

STRATEGI GURU PKN DALAM MENANGGULANGI PENYALAGUNAAN GADGET PADA SISWA DI KELAS X SMK N 1 PORTIBI

Oleh:

Riska Meriana Hasibuan^{1*}, Seri Suryanti², Riswandi harahap³,

^{1*2 3} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa
Intitut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: riskamerian@Icound.com

DOI: 10.37081/kwn.v3i02.2129

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menerapkan kondisi penyalagunaan gadget siswa dalam menanggulangi penyalagunaan gadget pada siswa dan, 4) Untuk mengetahui upaya apa yang dilakukan guru Pkn dalam mengurangi penggunaan penyalagunaan gadget pada siswa di SMK N 1 Portibi. Metode penelitian kualitatif. Objek penelitian ini adalah Strategi Guru PKn dalam Meningkatkan Disiplin Siswa Dalam Pembelajaran di Kelas X SMK N 1 Portibi. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru PKn, guru Bk dan siswa SMK N 1 Portibi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Teknik keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi. Peningkatan kedisiplinan siswa dalam belajar di kelas X SMK N 1 Portibi dapat dikatakan berhasil. Hasil penelitian dilakukan melalui wawancara langsung kepada beberapa narasumber bidang SMK N 1 Portibi serta kajian dokumen yang dimiliki oleh Kepala Sekolah, Guru PKn, Guru Kelas dan siswa. Dapat disimpulkan bahwa Strategi Guru PKn telah berupaya dengan baik dalam memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan semangat kepada siswa, namun masih terdapat beberapa siswa yang melanggar nilai-nilai kedisiplinan di sekolah. Kemudian, masih diperlukan strategi guru PKn dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam meningkatkan kedisiplinan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Strategi, Penyalagunaan Gadget, Guru PKn

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan juga nilai-nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar Belajar merupakan tugas utama seorang siswa. Siswa dituntut untuk belajar dengan baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Melaksanakan tugas yang diberikan guru merupakan kewajiban siswa. Menjaga nama baik sekolah di luar dan di dalam lingkungan sekolah merupakan wujud kebaikan sekolah. Peraturan yang ditetapkan dari pihak sekolah yang akan di laksanakan oleh siswa – siswa di sekolah. Menghindari dampak penyalagunaan gadget pada siswa agar menjadi pribadi lebih baik lagi, mengarahkan siswa untuk berperilaku baik, mengikuti peraturan sekolah dan peraturan yang harus dipatuhi oleh semua siswa. Dengan adanya peraturan yang dibuat oleh sekolah, siswa mempunyai peraturan untuk mampu menghadapipergaulan bebas di

lingkungan sekolah baik luar sekolah. Dan setiap individu berhak menjadi pribadi lebih baik dalam kehidupannya.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses perolehan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh tenaga pengajar kepada siswa sehingga terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan. Tujuan pembelajaran merupakan gambaran pencapaian tiga aspek kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Siswa perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran merupakan arah yang ingin dituju dari rangkaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian rencana yang dirancang dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tertentu, dalam hal ini strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Tujuan dari strategi pembelajaran ini adalah agar pembelajaran dapat memenuhi langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terdiri dari teknik dan metode yang akan menjamin siswa benar-benar mencapai tujuan belajar.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah agar guru mempunyai peranan dan fungsi yang sangat penting dalam meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Sebab guru PKn tidak hanya memberikan ilmu namun juga mampu menjadi pembimbing, pelatih dan teladan yang baik bagi siswanya agar menjadi manusia Indonesia yang mempunyai kesadaran tinggi dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang baik. Disiplin merupakan suatu sikap atau perilaku yang mencerminkan ketaatan, kesesuaian, keteraturan dan ketertiban terhadap peraturan dan norma yang berlaku.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Januari di SMK N 1 Portibi. peneliti melihat dan memperhatikan selama observasi di sekolah tersebut. Peneliti masih melihat banyak siswa yang menggunakan gadget saat di ruangan, kurang disiplin dan perhatian dari gurunya dalam proses pembelajaran, dan kurang taat. menaati peraturan yang telah diterapkan di sekolah. Dan kepala sekolah serta guru-guru lainnya telah memberikan sanksi kepada siswa yang melakukan tindakan penyalagunaan gadget dan melanggar peraturan, dengan harapan agar siswa menaati peraturan yang di terapkan oleh pihak sekolah.

Dari hasil observasi diatas dan diperkuat dengan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru mata pelajaran PKn di SMK N 1 Portibi yang bernama Siti Mursida,S.Pd, diketahui bahwa penyalagunaan gadget pada siswa di sekolah tersebut masih banyak. kurang baik misalnya masih sering menggunakan gadget pada saat proses pembelajaran berlangsung, ketiduran dikelas dan sering bolos masuk kelas,dan kurang disiplin tidak mengikuti apel pagi, datang terlambat ke sekola

**Kasus Pelanggaran Kedisiplinan Siswa Kelas X SMK Swasta Yapim Taruna Barumun
Tengah Di SMK N 1 Portibi Landasanteori**

No	Jenis pelanggaran	Agus	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Tidur di dalam kelas	5	4	6	5	3	6	2	1
2	Menggunakan gadget dalam ruangan	4	5	5	4	5	4	4	2
3	Bolos pada pelajaran	6	5	7	6	5	4	3	2
4	Terlambat	3	4	4	5	3	6	4	3
Total		18	18	22	20	16	21	13	8

Tabel 1.1

Berdasarkan Latar Belakang Masalah Diatas, Peneliti tertarik untuk Melakukan Penelitian di SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah dan dikembangkan Kedalam Proposal berjudul **“STRATEGI GURU PKN DALAM MELAKUKAN TINDAKAN PENYALAGUNAAN GADGET PADA SISWA KELAS X**

a. Hakikat Guru PKn

Menurut Muhiddinur (2019:1) “Guru adalah semua orang yang mempunyai wewenang dan mempunyai tanggung jawab untuk membimbing dan mengembangkan peserta didik. Latar belakang pendidikan guru yang lain tidak selalu sama dengan pengalaman pendidikan yang pernah dialaminya dalam kurun waktu tertentu. Adanya perbedaan latar belakang pendidikan dapat mempengaruhi keaktifan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Namun karena tidak sedikit guru yang dirawat di madrasah, maka latar belakang pendidikan seringkali kurang mendapat perhatian.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran umum yang menggambarkan prosedur sistematis dalam membantu upaya belajar siswa, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengorganisasikan dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan tertentu. tujuan pembelajaran.

Menurut Miarso dalam (Wahyudin 2016:3) “Strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran umum, yang dijelaskan dari pandangan filosofis tertentu dan/ atau teori belajar. Seels dan Richey (1994:31) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah rincian pemilihan rangkaian peristiwa dan kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari metode, teknik, dan prosedur yang memungkinkan siswa mencapai tujuan.

Menurut Kemp dalam (Haudi 2021:1) “Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang wajib dilakukan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dari pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut J. R David strategi pembelajaran merupakan suatu rencana yang brisi tentang rangkaian – rangkaian kegiatan yang dibuat guna mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara atau cara yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dan bentuk evaluasi apa yang dapat digunakan untuk memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. keinginan guru dan siswa.

c. Penyalagunaan Gadget

Gedget ialah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, salah satu hal yang membedakan gadget dengan prangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruans.

Menurut webswer dalam buku Agusli Gadget yaitu sebuah perangkat elektronik dengan penggunaan praktis tetap sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu dewasa ini gedget lebih merupakan suatu media yang dipakai sebagai alat komunikasi modren. Gadget semakin mempermudah kegiatan komikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gadget, contoh gadget misalnya gadget, klemens menyebutkan bahwa

Handphone adalah salah satu Gadget berkemampuan tinggi ditemukan dan diterimasecara luas oleh negara dibelahan dunia.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Contoh-contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Gadget untuk Akses Internet:

Salah satu fitur terkenal dan paling menarik dari gadget adalah internet. “Siswa dapat dengan mudah mencari informasi apa pun untuk tugas-tugas sekolah di internet,” ujar Kak Daniel Kusnadi, mahasiswa Teknik Informatika dan salah satu pembicara di diskusi tersebut. Dalam diskusi tersebut, praktisi TI, Bapak Bambang Juwono memberikan contoh situs yang berguna untuk menambah wawasan kita, di antaranya stumbleupon.com dan thinkquest.org. Selain memperkaya wawasan, dengan gadget yang menyediakan akses internet, kita bisa memperluas persahabatan melalui situs jejaring sosial seperti facebook, twitter atau multiply.

Efek Negatif Gadget Walau memberi begitu banyak keuntungan bagi pemakainya, jika tidak bijak dalam menggunakannya, gadget bisa memberi kerugian. Salah satunya, ketidakmampuan untuk hidup sendiri. “Coba saja, hampir tiap saat para pengguna facebook ingin bercerita tentang hidupnya kepada orang lain lewat update status,” ujar seorang rohaniawan, Romo Deshi Ramadhani, SJ.

d. Fungsi Gadget

Gadget atau gawai juga berfungsi sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, untuk mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Tak hanya itu, gadget juga digunakan sebagai sarana belajar secara daring ataupun online.

Menurut Amira Seperti telah disinggung sebelumnya, gadget saat ini telah menjadi sebuah perangkat yang integral dalam kehidupan. Secara rinci, perangkat elektronik ini kemudian memiliki sejumlah fungsi. Berikut ini beberapa fungsi dari gadget.

1. Untuk Memudahkan Mengakses Informasi

Keberadaan gadget akan memudahkan penggunanya untuk mengakses berbagai informasi. Contohnya saja gadget yang terhubung ke internet kemudian akan mempermudah seseorang dalam mencari informasi di berbagai bidang seperti diantaranya bidang sosial, politik, edukasi, seni, dan masih banyak lagi. Informasi ini juga dapat diakses secara gratis maupun berbayar.

2. Untuk Mempercepat Pencarian

Sisi positif gadget diantaranya adalah adalah mempercepat pencarian. Contohnya, jika seseorang dapat mencari harga suatu produk, atau mendapatkan informasi di media sosial. Cepatnya arus informasi juga memudahkan pengguna dalam membagikannya ke media sosial.

3. Untuk Membantu Bisnis dan Bekerja

Gadget dapat diisi ke berbagai aplikasi untuk bisnis serta bekerja. Keberadaan beberapa aplikasi ini kemudian akan membantu pengguna memulai bisnis, serta memudahkan pekerjaan. Misalnya saja untuk mengirimkan serta membalas surat elektronik atau electronic mail (e-mail), serta menjual berbagai barang-barang secara online.

4. Untuk Menunjang Aktivitas Sehari-Hari

Gadget akan memudahkan penggunanya dalam berinteraksi serta berkomunikasi. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan gadget untuk menjalankan hobi yang disukai. Gadget juga menjadi barang penting serta aktivitas sehari-hari bagi para pengguna. Misalnya, untuk mendengarkan musik, berfoto, mencari lokasi, dan masih banyak lagi. Itulah penjelasan mengenai gadget serta berbagai dampak positifnya

Menurut Jarot dan Esther dalam bukunya Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital, menjelaskan bahwa gadget atau dalam bahasa Indonesia Gadget adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya..

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMK N 1 Portibi yang letaknya di Desa Lantosan II Kecamatan Portibi, Kabupaten Padang Lawas, Sumatra Utara, kode pos 22763. Kepala sekolah yaitu Bapak Pondang Suryadi Siregar,S.Pd dan yang membawakan Bidang studi PKn yaitu Ibu Siti MursidaS.Pd. Adapun alasan penulis memilih tempat penelitian karena banyaknya penyalagunaan gadget pada siswa siswa di kelas X SMK N 1 Portibi.

Jenis Penelitian

Adapun metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berupa kata – kata lisan atau yang tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda – benda yang di amati sampai dengan detailnya agar dapat ditangkap makna tersirat dalam dokumen atau bendanya.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam Teknik pengumpulan data merupakan salah satu kegiatan penunjang pelaksanaan kegiatan peneliti, dimana pengumpulan data dilakukan untuk menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi dan observasi.

TEKNIK KEABSAHAN DATA

Teknik menjamin keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi. Dalam hal ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan metode. Data triangulasi sumber, peneliti mencari dan berusaha menemukan kesesuaian antara informasi yang di peroleh dari sumber-sumber yang berbeda, misalnya data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru PKn, wali kelas, guru Agama. Selanjutnya dengan triangulasi metode, peneliti mencari kesesuaian antara data yang diperoleh di studi kepustakaan dengan hasil wawancara.

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan sebelum peneliti terjun kelapangan, selama peneliti mengadakan penelitian di lapangan, sampai dengan laporan hasil penelitian. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan

penelitian selesai. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai peneliti selesai. Menurut Miles, Huberman (2014:14)”

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Strategi Guru Pkn dalam melakukan tindakan penyalagunaan gadget pada siswa kels X di SMK N 1 Portibi.

Strategi guru PKn dalam menanggulangi penyalagunaan gadget pada siswa dalam pembelajaran di sekolah merupakan upaya yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan untuk mempersiapkan siswa untuk percaya, memahami dan menjalankan tanggung jawab dalam pendidikan agar mampu menaati peraturan sekolah sehingga dapat menjalani kehidupan sehari-hari dengan lebih baik. kehidupan. melalui bimbingan dan arahan yang diberikan oleh guru PKn.

Strategi guru PKn sebagai pedoman

Strategi guru PKn sebagai mentor adalah guru berusaha membimbing siswa atau siswa untuk mempersiapkan diri ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Peran guru sebagai pendidik lainnya adalah guru berusaha menjadi teladan bagi anak didik atau siswanya dengan tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan namun juga menanamkan nilai-nilai yang akan menjadikan siswa atau siswa menjadi manusia yang berkarakter baik.

Hal ini sejalan dengan yang terungkap dari hasil wawancara peneliti dengan Bapak Pondang Suryadi Siregar, S.Pd, (Kepala Sekolah) SMK N 1 Portibi , yaitu sebagai berikut:

Bapak sebagai kepala sekolah di SMK N 1 Portibi, sudah memberikan arahan dan nasihat yang baik untuk siswa – siswa , bapak sebagai kepala sekolah menanggulangi penyalagunaan gadget dengan memberi arahan terhadap tenaga pengajar agar memberi arahan kepada anak didiknya agar tidak menggunakan gadget pada saat proses pembelajaran berlangsung, memberikan perhatian lebih kepada peserta didiknya, faktor yang sering terjadi penghambatan dalam menanggulangi penyalagunaan gadget pada siswa adalah kurangnya perhatian dari guru membuat anak peserta didik bisa menggunakan gadgetnya pada saat proses pembelajaran dan membuat anak kurang fokus,. Upayah yang dilakukan dalam penghambataan penyalagunaan gadget, saya sebagai kepala sekolah di SMK N 1 Portibi membuat aturan seluruh siswa – siswa tidak diperbolehkan membawa gadgetnya kesekolah, walaupun banyak di antaranya melanggar peraturan tersebut, pendapat bapak sebagai kepala sekolah tentang penyalagunaan gadget pada lingkungan sekolah adalah kurangnya

perhatian dari guru dan orang tua siswa dalam penggunaan gadget sehingga siswa candu dengan gadgetnya dan tidak mengenal waktunya.(wawancara 15 mei 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah SMK N 1 Portibi , maka sipeneliti dapat menyimpulkan bahwa kurangnya perhatian dari orang tua maupun guru dari sekelilingnya membuat anak candu bermain gadget dan kurang fokus. Strategi guru sudah berupaya dalam penanggulangi penyalagunaan gadget pada siswa, meskipun masih banyak diantaranya melamggar peraturan tersebut

Peran guru PKn dalam memberikan nasehat siswa perlu dilakukan secara lemah dan sabar untuk menegakkan kedisiplinan demi kebaikan siswa. Nasehat yang diberikan oleh guru PKn akan menimbulkan rasa perhatian dan kasih sayang pada siswa atau sebaliknya. Peran guru PKn sebagai pendidik adalah guru berusaha menjadi teladan bagi siswanya dengan tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu, namun juga harus menerapkan nilai-nilai karakter disiplin yang memungkinkan siswanya menjalankan karakter disiplin sesuai dengan harapan sekolah. .

Hal ini senada dengan wawancara dengan Ibu Siti Mursida S.Pd, (Guru PKn) di SMK N 1 Portibi.

Ibu selaku guru PKn di SMK N 1 Portibi, memberikan didikan dan pengajaran seta nasehat bagi peserta didik, dan nasehat – nasehat yang baik terhadap mereka, baik menasehati mereka di dalam ruangan dan memberi masukan sebagai pedoman bagi mereka. Ibu sebagai guru PKn melakukan tindakan penyalagunaan gadget dengan upayah memberikan pedoman dan nasehat bahwa sanya banyak filur – filtur dari gadget yang buruk, dampak penyalagunaan gadget pada siswa, kurang fokus pada saat pembelajaran, susah menangkap pelajaran yang di ajar, bahkan menjadi tenpramental dan sering tidur di dalam kelas. Respon saya sebagai guru PKn melihat siswa melanggar peraturan sekolah memainkan gadget di dalam ruangan ketika pembelajaran akan menasehati siswa, jika masih di lannggar saya akan memarahi dan mengeluarkan dari ruangan agar tidak berpengaruh ke teman – temannya. Upaya ibu dalam menanggulangi penyaagunaan gadget pada siswa adalah ketika memasuki ruangan sbelum melakukan pembelajaran menyita gadget nya. Upayah dampak penyalagunaan gadget menghadapi siswa – siswa dengan sabar dan harus lembut, karna mereka masih usia di tenpramental jika dikasari. (wawancara 15 mei 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu guru PKn di sekolah SMK N 1 Portibi , maka sipeneliti dapat menyimpulkan strategi guru PKn sangat berpengaruh dalam penyalagunaan gadget siswa, berpengaruh pada perilaku siswa, dan sikap siswa yang buruk yang dipengaruhi oleh gadget.

Dampak penyalagunaan gadget kurang fokusnya siswa terhadap mata pelajaran yang di ajarkan guru tersebut, upayah yang di beri guru sudah sangat baik, dan benar terhadap anak didiknya, walaupun terkadang masih ada anak didik yang melanggar dan tidak mendengarkan perintah dari gurunya. Mendidik anak didik harus butuh ekstra sabar dan lemah lembut dalam mendidik dan membimbing anak

Apa saja dampak dari penyalagunaan gadget terhadap perilaku siswa di SMK N 1 Portibi

Dampak dari penyalagunaan gadget pada perilaku siswa adalah berupa sikap tidak disiplin siswa, sering terlambat kesekolah dikarenakan kecanduaan dalam penggunaan gadgetnya, bahkan di dalam ruangan juga dia sering ketiduran di karnakan kurang tidur saat jam tidur, anak akan menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, berperilaku kekerasan, pudarnya aktivitas, dan ancaman cbyberbullying. Bahkan keseringan bermain gadget membuat siswa jadi malas dan turun semangat belajar membuat konsentarsi belajar berkurang mengakibatkan nilai akademik siswa berturun, Dampak penyalagunaan gadget ini berpengaruh besar terhadap perilaku siswa.

Hal ini di perkuat oleh ibu Siti Mursida SP.d (Guru PKn) di SMK N 1 Portibi bahwa:

“Apa saja dampak dari penyalagunaan gadget pada perilaku siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, dan memiliki sifat buruk, banyak diantaranya tidak mendengarkan pembelajaran, mereka sibuk di belakang menggunakan gadgetnya hanya kepentingan prrindi mereka, dan murid menjadi bersikap tenpramental, bersikap keras ketika di tegur, banyak diantaranya bahkan melawan kepada gurunya, namun banyak juga di antaranya masih mendengarkan perintah dari gurunya, penyalagunaan gadget pada siswa berdampak buruk pada nilai harian mereka, prestasi pun menurun. (wawancara 15 mei 2024)

Beberapa dampak penyalagunaan gadget pada porilaku siswa

1. Menurun minat belajar siswa
2. Perubahan mental dan sikap
3. Ketidakseimbangan emosi
4. Halusinasi
5. Kurangnya jam tidur
6. Tidak bisa mengatur waktu dan masih banyak lagi.

Bagaimana cara guru dalam menghadapi dampak penyalagunaan gadget terhadap prilaku siswa di SMK N 1 Portibi.

Gadget dapat memberi dampak positif pada perkembangan perilaku siswa, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan pergaulan siswa. Hasil studi Syifa dkk.(2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif terhadap perkembangan psikologi anak, lebih tepatnya dalam ranah kognitif dan afektif.

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat menyebabkan masalah fisik, misalnya gangguan tidur, aktivitas fisik menjadi berkurang hingga gangguan penglihatan. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional siswa.

Adapun beberapa dampak yang dirasakan siswa sebagai berikut:

1. Dampak secara fisik
 - a. Masalah pada mata. Beberapa masalah mata yang sering dialami pecandu gadget adalah mata lelah, gangguan penglihatan, dan mata kering.
 - b. Nyeri di tubuh tertentu. Sering menggunakan gadget dapat menyebabkan seseorang rentan mengalami nyeri leher, bahu, dan nyeri pada jari-jari atau pergelangan tangan.
 - c. Infeksi. Perlu diketahui bahwa layar gadget merupakan sarang kuman, salah satunya bakteri E.coli penyebab diare. Sehingga, sering bersentuhan dengan gadget dapat meningkatkan risiko terkena infeksi berbagai bakteri.
 - d. Infeksi. Perlu diketahui bahwa layar gadget merupakan sarang kuman, salah satunya bakteri penyebab diare. Sehingga, sering bersentuhan dengan gadget dapat meningkatkan risiko terkena infeksi berbagai bakteri.
2. Dampak secara mental
 - a. Menjadi mudah marah dan panik
 - b. Stres berlebihan
 - c. Sering merasa kesepian karna kurang bersosialisasi dengan orang lain.
 - d. Meningkat resiko gangguan cemas dan depresi
 - e. Sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung
 - f. Cenderung lebih mudah mengalami masalah dalam hubungan sosial, baik dengan keluarga maupun lingkungan sekolah.

Kecanduan gadget atau pada siswa telah menjadi salah satu isu yang semakin mendesak untuk ditangani. Anak didik sering kali terperangkap dalam penggunaan gadget secara berlebihan, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Oleh karena

itu, penting untuk memahami cara mengatasi kecanduan gadget pada anak agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Artikel ini akan membahas beberapa strategi efektif yang dapat diterapkan oleh guru dan orang tua untuk membantu anak mengatasi kecanduan gadget dan mengembangkan pola hidup yang seimbang dan produktif.

Beberapa cara guru dalam menghadapi dampak penyalagunaan gadget pada siswa sebagai berikut:

1. Batasi waktu penggunaan

Tentukan batasan waktu yang jelas untuk penggunaan gadget oleh anak didik. Misalnya, tentukan waktu yang diizinkan untuk menggunakan gadget setiap waktunya, misalkan pas jam istirahat, dan pastikan anak didik mematuhi aturan tersebut. Hal ini membantu mengurangi risiko penyalagunaan gadget yang berlebihan yang berlebihan.

2. Mengajak untuk aktivitas fisik dan sosial

Dorong anak didik untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan sosial di luar penggunaan gadget. Misalnya, kegiatan ekstra kulikuler, tanya apa hoby anak ddidik,. Aktivitas ini membantu mengalihkan perhatian anak didik dari gadget dan memperluas lingkup kehidupan sosial mereka.

3. Membantu menemukan hobi

Bantu anak didik menemukan hobi atau kegiatan lain yang menarik perhatian mereka selain gadget. Ini bisa berupa olahraga, ikut organisasi osis di sekolah, dan kegiutan ekstra kulikuler lainnya. Dengan memberikan alternatif yang menarik, anak didik akan lebih tertarik untuk menghabiskan waktu mereka dengan hal-hal positif tersebut.

4. Mengajak komunikasi

Buatlah lingkungan di mana anak didik merasa nyaman untuk berbicara tentang penggunaan gadget mereka. Diskusikan bersama mereka tentang manfaat dan risiko penyalagunaan gadget dampaknya seperti apa kehidupan mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi yang berjudul “Strategi guru PKn dalam melakukan penyalagunaan gadget pada siswa kelas X di SMK N 1 Portibi”. Kesimpulan mengenai temuan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Keadaan penyalagunaan gadget pada siswa masih memprihatinkan karena siswa sering melanggar nilai-nilai dan peraturan sekolah di sekolah, sehingga arahan dan bimbingan dari guru PKn sangat diperlukan dalam menanggulangi penyalagunaan gadget pada siswa dalam belajar.
 - a) Faktor-faktor yang menjadi kendala dalam penanggulangan penyalagunaan gadget pada siswa pada pembelajaran kelas X di SMK N 1 Portibi sebagai berikut:
 - b) Sikap keengganan siswa untuk mengetahui nasehat yang diberikan guru.
 - c) Terbatasnya alokasi waktu dalam memberikan pembinaan dan bimbingan.
 - d) Interaksi negatif teman sebaya baik dari sekolah maupun luar sekolah.
2. Upaya yang Dilakukan Guru PKn untuk menanggulangi penyalagunaan gadget pada siswa kelas X SMK N 1 Portibi.
 - a) Kepala sekolah segera memberikan guru bimbingan dan konseling agar dapat memberikan pembinaan dan bimbingan secara maksimal
 - b) BMengarahkan siswa untuk menjalin pertemanan yang baik
 - c) Memberikan perhatian khusus kepada siswa, agar siswa merasa diperhatikan dan kelak mau melaksanakan nasehat yang diberikan kepadanya
 - d) Diharapkan para guru lebih bersatu dalam meningkatkan disiplin siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Ruzz Media, 2015. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta, Az Ruzz Media
- Erga Trivaika dan Mamok Andri Senubekti, 2022. Perancangan Aplikasi Pengelolaan keuangan Pribadi berbasis android, ISSN : 2614-5405. Jurnal Nuansa Informatika
- Fitriana, 2020. Pengaruh Penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga, ISSN : 4044, Banda Aceh
- Haidir dan Salim, 2012. Strategi Pembelajaran, Medan, Perdana Mulya Sarana
- Hariyanto dkk, 2015. Pola Interaksi Siswa Pada Pennggunaan Gadget. Semarang, Agung Nugroho

Hasri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muhtmainnah, 2018. Penggunaan gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah matematika Dasar, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika

Isnu Hidayah, 2019. Strategi Pembelajaran Populer, Yogyakarta, Divapress

Mulyono, 2018. Strategi Pembelajaran di abad Digital, Brosogalur, Gawe Buku All Right Resevert

Nando Yulhaisa dkk, 2020. Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak, Jombang, LPPM Unhasy Tebulreng Jombang

Nuning Indah Pratiwi, 2017. Penggunaan Meida Video Call dalam Teknologi Komunikasi.

ISSN : 2581-2424, Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial

Siti Nurhasanah dkk, 2019. Strategi Pembelajaran, Cipayung, Edu Pustaka

Zhahara Yusra dkk, 2021. Pengelolaan LKP Pada masa pandemic Covid-19,ISSN :2715-9809, Journal of Lifelong Learning