



Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Penggunaan Gadget

Shinta Muslimah¹, Fuaddhilah Putra², Yasrial Chandra³

^{1,2,3} Universitas PGRI Sumatera Barat

Abstract. This research was prompted by observations of students exhibiting various unfocused behaviors during class, such as playing games, taking photos, and using social media. Additionally, some students struggled with socializing and maintaining concentration while learning. The study aimed to describe students' understanding of: 1) the positive impacts of gadget use, and 2) the negative impacts of gadget use. Employing a quantitative descriptive analysis method, this research included a population of 42 students. Total sampling was used to select participants, and data was collected via questionnaires. The findings reveal that students' understanding of the positive impacts of gadget use was in the "fairly high" category, with 64.29% of respondents demonstrating this level of understanding. Similarly, their understanding of the negative impacts of gadget use was also categorized as "fairly high," at 88.10%. Overall, the study conducted at SMP Negeri 5 Sungai Limau, Padang Pariaman Regency, found that students' understanding of the impacts of gadget use was "fairly high," with a combined percentage of 88.10%. This indicates that most students have a good grasp of both the positive and negative consequences of using gadgets. Nevertheless, there's still an opportunity to further educate students on how to use gadgets wisely to minimize potential negative effects.

Keyword: Student understanding, Learning concentration, Gadget use

History Article: Accepted October 15, 2024. Revision November 22, 2024. Approved December 22, 2024.

Correspondence Author: Shinta Muslimah, shintamuslimah63@gmail.com, Padang, Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY

Pendahuluan

Menurut Januari et. al (2024) gadget merupakan salah satu alat yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi seperti handphone, komputer, laptop, dan lainnya. Kemajuan Teknologi yang pesat ini memberikan pengaruh terhadap generasi baru salah satunya dikalangan usia dini. Anak-anak usia dini belakangan ini sudah terbiasa melihat kebiasaan orang dewasa untuk menggunakan gadget sehingga dapat berakibat terhadap pola pikir yang mereka bentuk, yang akhirnya membuat mereka juga ikut tertarik dengan berbagai macam aplikasi yang ada didalam gadget. Gadget memang memberikan kemudahan bagi kehidupan, namun dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak- anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Pemahaman peserta didik adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu. Dan belajar adalah upaya memperoleh pemahaman, hakikat belajar itu sendiri adalah usaha

mencari dan menemukan makna atau pengertian. Isi pelajaran yang bermakna bagi peserta didik dapat dicapai bila pengajaran mengutamakan pemahaman, wawasan, hafalan dan latihan. Kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara berkelanjutan agar pemahaman yang diperoleh peserta didik dapat pula bertahan dengan lama.

Menurut Kartika et. al (2018) pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai serta mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Kemudian menurut Vahlia (2022) pemahaman adalah proses penyerapan ilmu pengetahuan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan memiliki pemahaman konsep, peserta didik akan mampu mengartikan dan menganalisis ilmu pengetahuan yang diperoleh dari fakta dan pengalaman yang pada akhirnya siswa akan memperoleh prinsip hukum dari suatu teori

Dari beberapa sumber di atas dapat saya simpulkan pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai serta mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada bulan Agustus 2024 di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman terdapat banyak peserta didik yang mempunyai kebiasaan berbeda yang di ajarkan, seperti peserta didik yang bermain game, berfoto foto, tik tok, live instgram dan lain lain di saat pembelajaran berlangsung. Sehingga hal ini mengakibatkan proses pembelajaran terjadi tidak kondusif. Adanya peserta didik yang tidak konsentrasi dalam belajar, peserta didik yang terbiasa menggunakan gadget saat guru memberikan tugas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru BK pada bulan Agustus 2024 di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman problematika yang dihadapi peserta didik yaitu berupa permasalahan kurangnya konsentrasi, masih banyak peserta didik yang belum paham dengan gadget sehingga terlalu fokus dengan gadget masing-masing menyebabkan berkurangnya sosialisasi antara teman sebaya. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru BK pada bulan Agustus 2024 di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman problematika yang dihadapi peserta didik yaitu berupa permasalahan kurangnya konsentrasi, masih banyak peserta didik yang belum paham dengan gadget sehingga terlalu fokus dengan gadget masing-masing menyebabkan berkurangnya sosialisasi antara teman sebaya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan yang telah peneliti paparkan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dengan judul “Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman”

Penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian lain sebelumnya perlu dikaji karena disadari bahwa setiap penelitian tidaklah berdiri sendiri. Adapun beberapa peneliti dan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari (2018) tentang Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa

SMPN 1 Atap Pakisjaya Karawang. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang Peneliti lakukan yaitu sama-sama membahas tentang gadget . Namun tingkat pengetahuan dimana peneliti memilih subjek siswa SMP dengan melihat pemahaman siswa terhadap gadget penelitian yang dilakukan Wulandari menggunakan subjek siwa SMP. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dwisusanti (2018) tentang Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa dikelas XII IIS SMAN 1 Seputih Mataram, penelitian yang dilakukan oleh Atik untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dalam pelajaran pembelajaran PPKN, bedanya dengan penelitian yaitu peneliti melihat peserta didik terhadap gadget dan subjek penelitian dimana Atik Dwisusanti memilih peserta didik SMA sedangkan peneliti peserta didik SMP. Persamaan penelitan yaitu sama-sama membahas gadget.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2010), penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif tidak hanya terbatas pada pengumpulan data saja, namun dapat melihat, meninjau dan menggambarkan objek yang diteliti sebagaimana adanya kemudian dilanjutkan menarik kesimpulan setelah menemukan analisis terhadap data yang telah ditetapkan.

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	VII.1	20
2.	VII.2	22
	Jumlah	42

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Instrumen yang digunakan peneliti ini adalah berbentuk angket menurut Nurul (2006) angket adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Menurut Arikunto (2010) Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yang ingin diketahui. Angket yang akan dibuat yaitu dampak penggunaan gadget.

Menurut Sugiyono (2013) Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, yang artinya statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul melalui angket. Data yang terkumpul melalui angket

dideskripsikan melalui pengolahan dengan langkah-langkah Memeriksa dan menyeleksi kelengkapan dan pengisian angket yang dilakukan oleh Peserta Didik. Menskor dan menghitung jawaban dan memasukkannya dalam tabel pengolahan Microsoft Excel 2007. Data yang dimasukkan untuk diolah kemudian di skor dengan masing-masing kategori yang telah ditetapkan. Setelah didapatkan hasil dari pengolahan data dicari interval skor menurut sturgess (Mangunatmodjo, 2004).

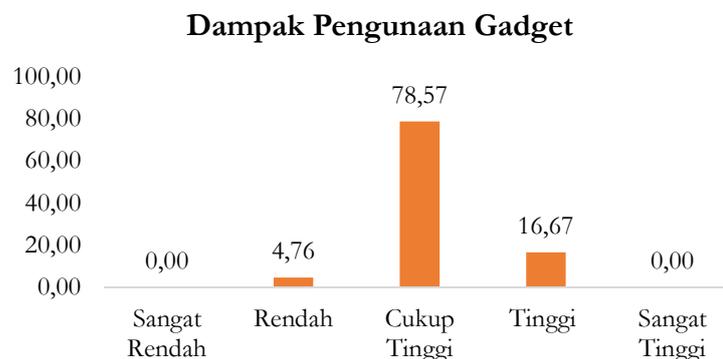
Hasil dan Diskusi

Sesuai dengan variabel penelitian, untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget peserta didik dalam peneliti ini peneliti mengajukan angket sebanyak 56 butir pertanyaan Dampak Penggunaan Gadget yang diajukan kepada responden penelitian. Berdasarkan jawaban responden maka Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Penggunaan Gadget bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Kategori Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Penggunaan Gadget

Klasifikasi	Kategori	F	%
56-100	Sangat Rendah	0	0.00
101-145	Rendah	2	4.76
146-190	Cukup Tinggi	33	78.57
191-235	Tinggi	7	16.67
236-280	Sangat Tinggi	0	0.00

Pada tabel 2, dapat dilihat pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget terdapat 33 responden dengan persentase 78,57% berada pada kategori cukup tinggi, sebanyak 7 responden dengan persentase 16,67% berada pada kategori tinggi, sebanyak 2 responden dengan persentase 4,76% berada pada kategori rendah dalam hal pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Penggunaan Gadget

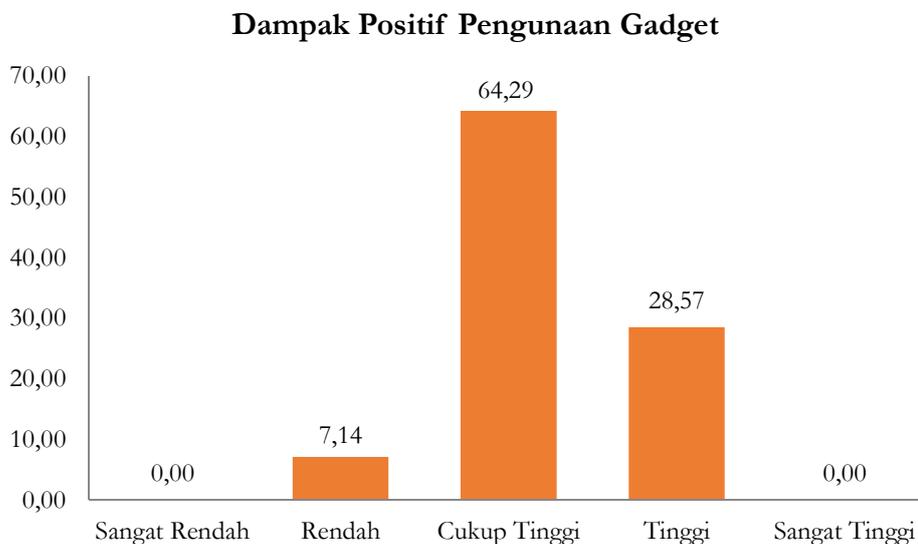
Jadi, pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman berada pada kategori Cukup tinggi dengan persentase 78,57% Artinya sebagian besar peserta didik memiliki Dampak Penggunaan Gadget yang cukup tinggi.

Sesuai dengan variabel penelitian, untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai dampak positif penggunaan gadget peserta didik dalam peneliti ini peneliti mengajukan angket sebanyak 29 butir pertanyaan dampak positif penggunaan gadget yang diajukan kepada responden penelitian. Berdasarkan jawaban responden maka pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Kategori Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Positif Penggunaan Gadget

Klasifikasi	Kategori	F	%
29-51	Sangat Rendah	0	0.00
52-74	Rendah	3	7.14
75-97	Cukup Tinggi	27	64.29
98-120	Tinggi	12	28.57
121-145	Sangat Tinggi	0	0.00

Pada tabel 3, dapat dilihat pemahaman peserta didik mengenai dampak positif penggunaan gadget terdapat 27 responden dengan persentase 64,29% berada pada kategori cukup tinggi, sebanyak 12 responden dengan persentase 28,57% berada pada kategori tinggi, sebanyak 3 responden dengan persentase 7,14% berada pada kategori rendah dalam hal pemahaman peserta didik mengenai dampak positif penggunaan gadget. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Pemahaman Peserta Didik Mengenai Dampak Positif Penggunaan Gadget

Jadi, pemahaman peserta didik mengenai dampak positif penggunaan gadget pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman berada pada kategori cukup tinggi dengan persentase 64,29% Artinya sebagian besar peserta didik memiliki dampak positif penggunaan gadget yang cukup tinggi.

Rekapitulasi deskripsi hasil penelitian pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget Tabel berikut :

Tabel 4. Rekapulasi Hasil Penelitian

Variabel/ Indikator	Sangat Tinggi	Tinggi	Cukup Tinggi	Rendah	Sangat Rendah
Dampak penggunaan gadget	-	16,67	78,57	4,76	-
Dampak Positif Penggunaan Gadget	-	28,57	64,29	7,14	-
Berkembangnya Imajinasi	4,76	47,62	40,48	7,14	-
Melatih Kecerdasan	-	42,86	38,10	11,90	7,14
Meningkatkan Rasa Percaya Diri	-	26,20	61,90	11,90	-
Mengembangkan Kemampuan dalam Membaca dan Pemecahan Masalah	7,14	30,95	57,14	4,77	-
Dampak negatif Penggunaan Gadget	-	9,52	88,10	2,38	-
Menurunya Konsetrasi	-	23,81	69,05	7,14	-
Malas untuk Menulis dan Membaca	-	35,71	50,00	14,29	-
Kurangnya Bersosialisasi	2,38	26,24	64,24	7,14	-
Addicted (Kecanduan)	5,00	25,00	65,00	5,00	-

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada peserta didik berada pada kategori yang cukup tinggi dengan persentase 78,57%. Secara keseluruhan peserta didik harus mampu memahami berbagai faktor yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap penggunaan gadget. Pemahaman peserta didik terhadap penggunaan gadget yang cukup tinggi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor contoh orang tua yang memperkenalkan gadget kepada anak sejak usia dini baik untuk hiburan maupun pembelajaran kebiasaan tersebut memungkinkan peserta didik terbiasa menggunakan gadget sehingga pemahan peserta didik meningkat seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada peserta didik berada pada kategori yang cukup tinggi dengan persentase 88,10%. Secara keseluruhan peserta didik harus mampu memahami berbagai faktor yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap penggunaan gadget. Pemahaman peserta didik terhadap penggunaan gadget yang cukup tinggi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor contoh orang tua yang memperkenalkan gadget kepada anak sejak usia dini baik untuk hiburan maupun pembelajaran kebiasaan tersebut memungkinkan peserta didik terbiasa menggunakan gadget sehingga pemahan peserta didik meningkat seiring berjalannya waktu.

Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Anak jika sudah bermain gadget cenderung diam di depan gadget nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya (Munisa, 2020). Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadedge secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa siakap sosial yang baru bagia anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar. Nasrma (2016) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam- macam objek sosial atau non social (Rini et al, 2021).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak negatif pada perilaku sosial peserta didik. peserta didik yang terlalu banyak bermain dengan gadget cenderung menjadi kurang responsif terhadap lingkungan sekitar, termasuk interaksi

dengan teman sebaya dan orang tua. Hal ini dapat menyebabkan sikap acuh tak acuh terhadap hubungan sosial. Perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan, di mana sikap seperti kerjasama dan kepentingan bersama menjadi penting. Oleh karena itu, perlu perhatian untuk mengatur waktu penggunaan gadget agar peserta didik tetap dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positif penggunaan gadget pada peserta didik berada pada kategori yang cukup tinggi dengan persentase 64,29%. Secara keseluruhan peserta didik harus mampu memahami dampak positif gadget faktor yang mempengaruhi dampak positif gadget pada peserta didik. dampak positif gadget pada peserta didik yang cukup tinggi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor contohnya dukungan dari teman, keluarga, dan komunitas online juga mempengaruhi penggunaan gadget. Ketika peserta didik merasa didukung, mereka cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi manfaat gadget.

Gadget mempunyai dampak positif bagi anak yaitu digunakan sebagai media pembelajaran atau media hiburan seperti bermain game atau menonton youtube dan konten-konten sesuai dengan usia dan kebutuhan anak (Hijriyani & Astuti, 2020). Penggunaan gadget yang berlebihan juga menyebabkan anak menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain gadget dan mereka menjadi anak yang emosi dan memberontak karena sering merasa terganggu saat menggunakan gadget, malas melakukan aktivitas harian, bahkan terlalu asik anak menggunakan gadget pada saat makan anak disuapi. Selain itu menggunakan gadget dengan waktu yang relatif lama bisa mempengaruhi kesehatan anak. Selain mempengaruhi tingkat agresi pada anak penggunaan gadget dengan durasi yang lama juga dapat menimbulkan paparan radiasi berbahaya pada anak. Anak-anak lebih banyak duduk atau berbaring sambil menikmati camilan dengan bermain gadget dan hanya sedikit bergerak yang dapat menyebabkan obesitas dan kelebihan berat badan. Selain itu, juga menyebabkan anak menjadi tidak peka dengan sekitarnya. Anak yang lebih senang dengan gadget menjadi asik dengan dunianya sendiri dan lupa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan keluarga dan teman-temannya dan akan berakibat sangat buruk jika dibiarkan terus berlangsung pada anak, karena masa anak atau biasa disebut dengan golden age adalah masa masih dalam proses berkembang dan dapat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya (Suri et. al, 2021). Beberapa kasus mengenai dampak negatif gadget banyak terjadi pada anak, berawal dengan kecanduan game maupun konten terkait pornografi (Adwiah & Diana, 2023)

Dapat disimpulkan gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dan hiburan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. dengan akses ke berbagai konten edukatif seperti video pembelajaran dan game yang mendidik, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak yang terlalu asik dengan gadget nya juga berisiko mengalami kecanduan, termasuk kecanduan game dan akses ke konten yang tidak pantas. oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan membatasi penggunaan gadget serta mendorong aktivitas fisik dan interaksi sosial agar perkembangan anak tetap seimbang dan optimal. Masa anak yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan yang sehat, sehingga perhatian yang tepat terhadap penggunaan gadget sangat diperlukan.

Sedangkan berdasarkan indikator pemahaman peserta didik mengenai dampak positif penggunaan gadget adalah sebagai berikut :

- a. Hasil gambaran pemahaman peserta didik pada indikator berkembangnya imajinasi pada kategori tinggi dengan persentase 47,62% perkembangan imajinasi pada peserta didik adalah proses yang sangat penting dan kompleks. Faktor yang mempengaruhi berkembangnya imajinasi pada peserta didik berada pada kategori tinggi salah satunya lingkungan yang bisa memberikan stimulasi, seperti buku, permainan, dan interaksi sosial, dapat memperluas imajinasi. Cerita dan pengalaman baru memberikan bahan untuk imajinasi mereka.

Menurut Azhari (2017) kemampuan berimajinasi pada seorang anak biasanya akan dituangkan atau diungkapkan dalam bentuk tindakan nyata atau melalui ungkapan katakata meskipun kadang kala anak tersebut belum dapat memahami makna yang sebenarnya. Sebagai contoh, anak – anak yang sering menonton film kartun Islami, mereka dapat melihat secara tepat dan kebanyakan anak-anak akan meniru serta mempraktikkan apa yang dilihatnya dalam film tersebut, bahkan ada yang mampu mengungkapkan kembali kisah cerita dari film tersebut, hal ini merupakan salah satu bukti bahwa imajinasi anak akan ikut terbawa dengan keadaan dan pengaruh yang diterimanya dalam kesehariannya, artinya respon anak terhadap lingkungan sebagai bentuk interaksi anak, mempengaruhi kemampuan imajinatif mereka dalam mengungkapkan kata-kata atau bercerita.

Dapat disimpulkan perkembangan imajinasi merupakan aspek penting dalam pertumbuhan peserta didik, yang membantu mereka mengekspresikan diri, dan mengembangkan keterampilan sosial serta emosional. Lingkungan yang kaya, pengalaman baru, dan berbagai media kreatif berperan signifikan dalam merangsang imajinasi anak. Selain itu, imajinasi juga mendukung kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Dengan memberikan ruang dan stimulasi yang tepat, kita dapat membantu peserta didik mengembangkan imajinasi mereka secara optimal.

- b. Hasil gambaran pemahaman peserta didik pada indikator melatih kecerdasan pada kategori tinggi dengan persentase 42,86% melatih kecerdasan adalah proses yang penting untuk mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik. Faktor yang mempengaruhi melatih kecerdasan berada kategori tinggi salah satunya adanya dorongan dari lingkungan sekitar terhadap motivasi dan minat dalam berbagai bidang juga mempengaruhi kecerdasan. Peserta didik yang tertarik pada suatu topik cenderung lebih cepat belajar dan memahami.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget pada peserta didik berada pada kategori yang cukup tinggi dengan persentase 78,57%. Secara keseluruhan peserta didik harus mampu memahami dampak negatif gadget faktor yang mempengaruhimembangun pemahaman yang baik tentang penggunaan teknologi, sehingga dampak negatif gadget dapat diminimalkan.

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan (addiction) merupakan kondisi di mana individu mengalami ketergantungan fisik dan psikologis pada obat- obatan, yang berakibat pada peningkatan toleransi dan gejala pengasingan dari masyarakat saat penggunaan dihentikan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 5 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman mengenai pemahaman peserta didik mengenai dampak penggunaan gadget secara keseluruhan berada kategori cukup tinggi dengan bersentase 88,10%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki pemahaman yang baik terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Meskipun demikian, masih ada ruang untuk peningkatan dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara bijak menggunakan gadget agar dampak negatifnya dapat diminimalisir. Pemahaman peserta didik terhadap dampak positif dari penggunaan gadget berada pada kategori cukup tinggi dengan persentase 64,29% menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memahami manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan gadget. Pemahaman peserta didik terhadap dampak negatif dari penggunaan gadget berada pada kategori cukup tinggi dengan persentase 88,10% menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah menyadari berbagai potensi risiko atau dampak buruk yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terkontrol.

Referensi

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan. In *Proceedings* (Vol. 1, pp. 1-17).
- Adwiah, R. A., & Diana, R. R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *JurnalObsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463-2473.
- Agustian, W., & Nugroho, K. (2020). Analisis Dampak Negatif Dari Terjadinya Konflik Antar Karyawan Pada Asuransi Jiwa Bersama Bumi Putera 1912 Kota Palembang. *Jurnal Ilmiah Bina Manajemen*, 3(2), 122-133.
- Arikunto, S. (2010). *Metode peneltian*. Rineka Cipta
- Azhari, A. (2017). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 93-111.
- Basuki, N. H., & Heryanto, M. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(1), 263-270.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Elyas, A. H., Iskandar, E., & Suardi, S. (2020). Inovasi model sosialisasi peran serta masyarakat kecamatan hamparan perak dalam pemilu. *Warta Dharmawangsa*, 14(1).

- Hendryadi, S. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*. Prenamedia Group.
- Kartika, Y. (2018). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas vii smp pada materi bentuk aljabar. *Jurnal pendidikan tambusai*, 2(2), 777-785.
- Mangkuatmodjo, S. (2004). *Statistik lanjutan*. Rineka Cipta
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99-110.
- Sugiono. (2005). *Metode Penelitian*. Bumi Aksara
- Yonanda, D. A. (2017). Peningkatan pemahaman siswa mata pelajaran PKN tentang sistem pemerintahan melalui metode M2M (Mind Mapping) kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 280140.