



ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET UNTUK KEGIATAN ASESMEN SUMATIF TENGAH SEMESTER TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK DI SMP

Nisa Septiani¹, Dita Nurul Asyifa², Inayatul Maulani³, Frisca Nathalia⁴, Wulan Yuliyanti⁵, Yulia Dwi Putriani⁶, Hanny Maulida Mawaddah⁷, Andreas Deli⁸, Ziyani Silfia Hani⁹, Jumbuh Prabowo¹⁰

^{1,2,4,9} Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{3,8} Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

⁵ Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{6,7} Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹⁰ Program Dosen Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: 2281210035@untirta.ac.id, 2281210034@untirta.ac.id, 2285210021@untirta.ac.id,
2281210033@untirta.ac.id, 2286210060@untirta.ac.id, 2222210036@untirta.ac.id,
2222210057@untirta.ac.id, 2285210065@untirta.ac.id, 2281210041@untirta.ac.id,
jumbuh.prabowo@untirta.ac.id

Abstract

This research aims to determine the impact of using gadgets on the implementation of Mid-Semester Summative Assessment activities in schools as well as solutions so that junior high school students 5 in Serang City can follow the rules and regulations so as not to become addicted using gadgets beyond their needs. The method used in this research uses a qualitative descriptive research method in the form of direct observation in the field, then the process of data collection, data management and data analysis is carried out. The research sample was randomly selected from all students in grades VII to IX of Serang City State 5 junior high school and Indonesian language teachers. The results of the research show that there is an impact of gadget use on eye health, the impact of gadget use on students' personality and characteristics, including increasing the risk of addiction, anxiety disorders, nomophobia (No Mobile Phone Phobia), stress and depression in students. The impact of using gadgets on social and environmental care attitudes which makes students indifferent to the surrounding environment because the focus is only on gadgets, the rules for bringing gadgets for students at Serang City State 5 Junior High School is the solution so that students are not addicted to gadgets, namely with literacy in the form of the Al-Quran and reading fiction/nonfiction.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada pelaksanaan kegiatan Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) di sekolah serta solusi agar siswa di SMPN 5 Kota Serang dapat mengikuti aturan dan tata tertib hingga tidak kecanduan menggunakan gadget di luar kebutuhan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif berupa observasi langsung ke lapangan, kemudian dilakukan proses pendataan, pengelolaan data, serta menganalisis data. Sampel penelitian dipilih secara random dari seluruh siswa kelas VII hingga IX SMP Negeri 5 Kota Serang dan guru bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak penggunaan

Article History

Submitted: 16 November 2024

Accepted: 19 November 2024

Published: 26 November 2024

Key Words

impact of gadget use; rule; solution

Sejarah Artikel

Submitted: 16 November 2024

Accepted: 19 November 2024

Published: 26 November 2024

Kata Kunci

dampak penggunaan gadget; aturan; solusi





gadget pada kesehatan mata, adanya dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian dan karakteristik peserta didik meliputi meningkatkan resiko kecanduan (*Addiction*) kecemasan (*Axiety Disorder*), Nomophobia (*No Mobile Phone Phobia*), stress, serta depresi terhadap diri siswa, dampak penggunaan gadget terhadap sikap peduli sosial dan lingkungan yang membuat peserta didik acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena fokusnya hanya pada gadget semata, aturan membawa gadget bagi peserta didik di SMP Negeri 5 Kota Serang hingga solusi agar peserta didik tidak kecanduan gadget yaitu dengan cara literasi berupa Al-Quran dan bacaan fiksi/non fiksi.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman adalah sebuah konsep yang merujuk pada perubahan atau evolusi yang terjadi dalam masyarakat, teknologi, budaya, dan ilmu pengetahuan seiring berjalannya waktu. Menurut para ahli, perkembangan zaman tidak hanya melibatkan aspek-aspek teknologi, tetapi juga nilai-nilai sosial, politik, dan ekonomi yang mempengaruhi kehidupan manusia. Para ahli memiliki pandangan yang berbeda terkait definisi dan proses perkembangan zaman, tetapi pada dasarnya mereka sepakat bahwa perubahan ini merupakan hasil dari interaksi manusia dengan lingkungan dan pengetahuan yang terus berkembang. Menurut Karl Marx melihat perkembangan zaman dari perspektif materialisme historis, yang menganggap bahwa sejarah manusia didorong oleh perubahan dalam cara produksi. Marx berpendapat bahwa setiap zaman dalam sejarah ditentukan oleh struktur ekonomi yang mendasarinya.

Perkembangan zaman terjadi ketika kontradiksi dalam cara produksi, seperti ketimpangan kelas dan eksploitasi buruh, memicu revolusi sosial yang mengubah sistem ekonomi. Menghadapi perkembangan zaman, masyarakat dihadapkan pada sejumlah tantangan. Salah satunya adalah bagaimana beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Ketika teknologi dan struktur sosial berubah, individu dan organisasi harus belajar untuk berinovasi dan menyesuaikan diri agar tetap relevan. Selain itu, tantangan lain yang muncul adalah bagaimana menangani dampak negatif dari perkembangan zaman, seperti ketimpangan ekonomi dan degradasi lingkungan. Dalam hal ini, peran pemerintah, perusahaan, dan individu sangat penting untuk memastikan bahwa perkembangan zaman tidak hanya menguntungkan sebagian kecil populasi, tetapi membawa kesejahteraan bagi semua lapisan masyarakat.

Salah satu perangkat elektronik yang sering digunakan oleh mayoritas setiap orang pada era sekarang adalah gadget. Gadget merupakan suatu istilah bahasa Inggris yang memiliki definisi sebagai perangkat alat berbasis elektronik dengan fungsi beragam (Chatarina Novianti dkk., 2024). Perkembangan gadget di Indonesia begitu pesat memasuki abad ke-20 dan berperan sebagai alat komunikasi jarak jauh. Perangkat elektronik kecil ini menjadi benda yang populer di berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, dewasa bahkan lansia (lanjut usia). Selain dapat digunakan untuk alat komunikasi, gadget memiliki berbagai fitur yang menghibur seperti video, musik, media sosial dan game. Penggunaan gadget juga digunakan sebagai sarana menunjang pembelajaran baik oleh guru maupun siswa. Perkembangan penggunaan gadget sebagai sarana dalam pembelajaran mulai begitu pesat memasuki era pandemi Covid-19 tahun 2020 untuk menunjang pembelajaran daring (Alfarin dkk., 2022). Gadget dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar, sarana media, maupun untuk asesmen (penilaian) seperti google form atau kuis.





Seiring perkembangannya gadget juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaannya jika tidak dilakukan kontrol dan selektivitas terutama bagi remaja. Usia remaja merupakan masa yang riskan dikarenakan sifatnya yang cenderung labil dan mudah mengalami perubahan gejala psikologisnya (Wahyuni dkk., 2023). Dampak negatif penggunaan gadget bagi remaja dapat ditinjau dari dua aspek yaitu perilaku dan kesehatan. Gadget dapat berdampak buruk bagi perilaku anak remaja dengan mengganggu perkembangannya, psikologis, dan prestasi di sekolah. Bahkan gadget dapat menyebabkan perilaku sosial yang buruk bagi anak remaja akibat dari adanya konten negatif dari gadget. Pada aspek kesehatan, gadget dapat menurunkan kualitas penglihatan dan gangguan mata. Hal ini dikarenakan adanya sinar biru atau blue light yang merupakan radiasi yang dipancarkan oleh gadget seperti smartphone, laptop, maupun TV (Saputra dkk., 2022). Penggunaan gadget secara terus menerus mengakibatkan mata yang terpapar oleh sinar biru dengan frekuensi yang berlebihan. Adapun gejala awal dari paparan sinar biru pada mata secara terus menerus yaitu pusing, mata merah, susah tidur bahkan penglihatan yang kabur. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget bagi remaja terutama di sekolah.

Gadget merupakan barang penting yang tak terpisahkan dari aktivitas manusia. Derasnya arus globalisasi menuntut setiap orang untuk dapat beradaptasi dengan canggihnya teknologi saat ini. Gadget sangat bermanfaat dan mampu meringankan pekerjaan manusia terutama di bidang pendidikan. Namun, penggunaan yang tidak terbatas, membuat pengguna gadget mengalami kecanduan. Hal ini diungkapkan oleh beberapa peserta didik SMPN 5 Kota Serang melalui wawancara. Beberapa mengakui bahwa sulit jika dalam waktu sehari saja mereka tidak menggenggam gadget kecuali rusak. Sekolah beberapa kali mengizinkan para peserta didik untuk membawa gawai ke sekolah dengan tujuan tertentu dan dengan peraturan mengikat. Momen ujian dan projek merupakan 2 momen dimana sekolah mengizinkan peserta didik membawa gawai mereka. Pada penggunaannya, pihak sekolah mengeluarkan beberapa peraturan seperti tidak memainkan HP diluar jam ujian atau projek. Namun, tetap saja banyak peserta didik yang melanggar aturan tersebut. Mayoritas peserta didik memainkan gawai yang mereka bawa sebelum bel masuk atau jam istirahat tiba, akibatnya ketika ujian baterai gawai mereka hanya tersisa sedikit. Hal ini membuat para guru kewalahan, hingga akhirnya dibuat peraturan baru yaitu setiap datang sekolah sebelum peserta didik memasuki kelas, gawai yang mereka bawa harus dikumpulkan terlebih dahulu begitu pula ketika mereka telah menyelesaikan ujian. Sehingga celah peserta didik untuk bermain gawai semakin menyempit. Solusi tersebut dapat mengurangi jumlah peserta didik yang kehabisan baterai dan kuota ketika akan mengerjakan ujian. Namun tetap saja, akibat kecanduan gawai, peserta didik tidak kehabisan akal untuk membawa 2 HP ke sekolah agar tetap bisa bermain games di kelas tanpa dicurigai.

Penggunaan gawai di sekolah memang banyak manfaatnya yaitu, memudahkan guru untuk mengoreksi soal, mampu menjadi sumber dalam mencari tahu segala hal serta menghemat anggaran dan mengurangi penggunaan sampah kertas. Namun hal ini sangat memungkinkan bagi para peserta didik untuk mencontek melalui internet, sehingga nilai yang didapatkan bukanlah nilai hasil pemikiran mereka sendiri. Peserta didik akan semakin terlena dengan mudahnya akses internet. Hal ini diketahui dari observasi peserta didik SMPN 5 Kota Serang yang sangat cepat dalam mengerjakan soal ujian sekalipun jenis soal merupakan soal perhitungan, yang kebanyakan peserta didik menganggap adalah soal yang sulit. Berbagai





upaya telah dilakukan oleh pihak sekolah untuk membatasi penggunaan gawai, namun banyak akal yang dilakukan oleh peserta didik untuk tetap bisa bermain game. Berdasarkan hasil wawancara yang melibatkan peserta didik dari kelas 7 sampai 9, mereka mengetahui dampak penggunaan gadget yang berlebihan terhadap kesehatan mata. Tidak jarang dari mereka juga mengalami dampak tersebut, namun mereka mengabaikan dan tetap bermain game dan berhenti ketika sudah benar-benar merasa lelah

METODE

Metode yang digunakan yaitu Metode Kualitatif Deskriptif, penggunaan metode Kualitatif Deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, ataupun menggambarkan suatu permasalahan yang bersifat deskriptif dari orang-orang yang diamati (Hanyfah dkk., 2022). SMPN 5 Kota Serang menjadi tempat diselenggarakannya kegiatan penelitian untuk menganalisis dampak-dampak penggunaan gadget dalam kegiatan asesmen sumatif tengah semester terhadap perilaku peserta didik di sekolah.

Penelitian dengan metode kualitatif deskriptif ini dilakukan dengan mengutamakan observasi langsung ke lapangan, kemudian dilakukan proses pendataan, pengelolaan data, serta menganalisis data yang telah diperoleh. Penelitian yang dilaksanakan di SMPN 5 Kota Serang melibatkan peserta didik kelas 7 – 9 sebagai subjek penelitian dengan jumlah informan tiap tingkatnya berjumlah 5 orang peserta didik.

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif dalam menganalisis data penelitian kualitatif dengan melalui 3 tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang Analisis Dampak penggunaan gadget untuk Kegiatan Asesmen Sumatif Tengah Semester Terhadap Perilaku Peserta Didik Di SMP adalah sebagai berikut:

1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata

Penggunaan gadget secara terus menerus oleh peserta didik SMP menunjukkan berbagai dampak negatif kesehatan mata. Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas 7, 8, maupun 9. Mereka mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara terus menerus biasanya dilakukan untuk bermain game, tiktok maupun untuk menonton video melalui platform youtube. Mayoritas peserta didik yang diwawancarai juga mengatakan bahwa penggunaan gadget di rumah kurang dalam pengawasan oleh orangtua. Sehingga mereka menggunakan gadget pada waktu yang cukup lama yaitu melebihi dari waktu ideal penggunaan gadget yaitu sekitar empat jam. Hal ini tentu dapat berdampak pada kesehatan mata peserta didik.

Mata adalah salah satu panca indera yang berfungsi sebagai penglihatan pada manusia. Mata merupakan salah satu organ dalam tubuh manusia yang sangat sensitif sehingga rentan mengalami gangguan pada mata (Sagat & Purnomo, 2021). Penggunaan gadget secara terus menerus tentu juga akan berdampak pada kesehatan mata. Berdasarkan hasil wawancara, mereka mengungkapkan bahwa terkadang penggunaan gadget secara terus menerus menyebabkan mata perih dan kering hingga kepala terasa pusing. Hal ini dikarenakan gadget dapat memberikan radiasi berupa sinar biru yang menyebabkan mata





perih dan memerah dengan diikuti penglihatan yang kabur serta rasa pusing pada kepala. Pada mata manusia memiliki kemampuan untuk melihat cahaya dengan kapasitas frekuensi tertentu. Sinar biru pada gadget memiliki panjang gelombang 350 nm – 500 nm yang merupakan gelombang terpendek namun mempunyai energi besar. Energi yang dihasilkan oleh sinar biru ini dapat berpotensi menyebabkan adanya degenerasi makula. Degenerasi makula merupakan hilangnya kemampuan mata untuk melihat objek sentral di depan mata (Corina, 2018). Proses degenerasi ini terjadi pada retina mata yang dapat diperparah jika terpapar radiasi sinar biru secara terus menerus. Sehingga penggunaan gadget perlu adanya pembatasan untuk mencegah dampaknya bagi kesehatan mata. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik masih mengalami kesulitan untuk menghilangkan kebiasaan penggunaan gadget secara terus menerus. Mereka mengungkapkan bahwa kebiasaan penggunaan gadget secara terus menerus sulit untuk dikurangi intensitasnya. Bahkan beberapa mengungkapkan bahwa mereka belum terlalu memahami mengenai dampak penggunaan gadget bagi kesehatan mata serta upaya pencegahannya.

2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian dan Karakteristik Peserta Didik di Sekolah

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat meningkatkan resiko kecanduan (*Addiction*) kecemasan (*Axiety Disorder*), Nomophobia (*No Mobile Phone Phobia*), stress, serta depresi terhadap diri siswa. Hal tersebut disebabkan karena berbagai faktor, contohnya tekanan untuk terus dapat terkoneksi dengan dunia digital, tekanan untuk dapat mempertahankan citra online, serta tekanan untuk dapat terus memperbaharui sebuah informasi yang diterima siswa dari gadget (Syifa dkk., 2019). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan gadget terhadap penggunaannya, serta dapat mengganggu kesehatan mental dan motivasi belajar peserta didik disekolah (Tirtayanti, 2021). Oleh karena itu penting untuk memiliki kesadaran diri untuk melakukan pengelolaan waktu yang bijaksana didalam menggunakan gadget agar dapat memberikan pengaruh baik terhadap diri sendiri dan terhindar dari dampak negatif terhadap kesehatan mental serta perlu adanya peran dari orang tua atau orang terdekat untuk selalu mengingatkan dan membatasi peserta didik agar tidak terlalu sering menggunakan gadget untuk menghindari dampak negatif yang telah di jelaskan diatas.

3. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Peduli Sosial dan Lingkungan

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satu teknologi yang banyak digemari saat ini yaitu gadget (Smartphone). Gadget (Smartphone) merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya Gadget. Menurut Sanjaya dan Wibhowo dalam Mampil, Ismanto, dan Onibala (2015:2), meningkatnya penggunaan gadget atau alat – alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu.

Penggunaan Gadget (Smartphone) yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik di banyak sekolah. Kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter kepada mereka. Karena antara kepribadian dan karakter tersebut aka sangat





berpengaruh terhadap tumbuh – kembang peserta didik. Baik perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Pengaruh penggunaan Gadget (Smartphone) yang berlebihan perlahan bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistis. Ketika kepribadian peserta didik banyak dipengaruhi oleh sumber informasi yang memiliki nilai negatif, maka perkembangan mindset peserta didik kemungkinan besar juga akan mengarah pada nilai yang negatif, begitu juga sebaliknya. Pola pikir manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh karakternya. Selanjutnya pola pikir manusia akan bermetafosa menjadi tindakan, lalu dengan adanya tindakan akan menjadi sebuah kebiasaan, dengan kebiasaan inilah kepribadian akan terbentuk.

Kehadiran gadget (Smartphone) menjadikan perubahan perilaku peserta didik, dimana ketika peserta didik sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang di dekatnya. Dampak penggunaan Gadget (Smartphone) berlebihan akan mempengaruhi Karakter Disiplin, jika karakter peserta didik yang aktif menggunakan gadget (Smartphone) mengalami penurunan dan degradasi terhadap nilai – nilai karakternya. Anak – anak memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja, kurang memiliki simpati, disiplin merupakan pengaruh yang dirancang untuk membantu anak mampu menghadapi lingkungan. Disiplin tumbuh dari kebutuhan menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan individu untuk berbuat agar memperoleh sesuatu, dengan pembatasan atau peraturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya. Karakter Religius, penggunaan Gadget saat ini juga mampu mempengaruhi tingkat religiusitas penggunaannya. Dengan terlalu asyik menggunakan gadgetnya sehingga meninggalkan waktu ibadahnya. Karakter Peduli Sosial, dari segi karakternya anak – anak yang menggunakan gadget memang anak – anak mengalami degradasi terhadap nilai – nilai karakternya. Menurut Ibu Komariah, M.Pd. sebagai guru Pendidikan Pancasila banyaknya hiburan yang tersedia di media – media yang berbasis IT ini membuat anak – anak begitu cepat memiliki gaya hidup yang baru, yang lebih mengarah ke sikap apatis dan individualistis.

4. Solusi Berupa Aturan dan Literasi

Di SMP N 5 Kota Serang peserta didik dilarang membawa *gadget* ke sekolah, kecuali memang jika diperlukan, misalnya peserta didik boleh membawa *gadget* untuk keperluan ASTS dan juga mata pelajaran tertentu yang membutuhkan *gadget* sebagai penunjang sarana proses belajar peserta didik. Menurut ibu Choirunnisa, S.Pd., dan ibu Mila Nurlaila, M.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia mengatakan bahwa terdapat aturan tertulis bahwa peserta didik dilarang membawa gadget ke sekolah. Namun hal ini dapat dikecualikan apabila *gadget* dirasa perlu untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran berlangsung terutama jika kegiatan pembelajaran memang membutuhkan bantuan teknologi berupa *gadget* agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selain itu biasanya pada saat melaksanakan ASTS peserta didik menggunakan *gadget* untuk mengisi dan menjawab soal yang diberikan. Namun tentunya ada aturan dan regulasi yang harus peserta didik patuhi apabila membawa *gadget* ke sekolah, yaitu diantaranya:

1. Harus mendapatkan izin dari guru mata pelajaran terkait, wali kelas, dan kesiswaan.

Sebagai guru mapel sebelum akan melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru mata





pelajaran tersebut harus menginformasikan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk membawa gadget dari rumah.

2. Siap bertanggung jawab.

Sebagai guru mata pelajaran terkait harus siap berkoordinasi dengan wali kelas kesiswaan dan siap bertanggung jawab menyimpan gadget peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Hal ini agar gadget tersebut tidak berdampak pada proses pembelajaran berikutnya.

Apabila terdapat peserta didik yang melanggar aturan tersebut tentu ada konsekuensi yang harus dijalankan, yaitu gadget tersebut akan diambil dan sebagai guru mata pelajaran harus merundingkan dan berkoordinasi dengan wali kelas peserta didik hingga menyerahkan ke pihak kesiswaan. Langkah selanjutnya apabila gadget tersebut akan diambil, maka harus orang tua peserta didik yang mengambil gadget tersebut dan mendapatkan penyuluhan serta bimbingan agar orang tua lebih memperhatikan kebiasaan putra dan putrinya ketika akan berangkat ke sekolah.

Menurut Rahmat Acep (2022) salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan penggunaan gadget berlebihan pada anak sekolah menengah secara sederhana. Namun dilakukan secara terus-menerus, seperti mengalihkan kegiatan main hp dengan kegiatan pencak silat, bermain layang-layang bersama teman-teman, dan membiasakan mengaji dengan memberikan materi yang menarik dan menyenangkan.

Maka dari itu untuk mengatasi kenakalan peserta didik membawa *gadget* diluar aturan yang telah disepakati terdapat solusi dan upaya untuk mengatasi problematika penggunaan gadget yaitu dengan mengadakan gerakan literasi pagi. Literasi ini dapat berupa literasi Al-Quran dan buku fiksi maupun non fiksi. Program tersebut bertujuan untuk mengalihkan perhatian peserta didik dari *gadget*, sekaligus meningkatkan minat membaca dan meningkatkan kualitas karakter mereka. Pada gerakan literasi pagi, peserta didik mengawali harinya dengan kegiatan membaca secara terstruktur, baik berupa literasi membaca Al-Quran maupun buku fiksi atau nonfiksi.

1. Literasi Al-Quran

Literasi Al-Quran menjadi bagian penting dalam gerakan literasi pagi karena dapat membentuk karakter positif serta meningkatkan kedisiplinan peserta didik. Membaca dan memahami Al-Quran membantu peserta didik memulai hari dengan refleksi nilai-nilai moral dan meningkatkan nilai spiritual, yang berguna dalam membentuk sikap dan perilaku positif peserta didik. Aktivitas ini juga dapat menenangkan pikiran, sehingga peserta didik lebih siap untuk fokus dalam proses pembelajaran.

2. Literasi Buku Fiksi dan Non-Fiksi

Selain literasi Al-Quran, peserta didik juga diberikan pilihan untuk membaca buku fiksi atau non-fiksi. Bacaan fiksi seperti novel atau cerita pendek, dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan empati siswa. Sementara itu, buku non-fiksi berupa buku ilmu pengetahuan, sejarah, maupun geografi dapat menambah pengetahuan peserta didik serta membantu mereka memahami dunia di luar kelas. Kedua jenis bacaan ini berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang seringkali terhambat akibat paparan gadget yang berlebihan.

Berdasarkan pengambilan data yang dilakukan, manfaat gerakan literasi pagi terbukti efektif dalam mengurangi ketergantungan peserta didik pada gadget karena membantu





peserta didik mengalihkan fokus pada aktivitas membaca yang lebih bermanfaat. Peserta didik yang mengikuti program ini menunjukkan peningkatan konsentrasi dan kemampuan memahami teks yang merupakan keterampilan penting dalam pendidikan. Selain itu, gerakan ini mendukung literasi sosial yang lebih baik karena peserta didik sering berdiskusi mengenai bacaan mereka, sehingga turut mengurangi waktu yang dihabiskan dengan gadget.

Dengan mengintegrasikan literasi pagi dalam rutinitas sekolah, program ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memulai hari dengan aktivitas produktif, memperkaya wawasan, dan menumbuhkan kebiasaan positif yang dapat mengurangi gadget.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat tiga dampak penggunaan gadget untuk Kegiatan Asesmen Sumatif Tengah Semester terhadap perilaku peserta didik di SMPN 5 Kota Serang yaitu :

- 1) Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mata peserta didik, seperti mata terasa perih dan kering hingga kepala terasa pusing .
- 2) dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian dan karakteristik peserta didik di Sekolah, seperti meningkatkan resiko kecanduan (Addiction) kecemasan (Axienty Disorder), Nomophobia (No Mobile Phone Phobia), stress, serta depresi terhadap diri siswa.
- 3) dampak penggunaan gadget terhadap sikap peduli sosial dan lingkungan, seperti memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja, dan kurang memiliki simpati.

Adapun solusi dari penggunaan gadget di lingkungan sekolah SMPN 5 Kota serang yaitu dengan gerakan literasi pagi, peserta didik mengawali harinya dengan kegiatan membaca secara terstruktur, baik berupa literasi membaca Al-Quran maupun buku fiksi atau nonfiksi.

SARAN

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa rekomendasi atau saran yaitu :

1. Mengingat (Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mata peserta didik, seperti mata terasa perih dan kering hingga kepala terasa pusing serta mengakibatkan Axienty Disorder. Selama ini interaksi siswa melalui Gadget terjadi begitu cepat sehingga siswa SMP sangat adaptif dalam menggunakan gadget maka perlu pengawasan khusus melalui keluarga dan guru.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dilanjutkan lagi dengan melakukan eksperimen manajemen waktu penggunaan Gadget terhadap Peserta didik, serta menstimulus pemahaman siswa SMP mengenai kebijakan menggunakan Gadget dalam kehidupan sehari hari.





DAFTAR PUSTAKA

- Alfarin, M. A., Indriyani, A. R., Nugroho, R. A., & Umam, M. W. (2022). Pendampingan Pembelajaran Pasca Pandemi Guna Memaksimalkan Lingkungan Pendidikan di Dusun Daleman Demak. *Ngarsa: Journal of Dedication Based on Local Wisdom*, 2(2), 177-188.
- Anugrah, Rindy, and Elis Komalasari. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 3.1 (2023): 1-8.
- Corina, F. (2018). Pengaruh Pemakaian Lensa Blue Cut Terhadap Kenyamanan Pemakaian Kacamata di Optik Zal Padang. *Ensiklopedia of Journal*, 1(1).
- Gustiasari, D. R. (2018). Pengaruh perkembangan zaman terhadap pergeseran tata Bahasa Indonesia; Studi kasus pada pengguna instagram tahun 2018. *Jurnal Renaissance*, 3(2), 433-442.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022, January). Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 6, No. 1).
- Hulu, T. D. N., Nazara, M. N., & Harefa, A. R. (2023). Dampak Penggunaan Teknologi terhadap Karakter Peserta Didik di SMP Negeri 4 Lahewa Timur. *Journal on Education*, 6(1), 5303-5310.
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *JANACITTA*, 4(2).
- Novianti, C., Welu, F., Wangge, Y. S., Umar, R. Y., Pao, M. I., & Demu, M. A. T. (2024). Dampak Penggunaan Gadget dan Cara Penaggulangannya pada Peserta Didik Kelas V di SDN Ende 5. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 1(3), 77-84.
- Nurpratiwiningsih, L. (2021). Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Penggunaan Gadget. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 119-127.
- Rahmat, A. (2022). Upaya Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Tingkat Sekolah Dasar di Era New Normal. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 149-154.
- Sagat, N. A., & Purnomo, A. S. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Mata Menggunakan Metode Teorema Bayes. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 1(8), 329-337.
- Saputra, R. D., Sudarti, S., & Yushardi, Y. (2022). Resiko Radiasi Blue Light Terhadap Siklus Tidur Dan Pengaruhnya Pada Mata Manusia. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 190-197.
- Simon, Asriani. "Model Gaya Hidup Anak Teologi Yang Semakin Di Pengaruhi Perkembangan Zaman." (2020).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Tirtayanti, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangannya Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar. *Masker Medika*, 9(2), 504-511
- Wahyuni, S., Murni, I., & Yarni, N. (2023). KECANDUAN GADGET OLEH REMAJA DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 175-185.

