

Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439
Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2025, Sherlin Nabilla, et.al

Vol. 3, No. 1, 2025, 177-186
DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v3i1>

Peran Wali Kelas Dalam Mencegah Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa di MI Khalifah Prabumulih

Sherlin Nabilla, Ahmad Sopian, Muhammad Roihan Al Haddad
Sekolah Tinggi Agama Islam Raudhatul Ulum
Email: sherlinnabilla1992@gmail.com

Abstract:

The role of the homeroom teacher consistently reflects expected behavioral patterns in various school activities. Therefore, the presence of homeroom teachers is highly essential in schools – not only for teaching and educating but also for implementing preventive actions against issues arising from the impact of gadgets. Gadgets are electronic devices equipped with various features and applications that present the latest technology, designed to make human life easier and serve as tools for communication. However, the convenience provided by these features can lead to both positive and negative impacts.

Keywords: *Homeroom Teacher Role, Gadgets, Social Development.*

Abstrak:

Peran wali kelas senantiasa menggambarkan pola tingkah laku yang diharapkan dalam berbagai kegiatan. Maka dari itulah peran wali kelas di sekolah sangat dibutuhkan, selain mengajar dan mendidik, mereka juga harus melakukan tindakan preventif (pencegahan) terhadap masalah-masalah yang ditimbulkan dari dampak gadget. Gadget adalah suatu perangkat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih mudah, dipakai sebagai alat komunikasi manusia. Karena kemudahan dari fitur gadget itulah yang menimbulkan dampak positif dan negatif dari gadget tersebut.

Kata Kunci: *Peran Wali Kelas, Gadget, Perkembangan Sosial.*

PENDAHULUAN

Pada zaman globalisasi ini, dimana pertumbuhan teknologi tidak dapat untuk dihindari, karena dapat dipastikan bahwa teknologi muncul dengan kencanggihanya masing-masing, Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman ini manusia di tuntutan mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu

diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget. Gadget adalah sebuah benda atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya handphone, laptop, kamera digital, music player, tablet dan lain-lain. (Isna, 2013).

Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah di temui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukanlah menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, contohnya pada anak-anak tentunya sangat senang memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak. (Balitbang, 2013).

Penggunaan gadget mempunyai efek positif dan negatif, dimulai dari efek positif diantaranya dalam meringankan masyarakat dalam mencari informasi, membantu pekerjaan lebih mudah dan tentu saja dapat membantu untuk bertukar kabar dan berkomunikasi dan jarak jauh, namun ada dampak negatif dari gadget yaitu dapat membuat orang ketagihan memainkan gadget hingga lupa waktu dan dapat mengalami gangguan kesehatan seperti mata yang dipaksa untuk memainkan gadget pada saat jam tidur sehingga mata tidak mendapatkan waktu beristirahat. Maka dari itu, disinilah wali kelas sangat diperlukan. Wali kelas juga memiliki peranan penting, baik itu dalam sekolah maupun luar sekolah, dimana pembentukan karakter siswa salah satunya adalah wali kelas. Apalagi jika sudah dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang saat ini semakin canggih, sebagai wali kelas hanya memberikan pemahaman, masukan tentang kegunaan dan juga dampak dari perkembangan teknologi gadget tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode Pada penelitian ini mengambil jenis penelitian kualitatif, yakni digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, analisis data bersifat induktif, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna (Sugiono, 2015). Sumber data yang di ambil langsung dari penelitian kepada sumbernya, tanpa atau adanya perantara yaitu melalui prosedur dan teknik pengumpulan data berupa observasi. Data sekunder adalah data yang di peroleh dari buku-buku, jurnal, dokumentasi serta arsip-arsip resmi. Dalam penelitian ini data yang dibutuhkan adalah

buku-buku, jurnal, dokumentasi dan arsip resmi dari Madrasah Ibtidaiyah Khalifah Prabumulih yang berkaitan dengan penelitian ini. (Grinnell, 2014).

Untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dan komprehensif, penelitian ini akan memanfaatkan berbagai metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi akan dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah. Berfokus pada tingkah laku, dan kesehatan peserta didik. Interaksi antara materi bacaan dan tulisan, dan serta adanya partisipasi dalam kegiatan literasi ini. Nantinya hasil lapangan akan digunakan untuk merekam detail observasi yang telah dilakukan.

2. Wawancara Wali Kelas

Wawancara akan dilakukan dengan wali kelas. Wawancara ini akan berisi pertanyaan mengenai bagaimana peran wali kelas dalam mencegah dampak gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa di MI Khalifah Prabumulih, dan apa saja faktor pendukung dan penghambat wali kelas dalam pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa di MI Khalifah Prabumulih.

3. Wawancara Dengan Peserta Didik

Wawancara di lakukan langsung dengan peserta didik, dan untuk menguji kebenaran, dilakukan juga wawancara dengan orang tua peserta didik. Wawancara ini akan berfokus pada pengalaman ayah dan ibu dalam mengamati dampak gadget terhadap perilaku serta kesehatan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis. Maksudnya adalah bahwa gadget merupakan perkembangan teknologi dalam bentuk perangkat yang kian praktis dari MP3 hingga smartphone, nootbook, computer PC menjadi laptop serta semua perangkat digital yang kini hadir kian praktis (Subagijo, 2020). Adapun berbagai dampak dari perkembangan teknologi gadget sehingga perlunya untuk mengetahui bagaimana peran wali kelas dalam mencegah serta mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat wali kelas dalam pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa di MI Khalifah Prabumulih.

1. Peran Wali Kelas Dalam Mencegah Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa di MI Khalifah Prabumulih.

Wali kelas sebagai pendidik, wali kelas adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi peserta didik dan lingkungannya. Berkaitan dengan tanggung jawab wali kelas harus mengetahui, serta memahami nilai, norma moral, dan social, serta berusaha berperilaku dan berbuat sesuai dengan nilai dan norma tersebut. Wali kelas juga harus bertanggung jawab terhadap segala tindakannya dalam pembelajaran di sekolah, berkenaan dengan wibawa wali kelas harus memiliki kelebihan dalam pemahaman ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai dengan bidang yang dikembangkan (Mulyasa, 2005).

Wali kelas sebagai penasehat, wali kelas adalah seorang penasehat bagi peserta didik, bahkan bagi orang tua, meskipun mereka tidak memiliki latihan khusus sebagai penasehat dan dalam beberapa hal tidak dapat berharap untuk menasehati orang. Peserta didik senantiasa berhadapan dengan kebutuhan untuk membuat keputusan, dan pada prosesnya akan lari kepada wali kelasnya peserta didik akan menemukan sendiri dan secara mengherankan, bahkan mungkin menyalakan apa yang ditemukannya, serta akan mengadu kepada wali kelas sebagai orang kepercayaannya. Wali kelas sebagai penasehat dianggap menjadi orang yang dapat di percaya dan dibutuhkan nasehatnya bagi peserta didik. Oleh karena itu wali kelas sebagai tempat mengadu sekaligus penyelesaian masalah dalam pengambilan keputusan. (Mulyasa, 2005).

Wali kelas sebagai pembimbing, sebagai pembimbing, wali kelas harus merumuskan tujuan secara jelas, menetapkan waktu perjalanan, menetapkan jalan yang harus di tempuh, menggunakan petunjuk perjalanan, serta menilai kelancaran-kelancaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Semua itu dilakukan berdasarkan kerjasama yang baik dengan peserta didik tetapi wali kelas memberikan pengaruh utama dalam setiap perjalanan yang direncanakan dan dilaksanakan. (Hisyam, 2002).

Wali kelas sebagai teladan, Wali kelas sebagai teladan tentu saja kepribadian dan apa yang dilakukan wali kelas akan mendapatkan sorotan peserta didik dan orang sekitar lingkungannya yang menganggapnya sebagai wali kelas. Keteladanan adalah perilaku yang sesuai dengan norma, nilai, dan aturan negara. Secara teoritis, menjadi teladan merupakan bagian integral dari seorang wali kelas, sehingga menjadi wali kelas berarti menerima tanggung jawab untuk menjadi teladan. (Jamal, 2007).

Wali kelas sebagai pengelola kelas. Wali kelas memiliki tanggung jawab utama mengelola kelas, mengatur dan memantau siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyelenggarakan administrasi kelas, seperti membuat visi misi dan tujuan kelas, membuat laporan perkembangan siswa, dan menangani data pribadi siswa.

Wali kelas sebagai evaluator. Wali kelas melakukan penilaian untuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai atau tidak, materi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum oleh siswa, dan mengidentifikasi siswa yang membutuhkan perhatian khusus dan memberikan bantuan yang sesuai.

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Maka dari itu perkembangan sosial sangat berpengaruh terhadap dampak gadget pada peserta didik. Adapun dampak positif dan negatif dari pengaruh penggunaan gadget seperti:

Dampak positif gadget, diantaranya:

1. Menambah pengetahuan. Gadget berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari pengetahuan dengan mudah, mengakses informasi dengan cepat, melalui aplikasi edukatif dan video pembelajaran yang membantu anak memahami pelajaran sekolah dengan cara yang menyenangkan dan dapat juga memperkaya pengetahuan umum anak di luar materi sekolah melalui fitur yang ada di gadget.
2. Melatih kreativitas anak, anak bisa menggunakan aplikasi menggambar, membuat musik atau bahkan belajar coding sederhana yang merangsang kreativitas mereka.
3. Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tau cara menggunakannya.
4. Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki

teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.(Andiana, 2017).

Dampak negative gadget, diantaranya :

1. Mengganggu kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Sealin itu juga berpengaruh pada Kecemasan, anak yang menggunakan gadget cenderung menghindari orang-orang disekitarnya, menghindari tempat dan aktifitas yang mereka tidak sukai. Depresi pada anak, terlalu sering memanfaatkan gadget akan memicu depresi pada anak usia tertentu.
2. Gangguan perkembangan sosial, anak bisa menjadi kurang berinteraksi dengan teman sebaya atau keluarga karena terlalu fokus pada layar.
3. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak. Contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.
4. Gadget membuat ketergantungan atau kecanduan. Anak bisa mengalami kesulitan untuk berhenti menggunakan gadget dan menjadi mudah marah jika tidak diberi akses ke gadget.
5. Keterlambatan bicara atau bahasa, terlalu sering berinteraksi dengan gadget, anak akan kehilangan kesempatan berkomunikasi nyata secara verbal dengan orang lain disekitarnya. Bahasa yang sering digunakan dalam aplikasi gadget mereka seringkali berbeda dengan pola bahasa dan komunikasi secara nyata dengan lingkungannya. Hal inilah yang membuat anak mengalami keterlambatan bicara atau bahasa.
6. Kesulitan dalam memperhatikan, anak yang terlalu aktif dalam penggunaan gadget akhirnya akan lebih memfokuskan diri pada yang mereka nikmati dalam gadget mereka sehingga akan menurunkan perhatian terhadap rangsangan yang diterima disekitar mereka.
7. Permasalahan dalam belajar, jika digunakan tidak terkontrol, waktu belajar bisa terganggu karena lebih banyak digunakan untuk bermain game atau menonton video, sehingga mengabaikan tugas sekolah.
8. Pengaruh negatif pada karakter anak, anak lebih sering mengakses konten-konten

dewasa yang tidak layak dari pada konten-konten pengetahuan, sehingga bisa berdampak terhadap perkembangan moral dan perilaku mereka.(Suhana, 2018).

2. Upaya Wali Kelas Dalam Pencegahan Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak di MI Khalifah Prabumulih.

Pada tahap ini juga peran wali kelas dalam pencegahan dampak gadget terhadap perkembangan sosial pada anak di MI Khalifah prabumulih dapat kita lihat dalam tiga upaya berikut ini:

1. Upaya preventif, berarti pencegahan atau mencegah penyampaian suatu maksud untuk mencari jalan keluar atau bersifat mencegah supaya jangan terjadi, dengan cara memberikan edukasi kepada siswa mengenai dampak gadget termasuk bahaya kecanduan gadget , menghimbau siswa agar menggunakan gadget secara bijak dengan cara mengadakan diskusi dan penyuluhan tentang penggunaan gadget yang benar serta menjelaskan bahaya gadget.
2. Upaya Represif, adalah suatu tindakan pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran atau juga peristiwa buruk. Dengan kata lain, tindakan yang dilakukan setelah atau sesudah peristiwa terjadi. Dengan cara pemantauan dan identifikasi, wali kelas harus aktif mengamati perubahan perilaku siswa, seperti menurunnya konsentrasi, prestasi belajar, atau munculnya sikap agresif yang bisa menjadi tanda kecanduan gadget. Jika sudah terlihat perubahan tersebut maka selanjutnya komunikasi dengan orang tua, Wali kelas mengajak kerjasama dengan orang tua siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah serta membimbing anak tersebut. Wali kelas membuat laporan dan dokumentasi terhadap anak yang bermasalah baik itu sikap, perilaku maupun perkataan.
3. Upaya Kuratif, yaitu pembinaan yang bertujuan untuk membimbing siswa kembali kepada jalur yang semula, dari yang mulanya menjadi siswa yang bermasalah menjadi siswa yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Dengan cara Wali kelas melakukan pendekatan individu, yakni berbicara langsung siswa yang bersangkutan untuk mengetahui penyebab dan pola penggunaan gadget secara berlebihan. Tahap berikutnya, evaluasi dan tindak lanjut setelah masalah ditangani, wali kelas memantau perubahan perilaku siswa serta memberikan bimbingan lanjutan agar pelanggaran tidak terulang. Jika perlu wali kelas dapat

merekomendasikan siswa untuk mendapatkan bantuan konselor atau psikolog anak untuk penanganan lebih lanjut. Dalam hal ini orang tua juga berperan sangat penting dalam pengawasan gadget anak di rumah dengan cara tegas kepada anak, membatasi penggunaan gadget, boleh saja anak menggunakan gadget tapi cukup waktu 10 menit dan itu pun dalam pengawasan orang tua, selanjutnya ajarkan anak pentingnya menahan diri dan mengikuti aturan yang di tetapkan.

Hasil observasi yang dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah, menunjukkan bahwa adanya perbedaan tingkah laku dan kesehatan pada peserta didik, dampak positifnya adalah peserta didik lebih kreatif serta inovatif. Adapun dampak negatif dari gadget tersebut seperti, kurangnya interaksi sosial pada peserta didik serta dapat Menurunnya Konsentrasi dan Prestasi Akademik.

Dari wawancara yang dilakukan terdapat perbedaan hasil yang didapat. Wawancara dilakukan untuk mengentahui peran wali kelas dalam mencegah dampak gadget terhadap perkembangan sosial serta mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat wali kelas dalam pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa di MI Khalifah Prabumulih. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa peran wali kelas sangat penting dalam mencegah dampak gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa karena wali kelas memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir dan kebiasaan siswa terkait penggunaan gadget. Dengan pendekatan yang tepat, wali kelas bisa membantu mencegah dampak negatif gadget sekaligus mengarahkan penggunaannya ke arah yang bermanfaat bagi perkembangan siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa wali kelas di MI Khalifah Prabumulih memiliki peran strategis dalam mencegah dampak negatif gadget terhadap perkembangan sosial siswa. Peran tersebut dilakukan melalui tiga pendekatan: (1) Preventif, dengan memberikan edukasi tentang bahaya penggunaan gadget dan imbauan penggunaan bijak; (2) Represif, melalui pemantauan perilaku siswa dan komunikasi dengan orang tua bila ditemukan masalah; dan (3) Kuratif, berupa pembinaan dan pemberian sanksi kepada siswa yang menunjukkan tanda kecanduan gadget.

Adapun faktor pendukung upaya ini adalah dukungan terhadap penggunaan gadget yang positif untuk pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambatnya meliputi

keterbatasan waktu wali kelas dalam memantau siswa serta kurangnya pengawasan dari orang tua di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiana Sunita dan Eva Mayasari (2017). 201 Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati. Yogyakarta: Deepublish.
- Balitbang. 2013. Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Iplikasinya Di Masyarakat. Jakarta: Media Bangsa.
- Isna Nadhila, Mempermudah (2013). Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern. Jakarta: Penamadani. h-13.
- Jamal Ma'mur Asmani (2007). Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, Inovatif, Jakarta: Kencana.
- Mulyasa (2005). Menjadi Guru Menciptakan Pelajaran Kreatif Dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Subajigo Azimah (2020). Diet & Detoks Gadget. Jakarta Selatan: Mizan Publika.
- Suhana (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang", Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Tekologi Komputer, No. 3.

