanjut terkait peran orang tua dalam pemanfaatan *gadget* oleh anak madrasah dilingkungan keluarga Kecamatan Banjarmasin Selatan:

- a. Orang Tua yang melakukan pendampingan saat menggunakan *gadget* diluar pembelajaran
- b. Orang tua yang hanya kadang-kadang Melakukan pendampingan saat menggunakan *gadget* diluar pembelajaran
- c. Orang tua yang tidak Melakukan pendampingan saat menggunakan *gadget* diluar pembelajaran

Berdasarkan data di atas, diketahui orang tua aktif dalam mendampingi dan membimbing anak ketika menggunakan *gadget* diluar pembelajaran, artinya

masih ada orang tua yang melibatkan diri secara sadar dan penuh tanggung jawab dalam membimbing anak mereka ketika menggunakan *gadget*, kesadaran ini penting sebagai pendorong utama bagi orang tua, agar senantiasa memonitor anak mereka dalam penggunaan *gadget*, sehingga anak dapat mempergunakan *gadget* nya sesuai dengan kebutuhan anak dan se keperluan anak, anak tidak larut dalam euforia *gadget* yang tidak terkontrol.

Orang tua harus mampu mendorong anak untuk memanfaatkan *gadget* sesuai dengan fungsi awalnya, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media *visual*, *audio* dan *audio visual* maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak *browsing* buku bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca.

Konsep orang tua dalam Al-quran bahwa Allah memerintahkan kepada seluruh orang tua untuk senantiasa membimbing keluarganya, karena awal mula pendidikan berasal dari rumah itu sendiri yang meliputi pemberian pendidikan, perhatian tulus, pembimbingan diri, serta memberikan perlindungan hingga perhatian. Dari sinilah tanggungan orang tua untuk tidak melalaikan perannya dalam memberikan tuntunan dan pendidikan kepada anaknya. Lebih dari itu, orang tua hendaknya juga bisa mengawasi anak sampai benar-benar bisa hidup

secara mandiri, karena anak adalah pemberian dari Allah SWT yang diamanatkan kepada kita sehingga nantinya akan diminta pertanggung jawabannya.<sup>33</sup>

Orang tua memiliki tanggung jawab penuh atas anaknya, termasuk pada saat anak menggunakan *gadget*, orang tua harus berada di sampingnya untuk melakukan bimbingan dan pengawasan terhadap anak agar anak menggunakan *gadget* nya dengan baik, orang tua harus memberikan perhatian lebih kepada anak ketika menggunakan *gadget* nya mengontrol setiap konten yang ada pada *gadget* anak adalah cara yang baik dan efektif. Semakin sering orang tua mengajak anak untuk bermain, berdiskusi, dan menemani anak pada setiap kegiatan maka semakin meminimalisir penggunaan *gadget* bagi anak. Orang tua harus mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak hal tersebut juga dapat mencegah anak untuk larut dalam penggunaan *gadget*.

Jangan sampai ada anak lepas kontrol dalam penggunaan *gadget*, anak harus senantiasa dalam pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*, agar anak dalam memanfaatkan *gadget* nya dengan baik dan positif, namun berdasarkan data penulis ada orang tua yang sama sekali memberikan kebebasan kepada anak untuk mempergunakan *gadget* nya diluar pembelajaran, bahwa anak sesuka hati mempergunakan dan memperuntukkan *gadget* nya sesuai dengan keinginannya, inilah menurut peneliti yang menjadi masalah besar, masalah kronis penggunaan *gadget* yang tidak tepat oleh anak.

Anak di usia belia tanpa mengetahui batasan norma idea, norma kesusilaan, norma etika dan segala idealisme tatanan nilai, diberikan kebebasan

---

<sup>33</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir AL-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hal. 327

untuk mengakses semua informasi, video dan permainan yang bisa saja tidak sesuai dengan umurnya, tidak layak untuk ditonton bagi anak kecil, sungguh berbahaya. Fenomena seperti ini tidak hanya ditemukan di satu daerah namun hampir semua daerah, dengan berbagai macam alasan dan alibi pembenaran untuk memberikan *gadget* dan kebebasan penggunaan kepada anak, mulai alasan supaya tidak keluyuran main diluar rumah, kasih sayang, alasan anak agar tidak cerewet, dan lain-lainnya.

Perlu diketahui bahaya laten penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol oleh anak, akan berdampak negatif khususnya bagi kesehatannya.

- a. Merusak mata. Jika anak pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. Tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus menerus focus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrem bisa menderita infeksi.
- b. Mengubah postur tubuh. Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya.
- c. Kulit wajah kendur. Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.

- d. Mengganggu pendengaran. Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. Apalagi dengan volume yang terlalu besar.
- e. Mengganggu saat istirahat. Komputer, laptop, tablet. Dan ponsel mengganggu hormone melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent. atau jauhkan dari tempat tidur.<sup>34</sup>

Dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan tersebut bukan hanya dirasakan oleh orang dewasa, tetapi juga terhadap anak-anak, dan dampak negatif kepada anak tentu akan lebih besar dari orang dewasa, karena anak di usia 7-12 tahun belum, bisa mengontrol sendir terhadap dirinya kecuali dengan bimbingan oleh orang tuanya.

Ada orang tua anak juga yang tidak melakukan pendampingan dan pengawasan kepada anak, bahwa mereka hanya sewaktu-waktu atau kadang-kadang melakukan pendampingan dan membimbing anak mereka ketika menggunakan *gadget* diluar peruntukan pembelajaran, ini terjadi bagi orang tua yang memiliki kesibukan, baik itu ayah atau ibunya, dikarenakan bekerja atau kesibukan yang tidak dapat ditinggalkan oleh mereka.

---

<sup>34</sup> Puji Asmaul Chusna,. "Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17.2 (2017): h.325

Tentu banyak hal yang menyebabkan orang tua tidak dapat maksimal menemani anak saat mempergunakan *gadget* nya diluar pembelajaran, menurut peneliti, bagi orang tua yang tidak dapat sepenuhnya menemani anak dalam penggunaan *gadget* nya diluar jam pembelajaran, maka harus mengikat kesepakatan dengan anak, orang tua harus tegas kepada anak untuk mempergunakan *gadget* nya kepada hal yang bermanfaat dan sehat, jika pun menggunakan untuk permainan harus dipilih pada permainan yang memberikan manfaat dan cocok dengan umurnya. Orang tua juga dapat memberikan waktu maksimal kepada anak dalam penggunaan *gadget*, dengan melakukan *setting* terkunci pada *gadget* nya jika sudah melebihi batas waktu yang ditentukan, ketegasan ini sangat penting guna melindungi anak dari bahaya kecanduan terhadap *gadget* yang berakibat fatal.

Peran orang tua dalam pemanfaatan *gadget* oleh anak pada saat pembelajaran juga sangat penting, peran ini dimaksudkan untuk membimbing anak dalam pembelajaran menggunakan *gadget*, membantu anak terhadap instruksi tugas yang diperintahkan oleh guru di sekolah melalui *gadget*, peran orang tua yang selalu mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* ketika jam atau waktu pembelajaran.

Pendampingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak di lingkungan Banjarmasin selatan aktif melibatkan diri pada saat anak menggunakan *gadget* untuk keperluan pembelajaran dari sekolah, disadari betul bahwa banyak anak yang belum mahir dalam penggunaan *gadget*, terlebih anak

yang memang tidak diberikan *gadget* diluar pembelajaran, maka orang tua sangat berperan pada saat tersebut.

Keterlibatan orang tua juga menjadi intesn ketika anak tidak mengerti dengan perintah pembelajaran dari guru, banyak anak yang kurang memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang diberikan oleh guru mereka melalui media *gadget* nya, maka orang tualah yang menjadi perantara antara guru dan anak dalam pembelajaran, di saat inilah kesabaran, ketelatenan orang tua akan di uji, orang tua berperan sebagai guru “dadakan”, karena harus menggantikan posisi guru di sekolah, orang tua mengajarkan cara menyelesaikan tugas, membantu menyelesaikan tugas, membantu memvideo anak, membantu mengedit video jika perlu, mengirim hasil tugas kepada guru dan berbagai kesibukan lain yang terkadang membuat orang tua menjadi tidak sabaran, stres dan bahkan emosi kepada anak karena tidak memahami maksud pembelajaran dari guru.

Butuh kebijaksanaan dan kesabaran tingkat tinggi bagi orang tua dalam menemani anak saat pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *gadget*, ada banyak orang tua yang berkeluh kesah, karena harus menggantikan posisi guru di sekolah, orang tua yang tidak memiliki potensi dan kemampuan mengajar akan sangat merasa keberatan dan bahkan memprotes keadaan, kepada guru, namun apa boleh dikata, bahwa suasana Pandemi menjadi alasan kuat bagi sekolah untuk tetap melakukan pembelajaran secara *online* dengan *gadget*.

Berbeda data dengan keterlibatan orang tua dalam pengawasan kepada anak diluar pembelajaran, data keterlibatan orang tua pada saat pembelajaran dapat dijelaskan sebagaimana paparan data sebelumnya, yaitu:

- a. Orang tua yang menemani anak saat pembelajaran menggunakan *gadget*
- b. Orang tua yang tidak Menemani anak saat pembelajaran menggunakan *gadget* .
- c. Kadang-kadang Menemani anak saat pembelajaran menggunakan *gadget*

Berdasarkan data tersebut orang tua terlibat aktif menemani dan membimbing anak saat pembelajaran berlangsung melalui media *gadget*, ini cukup baik, dan idealnya memang harus demikian bahwa orang tua terlibat saat anak belajar daring sehingga dapat membantu, membimbing serta mengontrol anak, karena ditakutkan jika anak tidak dalam pengawasan anak tidak fokus, kurang serius atau bahkan beralih bermain dengan *gadget* nya.

Selanjutnya ada juga orang tua yang sama sekali tidak menemani anak mereka saat menggunakan *gadget* nya ketika pembelajaran, tentu juga banyak sebab yang menjadikan orang tua tidak terlibat aktif membantu, membimbing anak pada saat pembelajaran dengan *gadget* nya, baik itu karena kesibukan orang tua, ataupun karena anak sudah sangat paham dengan segala fasilitas *gadget* dan dapat memahami petunjuk pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui *gadget* masing-masing.

Ada juga Orang tua yang hanya sewaktu-waktu atau hanya kadang-kadang menemani anak di saat pembelajaran berlangsung secara *online* melalui sarana *gadget*, tidak maksimalnya mereka dalam mendampingi anak saat pembelajaran, dilandasi berbagi macam faktor, seperti kesibukan bekerja, pekerjaan rumah yang

harus di selesaikan, urusan yang tidak bisa ditinggalkan dan banyak alasan lain, atau juga karena orang tua sendiri kurang memahami dengan teknis, cara atau bahkan materi pembelajaran anak, sehingga orang tua tidak dapat menemani dan membimbing anak saat pembelajaran.

Sesungguhnya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran daring pada saat ini sangatlah penting, keharusan menggunakan sarana *gadget* bagi anak pada dasarnya harus didampingi, terlepas dengan ragam dan banyaknya alasan yang membuat orang tua tidak dapat mendampingi anak, kecenderungan kemungkinan anak yang bosan saat pembelajaran secara daring dengan *gadget* cukup besar, maka orang tua lah yang berperan memberi semangat menyelesaikan setiap tugas pembelajaran anak, orang tua harus menciptakan suasana belajar yang ceria dan menyenangkan bagi anak saat menggunakan *gadget* nya, dan keterlibatan orang tua saat pembelajaran via *online* meminimalisir penggunaan *gadget* yang di salah gunakan.

Orang tua bertugas agar anak dapat menyelesaikan tugasnya sesuai dengan maksud dan tujuan pembelajaran, orang tua juga dapat mengatur dan mengontrol anak, kapan anak harus menatap layar, kapan harus istirahat menatap layar untuk mengurangi resiko negatif dari *gadget*, orang tua juga harus tetap memastikan gerak motorik anak, anak diajak sesekali bergerak agar anak tidak mudah lelah, dan anak tetap terus bergerak meski harus berkonsentrasi dengan *gadget* nya.

Harus disadari, bahwa orang tua bukanlah sosok yang hanya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan materi anak. Kebutuhan immaterial juga harus mendapatkan porsi yang sama, bahkan lebih. Sebab, kesibukan dan kepadatan

urusan orang tua bisa menjadi bumerang ketika tidak diseimbangkan secara baik dalam kehidupan keluarga. Terlebih di saat anak sangat membutuhkan pendampingan orang tua saat pembelajaran daring berlangsung, Tanpa pendampingan dari orang tua, maka hasil pendidikan dari bangku sekolah tidak akan bermakna dalam kehidupannya. Sekali lagi, pengawasan, pendampingan dan bimbingan orang tua saat pembelajaran dan diluar pembelajaran melalui media *gadget*, sangatlah membutuhkan peran orang tua.

##### **5. Manfaat dan Kendala penggunaan *Gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Banjarmasin Selatan**

Pada dasarnya Media pembelajaran adalah sesuatu alat perantara yang berfungsi membantu menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerimanya, dalam alat tersebut terdapat dalam unsur informasi pembelajaran yang dibawanya dikemas dengan sedemikian rupa agar menggugah minat, motivasi, gairah murid saat melakukan proses belajar mengajar diantara fungsinya ialah mengatasi jarak, ruang dan waktu.<sup>35</sup>

Sedangkan *gadget smartphone* adalah alat yang berukuran relatif kecil mudah dibawa kemana-mana, dimana di dalamnya terdapat fitur canggih seperti bisa mengakses internet. diantara fungsinya nya adalah untuk komunikasi pendidikan, informasi, sosial, hiburan dan lain-lain.<sup>36</sup>

Pada praktiknya, proses pembelajaran anak madrasah ibtidaiyah di kecamatan Banjarmasin selatan menggunakan media pembelajaran yang berbasis

---

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019) h. 3

<sup>36</sup> Eka angraini, *Mengatasi Kecanduan gadget Pada Anak* (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), h.67

*visual* seperti *slide*, *power point*, *PDF* atau gambar, audio seperti rekaman penjelasan guru, dan *audio visual* video pembelajaran. Media pembelajaran yang telah di olah guru kemudian di bagikan kepada murid lewat media sosial seperti group *whatsApp*, *Google Classroom*, dan *YouTube* melalui jaringan internet.

Pembelajaran dengan basis daring *online*, oleh sekolah tentu menimbulkan kontroversi dan perdebatan panjang oleh banyak kalangan terlebih bagi orang tua, namun ditengah situasi sulit seperti saat ini, dimasad covid 19, meniscayakan itu semua, anak dituntut untuk tetap belajar melalui rumah dengan sarana *gadget* masing-masing secara online, tentu ada banyak manfaatnya. Temuan data sebelumnya bahwa manfaat belajar online menggunakan *gadget* ialah 1) bermanfaat saat pandemi yang tidak bisa belajar langsung 2) praktis dan memudahkan mencari jawaban 3) menambah wawasan tentang teknologi informasi 4) menjadikan anak belajar mandiri.

Pembelajaran online menjadi ujung tombak kebijakan saat pandemi ini. *Online learning* merupakan sebuah sistem yang mampu memberikan fasilitas pada siswa belajar secara leluasa, lebih bervariasi serta lebih banyak. Lewat fasilitas yang tersedia dalam sistem itu, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja tanpa batasan waktu, ruang dan jarak, ruang. Terlebih di masa pandemi saat ini, yang tidak memungkinkan untuk belajar tatap muka secara langsung di kelas-kelas sekolah dan terbantu dengan adanya media pembelajaran *online* melalui *gadget* ini.

Pembelajaran jarak jauh pada dasarnya membutuhkan syarat bagi siswa yakni *Creativity and Critical Thinking* : fasilitas pembelajaran *online* sangat

beragam, siswa dapat mempelajari berbagai alat atau *tools* yang tersedia seperti *Browsing, Chatting, Groups Discussion, Video Conferencing*, dan lainnya, hal ini menuntut adanya kreativitas anak untuk memanfaatkan semua fitur yang ada dalam *gadget* dengan optimal. Untuk memvariasikan dan menggali pengalaman belajar dengan modus yang bermacam-macam. *Online learning* memfasilitasi *content* yang lebih banyak dari materi yang tersedia di pembelajaran tradisional, sehingga siswa dituntut untuk memiliki kemampuan kritis untuk memilih, menentukan dan menyerap pengetahuan mana yang lebih dibutuhkannya.<sup>37</sup>

Selanjutnya, penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di lingkungan keluarga kecamatan Banjarmasin selatan bermanfaat terlebih dalam memudahkan menjawab soal dengan mencari di internet baik dengan mengetik atau pencarian dengan menggunakan penelusuran suara (*voice command*) serta menambah wawasan khususnya wawasan di bidang teknologi *gadget smartphone*, manfaat ini dirasakan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *online* melalui *gadget* dapat mengembangkan wawasan dan kreativitas anak terutama dalam hal teknologi informasi. Ini menunjukkan bahwasanya anak Madrasah Ibtidaiyah di telah memahami *tools* yang dipelajari dan dimanfaatkan untuk mencari jawaban dan permasalahan tugas pelajaran yang tidak dipahaminya.

Kemudian manfaat yang dirasakan adalah anak menjadi mandiri dalam belajar. Pada dasarnya siswa yang belajar online akan belajar secara mandiri. Kemudian menurut konsep salah satu ciri siswa dalam pembelajaran online adalah spirit belajar, saat anak belajar harus tertanam spirit untuk pembelajaran secara

---

<sup>37</sup> Cepi Riyana, *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019) hal.14

mandiri, pemahaman materi dan ketuntasan belajar dan dituntut untuk mandiri menemukan pengetahuannya.<sup>38</sup>

Mereka pada dasarnya sepakat dengan sistem pembelajaran daring atau *online* melalui *gadget* masing-masing anak, tapi mereka tetap berharap dan lebih menginginkan pembelajaran secara *offline* dengan tatap muka, bahwa anak turun ke sekolah seperti biasa.

Bagi orang tua dengan menggunakan *gadget* anak agar tetap dapat belajar, dan tetap dapat mendapat manfaat dari *gadget* tersebut sebagai sarana pembelajaran yang sangat efektif di masa pandemi saat ini, dari pada anak sama sekali tidak mendapat pembelajaran dan pengetahuan, meski tidak maksimal, itu lebih baik dari pada tidak sama sekali mendapat input pengetahuan dari sekolah.

Pada sebelumnya, begitu banyak kendala yang dihadapi bagi orangtua dan anak dalam pembelajaran melalui *gadget* seperti :

1. Menambah biaya membeli kuota internet.
2. Jaringan yang tidak stabil
3. Perangkat ponsel yang tidak memadai
4. Waktu orang tua yang tersita
5. keterbatasan pemahaman orang tua terhadap mata pelajaran dan penggunaan tentang perangkat pembelajaran daring
6. Anak sulit memahami materi pembelajaran

---

<sup>38</sup> Cepi riyana, *konsep...hal.29*

Ada dua faktor yang harus diperhatikan guna melangsungkan keberhasilan pembelajaran online. Faktor itu terbagi dua yaitu faktor internal dan eksternal: Faktor internal yang dapat mempengaruhi yaitu kecerdasan, rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi, kepribadian, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran online ialah teknologi yang dipakai baik dari perangkat medianya, lingkungan sekitar, akses ke internet dan lain sebagainya.<sup>39</sup>

Segala upaya sudah dilakukan agar anak dapat menerima pelajaran ditengah pandemi ini melalui pembelajaran luring. Misalnya usaha pemerintah dalam menyediakan pembelajaran lewat stasiun televisi Nasional (TVRI), TV edukasi dan Radio RRI, upaya tersebut dilakukan agar menekan biaya berlebih untuk orang tua membeli kuota internet dan termasuk juga hal itu dilakukan agar bisa men *cover* bagi siswa yang di daerahnya tidak dapat mengakses internet dan tidak mempunyai perangkat yang memadai seperti komputer dan *gadget*.

Kemudian sekolah juga ikut andil dalam membantu meringankan biaya untuk kebutuhan akses internet dengan memberikan bantuan berupa kuota internet namun sayangnya hal itu masih belum maksimal untuk mengatasi hambatan tersebut dimana kuota internet yang diberikan terkendala dengan jaringan yang tidak stabil dan seringkali kuota nya tidak bisa digunakan disebabkan karena kuota nya internet ya hanya diperuntukkan untuk belajar dengan aplikasi dan situs yang sudah disediakan. kenyataannya pembelajaran antara guru dan siswa di Madrasah Ibtidaiyah kecamatan Banjarmasin selatan sering kali menggunakan

---

<sup>39</sup> Cepi riyana, *Produksi...*hal. 30

media sosial seperti *YouTube*, dimana kuota bantuan yang diberikan tidak tercantum untuk pembelajaran melalui *YouTube*. Di sinilah peran sekolah harus mengevaluasi terkait bantuan agar bisa mengambil langkah yang tepat terhadap pemberian bantuan seperti dengan menyediakan kuota yang reguler tanpa batasan aplikasi dan waktu atau bekerja sama dengan provider yang mempunyai jaringan dan jangkauan yang stabil.

Selanjutnya kesulitan yang merupakan kendala juga adalah minimnya pengetahuan orang tua terhadap materi pembelajaran anak dan pengetahuan tentang penggunaan perangkat ditambah dengan kesibukan pekerjaan orang tua sehingga kurang berperan dalam mengatasi kesulitan pemahaman anak. Ini adalah faktor lingkungan yang seharusnya mendukung, tapi di sinilah peran guru menjadi backup ketika orang tua tidak mampu menjadi guru di rumah, guru dituntut membuat dan mendesain media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa mudah memahami dan tidak merasa bosan. Guru dituntut kreatif dan inovatif untuk mengolah desain pembelajaran dengan berbagai macam variasi agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Orang tua harus meningkatkan komunikasi dengan guru terkait semua masalah dalam pembelajaran. Selanjutnya yang tak kalah penting adalah bahwasanya dalam pembelajaran *online* seorang murid itu perlu menciptakan kehadiran guru dalam jiwanya itu dilakukan sebagai kontrol terhadap dirinya melalui bimbingan orang tuanya.

Yang terakhir merupakan bagian kendala di sini adalah sulitnya memahami materi yang diberikan guru. Pada dasarnya pembelajaran online ditujukan pada kejelian dan ketelitian siswa dalam menerima dan mengolah

informasi yang disajikan secara online dan di peruntukan bagi siswa yang sudah bisa belajar mandiri, mampu memanajemen informasi yang didapat, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan evaluator. Dalam hal ini bertolak belakang dengan karakter belajar anak usia 7-12 tahun yang masih bergantung dengan bantuan guru dan orang tua dalam pemahamannya. Menurut asumsi peneliti pembelajaran online kurang cocok dilaksanakan bagi siswa yang tidak bisa belajar secara mandiri. Solusi terhadap itu mungkin bisa sesekali guru kunjungan ke rumah memberikan pembelajaran langsung, ataupun datang ke sekolah dengan waktu yang telah di atur sebelumnya, sehingga pemahaman materi bagi semua anak merata.

Akhirnya dengan melihat manfaat dan kendala pembelajaran *online* menggunakan *gadget* pada bagi anak madrasah ibtidaiyah ini, memang sangat tergantung pada kesiapan seluruh pihak. Orang tua harus ekstra waktu dan biaya serta harus meningkatkan kemampuan dalam hal teknologi ataupun pengetahuan, para guru yang dituntut harus lebih interaktif dan harus bisa mengembangkan desain media pembelajaran yang menarik, dan pemerintah yang tak henti hentinya memberikan solusi dan bantuan di tengah pandemi dalam pembelajaran online ini. Kita tak bisa menyalahkan keadaan Pandemi sekarang ini, hanya saja kita perlu pembiasaan dengan gaya belajar baru, yaitu belajar dari rumah dengan sistem daring menggunakan *gadget*.