

# **Peran Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Kristen di Surakarta**

**Justin Niaga Siman Juntak, Eliana Setyanti**

*Article submitted  
2019-12-18*

*Mianto Nugroho Agung  
Editor decision submitted  
2019-12-18*

## **Abstraksi**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa peran guru dalam menyikapi penggunaan gadget yang sudah semakin meluas di masyarakat guna menumbuhkembangkan motivasi belajar anak Sekolah Dasar yang ada dalam naungan Yayasan Kristen di Surakarta. Gadget menjadi keniscayaan yang tidak terpisahkan bagi anak-anak zaman sekarang ini, Hasil penelitian menunjukkan semua guru dalam penelitian ini memiliki dua hal yaitu peran guru terhadap penggunaan *gadget* dan peran guru dalam memberikan motivasi belajar pada anak sekolah dasar. Adapun peran guru terhadap *gadget* melarang penggunaan *gadget* di sekolah, penggunaan *gadget* hanya untuk kepentingan pembelajaran, memberi kebebasan dan batasan waktu penggunaan *gadget* waktu di rumah, memberikan *punishment* dan *reward* kepada siswa. Sedangkan peran guru dalam menumbuh kembangkan motivasi belajar anak sekolah dasar yaitu menjalin relasi melalui media *whatsapp*, memberikan waktu pertemuan tambahan dengan para siswa, memberikan informasi materi-materi penting dan bermanfaat yang boleh dibuka oleh para siswa, tetap menjalin komunikasi antara guru dan siswa, guru dan orang tua murid. Metode yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif.

## **Abstract**

*This study aims to describe and analyze the role of teachers in addressing the increasingly widespread use of*

*gadgets in the community to grow and develop motivation to learn elementary school children who are under the auspices of the Christian Foundation in Surakarta. Where gadgets become a necessity part for children today, starting from their families knowing and learning to use gadgets. The results showed that all subjects in this study had two things: the role of the teacher in the use of gadgets and the role of the teacher in providing motivation to learn in elementary school children. The teacher's role in gadgets forbids the use of gadgets in schools, the use of gadgets is only for the sake of learning, gives freedom and time limits on the use of gadgets when at home, provides punishment and rewards to students. While the teacher's role in fostering motivation to learn elementary school children is to establish relationships through whatsapp media, provide additional meeting time with students, provide information on important and useful materials that can be opened by students, continue to establish communication between teachers and students, teachers and parents of students. The method used by the author in collecting data is research with a qualitative approach.*

**Keywords:** *Teacher, Gadget, Learning Motivation, Elementary School Children*

### **Latar Belakang**

*Gadget* saat ini berkembang sangat cepat, membuat akses informasi ada dalam genggaman tangan dan berbagai aplikasi juga disajikan dengan fitur yang mudah dan menarik, mulai *Facebook, WhatsApp, Line, Playstore* dan masih banyak lagi. Fitur-fitur yang tersedia menjadikan banyak orang ingin mencoba karena dianggap sangat memudahkan segalanya.

Menurut Hafidhoh seorang psikolog, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon *endorfin* yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. (Hafidhoh, 2018: 47). Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon *endorfin*. Akibatnya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Republik Indonesia Anak periode 2014-2019 Yohana Yembise juga pernah mengungkapkan bahwa saat ini anak-anak cenderung memiliki ketergantungan yang mendalam dengan *gadget* dan sering menemui anak-anak yang malah meninggalkan kebiasaan baik seperti baca buku lantaran kecanduan *gadget* (Idris: 2017). Yohana Yembise juga mengungkapkan bahwa ada dampak positif dalam penggunaan *gadget*, tetapi secara riil juga banyak konten negatif dalam *gadget* sehingga penggunaan *gadget* di sekolah perlu segera

dibatasi karena dampak pengaruh negatif terhadap anak-anak ternyata tidak dapat dibendung. Adapun dampak negatif dari penggunaan *gadget* seperti yang dilaporkan oleh Angling Adhitya Purbaya melalui detiknews, Kamis, 8 Oktober 2019, di Semarang sudah ada 8 anak usia sekolah dasar kelas IV sampai V yang harus dirawat di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo karena kecanduan *gadget*.<sup>1</sup> Rupa-rupanya penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa menyebabkan kecenderungan anak hanya bermain sehingga menyebabkan lupa waktu, baik waktu bekajar, waktu bermain bahkan waktu untuk menjalin relasi dengan sesamanya, baik itu di rumah, lingkungan maupun sekolah.

Melalui data di atas anak di usia sekolah dasar pun sudah kecanduan *gadget*, maka guru sebagai pendidik mempunyai peran yang sangat penting untuk membantu siswanya untuk mengelola apa yang mereka punya termasuk dampak-dampak dari penggunaan *gadget* sehingga para siswa mampu meningkatkan prestasi belajar mereka. Seorang guru mempunyai tugas guna memotivasi siswa untuk menggunakan *gadget* dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar sehingga menumbuh kembangkan prestasi siswa. Dari pemaparan dan fenomena di atas maka dapat dilihat bahwa keberadaan *gadget* saat ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik dalam belajar dan berelasi. Demikian pula peran guru juga sangat penting dalam mendorong para siswa untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya yang masih duduk di sekolah dasar.

Dalam tulisan ini, penulis akan berusaha memaparkan bagaimana guru mencegah hal-hal negatif dari *gadget* di sekolah maupun bagaimana cara guru berperan dalam rangka meningkatkan dan menumbuhkembangkan motivasi belajar anak agar semakin berprestasi di Sekolah Dasar Kristen di Surakarta.

### **Metode Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Analisis data dalam penelitian kualitatif ini berupa proses penelaahan, pengurutan, pengelompokan data dengan tujuan menyusun hipotesis kerja dan mengangkat teori hasil penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kata-kata atau kalimat deskriptif, oleh karena itu data akan dianalisis dengan memberikan *coding*. Langkah selanjutnya peneliti menginterpretasi hasil wawancara dan menarik kesimpulan.

Adapun pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan kepada para guru di tujuh Sekolah Dasar Kristen di Surakarta yang diteliti yaitu: SD Kristen Banjarsari, SD Kristen Manahan, SD Kristen Gandekan, SD Kristen Setabelan 1, SD Kristen Setabelan 2, SD Kristen Danukusuman dan SD Kristen Advent.

### **Peran Guru terhadap Penggunaan Gadget**

Dunia pendidikan menjadi ujung tombak untuk menciptakan kemajuan suatu bangsa, seperti yang diungkapkan oleh Supardan yang mengungkapkan bahwa pentingnya fungsi guru dalam pendidikan. Guru adalah kunci kemajuan suatu bangsa, tanpa guru tidak ada kemajuan ilmu dan pengetahuan (Dadang Supardan, 2011: 37). Melihat dari pendapat Dadang di atas maka guru sangat memiliki peran yang tidak sepele dan bahkan sangat istimewa dalam mendidik para siswa untuk meraih prestasi

dan masa depan yang lebih baik, sehingga dapat dikatakan bahwa guru adalah pahlawan tanpa tanda jasa bagi para muridnya.

Anak adalah makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Menurut John Locke, anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan (Gunarsa, 2004: 68). Pengertian anak juga mencakup masa anak itu *exist* (ada). Dalam proses perkembangan manusia, dijumpai beberapa tahapan atau fase dalam perkembangan, antara fase yang satu dengan fase yang lain selalu berhubungan dan mempengaruhi serta memiliki ciri-ciri yang relatif sama pada setiap anak. Disamping itu juga perkembangan manusia tersebut tidak terlepas dari proses pertumbuhan, keduanya akan selalu berkaitan. Apabila pertumbuhan sel-sel otak anak semakin bertambah, maka kemampuan intelektualnya juga akan berkembang. Proses perkembangan tersebut tidak hanya terbatas pada perkembangan fisik, melainkan juga pada perkembangan psikis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak merupakan makhluk sosial yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya, anak juga mempunyai perasaan, pikiran, kehendak tersendiri yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan pada masa kanak-kanak (anak).

Menurut wikipedia sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Saat ini murid kelas 6 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (UN) yang mempengaruhi kelulusan siswa. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke tingkat Sekolah Menengah Pertama.<sup>2</sup>

Posisi seorang guru tentu menjadi sangat istimewa di hati kalangan para murid, dimana kehadiran seorang guru bagi anak-anak sekolah dasar, mereka memulai pembelajaran yang sesungguhnya di dunia pendidikan. Guru adalah jabatan atau profesi yang membutuhkan keahlian khusus yang tidak semua orang bisa menjadi seorang guru, karena pekerjaan sebagai guru ini tidak bisa dilakukan oleh seseorang tanpa mempunyai keahlian dan kemampuan sebagai guru melalui proses pendidikan keguruan yang formal (Purwanto, 2011:138), sehingga seseorang yang berprofesi sebagai seorang guru tentunya bukan main-main, melainkan menjadi profesi yang sangat terhormat dan dibutuhkan di tengah-tengah masyarakat untuk mendidik generasi muda yang dapat membangun masa depan bangsa.

Di dalam pendidikan, guru mempunyai tiga tugas pokok yang bisa dilaksanakan yaitu tugas profesional, tugas kemasyarakatan dan tugas manusiawi (Hamalik, 2016:78). Tugas pertama yaitu tugas profesional. Tugas profesional adalah tugas yang berhubungan dengan profesinya. Tugas profesional ini meliputi tugas untuk mendidik, untuk mengajar dan tugas untuk melatih. Mendidik mempunyai arti untuk meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar mempunyai arti untuk meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi, dan tugas melatih mempunyai arti untuk mengembangkan keterampilan. Guru berperan dan bertugas sebagai pengelola proses belajar mengajar, tetapi tidak hanya itu, tugas guru juga meliputi tugas kemasyarakatan, sehingga tugas kedua adalah tugas

kemasyarakatan. Tugas ini juga dilakukan oleh seorang guru dengan cara menjalin relasi dengan masyarakat sekitarnya sehingga dengan relasi yang terbentuk maka proses belajar dapat terjalin dengan baik dan ternyata tidak hanya itu, tugas kemasyarakatan juga berlaku di tengah-tengah guru itu tinggal yaitu di lingkungan rumahnya. Ia menjadi bagian yang tidak terpisahkan di lingkungan masyarakatnya dalam rangka memberikan pendidikan dan pembaharuan nilai bagi lingkungan sekitarnya. Dan tugas ketiga adalah tugas manusiawi. Guru dituntut untuk memiliki tugas manusiawi juga melekat dengannya yaitu melibatkan diri di tengah komunitas sekolah dan masyarakat, sehingga tentu ada persoalan-persoalan yang membutuhkan sentuhan nilai-nilai manusiawi, sehingga guru pun berperan di dalamnya untuk membawa penyelesaian yang bermartabat serta manusiawi.

Di samping peran di atas, keberadaan seorang guru ternyata ada kewibawaannya. Pepatah Jawa yang secara umum dipakai orang pada umumnya bahwa guru adalah sosok yang *digugu lan ditiru* (diperhatikan dan diikuti), baik setiap ucapan-ucapannya, tindakan serta pemikiran-pemikirannya. Menurut Kusmayanto Kadiman yang dikutip oleh Jansen Sinamo bahwa guru berasal dari bahasa Sanskerta yang merupakan gabungan dari dua kata 'gu' dan 'ru' yang berarti kegelapan (*darkness*) dan terang (*light*) (Sinamo, 2012: 11). Bila dapat diartikan bahwa kehadiran seorang guru akan membawa kita dari ketidaktahuan menjadi tahu. Guru akan mengubah kita dari tidak paham menjadi paham. Di sinilah kekuatan kewibawaan seorang guru, walaupun yang bersangkutan tidak bergelar secara akademik tinggi, tetapi ketika gelar guru itu telah disandang oleh seseorang, maka penghormatan akan datang dengan sendirinya, baik dari para siswa-siswanya, orang tua maupun masyarakat sekitar, sehingga melalui kewibawaan yang dimiliki seorang guru ini bisa menjadi kata kunci dalam keberhasilan membina dan mendidik para siswa dalam belajar dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi oleh para siswanya.

Demikian pula menurut Mohamad Ali mengungkapkan peran guru sebagai berikut: (Mohamad Ali, 1983 : 3)

“Peran guru adalah melakukan segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh undang-undang yang diaplikasikan oleh sekolah masing-masing”.

Senada dengan Mohamad Ali, maka peranan guru diungkapkan oleh Uzer Usman dikelompokkan menjadi tiga peran (Moh. Uzer Usman, 1990 : 2-3) yaitu:

“Pertama peran guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih, kedua peran guru dalam bidang kemanusiaan meliputi bahwa guru di sekolah harus dapat menjadifikan dirinya sebagai orang tua kedua. Ia harus mampu menarik simpati sehingga ia menjadi idola para siswanya. Ketiga, peran guru dalam kemasyarakatan adalah mampu membangun masyarakatnya sesuai dengan identitas yang dimiliki”.

Demikian pula yang diungkapkan oleh Nainggolan berkenaan dengan peran guru di masa sekarang ini tidak hanya bertugas untuk mengajar, melainkan seorang guru harus memiliki sikap yang tulus dalam pengajarannya yaitu:<sup>3</sup> *Pertama*, guru

memberikan dirinya kepada para siswa. Seorang guru di manapun kegiatan belajar berlangsung, senantiasa diharapkan memberikan materi yang berkualitas. Guru memberikan tenaga, waktu tanpa pamrih kepada para siswanya setiap hari, sehingga keberadaan dan kemampuan seorang guru benar-benar di curahkan untuk para siswa-siswinya. Kedua, guru menjadi contoh dan teladan kepada para siswa. Pada poin ini guru diharapkan menjadi teladan dalam hal pengetahuan, sikap hidup dan dalam banyak hal bagi para siswanya. Oleh karena itu seorang guru harus senantiasa mencerminkan hidup yang pantas dan layak sebagai suatu teladan yang baik bagi para siswa. Memang tidak mudah untuk menjalani hal ini, tetapi sudah menjadi tradisi dan budaya masyarakat Indonesia profesi seorang guru menjadi teladan dan bahkan panutan bagi para siswa termasuk bagi lingkungan disekitar guru itu berada. Ketiga, guru membawa para siswa kepada perubahan hidup. Peran lain yang tidak kalah penting, bahwa guru harus dapat membawa para siswa kepada perubahan hidup yang lebih baik, para siswa dapat langsung melihat dan merasakan apa saja yang dilakukan oleh guru mereka dan mereka akan merasakan cinta kasih yang diberikan oleh gurunya. Di sini guru benar-benar menjadi panutan bagi para siswa, sehingga secara sadar maupun tidak sadar para siswa pun mengikuti pola hidup guru tersebut atau ada perubahan sikap sehari-hari menjadi lebih baik. Salah satu contoh perubahan hidup adalah dari yang tadinya siswa tidak memiliki rasa hormat kepada yang lebih tua, tetapi karena peran guru sudah diterima maka siswa berubah memiliki rasa hormat kepada yang lebih tua. Sehingga perubahan hidup ini menjadi sebuah tujuan akhir yang hendak diraih oleh guru untuk para siswanya.

Di samping pengaruh pribadi seorang guru bagi para muridnya, ternyata ada paran lain yang dimainkan seorang guru yaitu menjadi motivator bagi para murid. Tugas motivasi diperlukan untuk membangkitkan, menguatkan dan mendorong agar para murid dapat tetap semangat untuk giat belajar. Motivasi menurut Mc. Donald adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (dikutip dalam Oemar Hamalik, 2016). Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Karena tugas siswa adalah belajar, maka pengertian belajar menurut Sardiman adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman (Sardiman, 2013 : 92-94). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan, sehingga motivasi terbentuk dari sikap (attitude) seseorang dalam menghadapi situasi apapun (situation).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh guru dapat tercapai.

Sardiman mengungkapkan beberapa cara meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:<sup>4</sup> Pertama, memberi angka. Angka dalam hal

ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya, sehingga dengan pemberian ini akan mendorong para siswa untuk semakin giat belajar. Kedua, pemberian hadiah. Secara psikologis dengan pemberian hadiah ini akan dapat meningkatkan motivasi belajar anak akan semakin kuat, dimana siswa akan berlomba-lomba mendapatkan hadiah dari gurunya tetapi juga merupakan sesuatu yang *prestise* di hadapan teman-temannya. Ketiga, membuat kompetisi bagi para siswa. Kompetisi dipakai untuk mendorong siswa untuk semakin fokus dalam belajar dan tentunya melalui bidang minat yang disukai oleh siswa. Kompetisi dapat dilakukan secara individu atau kelompok, sehingga melalui media kompetisi ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Keempat, menumbuhkan kesadaran bagi para siswa. Guru berupaya untuk menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting, melalui kesadaran ini maka para siswa akan semakin bertanggung jawab atas dirinya sendiri minimal dalam hal belajar sebagai kebutuhan mereka sendiri. Kelima, memberi ulangan. Cara tradisional ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Keenam, siswa mengetahui hasil belajar mereka sendiri. Dengan terbukanya siswa dapat mengakses hasil belajar mereka sendiri, hal ini bisa dijadikan sebagai alat motivasi belajar para siswa. Ketujuh, memberikan pujian. Guru memberikan pujian kepada para siswa apabila ada yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka siswa tersebut perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk penguatan *positif* yang memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Delapan, guru memberikan hukuman. Bisa jadi hukuman adalah bentuk usaha penguatan dan penegakan aturan yang *negatif* tetapi menjadi alternatif paling terakhir untuk menumbuh kembangkan motivasi belajar, tetapi bila hukuman diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa jadi hal ini menjadi alat motivasi belajar siswa.

Dari beberapa cara di atas, ternyata ada fungsi motivasi yang perlu diperhatikan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melaksanakan aktivitas belajar. Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Menurut Djamarah ada tiga fungsi motivasi yaitu: Pertama, motivasi sebagai pendorong perbuatan. Kedua, motivasi sebagai penggerak perbuatan. Ketiga, motivasi sebagai pengarah perbuatan. (Djamarah, 2006: 123)

Demikian pula Dimiyati dan Mudjiono mengungkapkan tentang jenis motivasi motivasi sebagai kekuatan mental *individu* memiliki 2 jenis tingkat kekuatan, yaitu motivasi *primer* dan motivasi *sekunder* (Dimiyati dan Mudjiono, 2002 : 86).

Motivasi *primer* adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, motif dasar tersebut berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Bahwa tingkah laku terdiri dari pemikiran tentang tujuan dan perasaan subjektif dan dorongan mencapai kepuasan, contoh mencari makan, rasa ingin tahu dan sebagainya. Melalui motivasi *primer* ini akan memampukan setiap orang termasuk anak-anak untuk menemukan apa yang menjadi kebutuhannya dasarnya. Untuk meraih cita-citanya maka diperlukan hal yang mendasar yaitu belajar, sehingga belajar menjadi motivasi *primer* dalam kehidupan setiap orang terkhusus untuk anak. Motivasi *sekunder* adalah motivasi yang dipelajari, motif ini dikaitkan

dengan motif sosial, sikap dan emosi dalam belajar terkait komponen penting seperti afektif, kognitif dan kurasif, sehingga motivasi *sekunder* dan *primer* sangat penting dikaitkan oleh siswa dalam usaha pencapaian prestasi belajar. Melalui motivasi ini setiap manusia termasuk anak pun akan bisa eksis dengan dirinya sendiri.

Persoalannya adalah bagaimana peran guru terhadap penggunaan *gadget* pada anak terkhusus dalam meningkatkan motivasi belajar. Kata *gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar utamanya bagi masyarakat saat ini, kalau dalam kamus besar bahasa Indonesia kata *gadget* dipakai dengan kata gawai.<sup>5</sup> Hampir di semua kalangan masyarakat baik yang lemah sampai yang kuat memiliki *gadget* dan tentunya dengan berbagai varian yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masing-masing orang. Pesatnya perkembangan teknologi *Gadget* di masyarakat luas seperti *iPhone*, *netbook*, *ultrabook* dan sebagainya patut diwaspadai, karena hampir setiap hari akan muncul produk baru dan tentunya dengan kecanggihan fitur-fitur yang ditawarkan menyebabkan banyak orang berlomba-lomba untuk memilikinya walaupun seringkali bukan menjadi kebutuhan. Semakin banyak kemudahan yang ditawarkan, maka produk seperti itu yang akan diterima dan laris dipasaran. Hal ini mempunyai arti yang cukup jelas berhubungan dengan yang sering disebut sebagai ketergantungan manusia terhadap teknologi.

Fitur-fitur yang langsung berhubungan dengan internet, maka yang didapat adalah segala bentuk kemudahan, dan dengan kemudahan dalam mengakses Internet, anak-anak telah dijadikan terlena dengan berbagai aktivitas kurang penting yang seharusnya dalam usia mereka adalah masa-masa penting untuk belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Menurut psikolog anak dan remaja ibu Ratih Ibrahim bahwa kemudahan akses internet lewat *gadget* juga membuat semua orang termasuk anak-anak semakin mudah dan cepat mendapat apa yang diinginkan. "Akibatnya, anak-anak menjadi malas, tidak mau berusaha, dan tidak tahan banting" (Ratih Ibrahim, 2012: 29 Mei), sehingga dari keterangan di atas maka *gadget* memang bisa memudahkan hidup manusia, namun tentu perlu membatasi waktu penggunaannya sehingga tidak mengganggu waktu berharga bersama keluarga dan sahabat agar memunculkan generasi yang kuat dan tahan banting serta tidak lagi menggantungkan hidupnya hanya kepada alat yang bernama *gadget*.

Menurut Adilla Zenara Nafisa yang berkecimpung dalam bidang kesehatan mengungkapkan bahwa di balik sisi *positif* yang ada di *gadget*, ternyata juga terdapat dampak-dampak *negatif* yang bisa ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri (Nafisa, 2017 : 1 Juni). Ada pun dampak *positif* dan *negatif* penggunaan *gadget* dapat diuraikan sebagai berikut yaitu: Dampak *positif*. Pertama, melalui *gadget* dapat menambah ilmu pengetahuan, dimana alat canggih yang bernama *gadget* kini menjadi media yang memungkinkan manusia untuk mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapan pun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan, secara nyata sekarang ini anak-anak dari berbagai usia sudah tak asing dengan barang ini. Mereka sudah biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah mereka, sehingga melalui media *gadget* ini dimungkinkan untuk menambah ilmu pengetahuan secara cepat, bahkan soal-soal yang ada dapat dibantu pemecahannya dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* menjadi salah satu

teknologi yang membawa solusi menambah ilmu pengetahuan yang cepat dan lebih praktis daripada buku, mengingat dimana jumlah buku terbatas dan tidak mudah mencari judul yang sesuai. Kedua, *gadget* mempermudah komunikasi. *Gadget* membawa terobosan komunikasi jaman sekarang ini, alat ini membawa kemudahan dalam berkomunikasi, sehingga dapat dikatakan ini adalah fungsi utama *gadget*, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, setiap orang bisa tersambung dengan keluarga, teman dan yang lainnya seperti bertatap muka langsung, sehingga *gadget* mau tidak mau diakui sebagai terobosan tentang hambatan jarak untuk berkomunikasi. Ketiga, *gadget* mampu memperluas jaringan pertemanan, memang *gadget* tidak ada habisnya dalam berinovasi, sehingga melaluinya memfasilitasi banyak hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. *Gadget* mampu menampung berbagai kemunculan situs media sosial seperti *line*, *instagram*, *path*, *skype* dimana memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. Melalui *gadget* membuat dunia seakan-akan berada dalam genggaman, sehingga melaluinya jaringan pertemanan menjadi semakin mudah dan tentunya juga akan semakin luas dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Dampak kedua yaitu dampak *negatif*. Ada pun dampak tersebut adalah pertama, risiko terkena radiasi. Dari beberapa penelitian, penggunaan *gadget* yang terlalu sering akan rentan terkena radiasi, terutama pada anak kecil. Pancaran sinar dari layar sangat membahayakan kesehatan perkembangan sistem saraf. Hal ini bisa menyebabkan perkembangan anak bisa terganggu ketika terlampau sering menggunakan *gadget*. Misal dengan terganggunya saraf mata di mana mata akan menjadi rabun dekat, terganggunya saraf gerak karena *gadget* memacu anak hanya duduk dan hanya fokus kepada permainan dan fitur-fitur yang ditampilkan oleh *gadget*, sehingga bisa menjadi memicu kelebihan berat badan dan penyakit-penyakit lainnya misalnya jantung. Kedua, menyebabkan anak kecanduan, ketika *gadget* bisa jadi menjadi barang yang sangat dibanggakan dan banyak orang yang berusaha untuk memiliki benda tersebut, karena saat ini *gadget* bagi sebagian orang bisa jadi menjadi kebutuhan primer. Mereka tidak bisa dipisahkan dari *gadget*. Melalui *gadget* yang dimiliki dapat melakukan banyak sekali aktifitas dan menyimpan banyak sekali data-data serta menjadi tempat hiburan. Hal ini membuat mereka kecanduan, terutama bagi yang hobi bermain *game*. Kecanduan seperti ini menyebabkan mereka kurang berinteraksi dengan orang lain, akibatnya relasi dengan orang tua, keluarga dan teman menjadi semakin jauh karena mereka hanya terpaut dengan *gadget*. Hal ini perlu menjadi perhatian yang serius bagi para orang tua bila menyerahkan *gadget*nya untuk dibuat mainan oleh anak-anaknya. Ketiga, anak menjadi lambat memahami pelajaran, yaitu ketika anak sudah memegang *gadget* dan anak sudah terbiasa bermain dengan *gadget* maka akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya ketika mendapatkan pelajaran di sekolah, mereka akan sulit memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, *gadget* juga membuat anak akan cenderung malas belajar serta membaca buku, sehingga berujung pada menurunnya prestasi belajar bagi anak. Hal inilah yang menyebabkan kekuatiran dan ketakutan orang tua tentang pengaruh *gadget* terhadap anak, yaitu munculnya kelambatan menerima pelajaran. Keempat, adanya risiko penyalahgunaan oleh anak itu sendiri.

Penyalahgunaan ini adalah dampak *negatif* yang terakhir dari *gadget* bagi anak-anak apabila tidak diawasi adalah di balik kemudahan untuk mengakses informasi melalui *gadget*, akan membawa bahaya tersendiri bagi anak-anak yaitu pornografi. Ada kasus pelajar yang berbuat cabul akibat kecanduan pornografi melalui *gadget*. Ini bisa membuat anak salah jalan, hingga membuat mereka melakukan hal-hal yang menyimpang. Dampak ini perlu diantisipasi dan ditekan supaya tidak berkelanjutan dan membawa kebaikan bagi anak-anak khususnya yang masih ada di sekolah dasar.

Menurut Adilla ada beberapa upaya untuk menanggulangi atau mencegah berbagai dampak *negatif* dari penggunaan *gadget* tersebut terhadap anak-anak, di antaranya sebagai berikut:<sup>6</sup> Pertama menghindari untuk memperkenalkan *gadget* pada anak sejak usia dini, *gadget* sebaiknya diperkenalkan pada anak ketika sudah mengerti dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Memperkenalkan *gadget* pada anak usia yang masih terlalu dini karena bisa berdampak terhadap kesehatan dan tumbuh kembangnya, harapannya adalah anak dapat tumbuh kembang sesuai dengan umur dan malah bisa berelasi dengan teman-teman sebayanya. Kedua memberikan pemahaman pada anak tentang bahaya *gadget* karena di zaman sekarang memang menjadi sebuah keniscayaan bahwa *gadget* bisa dipegang dan dipakai oleh siapapun tanpa batas usia, jenis kelamin dan pendidikan, tetapi dalam menggunakan *gadget* tetap harus diberikan pengarahan terlebih kepada anak, supaya anak tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama. Memberikan nasihat kepada anak secara perlahan, dan jangan memaksanya untuk menghindari *gadget* karena akan membuat anak semakin penasaran. Ketiga menjadi contoh yang baik bagi anak. Seorang anak memerlukan contoh konkret dari orang tuanya, karena kecenderungan anak adalah mencontoh apa yang mereka lihat. Termasuk orang tuanya di rumah. Tidak hanya melarang namun juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Ketika di rumah, sebaiknya jangan terlalu lama atau terlalu asyik bermain *gadget*, karena hal itu akan ditiru oleh anak sehingga secara perlahan akan menjadi kebiasaan yang terus berlanjut hingga dewasa. Keempat yaitu menghindari untuk memanjakan anak, bila orang tua memanjakan anak, maka anak akan semakin berbuat seenaknya, semau anak itu sendiri. Dengan demikian orang tua harus tetap membatasi penggunaan *gadget* ini, apalagi perkembangan *gadget* semakin hari semakin muncul yang lebih canggih, maka anak akan mengikuti perkembangan tersebut. Tugas orang tua adalah untuk tidak memanjakan anak.

### Hasil Dan Penyajian Data

Dalam menjalankan perannya, tiap guru dalam menyikapi perkembangan media informasi berbeda satu dengan yang lain. Begitu para guru dalam menumbuhkan kembangkan motivasi belajar anak sekolah dasar juga berbeda tetapi juga ada yang sama. Dari hasil yang didapat dapat dibedakan ke dalam dua sikap yang dilakukan oleh beberapa guru. Adapun hasilnya sebagai berikut

#### 1. Peran guru terhadap penggunaan *gadget*

Hasil analisis data pada proses kategorisasi menunjukkan adanya peran guru terhadap penggunaan *gadget*.

##### a. Melarang penggunaan *gadget* di sekolah

Dalam penggunaan *gadget* di sekolah, guru memang melarang anak untuk membawa apalagi menggunakan *gadget* di sekolah. Berkenaan dengan

peraturan dari sekolah, guru juga memberikan informasi secara terus menerus tentang peraturan agar tidak menggunakan *gadget* tersebut. Guru juga berpesan kepada anak untuk patuh terhadap peraturan di sekolah bukan karena takut hukuman, melainkan sebagai suatu dorongan untuk kebaikan anak itu sendiri.<sup>7</sup>

Cara yang dilakukan guru merupakan hal yang preventif, yaitu mendorong anak agar tidak terpengaruh dan tergantung terhadap *gadget* ketika belajar di sekolah, Hal ini dilakukan guru untuk menegakkan peraturan yang ada di sekolah tetapi juga untuk memudahkan proses belajar mengajar yang ada di sekolah, karena pernah sebelum peraturan sekolah diterapkan anak-anak membawa *gadget* dan tentunya dengan berbagai merk dan model yang bervariasi sehingga menyebabkan pergaulan anak menjadi tidak sehat karena saling bersaing tentang keunggulan *gadget* yang mereka bawa di sekolah dan anak-anak membuat kelompok dan tidak bergaul dengan teman yang lainnya. Ketika guru melakukan pemantauan terhadap para murid dan dirasa sangat mengganggu maka diadakan peraturan sekolah tentang pelarangan membawa *gadget* di sekolah.<sup>8</sup>

Larangan ini penting karena konten di media melalui *gadget* yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet melalui *gadget*, dan jika tidak dilakukan pengawasan, murid bisa jadi terpapar itu semua, sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain.<sup>9</sup>

b. Penggunaan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran

Informasi berkenaan dengan ilmu pengetahuan tentunya tidak hanya ada di dalam buku teks wajib maupun lembar kerja siswa (LKS) saja, bahkan informasi dalam buku mungkin sangat terbatas sehingga dibutuhkan informasi lain dalam dunia digital. Kebutuhan informasi dari luar tidak dapat dibendung dan ternyata sangat dibutuhkan, sehingga para anak juga perlu informasi dari media internet yang tentunya di dapat dari *gadget*. Tugas-tugas mencari dari internet melalui *gadget* tetap diberikan kepada para anak.<sup>10</sup> Selain itu, guru juga memberikan tugas yang sesuai dengan pembelajaran yang sedang diterima oleh para anak.<sup>11</sup> Kapasitas pendampingan yang dilakukan oleh guru dengan cara meminta tolong dan bekerja sama dengan orang tua untuk mengawasi anak-anak dalam penggunaan *gadget* tersebut, sehingga sasaran pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud.

c. Memberi kebebasan dan batasan waktu penggunaan

Guru memberi kebebasan pada anak dalam menggunakan media informasi termasuk *gadget*. Tujuannya agar anak juga tidak gagap teknologi, tetapi tetap memberikan pendampingan agar anak mengerti akan pembagian waktu yaitu untuk belajar dan menggunakan *gadget*. Selain anak mengerti pembagian waktu, guru juga akan memberikan aturan main dalam penggunaan media informasi, khususnya *gadget*.<sup>12</sup>

d. Memberikan *punishment* dan *reward* kepada siswa

Guru memberikan kesempatan untuk berkembang dalam hubungannya dengan wawasan teknologi tetapi tetap mewaspadaai pengaruh *gadget* dalam tumbuh kembang siswa. Seperti di atas bahwa guru mengizinkan anak untuk bermain

*gadget* tetapi dengan batasan. Hal ini dilakukan oleh guru dapat mengontrol siswanya dalam penggunaan *gadget*, sehingga pada waktu di sekolah guru menanyakan tentang pelaksanaan penggunaan *gadget* ketika di rumah.<sup>13</sup> Para siswa karena mempunyai kedekatan emosi dengan guru maka biasanya para siswa langsung bercerita tentang progres yang telah dilakukan dalam penggunaan *gadget* di rumah. Bila siswa mematuhi kesepakatan dalam pembatasan waktu untuk menggunakan *gedget* di rumah, guru akan memberikan reward dalam bentuk pujian atau beberapa hadiah kecil yang sudah disiapkan. Namun sebaliknya bila ada yang tidak melakukan tugas yang telah diberikan maka punishment pun juga diberikan, ada yang harus mengerjakan tugas di UKS (Unit Kesehatan Sekolah) maupun mengerjakan tugas di ruang guru.<sup>14</sup>

2. Peran guru dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar anak sekolah dasar.

a. Menjalin relasi melalui media *whatsapp*

Guru memahami bahwa perlunya jalinan relasi dengan para siswa dalam rangka pendampingan mereka di rumah, maka melalui media yang ada guru memberikan pendampingan melalui media *whatsapp*. Dengan adanya *group* ini para murid dimana guru menjadi anggota *group* tersebut di *whatsapp* maka guru bisa memberikan pendampingan dan pengawasan.<sup>15</sup> Hal ini merupakan salah satu bentuk memberikan informasi kepada para murid tentang apa yang menjadi tugas sekolah yang harus dikerjakan anak dan informasi penting dari sekolah yang harus diketahui oleh para murid. Sarana *whatsapp* digunakan tidak hanya sebagai sarana relasi tetapi juga untuk mengingatkan para murid untuk tertib tidur, karena guru mengatakan ada pengalaman sebanyak 75% murid usia 9-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan teknologi tanpa pengawasan, sehingga kekurangan tidur akan berdampak buruk pada nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik saat tidur dan anak butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.<sup>13</sup>

b. Waktu pertemuan tambahan dengan para siswa

Guru melakukan pertemuan baik secara rutin maupun insidental. Pertemuan rutin biasa dilakukan ketika proses belajar mengajar setiap harinya, sedangkan pertemuan insidental biasanya dilakukan oleh guru ketika pulang sekolah dengan cara memberikan les tambahan di luar jam pertemuan yang ditentukan oleh sekolah. Walaupun les tambahan ini diberlakukan untuk siswa yang secara kognitif agak terlambat dalam belajar, tetapi tidak menutup kemungkinan siswa yang lain juga mengikuti, sehingga anak yang terlambat belajar tidak merasa bahwa mereka lebih bodoh dari teman-teman yang lain. Siswa yang lain juga didorong untuk belajar lagi dan menolong temannya yang tadinya kurang memahami menjadi tahu dan kemudian mampu menyelesaikan tugas-tugas mereka dalam jam tambahan tersebut. Melalui pertemuan baik secara rutin atau tidak, guru mencoba untuk menggali persoalan murid di rumah sehingga akan dikomunikasikan dengan para tua dengan harapan akan muncul solusi bagi persoalan yang dihadapi oleh anak sekolah.<sup>17</sup>

c. Menjelaskan materi-materi yang bermanfaat bagi anak sekolah dasar

Dalam pertemuan yang rutin biasanya guru menjelaskan dan memberikan

beberapa informasi tentang materi-materi dari internet yang dapat diunggah dan dilihat melalui *gadget*, tentunya materi tersebut yang berkenaan dengan pembelajaran di sekolah, misalnya aplikasi ruang guru.<sup>18</sup> Subjek juga menjelaskan dan sekaligus memberikan informasi materi yang tepat yang di dapat dari *gadget*, sehingga anak-anak tidak kecanduan bermain *game* atau beberapa fitur lain yang disediakan melalui *gadget* mereka. Hal ini sebagai upaya untuk mengalihkan dari hal-hal yang tidak produktif menjadi sesuatu yang berguna khususnya di bidang dan jenjang pendidikan merekasaat ini.

d. Komunikasi dasar dari segalanya

Guru dalam memberikan penjelasan positif dan negatifnya *gadget* dalam kehidupan belajar mengajar bagi anak, dengan cara mengajak anak untuk berkomunikasi sehingga anak tetap termotivasi dalam belajarnya. Dari jalinan relasi yang baik antara ortu dan anak akan tercipta rasa peduli pada anak – bahwa hidup itu bersama dengan orang lain, sanak saudara, kakek-nenek dan bukan untuk seorang diri saja. Jalinan relasi itu juga diciptakan oleh orang tua melalui permainan yang bersifat fisik, misalnya oleh raga bersama.<sup>19</sup> Melalui permainan maka perhatian anak dapat dialihkan dari yang bersifat duduk, diam dalam bermain, di ubah menjadi kegiatan fisik yang menjadikan fisik semakin kuat, kebersaam terjadi dan menumbuhkan sifat empati kepada sesama yang lain.

### Analisis data

Secara sosiologis dan psikologis serta pendidikan maka peran guru tidak bisa dipisahkan dari kehidupan para siswanya, karena bagaimana pun juga kedekatan psikologis sudah terjalin sejak siswa masuk di kelas dan langsung diampun oleh gurunya. Guru menjadi pengganti orang tua di rumah, sehingga guru tidak dapat dipisahkan dari siswanya. Hal ini sangat tampak ketika terjadi persoalan di antara para siswa, apapun bentuk kesulitan dan persoalan yang dihadapi oleh para siswa, maka gurupun tetap akan berperan di dalamnya. Termasuk dengan berkembangnya teknologi yang bernama *gadget* ini, tentu akan ada dampak yang ditimbulkan terhadap para siswa, khususnya untuk anak di sekolah dasar. Tetapi sosok guru tetaplah mempunyai wibawa yang sangat besar di depan siswa sehingga apapun yang dikatakan oleh guru dan yang diperintahkannya akan sebagian besar para siswa akan mengikutinya. Kelebihan inilah yang tidak dimiliki oleh orang lain selain guru, bahkan berkenaan dengan hal-hal yang berkaitan dengan sekolah, siswa malah lebih percaya kepada gurunya dibanting dengan orang tuanya sendiri.

Di sini nampak ketika guru menginformasikan tentang peraturan sekolah, maka hasil yang di dapat adalah hampir semua murid di semua sekolah yang diteliti mematuhi, para siswa tidak membawa *gadget* mereka melainkan disimpan di rumah. Di sinilah letak keunggulan dan peran guru di mata para siswanya, para siswa sebagian besar sangat menghormati dan menaati apa yang diperintahkan oleh gurunya. Memang ada beberapa kasus orang tua yang menitipkan *gadget* kepada guru supaya orang tua mudah menghubungi anaknya di sekolah, tetapi hal itu hanya sesekali terjadi dan malah sangat jarang terjadi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di sekolah dipastikan tidak ada dan tidak mengganggu proses belajar mengajar yang ada di sekolah. Peran serta orang tua juga menjadi

penting untuk mendorong agar supaya anak juga menaati peraturan yang telah disampaikan oleh gurunya di awal tahun pelajaran, sehingga dengan peran serta aktif orang tua untuk menaati peraturan menyebabkan siswa juga belajar untuk menaati apa yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Gangguan besar yang sebenarnya terjadi adalah di rumah, karena *gadget* yang tadinya dilarang dibawa dan dipakai di sekolah, sekarang malah menjadi sarana pelampiasan dari penat belajar di sekolah. Banyak anak yang seusai pulang sekolah, lanjut makan malah mencari *gadgetnya* atau *gadget* orang tuanya untuk dimainkan. Tentu hal ini tidak dapat dicegah karena memang sudah menjadi keniscayaan bahwa sekarang semua orang membutuhkan *gadget*, tetapi khusus untuk para siswa tentu perlu pembatasan agar tidak mengganggu belajar mereka di sekolah. Para guru sudah mengantisipasi hal tersebut dengan menuliskan pesan agar tidak bermain *gadget* ketika di rumah, bahkan juga ditambahkan pesan melalui media *whatsapp group* orang tua agar mengawasi putra-putrinya agar tidak bermain *gadget*. Apabila bermain *gadget* pun harus ada waktu yang ditentukan, yaitu 1 atau 1,5 atau pun paling lama 2 jam diizinkan bermain *gadget* di rumah. Hal ini menunjukkan guru sangat berperan tidak hanya di sekolah melainkan juga di rumah, tetapi juga relasi yang dijalin oleh guru dengan orang tua sangat terlihat erat. Ini nampak dalam jalinan relasi guru-guru di SD Kristen Banjarsari Surakarta dengan para orang tua dan siswa-siswa yang lain. Peran ini menjadi berhasil ketika orang tua juga mendukung dalam pelaksanaan di rumah, karena sangat percuma bilamana komunikasi yang dibangun oleh guru kepada orang tua dan siswa, ternyata dimentahkan lagi oleh orang tua di rumah. Kerja sama yang erat sangat dibutuhkan antara guru dengan pihak orang tua di rumah.

Peran guru yang lain dapat dilihat adalah dengan memberikan beberapa informasi melalui orang tua tentang materi-materi yang bisa dilihat dan diunduh dari *gadget* mereka, dimana materi-materi tersebut adalah sesuatu yang berhubungan dengan pelajaran yang berlaku maupun materi-materi pendukung di luar kurikulum yang ada tetapi penting untuk siswa. Melalui dorongan dan pengawasan orang tua inilah para siswa akan selektif membuka situs-situs melalui *gadget* mereka, sehingga prestasi belajar mereka meningkat dan mendorong motivasi mereka untuk semakin giat untuk belajar termasuk belajar yang bukan materi yang diajarkan di sekolah. Tentunya pendampingan orang tua untuk menjadi pendamping bagi anak-anaknya di rumah dalam belajar mandiri melalui teknologi membutuhkan kesabaran, waktu juga kesetiaan untuk masa depan anak-anak mereka sendiri, sehingga kerjasama ini harus semakin ditingkatkan dan menjadi sebuah perhatian yang tidak sepele.

Hal lain yang juga dilakukan oleh guru yaitu dengan cara memberikan jam tambahan belajar bagi siswa-siswa yang membutuhkan yaitu melalui les-les yang dilakukan. Melalui media ini sangat menolong para siswa untuk tumbuh motivasi belajarnya. Mereka melihar gurunya semangat untuk membantu mereka belajar, dengan cara menyisihkan waktu sesudah pulang sekolah ataupun para waktu sore hari di rumah gurunya untuk belajar bersama. Hal ini menjadi sangat baik untuk menghindarkan anak bermain *gadget*, melainkan anak semakin fokus untuk belajar bersama para guru mereka. Hal ini dilakukan di SD Kristen Setabelan 2 Surakarta, sehingga para siswa akhirnya menjadi patuh kepada gurunya dan menjadikan motivasi belajar anak menjadi semakin meningkat dengan ditunjukkan tidak pernah

sepinya kelas tambahan yang dibuka oleh gurunya. Memang tidak semua guru di sekolah melakukan hal seperti ini, karena tingkat kelas ekonomi setiap murid di sekolah berbeda-beda. Banyak juga orang tua yang mengarahkan anaknya untuk bimbingan belajar resmi sepulang mereka dari sekolah. Namun di sini dapat melihat ada upaya serius dari guru untuk mengambil peran yang lebih untuk kemajuan siswa-siswinya.

Dalam kewibawaannya sebagai seorang guru, guru juga memberikan *punishment* tetapi juga *reward* untuk para siswa yang taat akan pesan guru. Tentu hukuman dan hadiah ini diberikan dalam konteks kesepakatan awal di kelas, jadi di awal kelas guru sudah memberikan arahan kepada para siswa tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan. Misalnya, bila siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah maka secara otomatis yang menjadi hakimnya adalah para siswa itu sendiri, sehingga ketika peraturan itu diberlakukan secara terus menerus dan tidak tebang pilih, maka hal ini menjadi sebuah peraturan yang tidak tertulis di dalam kelas. Ujung-ujungnya hal tersebut menjadi budaya yang selalu diberlakukan. Guru hanya sebagai fasilitator bagi para siswa yang melakukan pelanggaran, misalnya menentukan harus mengerjakan pekerjaan rumah yang belum dikerjakan di ruang guru, hal-hal yang seperti ini muncul di SD Kristen Manahan Surakarta. Kebiasaan ini sudah dilakukan sejak mereka kelas satu dan dilanjutkan ke jenjang selanjutnya, sehingga memudahkan guru untuk melakukan pendampingan kepada para siswa. Hadiah yang seringkali diberikan oleh guru kepada para siswa yang menaati tugas guru untuk tidak bermain *gadget* ini berupa ucapan selamat di depan kelas dengan menyebutkan nama-nama yang taat, demikian juga bentuk-bentuk hukuman yang diberikan bila siswa yang melakukan pelanggaran bukan dengan hukuman fisik tetapi diminta untuk membuat karya tulis baik itu berupa puisi yang nantinya akan dibacakan di depan kelas, menulis di majalah dinding di kelas mereka masing-masing sehingga kegiatan ini lebih kepada mendorong untuk lebih tertibnya siswa dan mendewasakan dalam bersekolah serta menaati peraturan yang di buat oleh mereka sendiri dan tentunya di bawah pengawasan guru kelas masing-masing.

Proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas tidak luput dari sebuah peran dari guru, yang harus bisa menguasai keadaan termasuk para siswa yang ada di dalamnya. Kadangkala guru menemui kisah-kisah yang menarik tentang siswa, yang mengantuk dan bahkan tidur di kelas<sup>20</sup>, hal ini bisa jadi disebabkan oleh kurangnya tidur di waktu malam. Bisa jadi siswa begadang hanya untuk bermain *gadget*, sehingga perlu bantuan dari orang tua untuk mengawasi hal-hal yang demikian, sehingga anak tidak kekurangan jam tidur. Peran serta dari orang tua sangat diperlukan, karena peran guru sangat terbatas bila siswa ada di lingkungan keluarga yaitu rumah. Di sini orang tua menggantikan peran guru di rumah dengan cara berkomunikasi dengan guru apa yang harus dikerjakan oleh siswa ketika di rumah, sehingga orang tua bisa membantu putra-putrinya untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Tanpa kerja sama antara guru dan orang tua, mustahil anak akan tumbuh motivasi belajarnya. Motivasi belajar anak tentu muncul tidak dengan tiba-tiba, motivasi itu muncul karena ada dorongan dan dukungan dari orang-orang terdekat. Bila di sekolah tentu peran guru yang mendorong siswa untuk semangat belajar, bila sudah di rumah, peran itu beralih kepada orang tua. Sehingga seperti yang

diungkapkan di atas, dengan adanya kerja sama yang kuat antara guru dan orang tua niscaya akan muncul dari diri siswa itu sendiri.

Demikian pula tentang keteladanan dari guru dan guru di rumah yaitu orang tua juga sangat mendukung anak untuk mempunyai motivasi belajar. Lingkungan belajar yang kondusif baik di sekolah maupun di rumah akan sangat membantu anak untuk semangat belajar. Bila guru ramah maka siswa pun akan nyaman untuk belajar, demikian pula lingkungan dan situasi di rumah bila nyaman, maka akan juga mendukung anak akan semakin giat belajar. Sehingga di sini diperlukan suasana lingkungan baik di sekolah maupun di rumah diharapkan bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Adanya keteladanan dari orang-orang yang dihormati yaitu guru bila di sekolah, orang tua bila anak di rumah, menjadikan para siswa meniru apa yang dilakukan. Bila di rumah, orang tuanya hanya sibuk memegang *gadget*, maka jangan salahkan anak bila mereka akan sama dengan orang tuanya yaitu menjadi sama-sama egois dan mementingkan diri mereka sendiri dengan cara bermain *gadget*. Sehingga diperlukan sebuah kesadaran untuk instropeksi diri sehingga bisa menjadi teladan bagi anak-anak sekolah dasar ini. Peran pendidikan dan dukungan motivasi ini melibatkan beberapa pihak, yaitu guru itu sendiri dan guru di rumah yaitu orang tua, sehingga dengan kerjasama yang baik dan masing-masing memainkan peran sesuai tuganya maka anak akan semakin terarahkan dalam belajar dan meningkatnya prestasi belajar anak itu sendiri.

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian tentang peran guru terhadap penggunaan *gadget* dalam menumbuh kembangkan motivasi belajar anak sekolah dasar yayasan Kristen di Surakarta dapat ditarik kesimpulan bahwa semua guru dalam penelitian ini mencakup dua peran yaitu peran guru terhadap penggunaan *gadget* dan peran guru dalam memberikan motivasi belajar pada anak sekolah dasar. Sebuah keniscayaan bahwa teknologi yang bernama *gadget* sekarang sudah tidak asing lagi bagi semua orang, baik yang dewasa, remaja dan bahkan anak-anak termasuk anak di usia sekolah dasar.

Dalam dunia pendidikan maka peran guru yang penting sebagai pengawal penggunaan *gadget* di sekolah, karena peran ini hanya bisa dilakukan oleh para guru. Dengan cara melarang membawa *gadget* ke sekolah, guru juga berperan untuk tetap memotivasi belajar anak agar nilai belajar yang dihasilkan juga tidak mengalami penurunan, karena secara kenyataan walaupun dilarang membawa dan menggunakan *gadget* di sekolah, tetapi di rumah anak-anak dapat dipastikan akan tetap bermain *gadget* dengan pendampingan ataupun tanpa pendampingan dari orang tua. Oleh karena itu, dengan melihat kenyataan ini maka guru juga berperan untuk tetap memantau dan memberikan tugas yang didapat dari internet baik melalui *gadget* maupun komputer sesuai dengan mata pelajaran yang ada. Guru juga tetap mengawasi kondisi anak melalui penggunaan *whatsapp group* siswa maupun *whatsapp group* orang tua untuk menolong dan memotivasi anak tetap untuk belajar dan bijak dalam menggunakan *gadget* di rumah, juga menjalin kerjasama dengan para orang tua untuk tetap mengawasi anak-anak mereka dalam penggunaan *gadget* di rumah.

Bangunan komunikasi yang lancar baik antara guru dan anak, guru dan orang tua akan menciptakan komunikasi yang baik sehingga diharapkan akan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih baik dalam diri anak sekolah dasar. Hal terpenting adalah

keteladanan dari orang tua di sekolah yaitu guru, bila di rumah yaitu para orang tua, karena dengan keteladanan maka akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga konsentrasi anak bisa beralih dari *gadget* kepada relasi dan interaksi antara anggota keluarga. Menjadikan anak nyaman dengan orang tuanya, sehingga tidak menjadikan *gadget* sebagai pelarian kasih sayang. Demikian juga orang tua diharapkan bisa memberikan waktu untuk mendampingi anak dalam belajar di rumah, dengan harapan akan muncul semangat dan motivasi belajar anak akan semakin meningkat. Di sinilah peran guru untuk selalu mengkomunikasikan hal tersebut dengan orang tua, sehingga bila sejak dini hal ini terwujud maka motivasi anak dalam belajar juga akan semakin besar.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan dan analisa di atas, maka ada beberapa saran yang diberikan penulis diantaranya:

#### Bagi Para Guru

- a. Para guru diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan yang berbasis teknologi sehingga tidak kalah dengan para murid. Karena para guru juga banyak yang sudah usia 50 tahun ke atas dan tidak semua berusia muda, sehingga penguasaan teknologi informasi juga sangat dibutuhkan.
- b. Menyediakan waktu khusus kepada anak untuk memberikan arahan tentang penggunaan *gadget* secara *positif* dan tidak hanya untuk bermain *game* atau yang sejenisnya.
- c. Guru memberikan *punishment* dan *reward* secara tepat di setiap jenjang kelas anak.
- d. Para guru juga menjalin relasi dan komunikasi yang lebih intens dengan orang tua dan juga memberikan informasi tentang materi pendidikan yang dapat diunggah oleh para murid melalui *gadget* tepat di rumah, sehingga anak-anak tidak jenuh dengan pelajaran tetapi melalui media *gadget* mereka juga bisa bermain sambil belajar.

#### Bagi Orang Tua

- a. Bagi orang tua agar dapat mendukung program sekolah dengan cara tidak membawakan *gadget* dengan alasan apapun, apabila memang harus membawakan *gadget* bisa langsung dititipkan kepada guru wali kelasnya supaya *gadget* tidak dibuat mainan dengan teman-temannya.
- b. Orang tua hendaknya juga membantu para guru dalam memberikan pengawasan dan pemahaman tentang penggunaan *gadget* bagi anak di rumah.
- c. Membatasi waktu bermain *gadget* di rumah dan mendorong agar anak dapat tidur pukul 21.00 WIB agar anak dapat memiliki waktu istirahat malam yang cukup, sehingga pada pagi harinya anak siap untuk belajar di sekolah
- d. Memberi waktu dalam mendampingi putra-putrinya dalam belajar, sehingga bila memang belajar harus menggunakan *gadget*, penggunaannya tidak disalahgunakan oleh anak untuk bermain yang lainnya. Orang tua menjadi teman bagi anak-anaknya, sehingga dengan keterbukaan yang terjadi antara orang tua dan anak akan lebih mudah untuk pengawasan.

### Bagi Pihak Sekolah

- a. Bagi pihak sekolah hendaknya bisa memberikan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam penggunaan media yang berbasis teknologi dalam rangka peningkatan proses pembelajaran.
- b. Pihak sekolah hendaknya memberikan penyuluhan kepada anak tentang dampak *positif* dan *negatif* dalam penggunaan *gadget* baik itu di sekolah maupun di rumah, dengan harapan bahwa tujuan pendidikan yaitu bangkitnya motivasi belajar anak akan semakin tinggi.

### Daftar Pustaka

- Ali, Mohamad. (1983). Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mujiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gunarsa, Singgih D. (2004). Gunarsa, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih D. (2004). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : Gunung Mulia.
- Hamalik, Oemar. (2016). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iswidharmanjaya, Derry. (2012). Bila si Kecil Bermain *Gadget* : Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Penyebab Anak Kecanduan *Gadget*. Yogyakarta: Beranda Agency.
- Marfuah, Hafidhoh. (2018). 101 Rahasia Kesehatan Otak. Jakarta : Gramedia.
- Nainggolan, John M. (2007). Menjadi Guru Agama Kristen; Suatu Upaya peningkatan Mutu dan Kualitas Profesi keguruan. Bandung: Generasi Info Media.
- Purwanto. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Psikologi dan Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sardiman, A.M. (2013). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Sinamo, Jansen. (2012). 8 Etos Keguruan. Jakarta: Institut Darma Mahardika.
- Supardan, Dadang. (2011). Pengantar Ilmu Sosial Sebuah Kajian Pendekatan Struktural. Jakarta : Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. (1990). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

### Majalah online

- Idris, Mohamad. (2017, Desember 1). Menteri Yohana Imbau Orang Tua Perketat Penggunaan *Gadget* ke Anak. Diterima dari <https://news.detik.com/berita/d-3750833/menteri-yohana-imbau-orang-tua-perketat-penggunaan-gadget-ke-anak>.
- Ibrahim, Ratih. (2012, Mei 29). Anak-anak Makin Lengket dengan *Gadget*. Diterima dari <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/07/10/humaira/ibu-anak/14/04/08/gaya-hidup/trend/12/05/28/m4q9haanakanak-makin-lengket-dengan-gadget>.
- Nafisa, Adilla Zenara. (2017, Juni 1). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*.

Diterima dari <https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>.

Purbaya, Angling Adhitya. (2019, Oktober 8). Duh! 8 Anak Dirawat Inap di RSJ Semarang karena Kacanduan Gawai. Diterima dari <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4766635/duh-8-anak-dirawat-inap-di-rsj-semarang-karena-kacanduan-gawai>.

### **Endnotes**

1. Angling Adhitya Purbaya, Duh! 8 Anak Dirawat Inap di RSJ Semarang karena Kacanduan Gawai. (Diterima dari <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4766635/duh-8-anak-dirawat-inap-di-rsj-semarang-karena-kacanduan-gawai>: 2019, Oktober 8)
2. N.d, Sekolah Dasar. (Diterima dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah\\_dasar](https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_dasar)).
3. John M. Nainggolan, Menjadi Guru Agama Kristen; Suatu Upaya peningkatan Mutu dan Kualitas Profesi keguruan. Bandung: generasi Info Media, 2007, hal 30-31.
4. A.M. Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta : PT Rajagrafindo, 2013), 92-94
5. Diterima dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>: 2019, Oktober 7
6. Adilla Zenara Nafisa. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget. (Diterima dari <https://www.bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>: 2017, Juni 1).
7. Wawancara dengan Putri (47 tahun) dan Ratna (54 tahun) guru di SD Kristen Banjarsari, Surakarta. 22 Agustus 2019.
8. Wawancara dengan Yayuk (57 tahun) dan Dian (29 tahun) guru di SD Kristen Banjarsari, Surakarta. 22 Agustus 2019.
9. Wawancara dengan Anggoro (51 tahun) dan Iwan (28 tahun) guru di SD Kristen Banjarsari, Surakarta. 22 Agustus 2019
10. Wawancara dengan V. Prima S (53 tahun), Atik Kristiati (46 tahun) dan Sumar (55 tahun) guru-guru di SD Kristen Manahan, Surakarta. 22 Agustus 2019.
11. Wawancara dengan Sri Lestari (47 tahun) guru di SD Advent, Surakarta. 6 September 2019.
12. Wawancara dengan Nur Pangarih (51 tahun) guru di SD Kristen Gandekan, Surakarta. 3 September 2019.
13. Wawancara dengan Sulistiyono (55 tahun) guru di SD Kristen Danukusuman, Surakarta. 9 September 2019.
14. Wawancara dengan Dwi Sapti (41 tahun) guru di SD Kristen Setabelan 2, Surakarta. 10 September 2019.
15. Wawancara dengan Prayitno (56 tahun) guru di SD Kristen Setabelan 1, Surakarta. 7 September 2019.
16. Wawancara dengan Lilik (29 tahun) guru di SD Kristen Setabelan 1, Surakarta. 7 September 2019.
17. Wawancara dengan Dwi Sapti (41 tahun) guru di SD Kristen Setabelan 2, Surakarta. 7 September 2019.
18. Wawancara dengan Sulistiyono (55 tahun) guru di SD Kristen Danukusuman, Surakarta. 9 September 2019.
19. Wawancara dengan Lilik (29 tahun) guru di SD Kristen Setabelan 1, Surakarta. 7 September 2019.
20. Wawancara dengan Sri Lestari (47 tahun) guru di SD Advent, Surakarta. 6 September 2019.

**Justin Niaga Siman Juntak**, Dosen Fakultas Teologi, Universitas Kristen Surakarta.  
Email: lurahcendana@gmail.com

**Eliana Setyanti**, Dosen Fakultas Teologi, Universitas Kristen Surakarta. Email:  
elianasetyanti83@gmail.com