



PENGGUNAAN *GADGET* OLEH PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI KOTA PADANG

Emilia Utama¹, Syafri Anwar¹

¹)Departemen Geografi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Email: emiliautama98@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk mendukung kegiatan pembelajaran serta kepentingan lainnya, penggunaan *gadget* mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik serta upaya guru dalam mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* di SMA Negeri Kota Padang, penggunaan *gadget* di tingkat SMA antara pusat dan pinggiran Kota Padang. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran pada sekolah di pusat dan pinggir Kota Padang memiliki persentase 71% dan 72%. Sedangkan untuk kepentingan lainnya memiliki persentase 76% pada sekolah pusat maupun pinggiran Kota Padang. Penggunaan *gadget* pada proses belajar dan hasil belajar peserta didik pada sekolah pusat maupun pinggiran Kota Padang menunjukkan hasil persentase 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sekolah pusat dan sekolah pinggir kota. Guru melakukan upaya kuratif melalui kegiatan sosialisasi.

Kata Kunci— *Gadget*, Geografi, Pembelajaran, Peserta Didik

Abstract

The research aims to determine the percentage of gadget use by students at the Padang City State High School to support learning activities and other interests, the use of gadgets influences the student learning process and outcomes as well as teachers' efforts to overcome the problem of gadget use at the Padang City State High School, the use of gadgets at the level High school between the center and the outskirts of Padang City. Using quantitative descriptive methods with purposive sampling techniques. Data analysis uses quantitative descriptive analysis. The research results show that the use of gadgets for learning purposes in schools in the center and suburbs of Padang City has a percentage of 71% and 72%. Meanwhile, for other purposes, the percentage is 76% in central and suburban schools in Padang City. The use of gadgets in the learning process and student learning outcomes in central and suburban schools in Padang City shows a percentage result of 75%. So it can be concluded that the use of gadgets does not show a significant difference between central schools and suburban schools. Teachers make curative efforts through outreach activities.

¹Mahasiswa Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Dosen Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

Pendahuluan

Kemajuan teknologi kini memberikan pengaruh sangat penting dalam kehidupan manusia, sehingga tidak bisa dihindari. Tujuan dicetakannya kemajuan teknologi adalah untuk membantu dan mempermudah segala aspek kehidupan manusia, baik itu ketika manusia bekerja, berkegiatan, bahkan berkomunikasi (Yoga S, 2018). Teknologi telah menjadi faktor kunci dalam transformasi banyak aspek kehidupan. Kemajuan teknologi terus bergerak menuju ranah digital, dimana hampir semua aktivitas manusia diwarnai oleh kehadiran teknologi.

Sebelumnya kita familiar dengan Era Revolusi Industri 4.0 yang mengandalkan teknologi digital dan internet, tetapi tidak lama setelahnya, muncul konsep terbaru yang disebut *Society 5.0*. konsep ini mengizinkan manusia untuk menggunakan pengetahuan modern seperti *Big Data*, *Robot*, Kecerdasan Buatan (AI), dan *Internet of Things* (IoT) untuk memenuhi kebutuhan mereka dan meningkatkan kualitas hidup (Indarta et al., 2022). Dari ke empat indikator yang telah dipaparkan diatas *Internet of Things* memiliki potensi dalam mendukung transformasi digital pendidikan. Penggunaan *Internet of Things* (IoT) dalam sektor pendidikan

memiliki peranan krusial dalam membantu Lembaga-lembaga pendidikan dalam mengawasi dan mengelola kegiatan pembelajaran.

Internet of Things adalah bagian dari teknologi yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan internet. Bagaimana peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran kolaboratif dengan guru, menunjukkan bagaimana teknologi mempengaruhi pendidikan (Kristianti, 2019). Indonesia menggunakan *Internet of Things* dalam berbagai cara, sehingga mendorong terciptanya aplikasi yang dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pembuatan dan penggunaan perangkat *Internet of Things* saat ini sedang mengalami perkembangana cepat, seperti *gadget*.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk mengirim atau menerima informasi menggunakan berbagai teknologi guna meningkatkan kenyamanan dalam kehidupan manusia (Syaroh, 2019). Banham mendefinisikan *gadget* adalah barang dengan kualitas khusus, komponen berkinerja tinggi, dan hubungan dengan ukuran dan harga (Mukarromah, 2019). Munculnya *gadget* di zaman yang serba modern

dan berkembang merupakan salah satu contoh kemajuan di bidang teknologi.

Saat ini, Masyarakat berusaha untuk memiliki *gadget*, dan hal ini juga berlaku di Indonesia, di mana hampir semua orang termasuk yang lebih tua dan muda telah menggunakan *gadget* (Marpaung, 2018). Menurut Indraswari (2019) terdapat beberapa motivasi yang mendorong seseorang untuk memanfaatkan *gadget*, seperti untuk mempermudah berinteraksi dengan orang lain dari jarak jauh atau sebagai sumber informasi. *Gadget* dapat memangkas jarak yang terpisah, memungkinkan orang untuk berinteraksi secara simultan. Masyarakat sangat diuntungkan dengan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi saat ini (Marpaung, 2018). Minat terhadap *gadget* di Indonesia terus berkembang dengan cepat, seperti yang dilaporkan oleh media bahwa Indonesia masuk dalam daftar 10 negara dengan pengguna *gadget* terbanyak di dunia (Simamora et al., 2016).

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan pembelajaran saat ini justru membutuhkan teknologi untuk mengakses atau mempermudah pembelajaran. Begitu pula halnya dengan pembelajaran Geografi yang memanfaatkan teknologi berupa *gadget* sehingga dapat membantu

menghasilkan proses belajar mengajar yang sukses dan efisien. Dimana dalam pembelajaran Geografi sendiri *gadget* dapat menunjang pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengakses aplikasi terkait pemetaan seperti *Google Maps*, *Google Earth*, dan *GPS Essentials* yang mendukung materi terkait pemetaan yaitu Sistem Informasi Geografis dan Penginderaan Jauh. Tidak hanya materi pemetaan saja namun semua materi dapat dengan mudah didapatkan dengan menggunakan bantuan *gadget*.

Pada pembelajaran Geografi peserta didik diajarkan untuk belajar tentang permukaan bumi dan proses yang membentuknya, interaksi antara manusia dan lingkungannya, serta keterkaitan manusia dengan lokasi-lokasi tersebut. Kesadaran peserta didik akan keanekaragaman dan struktur spasial orang, tempat dan lingkungan di bumi dibangun dan dikembangkan oleh studi Geografi. Peserta didik didorong untuk memahami sifat-sifat dan sebaran geografis ekologi di permukaan bumi, serta faktor-faktor fisik dan proses-proses yang menentukan pola permukaan bumi.

Sebagai suatu disiplin ilmu yang luas, geografi memerlukan pembaruan agar mendukung perkembangan pembelajarannya. Dalam hal ini, Geografi tidak hanya mencakup unsur-

unsur teoretis, tetapi juga perlu mencakup praktik untuk memperkaya keterampilan dalam bidang ini (Handayani Putri & Sriyanto, 2022). Sehingga *gadget* mampu menghantarkan informasi melalui berbagai aspek seperti suara, visual, pergerakan, dan warna baik yang terjadi secara alami maupun yang diciptakan mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Indraswari (2019) dalam penelitiannya, disebutkan bahwa sejumlah peserta didik lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game daripada mengalokasikan waktu untuk belajar. Penggunaan *gadget* di kelas dapat mengganggu kemampuan peserta didik untuk fokus pada pekerjaan mereka, yang dapat memengaruhi cara mereka belajar. Sikap peserta didik juga dipengaruhi oleh *gadget*, yang memiliki kecenderungan pelupa dan malas, sulit menyesuaikan diri dengan materi baru, dan lebih fokus berbicara di media sosial daripada belajar.

Gadget memiliki dampak pada peserta didik, selain berfungsi sebagai sumber informasi dan komunikasi. Ketidakmampuan peserta didik untuk membatasi penggunaan *gadget* pada akhirnya akan berdampak negatif pada kehidupan mereka. Penggunaan *gadget*

yang tidak bijaksana atau berlebihan berpotensi memengaruhi secara negative baik Kesehatan fisik maupun mental individu (indraswari, 2019).

American Academy of Pediatrics (AAP) memberikan saran untuk durasi penggunaan *gadget* bagi remaja usia 11-18 tahun disarankan agar tidak melewati batas 2 jam setiap harinya. Rekomendasi ini juga diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hill et al., (2016); Rothman et al., (2019) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media digital berlebihan (lebih dari 2 jam per hari) berhubungan dengan masalah kesehatan mental pada remaja.

Namun, terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam mengidentifikasi waktu ideal remaja menggunakan *gadget*, seperti status Kesehatan, jenis *gadget*, jenis aktivitas yang dilakukan di *gadget*, untuk kebutuhan akademik atau sosial. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lenhart et al., (2015) dalam artikel "Teens, Social Media & Technology Overview 2015" menyebutkan bahwa remaja di Amerika Serikat menghabiskan waktu rata-rata sekitar 9 jam per hari untuk menggunakan media digital, termasuk *gadget*. Oleh karena itu, pengawasan orang tua atau pengajar yang baik serta edukasi yang baik tentang penggunaan *gadget* yang

sehat dapat membantu remaja memahami Batasan waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget* dan menjaga kesehatan mereka secara fisik dan mental.

Hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa pihak sekolah memperbolehkan peserta didik membawa *gadget*, selain itu *gadget* juga digunakan dalam proses belajar mengajar. Para guru beranggapan penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar tidak sepenuhnya mengganggu, dikarenakan peserta didik dapat mudah mencari informasi terkait materi yang disampaikan menggunakan *gadget* apabila penjelasan di buku dirasa kurang jelas. Sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi terkait materi yang dibahas pada saat pembelajaran Geografi. Selain itu peserta didik yang menggunakan *gadget* diluar kegiatan pembelajaran terhitung 5-6 peserta didik saja, selebihnya masih fokus terhadap pembelajaran geografi. Namun pada saat jam istirahat peserta didik yang ketergantungan dengan *gadget*, mereka hanya fokus dengan *gadget* masing-masing yang mengakibatkan kurangnya sosialisasi terhadap sesama dan minimnya kepedulian terhadap sekitarnya.

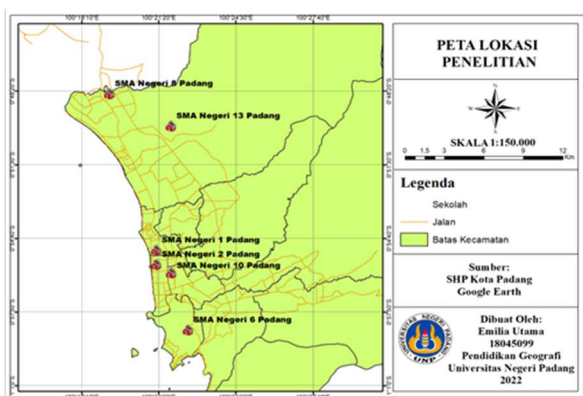
Sebagai hasil dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk lebih

memahami bagaimana peserta didik di SMA Negeri Kota Padang menggunakan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran geografi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data tentang sejauh mana peserta didik di SMA Negeri Kota Padang menggunakan *gadget* dalam konteks pembelajaran geografi dan kepentingan lainnya serta mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* pada proses dan hasil belajar geografi mereka. Selain itu, penelitian ini juga akan menginvestigasi langkah-langkah yang diambil oleh guru untuk mengatasi masalah yang timbul akibat penggunaan *gadget* di SMA Negeri Kota Padang. Selain itu, penelitian ini akan membandingkan penggunaan *gadget* di sekolah yang terletak pada wilayah pusat kota dengan sekolah yang berada pada wilayah pinggiran Kota Padang.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan tahap-tahap pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang suatu fenomena dan untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah (Paramita et al., 2021).

Penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri di Padang, termasuk SMA Negeri 1, SMA Negeri 2, SMA Negeri 6, SMA Negeri 8, SMA Negeri 10, dan SMA Negeri 13 pada bulan April-Mei 2023. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah *purposive sampling* dimana sampel penelitian ini terdiri dari 192 peserta didik dan 7 guru mata pelajaran Geografi.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Pengumpulan data diperoleh dengan angket menggunakan skala *likert*, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif. Pada studi ini, informasi akan disajikan dalam bentuk persentase. Untuk mendapatkan angka persentase relatif, perhitungan akan dilakukan dengan menerapkan rumus (Sudijono, 2012) dengan rincian seperti di bawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi dalam proses pencarian persentasenya

n = total frekuensi/banya subjek

P = angka persentase

Sebagai acuan untuk menghitung persentase digunakan rentang nilai persentase menurut (Purwanto, 2012) dengan rincian seperti di bawah ini:

Tabel 1. Rentang Nilai Persentase

Rentang Nilai (%)	Kategori
86-100%	Sangat Tinggi
76-85%	Tinggi
60-75%	Cukup Tinggi
55-59%	Rendah
0-54%	Sangat Rendah

Sumber: Purwanto, 2012

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *Gadget* oleh Peserta Didik di SMA Negeri Kota Padang untuk Keperntingan Pembelajaran Geografi

Dengan merujuk pada analisis yang telah dijalankan oleh peneliti pada data angket yang telah disebar sebelumnya diantara peserta didik kelas XI IPS 1 dari keenam lokasi penelitian

diketahui hasil persentase penggunaan *gadget* dalam mendukung kegiatan pembelajaran geografi di lihat dari 3 indikator yaitu intensitas penggunaan *gadget*, waktu penggunaan *gadget* dan pemanfaatan *gadget* sebagai berikut:

Tabel 2. Penggunaan Gadget untuk Kepentingan Pembelajaran Geografi

SMA Negeri Kota Padang	Persentase (%)	Kategori
SMA Negeri 1	71%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 2	72%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 6	72%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 8	73%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 10	69%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 13	72%	Cukup Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Dengan data yang terdokumentasikan dalam tabel 2 diketahui bahwa untuk kepentingan pembelajaran geografi di SMA Negeri Kota Padang memiliki kategori cukup tinggi. Dimana persentase yang didapatkan pada SMA Negeri 1 sebesar 71%, SMA Negeri 2 sebesar 72%, SMA Negeri 6 sebesar 72%, SMA Negeri 8 sebesar 73%, SMA Negeri 10 sebesar 69% dan SMA Negeri 13 sebesar 72%.

Penggunaan *gadget* oleh peserta didik untuk kepentingan pembelajaran geografi bukan hal yang baru di Kota Padang, peserta didik telah menggunakan *gadget* untuk memudahkan mencari materi Pelajaran ataupun penjelasan yang mungkin dirasa kurang jika hanya melalui buku cetak saja maka dari itu penggunaan *gadget* dirasa sangat membantu.

Penggunaan *gadget* saat kegiatan pembelajaran geografi juga memberikan peserta didik ide menarik dan memudahkan untuk berdiskusi. Hal ini membantu peserta didik dalam menopang proses pembelajaran geografi.

Lebih lanjut Rastela & Putri (2023) menjelaskan penggunaan perangkat *gadget* yang tepat dan benar dapat memberikan efek positif, hal ini juga berlaku untuk pembelajaran. Menurut Mahfud & Wulansari (2018) memanfaatkan perangkat digital dalam proses pembelajaran dapat menyederhanakan dan mempercepat akses peserta didik terhadap informasi. Dengan begitu, diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mencari materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan *Gadget* oleh Peserta Didik di SMA Negeri Kota Padang untuk Kepentingan Lainnya

Dengan merujuk pada analisis yang telah dijalankan oleh peneliti pada data angket yang telah disebar sebelumnya diantara peserta didik kelas XI IPS 1 dari ke enam lokasi penelitian dapat diketahui hasil persentase penggunaan *gadget* untuk kepentingan lainnya di lihat dari 4 indikator yaitu mengetahui fungsi dan aplikasi *gadget*, mampu mengoperasikan *gadget*, pemanfaatan fungsi *gadget* dan frekuensi penggunaan *gadget* sebagai berikut.

Tabel 3. Penggunaan *Gadget* untuk Kepentingan Lainnya

SMA Negeri Kota Padang	Persentase (%)	Kategori
SMA Negeri 1	76%	Tinggi
SMA Negeri 2	75%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 6	76%	Tinggi
SMA Negeri 8	77%	Tinggi
SMA Negeri 10	76%	Tinggi
SMA Negeri 13	74%	Cukup Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Dengan informasi yang terdapat dalam tabel 3 diketahui penggunaan *gadget* untuk kepentingan lainnya di SMA Negeri Kota Padang memiliki 2 kategori yaitu tinggi dan cukup tinggi.

Dimana sekolah yang mendapatkan kategori tinggi yaitu SMA Negeri 1 dengan persentase 76%, SMA Negeri 6 dengan persentase 76%, SMA Negeri 8 dengan persentase 77% dan SMA Negeri 10 dengan persentase 76%. Sedangkan sekolah yang mendapatkan kategori cukup tinggi yaitu SMA Negeri 2 dengan persentase 75% dan SMA Negeri 13 sebesar 74%.

Penggunaan perangkat digital seperti *gadget* tidaklah hal baru bagi remaja. Dengan perangkat digital, remaja dapat mengakses internet untuk berbagai keperluan hiburan, seperti bermain game, mengakses media sosial, menonton film, dan lain sebagainya. Temuan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Kominfo dan UNICEF, yang mengenali tiga alasan utama dalam mengakses internet, yaitu mencari informasi, berinteraksi dengan teman, dan hiburan (Mirah Yunita et al., 2021). Hal ini sejalan dengan yang peneliti temukan bahwa penggunaan *gadget* untuk kepentingan lainnya yang diakses oleh peserta didik pada SMA Negeri di Kota Padang adalah untuk bermain game, mengakses hiburan seperti menonton film ataupun video-video lucu, berbelanja, mengakses sosial media contohnya termasuk *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok*, *Facebook*, dan lain sebagainya.

Sehingga waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* oleh peserta didik rata-rata lebih dari 4 jam perharinya.

Menurut Gabriela & Mau (2021) penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh remaja memiliki konsekuensi negatif seperti berkurangnya kemampuan konsentrasi dan peningkatan ketergantungan. Lebih lanjut (Fitriansyah, 2016) menjelaskan menggunakan *gadget* dengan waktu yang berlebihan dapat membuat peserta didik lupa waktu dan enggan belajar dengan buku, bahkan peserta didik juga bisa menjadi malas untuk bersosialisasi.

Penggunaan *Gadget* Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik di SMA Negeri Kota Padang

Dengan mengacu pada analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada data angket yang telah disebar sebelumnya diantara peserta didik kelas XI IPS 1 dari ke enam lokasi penelitian dapat diketahui hasil persentase pengaruh penggunaan *gadget* pada proses dan hasil belajar peserta didik di lihat dari 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik dan keterlibatan peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4. Penggunaan *Gadget* pada Proses dan Hasil Belajar Geografi

SMA Negeri Kota Padang	Persentase (%)	Kategori
SMA Negeri 1	74%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 2	77%	Tinggi
SMA Negeri 6	74%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 8	76%	Tinggi
SMA Negeri 10	75%	Cukup Tinggi
SMA Negeri 13	76%	Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Dengan informasi yang tersedia dalam tabel 4 diketahui penggunaan *gadget* mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran geografi peserta didik di SMA Negeri Kota Padang memiliki 2 kategori yaitu tinggi dan cukup tinggi. Dimana sekolah yang mendapatkan kategori tinggi yaitu SMA Negeri 2 persentase sebesar 77%, SMA Negeri 8 persentase sebesar 76% dan SMA Negeri 13 sebesar 76%. Sedangkan sekolah yang mendapatkan kategori cukup tinggi yaitu SMA Negeri 1 dengan persentase 74%, SMA Negeri 6 persentase sebesar 74% dan SMA Negeri 10 persentase sebesar 75%.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada peserta didik terkadang dapat mengakibatkan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (dalam Kurniawati, 2020) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh peserta didik dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Dampak negatif lainnya adalah bahwa daripada fokus pada pembelajaran, mereka lebih memilih bergantung pada *gadget*.

Penggunaan *gadget* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran geografi mempunyai potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Banyak materi geografi yang dalam pembelajarannya dapat menggunakan *gadget* untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Upaya Guru dalam Mengatasi Permasalahan Penggunaan *Gadget* di SMA Negeri Kota Padang

Pada prinsipnya, *gadget* memiliki manfaat potensial bagi peserta didik jika dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. *Gadget* yang memiliki akses ke internet dapat menjadi alat bantu peserta didik dalam mencari informasi yang mendukung proses belajar di sekolah (Aviva et al., 2022). Penggunaan *gadget* yang semakin luas juga memberikan dampak pada

permasalahan di lingkungan sekolah. Banyak peserta didik yang menggunakan fitur canggih pada *gadget* dengan cara yang tidak benar, padahal seharusnya peserta didik bisa mengambil manfaat maksimal dari *gadget* tersebut untuk memudahkan akses informasi yang relevan dengan Pendidikan dan pengetahuan mereka (Marpaung, 2018).

Sejalan dengan penjelasan tersebut, temuan dari penelitian yang telah dijalankan oleh peneliti menunjukkan bahwa memang ada beberapa masalah yang timbul akibat penggunaan *gadget* di sekolah seperti kurang kepedulian terhadap lingkungan, contohnya ketika guru lewat peserta didik lebih fokus pada *gadget* dan tidak melihat siapa yang ada didekat mereka karena terlalu fokus dengan *gadget*nya. Selain itu peserta didik malas membaca buku paket karena menganggap semuanya sudah ada di google. Selain itu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga peserta didik menjadi kurang tidur yang mengakibatkan mereka mengantuk ketika saat pembelajaran atau membuat peserta didik tersebut tidak fokus pada pembelajarannya.

Dalam satu penelitian, Iswanti (dalam Hyangsewu et al., 2021) menyampaikan bahwa *gadget* membawa konsekuensi yang signifikan

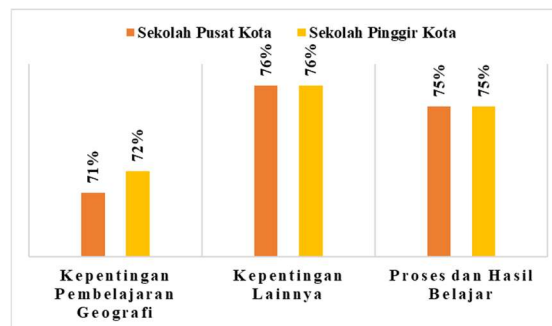
terhadap Tindakan dan interaksi sosial individu, hal ini tentu selaras dengan yang ditemukan peneliti di lapangan. Guru telah berusaha mengatasi masalah penggunaan *gadget*. Selain itu, kolaborasi antara guru mata Pelajaran dan peserta didik juga perlu diwujudkan (Amri & Rusman, 2023).

Penggunaan *Gadget* di Sekolah yang Berada pada Wilayah Pusat Kota maupun Sekolah yang Berada pada Wilayah Pinggiran Kota Padang

Penggunaan *gadget* sudah menjadi kebutuhan yang digunakan setiap hari termasuk oleh peserta didik. Dari analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari penggunaan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran geografi pada sekolah yang berada di pusat Kota Padang memiliki persentase sebesar 71% dengan kategori cukup tinggi sedangkan sekolah yang berada di pinggiran Kota Padang memiliki persentase sebesar 72% dengan kategori cukup tinggi. Selanjutnya jika dilihat dari penggunaan *gadget* untuk kepentingan lainnya memiliki persentase yang sama antara sekolah yang berada di pusat kota maupun pinggiran kota yaitu sebesar 76% dengan kategori tinggi. Begitu pula penggunaan *gadget* pada proses dan hasil belajar memiliki persentase yang sama antara sekolah yang berada di

pusat kota maupun pinggiran kota yaitu sebesar 75% dengan kategori cukup tinggi.

Melalui *gadget*, adanya komunikasi dua arah secara dinamis pada pembelajaran, sedangkan dengan tidak adanya *gadget* guru terbiasa bicara satu arah dan peserta didik cenderung tidak aktif (Kurniawati, 2020). Penelitian ini membuktikan bahwa guru Geografi yang mengajar di pusat kota maupun di pinggir kota juga memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar yang menarik bagi peserta didik. Adapun untuk mendapatkan gambaran yang jelas, maka ditampilkan gambar diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Penggunaan *Gadget* di Sekolah Pusat dan Pinggir Kota

Kesimpulan

Penggunaan *gadget* oleh peserta didik untuk kepentingan pembelajaran pada sekolah pusat maupun sekolah di pinggir Kota Padang termasuk ke dalam kategori cukup tinggi dalam menunjang kegiatan pembelajaran

geografi. Peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk kepentingan lainnya pada sekolah pusat maupun pinggir Kota Padang termasuk ke dalam kategori penggunaan yang tinggi, dimana dalam kehidupan sehari-hari memang *gadget* tidak bisa lepas dari kita. Sedangkan penggunaan *gadget* pada proses dan hasil belajar geografi peserta didik di sekolah pusat kota maupun pinggiran Kota Padang menunjukkan kategori cukup tinggi. Upaya yang dilakukan guru dan pihak sekolah dalam mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* di sekolah berupa sosialisasi dan Upaya yang dilakukan pun perlu didukung dari kemauan peserta didik itu sendiri untuk perubahan yang lebih baik dengan dirinya. Penggunaan *gadget* di sekolah pusat maupun pinggir kota tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Daftar Pustaka

- Amri, Y., & Rusman, A. A. (2023). Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar melalui Konseling Kelompok. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 132–143.
- Aviva, L., Muhammad, D. H., & Halili, H. R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 478–489.
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) untuk Memotivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 19(2), 1–11.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 5(1), 99–110.
- Handayani Putri, P., & Sriyanto. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Google Earth dalam Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Keterampilan Geografi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 52 Jakarta. *Edu Geography*, 10(2), 15–31.
- Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Radesky, J., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M. A., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Media Use in School-Aged Children and Adolescents. *Pediatrics*, 138(5).
- Hyangsewu, P., Rindu, M., Islamy, F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127–136.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad

- 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Kristianti, N. (2019). Pengaruh Internet Of Things (IOT) pada Education Business Model: Studi Kasus Universitas Atma Jaya Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Informasi*, 13(2), 50–56.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84.
- Lenhart, A., Duggan, M., Perrin, A., Stepler, R., Rainie, L., & Parker, K. (2015). *Teens, Social Media & Technology Overview*.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan*, 58–63.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2), 55–64.
- Mirah Yunita, M., Lesmana, T., Jatmika, D., Damayanti, A., & Kusuma, T. F. (2021). Mengenal Bahaya Adiksi Gadget dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(2), 70–78.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak* [Institut Agama Islam Negeri Metro].
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Buku Ajar Perkuliahan Metodeologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen)* (3rd ed.). Widya Gama Press.
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rastela, R., & Putri, H. (2023). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Sekolah*, 7(2), 291–299.
- Rothman, L., Clemens, T., & Macarthur, C. (2019). Prevention of unintentional childhood injury: A review of study designs in the published literature 2013–2016. *Preventive Medicine Reports*, 15.
- Simamora, A. S., Suntoro, I., & Nuralisa, Y. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(6), 1–15.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Syaroh, A. U. (2019). Faktor Kontrol Diri dalam Penggunaan Gadget (Smartphone) pada Siswa. *Empati: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 69–78.
- Yoga S, S. (2018). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*, 24(1), 29–46.