

GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA DISIPLIN ANAK

Sri Jumini

Program Studi Pendidikan Fisika FITK UNSIQ Wonosobo

e-mail: srijumini@unsiq.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan gadget yang tidak pada tempatnya bisa menimbulkan dampak yang tidak baik. Kosentrasi belajar menurun, kekerasan, tawuran bahkan seks bebas, dan narkoba. Salah satu pemanfaatan yang baik adanya gadget adalah digunakannya sebagai fasilitas pembelajaran fisika yang mampu meningkatkan kedisiplinan anak, baik dengan pengkondisian dirumah maupun di sekolah, sehingga kretaitas siswa tersalurkan, dan bakatnya berkembang dengan baik. anak tidak ketinggalan teknologi, dan informasi. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta guru lebih bisa banyak melakukan variasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *gadget, pembelajaran fisika, disiplin anak.*

PENDAHULUAN

Era milenial merupakan era di mana anak dilahirkan dengan kondisi berbagai teknologi tersedia dengan begitu sangat mudah dalam melakukan berbagai hal. Teknologi ini telah membuat manusia sangat tergantung dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Kemanapun dimanapun gadget harus selalu ada. Namun demikian era ini juga merupakan era destruktif baik secara positif maupun negatif. Interaksi antar manusia menjadi sangat terbatas, interaksi suami istri, orang tua dan anak, sesama teman menjadi kaku. Anak menjadi jarang bersosial, dan jarang bermain dengan sesama temannya.

Permainan tradisional dianggap sebagai mainan kuno dan sudah sangat jarang anak mengenalnya. Game dan sejenisnya menjadi andalan utama mainan anak-anak. Tak jarang orang tua yang sibuk lebih memilih memberikan fasilitas game di rumah daripada memberikan kebebasan anak bermain di luar. Untuk inipun orang tua punya alasan yang kuat, karena di luar sana belum tentu anak aman dari efek penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang tidak sehat bisa menjadi sumber konflik (pertengkaran)¹.

Kericuhan dan konflik dalam keluarga tidak jarang diawali karena penggunaan gadget yang tidak pada tempatnya. Suami Istri semua pekerja, waktu bertemu dirumah sangat

singkat, kadang menjadi hampa tanpa makna karena masing-masing sibuk dengan gadgetnya sendiri. Suami tidak tau permasalahan istri, istri pun tidak paham permasalahan suami, sehingga budaya sharing dalam keluarga menjadi sesuatu yang sangat langka. Padahal disinilah tempatnya antara suami istri untuk saling mengingatkan tatkala yang dilakukan di luar sana ada yang salah. Begitupun anak-anak menjadi jarang berkomunikasi dengan orang tua, orang tua tidak tau perkembangan sosiopsikologi anak sehingga akhirnya masalahpun terjadi. Tidak jarang sekarang di dapatkan tawuran antar pelajar, seks bebas, narkoba dan lain sebagainya.

Beberapa peristiwa yang terjadi pada ahir-akhir ini seperti kasus sek bebas yang diberitakan oleh Republika 6 November bahwa "Polresta Semarang menangkap tiga pasang remaja berbugi ria ria menonton situs porno, 19 Oktober Polres Halmahera Utara menangkap empat pelajar yang sedang membuat video mesum². Di Wonosobo sendiri lebih ironis ada seorang guru yang dihamili oleh siswanya sendiri yang saat itu baru akan menempuh Ujian Akhir Nasional (UAN).

Berbagai macam kasus tawuran marak terjadi akhir-akhir ini, tidak hanya dikalangan pelajar daerah perkotaan, tetapi juga terjadi di daerah pedesaan yang nilai-nilai kehidupan masih tertanam kuat. Seperti yang diberitakan dalam tribunnews Jawa tengah bahwa "warga

¹ Muhammad Iqbal, Internet Sehat dalam Keluarga, Majalah Ummi No. 01. XXX Januari 2018. Hal. 54

² Republika. Kasus-kasus Seks Bebas Pelajar dalam Tiga Bulan Terakhir. 26 Maret 2018. Hal. 1

Wonosobo digegerkan dengan kabar viral di media social yang menyebut seorang siswa smp meninggal akibat tawuran. Tawuran ini terjadi di Kecamatan Wadaslintang, Wonosobo pada hari selasa, 30 Januari 2018³.

Berdasarkan catatan Komnas PA, sepanjang 2013 ini terjadi 255 kasus tawuran pelajar di Indonesia. Angka tersebut dinilai meningkat dibanding tahun 2012 sebelumnya yakni sebanyak 147 kasus. Sedangkan untuk kasus tawuran pelajar di DKI Jakarta sebanyak 112 kasus pada 2013 juga mengalami peningkatan dibanding tahun 2012 yakni 98 kasus⁴. Ini hanya beberapa kasus yang muncul di permukaan, kejadian serupa dimungkinkan banyak terjadi dalam masyarakat.

Salah satu faktor penyebab terjadinya tawuran adalah kesenjangan yang semakin tinggi antara orang tua dan anak karena kehadiran teknologi, orang tua tidak mampu maksimal mengintervensi kehidupan anak⁵. Rumah tidak lagi bersahabat dan ramah bagi anak, ada ayah dan ibu di rumah tidak sesungguhnya keluarga telah sibuk dengan alat komunikasinya, sehingga interaksi sosial anak dengan kedua orang tuanya terabaikan.

Merajalelanya tayangan pornografi yang sangat mudah diakses anak-anak melalui media sosial juga mendorong anak untuk terlibat dalam berbagai kejahatan seksual baik dilakukan sendiri maupun bergerombol bersama orang dewasa⁶. Tahun 2018 ada banyak kemungkinan anak-anak akan mengalami keterlantaran dan keterpisahan dari salah satu orang tuanya akibat perceraian dan ketidakharmonisan keluarga. Perceraian dan ketidakharmonisan keluarga salah satu akibat dari penggunaan alat komunikasi yang tidak sehat dan tidak pada tempatnya.

Peserta didik/pelajar tidak jarang melupakan kewajibannya ketika sudah

memegang gadget, sehingga kedisiplinan susah sekali terbentuk dalam diri anak. Anak lebih cenderung asyik dengan dunianya sendiri, merasa kesulitan berkomunikasi dengan orang lain, serta akan lebih mudah marah jika diingatkan atau mendapatkan hal yang tidak disukainya. Jika beberapa hal ini sudah mulai terjadi pada anak baik disekolah maupun dirumah, maka orang tua maupun guru harus sudah mulai waspada.

Pada dasarnya semua teknologi hadir dalam rangka memberikan kemanfaatan sebesar-besarnya dalam kehidupan manusia, baik dalam pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran fisika maupun dalam kehidupan manusia sehari-hari. Akan tetapi penggunaan teknologi komunikasi yang tidak pada tempatnya akan menyebabkan destruktif pada fungsi teknologi itu sendiri. Kajian ini bermaksud akan mengupas secara lebih dalam tentang “Gadget sebagai Media Pembelajaran Fisika dalam Meningkatkan Disiplin Anak”

Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang: 1) Dampak positif penggunaan gadget; 2) dampak negatif penggunaan gadget; 3) Penggunaan Gadget yang sehat; serta 4) Manfaat gadget dalam pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran Fisika terhadap kedisiplinan siswa.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan prosedur penelitian *library research* yang menghasilkan data berupa hasil kajian pustaka, baik secara langsung maupun tidak⁷.

Sumber Data

Penelitian ini menggunakan metode *library research* dalam menyusunnya. Adapun riset pustaka (*library research*) merupakan penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Artinya sumber data yang digunakan hanya dibatasi pada bahan-bahan koleksi perpustakaan, tanpa memerlukan riset lapangan.

Riset kepustakaan dilakukan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca

³ Khoiul Muzaki, Siswa SMP di Wonosobo dikabarkan tewas usai tawuran, 30 Januari 2018, Tribunnews, Hal 1.

⁴ Sri Jumini, “Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Living value Mahasiswa”, *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains UKSW*. Vol. 5, No. 1, 21 Juni 2014, Hal 406.

⁵ Said Ramadan, Tiga faktor penyebab tawuran di kalangan Pelajar, Sindonews, 13 Februari 2018, Hal 1

⁶ Danang Sasongko, 2019 Tahun Politik dapat Melupakan Perlindungan Anak, Komnas PA Jateng, 28 Desember 2017.

⁷ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hal.36

dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Sumber data yang diambil sebagai berikut:

- a. Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh dari data-data sumber primer yaitu sumber asli yang memuat informasi atau data tersebut⁸, berupa buku media pembelajaran berbasis teknologi, dan buku-buku cara mendisiplinkan anak.
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari sumber yang bukan asli, atau hasil penelitian orang lain yang memuat informasi atau data tersebut, yaitu dari jurnal nasional maupun internasional.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *library research*, yakni penelitian kepustakaan dengan menelaah dan menganalisis buku-buku yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan judul penelitian ini. Pada penelitian ini berusaha dikumpulkan dan dikaji berbagai pustaka yakni, buku-buku yang relevan dan tulisan ilmiah lainnya yang berhubungan dengan tujuan penelitian.

Teknik Analisis Data

Dari hasil pengumpulan data tersebut, kemudian dilakukan analisis. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain teknik berpikir deduktif, teknik berpikir induktif, teknik komparatif, berikut:

- a. Teknik Berfikir Deduktif

Dalam teknik berpikir deduktif ini, penulis dituntut untuk berpikir analitik yang berangkat dari dasar-dasar pengetahuan yang bersifat umum menjadi hal-hal yang lebih konkret atau bersifat khusus⁹.

- b. Teknik Berfikir Induktif

Teknik ini berupa cara berfikir yang berlandaskan pada pengetahuan atau fakta yang khusus dan konkret, kemudian ditarik generalisasi yang bersifat umum.

- c. Teknik komparatif

Teknik secara komparatif yaitu membandingkan satu objek dengan objek lainnya yang berada pada fase pertumbuhan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

⁸ Tatang M. Arifin, *Menyusun rencana penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1995), hal. 133.

⁹ S. Margono. *Op. Cit.*, hal.38.

Al Quran mengajarkan kepada umatnya untuk mengejar teknologi setinggi-tingginya demi kemanfaatan dan kesejahteraan manusia. Salah satu yang tersirat dari firman Allah dalam Alquran Surat Ar-Rahman Ayat 33, yaitu:

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتِطَعْتُمْ أَنْ تَتَّقُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَاتَّقُوا لَّا تَنْفُتُوا إِلَّا بِسُلْطَانٍ (٣٣)

Artinya: “Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan.” (QS. Ar-Rahman:33)¹⁰

Beberapa ahli menjelaskan kata *sulthan* dengan berbagai macam arti, ada yang mengartikan dengan kekuatan, dan kekuasaan, ada pula yang mengartikan dengan ilmu pengetahuan, kemampuan dan sebagainya¹¹. Dilihat secara konteksnya yang dimaksud adalah kedalaman dari ilmu pengetahuan yang dikuasai oleh manusia.

Abdul Al-Razzaq Naufal dalam bukunya *Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadis*, mengartikan kata “sulthan” dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan atau teknologi. Kemudian beliau menjelaskan bahwa ayat ini memberi isyarat kepada manusia bahwa mereka tidak mustahil untuk menembus ruang angkasa, bila ilmu pengetahuan dan kemampuannya atau teknologinya memadai¹².

Ayat ini menganjurkan agar manusia mengembangkan teknologi setinggi-tingginya untuk kemanfaatan dan kesejahteraan manusia. Namun manusia juga harus lebih realistis, sehingga segala hal yang ingin dicapai harus diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian hakekat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya gadget adalah positif tergantung manusia yang menjalaninya, sehingga bisa berefek negatif juga.

1. Dampak positif perkembangan gadget

¹⁰ Al Quran dan terjemahannya Syamil. Departemen agama Republik Indonesia. 2007. Bogor. Hal. 532

¹¹ Suwardi Lubis. 2015. Pandangan AlQuran terhadap Perkembangan Teknologi dan Informasi. <http://suwardilubis.blogspot.co.id/2015/12/pandangan-al-quran-terhadap.html>. (diakses 12 desember 2017, jam 03.30)

¹² M. Quraish Shihab, *Wawasan al-Qur'an*, (Bandung: Mizan, 1998), hal. 433.

Perkembangan teknologi informasi memberikan banyak sekali kemudahan bagi kehidupan manusia, diantaranya:

a. Dapat memberi wawasan dan pengetahuan tentang berbagai hal.

Menguasai teknologi ibarat telah menguasai dunia, hal apapun ingin diketahui dengan sangat mudah ditemukan dengan menggunakan gadget. Sehingga pengetahuanpun akan sangat mudah untuk di *update*.

b. Banyak kemudahan dalam mengurus aktivitas manusia.

Gadget dengan segala fasilitasnya telah memberikan kemudahan dan mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia¹³ seperti membayar tagihan telpon, biaya pendidikan, listrik, dan sebagainya. Juga sangat memudahkan dalam pemesanan, seperti memesan makanan, tiket pesawat, dan lain-lain.

c. Meningkatkan perekonomian masyarakat.

Saat ini banyak orang berpenghasilan milyaran dengan hanya berada di rumah. Adanya gadget memberikan fasilitas bisnis online yang begitu mudah. Menulis dan menyebarkan ide yang tidak kalah juga dalam memberikan penghasilan yang cukup besar.

d. Menjadi sarana hiburan, dan mengisi waktu luang.

Kadangkala menunggu sesuatu adalah aktivitas yang membosankan, sehingga dengan kehadiran gadget bisa menjadi hiburan tersendiri.

e. Peningkatan Kreativitas

Kreativitas bisa dipupuk dengan banyak melihat-lihat referensi di gadget salah satunya, kemudian terinspirasi dan akhirnya melakukan.

f. Menjalin silaturahmi dan komunikasi.

Adanya gadget memudahkan dalam hal komunikasi dan interaksi. Karena terbatasnya waktu dan jarak alat komunikasi ini bisa mempererat komunikasi dari berbagai kalangan. Begitu juga akan mempermudah komunikasi antar keluarga ketika beraktivitas di luar rumah.

Banyak hal-hal positif lainnya yang dirasakan dengan adanya alat komunikasi gadget, yang belum diungkap dalam tulisan ini.

¹³ Wawan Setiawan, "Era digital dan Tantangannya", *Prosiding Seminar Nasional Universitas Pendidikan Indonesia*, Tahun 2017, Hal 1.

2. Dampak negatif penggunaan gadget

Penggunaan gadget yang tidak pada tempatnya akan berdampak negatif, antara lain:

a. Kecanduan

Penggunaan gadget yang berlebihan bisa menimbulkan keinginan untuk terus menggunakannya sehingga bisa mengganggu konsentrasi, pemikiran, dan prestasi, bahkan kesehatan.

b. Lalai dengan tugas

Banyak anak yang lalai dengan tugasnya karena bermain game, bahkan makanpun kadang tidak sempat jika tidak diingatkan.

c. Pornografi sangat mudah diakses

Anak-anak yang cerdas memiliki keingintahuan yang sangat tinggi, gadget menampilkan banyak hal yang terkadang orang tuapun tidak setiap saat bisa melihatnya.terkhusus anak lelaki lebih mudah terpapar pornografi daripada anak perempuan.

d. Komunikasi berkurang

Menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya¹⁴. Kebiasaan bermain gadget yang tidak memperhatikan waktu dan lingkungan akan mengurangi komunikasi dan interaksi, sehingga kepedulian sosialnya juga berkurang.

e. Hidup kurang sehat

Kebiasaan penggunaan gadget yang berlebihan kadangkala membuat malas berolahraga, bahkan kadang susah tidur, makan tidak teratur sehingga pola hidup menjadi tidak sehat.

f. Sumber konflik

Tidak jarang pertengkaran, permusuhan, bahkan perceraian keluarga diawali dari penggunaan gadget yang tidak sehat. Masing-masing sibuk dengan gadgetnya sendiri sehingga kurang berempati pada permasalahan orang-orang disekitarnya.

3. Penggunaan Gadget yang Sehat

Demikian banyak hal dampak positif dan negative dari perkembangan teknologi komunikasi berupa gadget. Tidak jarang kasus tawuran, seks bebas, narkoba dan sebagainya

¹⁴ Yusmi Warisah, "Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan UMP*, 7 November 2015, Hal 2.

berawal dari penggunaan gadget. Hal ini menuntut para orang tua dan pengelola pendidikan untuk mengedukasi masyarakat untuk menggunakan gadget secara sehat, diantaranya sebagai berikut:

a. Jangan biarkan anak bermain sendiri.

Ketika anak pegang gadget jangan biarkan bermain sendiri di dalam kamar, yang membuatnya leluasa membukakan tayangan-tayangan yang negatif, biarkan bermain ditempat terbuka di mana banyak anggota keluarga yang bisa melihat dan mengarahkan, serta jika perlu buka aplikasi perekaman selama anak memakai gadget. sehingga orang tua bisa menelusuri riwayat penggunaan gadgetnya.

b. Membatasi waktu dan mendampingi ketika anak bermain game.

Anak perlu dikasih batasan waktu dalam memainkan game, sehingga tidak kebablasan apalagi kecanduan, hal ini sekaligus untuk mendisiplinkan anak. Orang tua juga perlu mendampingi dan jika perlu memilihkan game untuk anak yang tidak berbau kekerasan dan pornografi.

c. Buat aturan yang tegas penggunaan gadget dirumah.

Agar semua sepaham buat kesepakatan bersama kapan dan dimana gadget boleh digunakan. Saat kumpul bersama, ngobrol bersama tidak boleh satupun ada yang pegang gadget, dan sebagainya.

d. Anak dibawah umur tidak diperkenankan memegang Gadget.

Berdasarkan usia anak, berikut adalah durasi penggunaan gadget yang diperbolehkan.¹⁵

- 1) 0-2 tahun tidak dianjurkan, karena sinar biru yang terpancar dari layar berpengaruh dalam perkembangan syaraf mata.
- 2) 3-5 tahun dianjurkan maksimal hanya 1 jam/hari. Anak dibawah 5 tahun lebih membutuhkan banyak stimulasi dengan sentuhan gerak.
- 3) 6-12 tahun maksimal 1-2 jam perhari untuk hiburan dan sarana belajar.
- 4) 13-18 tahun sudah bisa diberika kepercayaan dengan pengawasan dari orang tua.

e. Penggunaan gadget harus bisa menjaga sikap dan etika, seperti tidak memegang

hp ketika beribadah, berkendara, bertamu, atau ketika sedang makan.

f. Orangtua menjadi role mode. contoh yang baik dalam menggunakan gadget, jangan sampai mengabaikan komunikasi dalam keluarga.

g. Keluarga perlu diedukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget, sehingga lebih hati-hati dan waspada.

Beberapa hal di atas perlu dilakukan agar penggunaan gadget tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diharapkan.

4. Gadget dalam pembelajaran & Kedisiplinan Anak

Penggunaan *gadget* mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk¹⁶.

Semakin mudahnya penggunaan gadget dengan harga yang relatif terjangkau, para pelajarpun tidak ketinggalan, sudah banyak yang memilikinya. Pembelajaranpun bisa menggunakan fasilitas ini. Gadget dengan berbagai aplikasi yang mudah digunakan sangat memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan media ini.

Hasil Penelitian yang dilakukan Beauty Manumpil, dkk menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi anak, fungsi kerja otak dapat terganggu, sehingga kosentrasinya menurun¹⁷. Dengan demikian perlu dibatasi penggunaan gadget walau dalam pembelajaran sehingga konsentrasi anak tetap terjaga. Hal ini bisa justru bisa digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran, sekaligus bisa meningkatkan disiplin siswa.

¹⁶ Sanjaya, R., Wibhowo, C., *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknologi informatika*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), Hal 5.

¹⁷ Beauty Manumpil, dkk, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi iswa di SMA Negeri 9 Manado", *Jurnal Keperawatan (e-Kep)*, Volume 3. Nomor 2. April 2015. Hal. 4

¹⁵ Nurul rahma, 2016, Bagaimana Mengatasi Anak Kecanduan Gadget. [http:// bukan bocah biasa.com](http://bukan.bocahbiasa.com). (diakses feb 2018)

Setelah siswa selesai pembelajaran dengan gadget, siswa bisa mengerjakan latihan dibuku, setelah latihan dibuku selesai siswa bisa belajar dengan gadget lagi.

Beberapa potensi manfaat Teknologi informasi untuk pendidikan, yaitu: berfungsi sebagai *enabler* untuk pembelajaran seumur hidup; membawa perubahan peran guru dalam mengajar dan peran siswa dalam belajar; menyediakan akses terbuka terhadap materi dan informasi interaktif melalui jaringan; menghilangkan kendala waktu dan ruang dalam lingkungan belajar; mendukung organisasi dan manajemen pembelajaran dan pendidikan; dan membuka peluang kolaborasi antar-guru dan antar-siswa¹⁸. Guru dapat memberikan pembelajaran dengan siswa memanfaatkan gadget, juga bisa memberikan tugas setiap saat sesuai waktu yang telah disepakati. Hal ini untuk mendisiplinkan anak kapan harus mengakses gadgetnya.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat membuat blok, dan materi bisa diakses melalui gadget, sehingga peserta didik lebih terlatih kemandirian belajarnya. Dengan memanfaatkan gadget, pembelajaran dapat dilakukan melalui interaksi aplikasi tertentu yang telah disediakan dan dapat diakses di setiap gadget itu sendiri. Hal ini akan mempermudah pembelajaran tanpa melalui interaksi secara langsung.

Pengajaran dan pembelajaran di sekolah bisa sangat menantang bagi para guru dan siswa. Tidak hanya memiliki harapan berubah untuk para guru, tetapi siswa juga diharapkan untuk belajar lebih banyak dan pada awal kelas dari sebelumnya. Menggunakan gadget di kelas, seperti iPod, SmartBoards dan perangkat elektronik digital, memenuhi daftar tumbuh standar teknologi dan mempersiapkan siswa untuk hidup di luar kelas persiapan untuk Real Life¹⁹.

Guru juga bisa membuat group untuk mempermudah diskusi dengan para siswa,

gurupun bisa mengikuti alur pemikiran dan meluruskan segala hal yang tidak tepat. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih efisien tanpa terbatas ruang dan waktu. Di sisi lain guru juga harus menanamkan living value dalam menggunakan gadget. Guru bisa meminta siswa untuk mengumpulkan gadget, dan guru bisa memeriksa jika ada vitur dan konten negatif dan siswa dipanggil untuk diberikan pemahaman.

Dalam Pembelajaran Fisika yang berbasis penemuan (inkuiri), penggunaan Gadget sangat membantu proses pembelajaran di kelas-kelas yang tinggi seperti sekolah menengah atas dan mahasiswa. Pengembangan media pembelajaran fisika bisa menggunakan gadget berbasis android. Gadget kurang efektif jika digunakan pada pembelajarn fisika kelas bawah yang menuntut siswa belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri sesuai dengan prinsip pembelajaran Jean Piaget. Selain itu pancaran sinar radiasi dari layar gadget bisa mengganggu perkembangan saraf sensorik otaknya, sehingga bisa mengurangi daya konsentrasi belajarnya. Sehingga untuk kelas bawah penggunaan gadget sangat tidak dianjurkan.

Pembelajaran IPA Fisika kelas bawah lebih meuntut untuk menggali dari pengalaman lapangan secara langsung. Menyentuh, meraba, merasakan merupakan pengalaman yang sangat berharga dalam pembelajaran kelas bawah.

Media-media pembelajaran Fisika sudah banyak yang menggunakan aplikasi android, dan sangat mudah di akses oleh siswa. Misalnya pembelajaran bumi oleh fathur Rahman, hokum newton, pesawat sederhaa dan sebagainya sangat mempermudah proses pembelajaran tanpa mengurangi kontennya.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran merupakan inovasi yang sangat menarik bagi siswa. Siswa menjadi tidak bosan dan dapat beradaptasi dengan lingkungan yang seba teknologi. Kedisiplinan anak juga akan terbangun dengan baik, jika masing-masing komitmen menggunakan gadget dengan semestinya.

Selain aturan yang sudah diuraikan di atas, untuk mendisiplinkan anak Aturan bisa dibuat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bangun kesadaran pentingnya gadget, beserta dampak positif maupun negatifnya.

¹⁸ Herry Fitriyadi, "Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi dalam pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi & Pengembangan Profesional", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 21, Nomor 3, Mei 2013. Hal 1.

¹⁹ Watruhiyawati, Gadget sebagai Media Pembelajaran. <https://watruhiawati.wordpress.com/2013/11/11/gadget-sebagai-media-pembelajaran/> (Februari 2018 jm 14)

- 2) Batasi penggunaan gadget, misalnya: hanya di hari libur, sehari maksimal 2 jam, dan sebagainya sesuai kesepakatan bersama.
- 3) Terapkan password ketika memakai gadget, misalnya mengulang hafalan 1 surat atau menambah hafalan sebelum memakai gadget, atau aturan positif lain yang disepakati bersama. Semakin sering main, semakin banyak hafalannya.
- 4) Orang tua konsisten dengan aturan yang sudah disepakati
- 5) Berlakukan reward dan punishmen. Jika aturan bisa dilaksanakan dengan baik, berikan reward, misal uang saku ditambah. dan juga kalau dilanggar.
- 6) Evaluasi dan perbaharui komitmen.
- 7) Sertai dengan doa selalu.

Demikian cara mendisiplin anak dengan adanya gadget yang bisa dilakukan oleh semua pelaku dan pengelola pendidikan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga keberadaan teknologi tetap memiliki makna positif dan dapat menjadi sarana yang menunjang belajar anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif.
- b. Penggunaan gadget yang sehat dapat menimbulkan dampak yang positif.
- c. Gadget bisa digunakan sebagai media pembelajaran khususnya fisika.
- d. Penggunaan gadget yang baik, bisa untuk meningkatkan disiplin anak.

Saran

- a. Orang tua banyak mendampingi anak dalam penggunaan gadget.
- b. Perlu komitmen bersama agar penggunaan gadget memiliki dampak yang positif.
- c. Perlu diperbanyak pengembangan media pembelajaran berbasis gadget.
- d. Kreativitas siswa perlu disalurkan dengan memberinya kegiatan positif melalui penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Quran dan terjemahannya Syamil. Departemen agama Republik Indonesia. 2007. Bogor.
- Beauty Manumpil, dkk. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi iswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015.*
- Danang Sasongko. 2019 Tahun Politik dapat Melupakan Perlindungan Anak. *Komnas PA Jateng. 28 Desember 2017.*
- Herry Fitriyadi. Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi dalam pendidikan : Potensi Manfaat, Masyarakat berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi & Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 21, Nomor 3, Mei 2013.*
- Khoiul Muzaki. Siswa SMP di Wonosobo dikabarkan tewas usai tawuran. *Tribunnews, 30 Januari 2018.*
- Muhammad Iqbal, Internet Sehat dalam Keluarga, *Majalah Ummi No. 01. XXX Januari 2018*
- M. Quraish Shihab, 1998. *Wawasan al-Qur'an*, Bandung: Mizan.
- Nurul rahma. 2016. Bagaimana Mengatasi Anak Kecanduan Gadget. [http:// bukan bocah biasa.com](http://bukanbocahbiasa.com). (diakses feb 2018)
- Republika. Kasus-kasus Seks Bebas Pelajar dalam Tiga Bulan Teakhir. 26 Maret 2018.
- Said Ramadan. Tiga faktor penyebab tawuran di kalangan Pelajar. *Sindonews. 13 Februari 2018.*
- Sanjaya, R., Wibhowo, C. (2011). *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknologi informatika*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sri Jumini. Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Living value Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains UKSW. Vol. 5, No. 1, 21 Juni 2014.*
- S. Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suwardi Lubis. 2015. Pandangan AlQuran terhadap Perkembangan Teknologi dan Informasi. [http://suwardilubis.blogspot.co.id/2015/12/ pandangan-al-quran-terhadap.html](http://suwardilubis.blogspot.co.id/2015/12/pandangan-al-quran-terhadap.html). (diakses 12 desember 2017, jam 03.30)

- Tatang M. Arifin. 1995. Menyusun rencana penelitian. Jakarta: Grafindo Persada.
- Wawan Setiawan. Era digital dan Tantangannya. Prosiding Seminar Nasional Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2017.
- Watruhiyawati. Gadget sebagai Media Pembelajaran. <https://watruhiyawati.wordpress.com/2013/11/11/gadget-sebagai-media-pembelajaran/> (Februari 2018 jm 14)
- Yusmi Warisah. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan UMP 7 November 2015.