



## **JURNAL PENELITIAN**

Volume 14, Nomor 1, Februari 2020

DOI : 10.21043/jp.v14i1.7383

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian>

---

# **Pencegahan Perilaku Menyimpang melalui Pengendalian Gawai pada Siswa Madrasah**

**Siti Fatimah**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Indonesia  
syiefasoeckamto209@gmail.com

**Miftahuddin**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Indonesia  
miftahuddin@iainsalatiga.ac.id

## **Abstract**

*Industrial Era 4.0 marked by industrial development and one of the results of developments that are very familiar with the community is gawai. Patterns or lifestyles of people who are increasingly dynamic trigger the occurrence of factors that influence behavior patterns. The habit of using digital devices is also one of the reasons for students because the provision of a variety of games and minimal learning makes the behavior patterns change due to excessive use of devices. The purpose of this research is to explain the behavior of students in using devices, prove the impact of the use of devices to the deviation of student behavior, find teacher control efforts on the use of devices, describe the impact of device control on student behavior. The research method used is qualitative with a case study design. The results showed that almost all MI class V students had their own devices. Their behavior in using devices is 44% online games, 31% YouTube, 19% Instagram, 3% Whats.App, and 3% Facebook. Their duration of playing the game was 11%  $\leq$  1 hour, 42% 1-2 hours, and 47%  $\geq$*

*2 hours. Negative effects of using devices: often play games online / offline, lazy to learn, play with friends who both have devices, make friends with friends who have devices, do not want to play with peers in general, like to gather only for playing together online game, angry when the device is requested by parents, the device is considered the main source for learning so that other sources are considered unnecessary, the device is considered to be a source of happiness, the device is considered the only playmate, asks the device to be the same as its friend, and requests the device because item is considered cool. Teachers' efforts to control it: education about devices, strict sanctions, and coordination with parents. Impact of device control on student behavior: being positive in using the device, focusing on learning, socializing directly with peers, and students like to do positive activities.*

**Keywords:** *Gawai, behavior deviations, MI students.*

### **Abstrak**

Era Industri 4.0 dengan ditandai perkembangan industri dan salah satu hasil perkembangan yang sangat familiar dengan masyarakat adalah gawai. Pola atau gaya hidup masyarakat yang sudah semakin dinamis menjadi pemicu terjadinya faktor-faktor yang mempengaruhi pola perilaku. Kebiasaan menggunakan perangkat digital ini juga salah satu penyebabnya pada siswa karena penyediaan ragam permainanserta belajar yang minim membuat pola perilaku tersebut berubah karena penggunaan gawaiyang berlebihan. Tujuan penelitian untuk menjelaskan perilaku siswa dalam menggunakan gawai,membuktikan dampak penggunaan gawai terhadap penyimpangan perilaku siswa,menemukan upayapengendalian guru terhadap penggunaangawai, mendeskripsikan dampak pengendalian gawai terhadap perilaku siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan design studi kasus.Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua siswa MI kelas V mempunyai gawai sendiri. Perilaku mereka dalam menggunakan gawai sebanyak 44% game online, 31% youtube, 19% instagram, 3% whatsapp, dan 3% facebook. Durasi mereka bermain gawai sebanyak 11% ≤ 1 jam, 42% 1-2 Jam, dan 47% ≥ 2 jam. Dampak negatif penggunaan gawai:sering main game online/offline, malas belajar, bermain dengan teman yang sama-sama mempunyai gawai, berteman dengan teman yang punya gawai, tidak mau bermain dengan teman sebaya secara umum, suka berkumpul hanya untuk mabar (main

*bareng) game online, marah ketika gawai diminta oleh orang tua, gawaidianggap merupakan sumber utama untuk belajar sehingga sumber lain dianggap tidak perlu, gawaidianggap merupakan sumber kebahagiaan, gawaidianggap satu-satunya teman bermain, meminta gawai agar sama dengan temannya, dan meminta gawai karena barang dianggap keren. Upaya guru mengendalikannya: edukasi mengenai gawai, sanksi tegas, dan koordinasi dengan para orang tua. Dampak pengendalian gawai terhadap perilaku siswa: bersikap positif dalam menggunakan gawai, fokus belajar, bersosialisasi langsung dengan teman sebaya, dan siswa suka melakukan kegiatan positif.*

**Kata Kunci:** *Gawai, penyimpangan perilaku, siswa MI.*

## A. Pendahuluan

Era Industri 4.0 dengan ditandai perkembangan industri yang sangat pesat membuat berbagai macam kemajuan dalam bidang IPTEK. Salah satu hasil perkembangan yang sangat familiar dengan masyarakat adalah *gawai* yang memiliki beraneka ragam jenis seperti *Handphone* (Hp), *Notebook*, *Tablet PC*, *Ipad*, *Media Player* (MP3/MP4/Ipod), *Smartwatch* dan lain sebagainya. Aktivitas masyarakat yang semakin tinggi menyebabkan pola perilaku masyarakat berubah. Pola atau gaya hidup masyarakat yang sudah semakin dinamis menjadi faktor pemicu terjadinya faktor-faktor yang mempengaruhi pola perilaku.<sup>1</sup> Perilaku menyimpang merupakan suatu bentuk tindakan yang tidak sesuai dengan etika dan norma yang ada.<sup>2</sup>

Kebiasaan menggunakan perangkat digital memang salah satu penyebabnya dan ditambah dengan penyediaan ragam permainan serta belajar yang minim.<sup>3</sup> Bermain media sosial banyak pengaruh

---

<sup>1</sup> Andriani Agustina C, dkk, "GADGET DAN MAHASISWA (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Universitas Brawijaya)," *Jurnal Respon Publik*, 13, no. 3 (2019): hlm. 22.

<sup>2</sup> Widya Christian Alfian, *Pengaruh Situs Jejaring Sosial Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja Indonesia*. (Jakarta: PT Elex Media, 2000), hlm 4.

<sup>3</sup> Irfan Fauzi Rachmat, "Pengaruh Kelekatan Orang Tua Dan Anak Terhadap Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini.," *Jurnal Jendela Bunda*, Maret-Agustus, 6, no. 1 (2018): hlm. 14.

negatif pada perilaku daripada sisi positifnya karena media sosial membuat boros waktu ketika chatting, cuitan, membuat berita palsu, menonton film/video porno dan terlibat dalam terorisme dunia maya<sup>4</sup> karena permainan yang minim, media sosial juga berdampak negatif pada perilaku belajar siswa serta kemajuan akademis.<sup>5</sup> Peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.<sup>6</sup>

Sepanjang Oktober 2019, ada sejumlah kasus anak dan remaja yang mengalami gangguan jiwa diduga karena kecanduan *game online*. Sebanyak 3 anak harus menjalani terapi di RSJD Amino Gondohutomo, Kota Semarang, karena kecanduan bermain *game* hingga menderita gangguan jiwa dan mereka yang harus menjalani terapi itu rata-rata berusia sembilan tahun.<sup>7</sup> Kasus yang sama di kota Semarang sebanyak 8 pelajar terindikasi kecanduan *gawai* dan mereka masih duduk di kelas 4 SD hingga SMP itu harus dirawat dan menjalani terapi karena kondisi kejiwaannya.<sup>8</sup> Sumatera Selatan sebanyak 3 pelajar SMP menjalani terapi kejiwaan di RSJ Ernaldi Bahar Kota Palembang, karena kecanduan video porno dan bermain *game*. Mereka mengalami perilaku yang menyimpang yaitu: tidak mau sekolah, emosional, dan kerap mencuri untuk membeli

---

<sup>4</sup> A.O. Idowu, M.O. Esere, A.I. Idowu, T.A. Ajiboye., "Influence Of Social Media And Graffiti On Behaviours Of Secondary School Students As Expressed By Teachers In Osun State, Nigeria.," *Kiu Journal Of Humanities Copyright©2017 Kampala International University*, t.t., hlm. 255–66.

<sup>5</sup> Langat Andrew Chris, "Influence Of Social Media On Study Habits Of Undergraduate Students In Kenyan Universities, International Journal Of Novel Research In Humanity And Social Sciences," Month: July - August, 2, no. 4 (42-55 2015): hlm. 42–45.

<sup>6</sup> "Rosinta Wulandari dan Dadi Ahmadi, Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan Gadget.," *Prosiding Penelitian Sivitas Akademik Unisba (Sosial dan Humaniora) Hubungan Masyarakat, Gelombang 2*, 2014.

<sup>7</sup> Riska Farasonalia, "3 Anak di Semarang Alami Gangguan Jiwa akibat Kecanduan Game Online," *Kompas.com*, diakses 1 Desember 2019, <https://semarang.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online>.

<sup>8</sup> David Oliver Purba, Edt., "Bagaimana Kecanduan Game Online Bisa Sebabkan Gangguan Jiwa?," .," *Kompas.com*, diakses 30 Oktober 2019, <https://www.kompas.com/tren/read/2019/11/02/074200065/bagaimana-kecanduan-game-online-bisa-sebabkan-gangguan-jiwa?page=all>.

kuota internet. Setelah dilakukan pemeriksaan mereka dinyatakan mengalami kecanduan *gawai* hingga akhirnya mengalami perubahan perilaku.<sup>9</sup>Anak-anak tentu sangat senang jika memperoleh *gawai* dari orang tuanya, namun tanpa disadari jika ini sangat mempengaruhi perilaku pada anak.<sup>10</sup>Penggunaan *gawai* yang berlebihan kemungkinan membuat siswa bisa kecanduan, hal ini salah satu masalah selalu dihadapi oleh semua orang tua. Penggunaan *gawai* mungkin harus segera di tangani secara cepat dan tepat pada generasi penerus bangsa supaya bisa menggunakannya dengan bijak.

Primasti dan Dewi (2017) dalam penelitiannya *Pengaruh Media Sosial Terhadap Penyimpangan Perilaku Remaja (Cyberbullying)*. Menunjukkan bahwa hubungan yang signifikan terhadap penggunaan *facebook* dengan *cyberbullying* di kalangan remaja di Kota Malang. Rahmadani (2016) penelitiannya tentang *Dampak Penggunaan Situs Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa Sma Negeri 3 Makassar*. Menunjukkan bahwa kebanyakan siswa SMA Negeri 3 Makassar yang menggunakan Situs jejaring sosial ke hal-hal yang negatif antara lain : membuat kecanduan sehingga menghabiskan waktunya di depan komputer, berkurangnya waktu belajar, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, berkurangnya sosialisasi, kurangnya interaksi dengan dunia luar yang menyebabkan anti sosial, tersebarnya data pribadi, penyalahgunaan data, penipuan, pornografi, menghabiskan biaya, dan lain-lain. dan beberapa siswa yang menggunakan situs jejaring social ke hal-hal yang positif antara lain : memperluas pergaulan (menambah teman), mempermudah interaksi jarak jauh, mempercepat penyebaran arus informasi, menjadi tempat atau media untuk proses pembelajaran, sebagai media promosi untuk menawarkan produk dan jasa, dan lain-lain.

---

<sup>9</sup> Aji YK Putra, "Kecanduan Video Porno dan Game, 3 Pelajar SMP Jalani Terapi Kejiwaan," *Kompas.com*, diakses 1 Desember 2019, <https://regional.kompas.com/read/2019/10/29/20355981/kecanduan-video-porno-dan-game-3-pelajar-smp-jalani-terapi-kejiwaan>.

<sup>10</sup> Putri Hana P, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): hlm. 2.

Rosyidah (2015) penelitiannya tentang *Pengaruh Media Sosial Terhadap Penyimpangan Perilaku Pada Siswa*. Menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media *facebook/twitter* dengan penyimpangan perilaku siswa MTs Muhammadiyah 1 Mungkid. Ini didasarkan pada regresi linier Analisis diperoleh koefisien regresi sebesar 1,098 dengan nilai signifikan  $0,000 > 0,05$ . Begitu ketika media menggunakan *facebook/twitter* meningkat, perilaku siswa yang menyimpang akan juga ditingkatkan.

## **Kajian Teori**

### ***Gawai***

*Gawai* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>11</sup> Secara umum *gawai* adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu yang praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya yang bisa mempermudah pekerjaan seseorang baik dalam komunikasi maupun media lainnya.

### **Perilaku**

Perilaku berasal dari kata “laku” yang berarti 1) perbuatan; 2) laris; 3) boleh dipakai.<sup>12</sup> Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.<sup>13</sup> Perilaku adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan tindakan, cara melakukan, gerak-gerik atau cara seseorang melakukan sebuah perbuatan.

---

<sup>11</sup> I Derry, *Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013), hlm. 7.

<sup>12</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Cet Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), hlm. 650.

<sup>13</sup> Hanum Marimbi, *Sosiologi dan Antropologi Kesehatan* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2009), hlm. 67.

## **Teori-teori Penyimpangan Perilaku**

### **a. Teori Labeling**

Teori ini disebut teori reaksi sosial yang diilhami oleh George Herbert Mead (1934) dan teori ini mendefinikan bahwa sesuatu yang ketika diberikan pada seseorang akan menjadi identitas diri orang tersebut, menjelaskan orang dengan tipe bagaimanakah dia.<sup>14</sup>

### **b. Teori Sosialisasi**

Teori Sosialisasi menyatakan bahwa seseorang biasanya menghayati nilai-nilai dan norma-norma dari beberapa orang yang dekat dan cocok dengan dirinya. Seseorang yang menghayati nilai-nilai dan norma-norma sosial sehingga dirinya dapat melahirkan perilaku menyimpang.

### **c. Teori Pergaulan Berbeda**

Teori ini mengemukakan bahwa penyimpangan pertama kali bersumber dari pergaulan yang berbeda. Penyimpangan itu terjadi melalui proses alih budaya, dan proses yang dimana proses tersebut mempelajari budaya yang menyimpang.<sup>15</sup>

### **d. Teori Anomie**

Teori anomie dikenalkan oleh Emile Durkheim (1893) yaitu suatu keadaan tanpa norma. Konsep tersebut dipakai untuk menggambarkan suatu masyarakat yang memiliki banyak norma dan nilai yang satu sama lain saling bertentangan. Robert K Merton berpendapat bahwa ketidaksesuaian atau timbulnya perbedaan antara *cultural goals* dan *institutional means* karena adanya pembagian kelas.

---

<sup>14</sup> Dadi Ahmadi dan Aliyah N. H, "Teori Penjulukan," *Jurnal Mediator* 6, no. 2 (Desember 2005): hlm. 299.

<sup>15</sup> Kamanto Sunarto, *Pengantar Sosiologi Edisi Revisi* (Jakarta - Indonesia: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia., 2004), hlm. 178.

### e. Teori Konflik

Perilaku menyimpang diciptakan oleh kelompok-kelompok berkuasa dalam masyarakat untuk melindungi kepentingan mereka sendiri dan hukum merupakan cerminan kepentingan kelas yang berkuasa, dan sistem peradilan pidana mencerminkan nilai dan kepentingan mereka.<sup>16</sup>

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan kualitatif dengan design penelitian studi kasus. Subjek penelitian ini adalah siswa MI di Kota Salatiga dan partisipan dalam penelitian ini mencakup pihak sekolah yaitu kepala sekolah, wali kelas, guru, siswa kelas V MIN Salatiga, MI Ma'arif Blotongan, MI Ma'arifPulutan, dan orang tua siswa. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan data. Analisis data menggunakan analisis model Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## B. Pembahasan

### 1. Perilaku Siswa

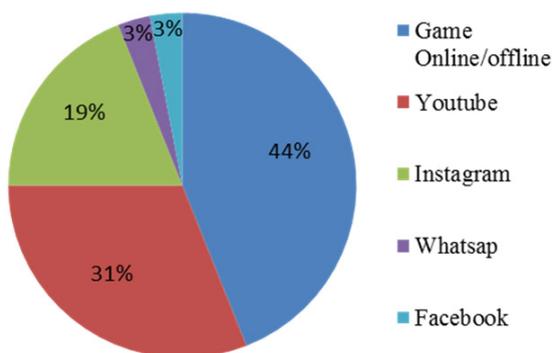
Perilaku siswa MI khususnya kelas V atau anak-anak usia di bawah 12 tahun ketika menggunakan maupun mengoperasikan *gawai* bermacam-macam tergantung konten atau aplikasi apa yang mereka operasikan. Penggunaan *gawai* yang dilakukan para siswa kelas V MI di kota Salatiga lebih banyak di luar jam sekolah atau ketika mereka berada di rumah, karena sekolah melarang membawa *gawai*. Siswa MI khususnya kelas V dalam mengoperasikan *gawai* bermacam-macam antara lain: bermain *game* baik itu *online* atau *offline*, *whatsapp*, *youtube*, mencari informasi melalui *google*, bantuan dalam belajar atau mengerjakan PR, dan bermain jejaring sosial.

---

<sup>16</sup> I. B. Wirawan, *Teori-teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)*, Edisi Pertama (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), hlm. 66.

**Tabel 2.1** Aplikasi Yang Dibuka

Aplikasi	Prosentase
Game online/offline	44 %
Youtube	31 %
Instagram	19 %
Whatsapp	3 %
Facebook	3 %

**Diagram 2.1** Jenis-jenis Aplikasi

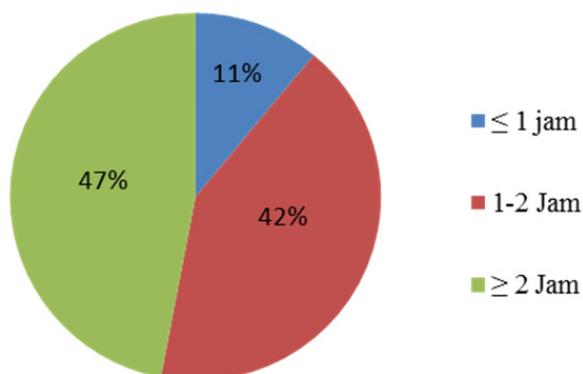
#### a. Durasi Bermain Gawai

Durasi siswa ketika mengoperasikan *gawai* rata-rata  $\geq 2$  jam perhari, padahal idealnya bermain *gawai* dalam sehari itu maksimal 2 jam untuk anak usia 6 tahun ke atas.<sup>17</sup> Jam pulang sekolah setiap harinya pukul 14:00 dengan akitifitas bermain *gawai* yang begitu lama secara tidak langsung para siswa lupa belajar dan lebih sibuk dengan *gawai* mereka.

<sup>17</sup> Unoviana Kartika Setia, "Ikuti Batasan Waktu Main Gadget Sesuai Usia," t.t., <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2443922/ikuti-batasan-waktu-main-gadget-sesuai-usia>.

**Tabel 2.2** Durasi Bermain *Gawai*

Durasi	Prosentase
$\leq 1$ jam	11%
1-2 jam	42%
$\geq 2$ jam	47%

**Diagram 2.2** Siswa Yang Bermain *Gawai*

## b. Dampak Penggunaan Gawai

Dampak negatif dan positif dari *gawai* itu tergantung pemanfaatannya kalau dimanfaatkan dengan bijak *gawai* bisa membuat semakin pintar. Selama penggunaan *gawai* dengan bimbingan yang tepat, baik apa yang dibuka, waktu, tingkat ke persentase penggunaan sesuai usia maka tidak begitu menyebabkan penyimpangan perilaku. Dampak negatif dengan positif ternyata lebih banyak negatif dikarenakan siswa MI belum bisa memfilter, belum ada konsep dalam pemikiran mereka antara baik dan buruk, hanya tahu menggunakan *gawai* secara bebas sehingga berimbas pada lingkungan, kurangnya pantauan atau pengawasan dari guru maupun orang tua, anak diberikan kebebasan secara total tanpa pengawasan dan meniru apa yang dilihat, dan mendapat berita atau hiburan (tontonan)

beraneka ragam yang mana belum tentu sesuai dengan masa usia siswa, membuka situs yang tidak sesuai jadi yang jelek itu dilihat siswa, dan kecanduan *game*.

**Tabel 2.3** Perilaku Menyimpang Siswa

Penyimpangan Perilaku	Kategori
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sering main <i>game online/offline</i></li> <li>2. Malas belajar</li> </ol>	Teori Labelling
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain dengan teman yang sama-sama mempunyai <i>gawai</i></li> <li>2. Berteman dengan teman yang punya <i>gawai</i></li> <li>3. Tidak mau bermain dengan teman sebaya secara umum</li> </ol>	Teori Sosialisasi
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suka berkumpul hanya untuk mabar (main bareng) <i>game online</i></li> </ol>	Teori Pergaulan Berbeda
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marah ketika <i>gawai</i> diminta oleh orang tua</li> <li>2. <i>Gawai</i> dianggap merupakan sumber utama untuk belajar sehingga sumber lain dianggap tidak perlu</li> <li>3. <i>Gawai</i> dianggap merupakan sumber kebahagiaan</li> <li>4. <i>Gawai</i> dianggap satu-satunya teman bermain</li> </ol>	Teori Anomie
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta <i>gawai</i> agar sama dengan temannya</li> <li>2. Meminta <i>gawai</i> karena barang dianggap keren</li> </ol>	Teori Konflik

## 2. Upaya Pengendalian Guru

Upaya dalam pengendalian penggunaan atau mengoperasikan *gawai* pada siswa MI terutama penggunaannya sudah dilakukan baik itu oleh wali kelas dan guru dengan bermacam-macam cara.

**Tabel 3.1** Upaya Pengendalian Guru

Edukasi <i>Gawai</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. memberikan wawasan atau informasi mengenai dampak negatif dan positif dalam penggunaan <i>gawai</i>,</li> <li>2. memberi tahu siswa untuk tidak kebanyakan menggunakan <i>gawai</i> dan main <i>game</i>,</li> <li>3. pemahaman kepada siswa agar mengerti mana yang boleh dan yang tidak boleh dibuka serta harus menerapkan itu secara terus menerus, memberikan penjelasan tentang sisi buruk dan manfaat penggunaan <i>gawai</i>.</li> </ol>
Sanksi Tegas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sanksi tegas tersebut diterapkan pada MI di kota Salatiga karena sudah ada aturan yang jelas, tegas dan terukur dari sekolah.</li> <li>2. Sanksi-sanksi tersebut bisa bermacam-macam caranya mulai dari menegur siswa jika kedapatan membawa <i>gawai</i> karena bisa mempengaruhi proses pembelajaran menjadi terganggu,</li> <li>3. mengingatkan dan memberi tindakan sesuai ketentuan,</li> <li>4. memberikan teguran kepada orang tuanya karena memberi izin anak membawa <i>gawai</i> ke sekolah,</li> <li>5. jika masih tidak diindahkan yang terakhir menyita <i>gawai</i> dan diberikan ketika pengambilan raport atau ketika akhir semester dan orang tua yang harus mengambalnya sendiri.</li> </ol>

Koordinasi dengan Para Orang Tua	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sosialisasi dengan para orang tua dari guru-guru di madrasah tentang dampak buruk <i>gawai</i>,</li> <li>2. membatasi waktu bermain <i>gawai</i> misal pada hari ahad atau libur sekolah dan jika terlalu lama dikasih sanksi atau hukuman,</li> <li>3. mengawasi terutama fitur-fiturnya harus dipakai kontrol, memfilter <i>gawai</i> dari konten-konten yang tidak seharusnya dilihat,</li> <li>4. memberikan <i>gawai</i> ketika belajar atau menjawab pertanyaan yang sulit,</li> <li>5. mengalihkan perhatian pada kegiatan atau hal-hal positif lain selain <i>gawai</i>.</li> </ol>
----------------------------------	---

### 3. Dampak Pengendalian Gawai Terhadap Perilaku

Dampak dari pengendalian penggunaan gawai ternyata berdampak positif dan besar terhadap perilaku siswa yang tadinya menyimpang menjadi lebih baik. Kecanduan *gawai* berangsur berkurang meskipun belum semuanya, hal tersebut ditunjukkan dengan siswa sudah mulai terbiasa tanpa *gawai* dan lebih memilih mengalihkan pada kegiatan lainnya yang dianggap lebih asyik, menyenangkan, dan mermanfaat. Kecanduan *gawai* ternyata bisa dikurangi bahkan dihilangkan jika ada kerjasama antara pihak sekolah baik itu kepala sekolah, guru, wali kelas dengan orang tua siswa. Siswa MI khususnya anak kelas V yang utamanya harus konsen belajar dan sekolah baik itu sekolah formal maupun non formal (Diniyah).

**Tabel 4.1** Dampak Pengendalian *Gawai* Terhadap Perilaku Siswa

Bersikap positif dalam menggunakan <i>gawai</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. mengakses layanan situs pendidikan,</li> <li>2. mengerjakan tugas <i>online</i> dan ulangan harian <i>online</i>,</li> <li>3. komunikasi dengan guru untuk bertanya mengenai pelajaran yang tidak dipahami ketika didalam kelas, membuka soal PR dari wali kelas yang <i>disbare</i>,</li> <li>4. komunikasi dengan teman khususnya dalam memberi informasi mengenai PR ataupun keperluan kerja kelompok dan mencari jawaban yang sulit melalui <i>google</i>,</li> <li>5. membuat youtube untuk jualan <i>online</i>.</li> </ol>
Fokus belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. guru memberikan PR atau tugas <i>online</i> untuk di rumah setiap hari</li> <li>2. tugas bisa membuat siswa sibuk, sehingga agak berkurang kegiatan tentang <i>gawainya</i>.</li> </ol>
Bersosialisasi langsung dengan teman sebaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. bermain sepedaan sampai siang atau sore jika tidak ada PR dari guru,</li> <li>2. bermain kelereng di depan rumah salah satu temannya,</li> <li>3. bermain dengan temannya di luar,</li> <li>4. sekedar kumpul dengan teman mereka untuk mengisi kejenuhan karena di rumah sepi atau tidak ada kegiatan.</li> </ol>

Siswa suka melakukan kegiatan positif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. banyak berolahraga agar <i>merefresh</i> pikirannya yang mengarah ke <i>gawai</i> terus bisa berkurang,</li> <li>2. membantu orang tua membersihkan rumah, pergi mengaji dari sore sampai isya,</li> <li>3. ikut kegiatan spiritual mulai dari sholat dhuha, asmaul husna sampai hafalan juz amma ayat 30 di sekolah,</li> <li>4. pergiketempat-tempat yang bisa untuk mengalihkan <i>gawai</i> seperti berenang.</li> </ol>
---------------------------------------	--

### C. Simpulan

Era Industri 4.0 dengan ditandai perkembangan industri yang sangat pesat membuat berbagai macam kemajuan dalam bidang IPTEK. Pola atau gaya hidup masyarakat yang sudah semakin dinamis menjadi pemicu terjadinya faktor-faktor yang mempengaruhi pola perilaku. Kebiasaan menggunakan perangkat digital ini juga salah satu penyebabnya pada siswa karena penyediaan ragam permainanserta belajar yang minim membuat pola perilaku tersebut berubah karena penggunaan *gawai* yang berlebihan.

Perilaku siswa MI khususnya kelas V dalam menggunakan *gawai*bermacam-macam. Perilaku mereka yaitu sebanyak 44% *game online*, 31% *youtube*, 19% *instagram*, 3% *whatsapp*, dan 3% *facebook*. Durasi mereka bermain *gawai* sebanyak 11%  $\leq$  1 jam, 42% 1-2 Jam, dan 47%  $\geq$  2 jam. Dampak negatif penggunaan *gawai*: sering main *game online/offline*, malas belajar, bermain dengan teman yang sama-sama mempunyai *gawai*, berteman dengan teman yang punya *gawai*, tidak mau bermain dengan teman sebaya secara umum, suka berkumpul hanya untuk mabar (main bareng) *game online*, marah ketika *gawai* diminta oleh orang tua, *gawai* dianggap merupakan sumber utama untuk belajar sehingga sumber lain dianggap tidak

perlu, *gawai* dianggap merupakan sumber kebahagiaan, *gawai* dianggap satu-satunya teman bermain, meminta *gawai* agar sama dengan temannya, dan meminta *gawai* karena barang dianggap *keren*. Upaya guru mengendalikannya: edukasi mengenai *gawai*, sanksi tegas, dan koordinasi dengan para orang tua. Dampak pengendalian *gawai* terhadap perilaku siswa: bersikap positif dalam menggunakan *gawai*, fokus belajar, bersosialisasi langsung dengan teman sebaya, dan siswa suka melakukan kegiatan positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina C, Andriani, dkk., “GADGET DAN MAHASISWA (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Universitas Brawijaya).” *Jurnal Respon Publik*, 13, no. 3 (2019).
- Alfian, Widya Christian, *Pengaruh Situs Jejaring Sosial Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja Indonesia*. Jakarta: PT Elex Media, 2000.
- Ahmadi, Dadi, dan Aliyah N. H., “Teori Penjurukan.” *Jurnal Mediator* 6, no. 2 (Desember 2005).
- Chris, Langat Andrew, “Influence Of Social Media On Study Habits Of Undergraduate Students In Kenyan Universities, International Journal Of Novel Research In Humanity And Social Sciences,” Month: July - August, 2, no. 4 (42-55 2015).
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Cet Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2006.
- Derry, I., *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakt-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia, 2013.
- Farasonalia, Riska, “3 Anak di Semarang Alami Gangguan Jiwa akibat Kecanduan Game Online.” *Kompas.com*. Diakses 1 Desember 2019. <https://semarang.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online>.
- Hana P, Putri, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017).
- Idowu, A.O., Esere, M.O., Idowu, A.I., Ajiboye, T.A., “Influence Of Social Media And Graffiti On Behaviours Of Secondary School Students As Expressed By Teachers In Osun State,

- Nigeria.” *Kiu Journal Of Humanities Copyright©2017 Kampala International University*, t.t.
- Marimbi, Hanum, *Sosiologi dan Antropologi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2009.
- Wirawan, I.B., *Teori-teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)*. Edisi Pertama. Jakarta: Prenamedia Group, 2012.
- Putra, Aji YK, “Kecanduan Video Porno dan Game, 3 Pelajar SMP Jalani Terapi Kejiwaan.” *Kompas.com*. Diakses 1 Desember 2019. <https://regional.kompas.com/read/2019/10/29/20355981/kecanduan-video-porno-dan-game-3-pelajar-smp-jalani-terapi-kejiwaan>.
- Purba, David Oliver, Ed., “Bagaimana Kecanduan Game Online Bisa Sebabkan Gangguan Jiwa?”, .” *Kompas.com*. Diakses 30 Oktober 2019. <https://www.kompas.com/tren/read/2019/11/02/074200065/bagaimana-kecanduan-game-online-bisa-sebabkan-gangguan-jiwa-?page=all>.
- Rachmat, Irfan Fauzi, “Pengaruh Kelekatan Orang Tua Dan Anak Terhadap Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini.” *Jurnal Jendela Bunda*, Maret-Agustus, 6, no. 1 (2018).
- Setia, Unoviana Kartika, “Ikuti Batasan Waktu Main Gadget Sesuai Usia,” t.t. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2443922/ikuti-batasan-waktu-main-gadget-sesuai-usia>.
- Sunarto, Kamanto, *Pengantar Sosiologi Edisi Revisi*. Jakarta - Indonesia: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia., 2004.
- Wulandari, Rosinta dan Ahmadi, Dadi, Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan Gadget.” *Prosiding Penelitian Sivitas Akademik Unisba (Sosial dan Humaniora) Hubungan Masyarakat, Gelombang 2*, 2014.