

## **Problematika Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Batang Kuis T.A 2024/2025**

**Magdalena NW Manalu<sup>1</sup>, Wira Fimansyah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan,  
Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara  
Correspondence Email: manalumagdalen29@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis problematika penggunaan gadget dalam proses pembelajaran siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2024/2025. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bentuk problematika yang dialami dalam proses pembelajaran, tanggapan guru mengenai penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, serta upaya yang dapat dilakukan untuk penerapan penggunaan *gadget* yang baik pada proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa gadget dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan benar, namun penyalahgunaannya dapat menyebabkan problematika pada proses dan hasil belajar siswa, dan diperlukan sinergi antara siswa dan pihak sekolah untuk mengoptimalkan penggunaan *gadget* secara bijak dalam mendukung pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Problematika, Gadget, Pembelajaran*

**Abstract:** *This research aims to identify and analyze the problems of using gadgets in the learning process of class XII IPS students at SMA Negeri 1 Batang Kuis for the 2024/2025 academic year. Using qualitative research methods with a descriptive approach. Data was collected through observation, interviews and documentation studies. Data analysis was carried out using an interactive model which included data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the research show the types of problems experienced in the learning process, teachers' responses regarding the use of gadgets in the learning process, as well as efforts that can be made to implement good use of gadgets in the learning process. The conclusion of this research is that gadgets can be an effective learning tool if used correctly, but including them can cause problems in student learning processes and outcomes, and synergy is needed between students and the school to optimize the use of gadgets wisely to support learning..*

**Keywords:** *Problems, Gadgets, Learning*

### **PENDAHULUAN**

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat. Melalui perkembangan teknologi pada dasarnya untuk mempermudah manusia menjalankan aktivitas. Teknologi informasi dan komunikasi ini membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia terutama pada bidang ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi saat ini menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari, karena ilmu pengetahuan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi tersebut (Marpaung, 2018 : 25). Salah satu bukti kemajuan teknologi adalah hadirnya perangkat komunikasi yang membantu meringankan tugas dan mempermudah aktivitas sehari-hari manusia melalui penggunaan gadget.

*Gadget* yang digunakan berpengaruh pada masa kini terutama dalam hal mendapatkan informasi dan komunikasi. Bahkan hal ini membuat kehidupan manusia di era digital mengalami perkembangan yang luar biasa dengan adanya *gadget*. Hasil perkembangan teknologi tersebut sangat populer pada masa kini baik orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Menurut Firdaus (2021:16) menyatakan bahwa *gadget* sebagai sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah alat yang sangat penting, yang dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain dan *gadget* pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif. *Gadget* sebagai alat informasi dan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sekarang ini, dengan manfaat dan potensi yang sangat luas, namun penggunaan *gadget* harus bijaksana agar dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Mereka menggunakan *gadget* untuk mendapatkan informasi dan saling berkomunikasi jarak jauh. Penggunaan *gadget* yang semakin aktif bahkan dapat memberikan dampak negatif pada perilaku anak remaja masa kini (Gabriela & Mau, 2021 : 101 ). Remaja yang dikenal dengan generasi Z saat ini tumbuh dan berkembang di era digital yang ditandai oleh kemajuan teknologi khususnya media sosial. Generasi Z dianggap sebagai pendorong trend dan inovasi dalam hal media. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa semua usia baik dewasa hingga anak-anak sudah memiliki *gadget*. Hal ini membuktikan bahwa remaja di sekolah pun sudah terbiasa membawa gadget karena sebelumnya penggunaan *gadget* ini digunakan untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi covid-19. Namun, seiring berjalannya waktu dan berangsur-angsur menghilangnya covid-19, membuat segala aktivitas termasuk proses pembelajaran kembali normal (tatap muka). Melalui kemajuan teknologi, banyak sekolah yang menyesuaikan kebijakan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran termasuk penggunaan *gadget*.

Salah satu faktor yang mendorong penggunaan *gadget* di kalangan siswa SMA Negeri 1 Batang Kuis adalah kebijakan sekolah yang memberikan izin penggunaan perangkat tersebut dalam kegiatan belajar mengajar serta untuk mengakses perpustakaan online sekolah tersebut. Menurut Sutikno (2019:11) Proses pembelajaran seharusnya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik. Proses tersebut dapat dilakukan untuk memberikan ide dan mengajak peserta didik untuk menyadari dan menggunakan sendiri ide yang dimiliki. Semua tingkatan pendidikan saat ini cenderung menggunakan *gadget* dalam aktivitas pembelajaran termasuk tingkatan atas atau lebih dikenal dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu SMA yang menggunakan gadget pada proses pembelajaran adalah SMA Negeri 1 Batang Kuis. Kebiasaan siswa membawa *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis untuk mendukung proses pembelajaran seperti memberikan materi belajar dan mengakses perpustakaan online milik sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan permasalahan yang sering terjadi di SMAN 1 Batang Kuis terdapat siswa yang sering menggunakan *gadget* saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menjadi salah satu gangguan dalam proses belajar-mengajar. *Gadget* yang dimiliki oleh siswa di SMA Negeri 1 Batang Kuis lebih sering digunakan untuk aktivitas seperti *chatting*, bermain *game*, mendengarkan musik, menonton tayangan audio visual, dan berinteraksi di media sosial dari pada untuk mencari materi pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa guru merasa khawatir bahwa penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran berlangsung berdampak pada pembelajaran yang mereka ikuti. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses pembelajaran, mengurangi interaksi sosial di kelas, serta menurunkan tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar. Proses belajar yang seharusnya berlangsung secara kondusif dan aktif kini semakin berkurang. Banyak siswa di SMA Negeri 1 Batang Kuis tidak fokus memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. *Gadget* mereka gunakan untuk berselancar di dunia maya demi kesenangan pribadi bukan untuk menambah wawasan terkait materi pembelajaran.

Salah satu faktor yang mendorong penggunaan *gadget* di kalangan siswa adalah kebijakan sekolah yang memberikan izin penggunaan perangkat tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Semua tingkatan pendidikan saat ini cenderung menggunakan *gadget* dalam aktivitas pembelajaran termasuk tingkatan atas atau lebih dikenal dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu SMA yang menggunakan *gadget* pada proses pembelajaran adalah SMA Negeri 1 Batang Kuis. Kebiasaan siswa membawa *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis untuk mendukung proses pembelajaran seperti memberikan materi belajar dan mengakses perpustakaan online milik sekolah. Hal inilah yang dapat menjadi penyebab utama terjadinya permasalahan siswa di lingkungan sekolah. Permasalahan tersebut diantaranya banyak siswa

yang memanfaatkan kesempatan ini untuk membuka media sosial dan bermain *game* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Akibat permasalahan tersebut berpengaruh terhadap karakter yaitu siswa menjadi pribadi yang individualis, malas membaca buku, menganggap remeh tugas-tugas, kurangnya motivasi belajar bahkan kurang menghargai lingkungan baik teman dan juga guru.

Rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah untuk melihat problematika penggunaan *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis, tanggapan guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis mengenai penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran, serta upaya yang dapat dilakukan untuk penerapan penggunaan *gadget* yang baik di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Batang Kuis.

Analisis teori yang diperoleh setelah penulis melakukan penelitian terhadap siswa di SMA Negeri 1 Batang Kuis terkait problematika penggunaan *gadget*, penulis melihat bahwa proses penyesuaian diri terjadi secara terus-menerus melalui proses rekonstruksi yang terjadi pada lingkungan sekolah baik yang dilakukan oleh guru ataupun lingkungan teman sejawat sesama siswa. Sejatinya penggunaan *gadget* tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik apabila terjadinya konstruk dari lingkungan sekitar siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam proses belajar di dalam kelas.

Namun hal ini tidak terlepas dari sebuah bentuk pengalaman yang ada di luar lingkungan sekolah terkait penggunaan *gadget* yang terbawa pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga dalam hal ini peran penting guru dan orang tua harus memahami dan membantu problematika yang dialami individu tersebut atau siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga penggunaan *gadget* tersebut harus dilandaskan oleh pengawasan baik guru ataupun orang tua dalam menangani tugas-tugas yang belum dipelajari atau belum dipahami dalam jangkauan kemampuan siswa tersebut.

Penulis mengambil teori ini karena ada kaitannya dengan permasalahan yang diangkat terkait problematika penggunaan *gadget* yang terjadi di kalangan siswa SMA Negeri 1 Batang Kuis yang terjadi karena konstruk dan interaksi yang terjadi dengan orang lain ataupun lingkungan di sekitar siswa. Sehingga penggunaan *gadget* yang seharusnya dapat membantu membangun pengetahuan baru dan kreativitas tetapi justru menimbulkan potensi permasalahan pada siswa dan juga guru di dalam kelas dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas sejalan dengan hasil penelitian penulis yang berkaitan dengan problematika penggunaan *gadget*. Teori Vygotsky ini menyatakan dalam pembelajaran itu membuat kurangnya interaksi sosial, adanya ketidaksesuaian dalam proses pembelajaran, dan mengganggu tingkat kefokusn siswa. Pada interaksi sosial sendiri yaitu berkaitan pada berkurangnya interaksi langsung antara siswa dan guru ataupun siswa dengan siswa dimana proses tersebut menjadi komponen penting dalam proses belajar. Selanjutnya terjadi ketidaksesuaian dalam proses pembelajaran yang mana siswa yang seharusnya belajar dan mendengarkan guru, akan tetapi lebih memilih menggunakan *gadget* untuk hal lain seperti bermain *game* dan media sosial. Serta selanjutnya yaitu mengganggu tingkat kefokusn siswa, *gadget* ini sering menjadi pengecoh bagi siswa.

## **LANDASAN TEORI**

*Gadget* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia alat ini disebut “utilitas”. Satu hal yang membedakan perangkat ini dengan perangkat elektronik lainnya adalah faktor “kebaruan”. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari, pelayanan publik selalu hadir dengan memperkenalkan teknologi terkini untuk membuat kehidupan masyarakat

semakin nyaman. *Gadget* adalah perangkat yang berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini, termasuk perangkat seperti tablet, smartphone, laptop, dll.

Menurut kamus besar, *gadget* mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Utilitas mengacu pada peralatan atau perangkat kecil yang memiliki tujuan praktis tertentu dan fungsi berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

Tujuan perkembangan teknologi adalah untuk menunjang dan memperlancar aktivitas manusia, seperti komunikasi, pekerjaan, lembaga pendidikan, media periklanan dan sebagainya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas dengan utilitas ini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2022:272-282) metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dalam menentukan informan penelitian, peneliti menggunakan Teknik dalam penentuan informan yang baik dan benar salah satunya wawancara. Menurut Sulistyarini & Novianti (2012) menyatakan wawancara adalah metode yang sering digunakan untuk kepentingan pengambilan data. Wawancara digunakan untuk mendapatkan terkait informasi yang ingin dicapai oleh pewawancara. Terdapat beberapa tipe wawancara diantaranya pemberian informasi, penggalian informasi, seleksi, permasalahan dari perilaku pihak yang diwawancara, permasalahan dari perilaku pewawancara dan persuasi. Dalam memulai proses wawancara hal pertama yang harus dilakukan penulis adalah melakukan pendekatan dengan informan. Hal tersebut bertujuan agar informan merasa nyaman dengan hadirnya peneliti ke lokasi penelitian. Ketika informan sudah merasa nyaman, maka proses wawancara dapat segera dilangsungkan dengan baik.

Adapun teknik yang digunakan penelitian adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta menggunakan teknik analisis data reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Problematika penggunaan *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis**

#### **a. Problematika Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran yang dihadapi oleh Guru**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Batang Kuis, Deli Serdang. Setiap problematika yang dirasakan pasti berbeda dari individu yang satu dengan individu yang lain. Problematika penggunaan gadget dalam proses pembelajaran sosiologi yang dihadapi guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis adalah sulitnya beberapa guru dalam mengontrol siswa agar tidak membuka gadget pada saat jam pelajaran berlangsung kecuali seizin guru mata pelajaran yang bersangkutan. Terdapat beberapa siswa yang berbohong dan juga mencuri-curi waktu untuk membuka gadget mereka pada saat jam belajar berlangsung dengan bermain game ataupun membuka media sosial sehingga hal ini menjadi sebuah permasalahan untuk guru dapat menjelaskan materi di dalam kelas. Selain itu terdapat beberapa guru berpendapat bahwa alangkah baiknya dalam proses pembelajaran

tidak diperbolehkan untuk membuka gadget dan hanya fokus menggunakan bahan ajar buku saja bukan berarti gadget tersebut tidak digunakan di lingkungan sekolah. Artinya gadget tersebut boleh digunakan pada saat jam istirahat ataupun pada saat proses ujian berlangsung hal ini tergantung kesepakatan antara setiap guru yang masuk dengan siswa di dalam kelas. Terdapat beberapa guru juga yang kurang fokus pada saat menjelaskan materi apabila terdapat siswa yang menggunakan gadget pada saat proses belajar berlangsung.

#### **b. Problematika Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Yang Dihadapi Siswa**

Menurut Suharso (2009:391) problematika sebagai sesuatu yang mengandung masalah. Permasalahan dapat juga diartikan sebagai sesuatu yang menghalangi tercapainya tujuan. Secara umum, suatu masalah didefinisikan sebagai keadaan atau kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Jika masalah-masalah tersebut tidak segera diselesaikan ataupun dibiarkan, maka mereka akan menyebabkan munculnya masalah atau kendala lain yang mungkin lebih kompleks dan sulit untuk diatasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa problematika penggunaan gadget yang dialami siswa dalam proses pembelajaran adalah kesulitan dalam mengontrol diri agar tidak membuka gadget pada saat jam pelajaran berlangsung atau pada saat guru menjelaskan. Terdapat beberapa siswa yang mengatakan bahwa sebenarnya penggunaan gadget ini memiliki dampak positif karena dapat membantu dan mempermudah mereka dalam mencari tugas ataupun mencari rujukan lain selain dari sumber buku. Namun, terkadang terdapat beberapa siswa yang diam-diam membuka gadget mereka pada saat jam pelajaran berlangsung dengan bermain game maupun membuka media sosial sehingga siswa yang lain yang berada di dalam kelas merasa terganggu dan ikut tertarik membuka gadget mereka pada saat jam pelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa niat untuk membuka membuka gadget pada saat jam pelajaran berlangsung tidak ada melainkan karena terbangun dari lingkungan di dalam kelas yang membuat mereka sulit untuk mengontrol dirinya sehingga menjadi ikut-ikutan.

#### **2. Tanggapan guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis mengenai penggunaan gadget dalam proses pembelajaran**

Guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis melihat gadget sebagai alat yang memiliki potensi besar untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Gadget dapat menyediakan informasi dan sumber belajar yang lebih luas serta menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan juga menarik. Menurut pendapat Siagian (2024), teknologi TIK dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan personal bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar, serta membantu mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Namun, guru juga merasa ragu dengan efektivitas penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa yang sulit mengontrol waktu dan fokus diri ketika menggunakan perangkat tersebut. Kekhawatiran yang terjadi yaitu berhubungan dengan dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak tepat.

Siswa yang kurang fokus mengikuti proses pembelajaran seperti mata pelajaran sosiologi contohnya akan menghambat siswa tersebut dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Apabila siswa yang memanfaatkan gadget secara tidak tepat akan mengalami kerugian terhadap dirinya sendiri. Kerugian yang dialami tersebut bukan berarti berkaitan pada materi akan tetapi berkaitan pada pemahaman terhadap materi yang sedang diajarkan oleh guru. Hal ini tentunya menjadi suatu hambatan yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran. Hambatan yang dirasakan oleh guru pada saat penggunaan gadget dalam proses pembelajaran, yaitu siswa kurang mampu mengontrol dirinya dalam menggunakan gadget tersebut. Siswa tidak dapat membedakan mana waktu belajar, mana waktu untuk bermain. Waktu belajar seringkali dijadikan waktu bermain sehingga tidak hanya mengganggu fokus dirinya tetapi juga siswa lainnya yang berada di dalam kelas. Terganggunya siswa

lainnya yang tidak menggunakan gadget tentu akan memperlambat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Gangguan yang dialami oleh siswa tentu harus terlebih dahulu diselesaikan oleh guru sebelum melanjutkan pembahasan materi yang sedang di bawakan.

Akan tetapi dengan adanya gadget membantu siswa melek media pembelajaran berbasis digital sehingga penggunaannya menimbulkan dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif gadget tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa maupun guru, gadget juga dapat dijadikan sebagai sumber rujukan bacaan selain dari sumber buku untuk mempermudah dan memperluas pengetahuan siswa. Sebab dengan menggunakan gadget yang memiliki jaringan internet kita dapat mengakses apa saja yang sedang kita ingin pahami baik itu materi yang sulit, contoh soal, dan lainnya. Dampak negatif dari penggunaan gadget sendiri yaitu dapat menjadi tantangan bagi seorang guru mengawasi siswa didalam kelas saat proses belajar mengajar, begitupun seorang siswa sulit mengontrol dirinya untuk tidak bermain gadget di dalam kelas. Melalui penggunaan gadget yang diperbolehkan digunakan pada saat mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran sosiologi tentu akan menambah tanggung jawab lebih bagi guru mata pelajarannya. Hal ini disebabkan karena guru harus lebih aktif dalam mengawasi penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa. Apabila guru tidak melakukan pengawasan dalam penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa akan memberikan dampak buruk yaitu proses pembelajaran dapat terganggu.

### **3. Upaya yang dapat dilakukan untuk penerapan penggunaan gadget yang baik di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Batang Kuis**

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam proses belajar sangatlah besar. Lingkungan sekitar siswa, yang meliputi orang-orang, kebudayaan, dan pengalaman yang ada di dalam lingkungan tersebut memainkan peran penting dalam pembelajaran. Teori dapat memberikan pemahaman penggunaan gadget di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sering kali menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Meskipun pada umumnya gadget memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar, siswa yang justru menggunakannya untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran selama jam pelajaran, seperti bermain game atau berselancar di media sosial. Hal ini bertentangan dengan prinsip teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam proses belajar. Vygotsky percaya bahwa proses pembelajaran terjadi melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan yang mendukung. Gadget digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka interaksi yang seharusnya membantu siswa membangun pengetahuan baru justru terganggu, dan potensi penuh dari pembelajaran konstruktivisme tidak tercapai. Penting bagi pengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi secara tepat, sehingga gadget dapat menjadi alat yang membantu proses pembelajaran. Namun gadget yang membantu proses pembelajaran dapat menjadi problematika pada proses belajar siswa. Problematika dalam penggunaan gadget pada proses belajar mengajar juga menjadi sebuah 58 konsep trial and error yang artinya dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi sehingga dalam proses belajar mengajar pun diupayakan untuk menggunakan teknologi dengan memberikan izin peserta didik untuk memanfaatkan gadget nya. Namun realitanya penggunaan gadget ini bisa berhasil dan bisa pula tidak berhasil sehingga dalam hal ini perlu pendampingan dalam proses belajar mengajar dengan memberikan sekat waktu peserta didik diperbolehkan untuk memanfaatkan gadgetnya.

. Di SMA Negeri 1 Batang Kuis, upaya untuk mengarahkan penggunaan gadget yang baik ke siswa terutama dalam proses pembelajaran sangat penting, mengingat siswa yang tidak dapat mengontrol dirinya dalam penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Sehingga guru harus rutin melakukan kontrol penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, guru-guru tersebut saling

melakukan sosialisasi penggunaan gadget yang tepat terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Sesama guru saling berbagi informasi dan masukan untuk penggunaan gadget yang tepat pada proses pembelajaran. Selain itu menurut informan juga gadget ini sebenarnya dapat menambah kreativitas dan pengetahuan siswa dalam memilah sumber bacaan yang tidak hanya berpusat kepada buku melainkan kepada sumber lainnya yang ada di internet. Penggunaan gadget ini tergantung kepada guru yang masuk ke dalam kelas harus dapat mengontrol siswanya agar menggunakan gadget tepat pada waktu dan momen pelaksanaan proses belajar mengajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Problematika Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Kelas XII IPS Di SMA Negeri 1 Batang Kuis T.A 2024/2025 diuraikan di pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Problematika penggunaan gadget yang ditemukan pada proses pembelajaran di kelas XII IPS Di SMA Negeri 1 Batang Kuis dihadapi oleh pihak guru maupun siswa itu sendiri. Bentuk problematika yang dialami oleh guru yaitu proses pembelajaran terganggu dan ekstra pengontrolan guru terhadap siswa. Problematika yang dialami siswa yaitu mengganggu konsentrasi belajar, menurunnya interaksi sosial dan mengubah karakter siswa.

Tanggapan guru pada penggunaan gadget dalam proses pembelajaran yang dilakukan yaitu kurangnya interaksi saat diskusi dan gadget membantu siswa meleak media pembelajaran berbasis digital. Sehingga ini berdampak negatif bagi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Akan tetapi, terdapat aspek positif yang juga didapatkan dalam penggunaan gadget pada proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi problematika penggunaan gadget pada proses pembelajaran yaitu guru melakukan kontrol rutin terhadap penggunaan gadget oleh siswa, antar guru melakukan sosialisasi penggunaan gadget yang tepat terhadap siswa dan mengatur akses konten yang dibuka oleh siswa. Upaya tersebut adalah untuk mengarahkan penggunaan gadget yang tepat terhadap siswa terutama dalam proses pembelajaran.”

## DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *STUDIA: JURNAL HASIL PENELITIAN MAHASISWA*, 6(1), 15–24.
- Gabriela, J. & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*. 5(1), 99-110.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
- Inayah, Y., Ridwan, T., & Abas, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Siswa. *Change Think Journal* |, 263, 263–274.
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P Pramestyaningrum, L., & Susan, S. (2019). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap pembentukan karakter siswa usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump* (Vol. 1).
- Setia, Sofiana, S. N. A., & Fakhriyah, F. F. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53-59
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suharso, Ana Retnoningsih. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV.Widya Syukir.

- Sulistyarini, I. R., & Novianti, P. (2012). *Wawancara Sebagai Metode Efektif Untuk Memahami Perilaku Manusia*. Bandung: CV.Karya Putra Darwati.
- Sulistyorini, Z. (2017). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential*, 2(1), 206–211.
- Vygotsky. (2003). *Educational Theory in Cultural Context*. Cambridge: Cambridge University Press.