

Peran Kepala Sekolah dalam Meminimalisir Dampak Negatif *Gadget* Pada Siswa-Siswi MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh

Anggi Melviyanti¹, Hotni Sari Harahap², Nurul Hidayah³

^{1,2,3} Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Al Washliyah Medan

e-mail: melviyantianggi@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh, 2) Upaya peran kepala sekolah dalam meminimalisir dampak negatif *gadget* pada siswa-siswi di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sinergitas kinerja kepala sekolah dalam mengatasi kenakalan siswa dalam penggunaan *gadget* di sekolah MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis dan sumber data yang diperoleh di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga tahap, yaitu: 1) Tahap Reduksi Data, 2) Tahap Penyajian Data, 3) Tahap Verifikasi. Hasil penelitian ini adalah kinerja kepala sekolah dalam mengatasi penggunaan dampak negatif *gadget* terhadap siswa-siswi adalah sebagai berikut: 1) Memberi pemahaman bahwa pendidikan sebagai investasi di masa depan, 2) Memberi penilaian kepada siswa beprestasi dengan memberi penghargaan sebagai imbalan, 3) Memberi hukuman kepada siswa yang bermasalah dengan mempertimbangkan hukuman yang pantas dan mendidik dan 4) Memberi peringatan yang kuat bagi yang melanggar aturan, karena setiap anak akan mempunyai catatan dosa. Kenakalan yang siswa yang selalu membawa *gadget* ke sekolah adalah melanggar aturan dan tata tertib sekolah, melanggar aturan kelas, mengganggu ketentraman lingkungan sekolah, serta merugikan dirinya. Upaya peran kepala sekolah dalam meminimalisir dampak negatif *gadget* pada siswa-siswi di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh adalah sebagai berikut: 1) Selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa-siswi untuk tetap selalu mematuhi peraturan sekolah yang berlaku, 2) sebelum memasuki keruangan kelas, kepala sekolah mengingatkan kepada guru-guru di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh memeriksa tas siswa-siswi sebelum memasuki ruangan kelas, 3) apabila siswa-siswi tersebut kedatangan membawa *gadget* (*handphone*) ke sekolah, kepala sekolah mengatakan *gadget* itu tidak akan di kembalikan atau tidak diberikan disepensasi dengan pemanggilan orang tua ke sekolah.

Kata Kunci: Peranan, Kepala Sekolah, Dampak Negatif *Gadget*, Siswa

Abstract

The issues in this study are: 1) The negative impact of gadget use on students at MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh, 2) The efforts of the principal's role in minimising the negative impact of gadget use on students at MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh. The purpose of this study was to determine the synergy of the principal's performance in overcoming student delinquency in the use of gadgets at MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh school. This research is a type of descriptive qualitative research that produces data in the form of written words and data sources obtained in the field. The data analysis technique used in this research has three stages, namely: 1) data reduction stage, 2) data presentation stage, 3) verification stage. The results of this study are the principal's performance in overcoming the negative impact of gadgets on students as follows: 1) creating an understanding that education is an investment in the future, 2) evaluating students who excel by giving awards as rewards, 3) punishing problem students by considering appropriate and educational punishment, and 4) giving strong warnings to those who break the rules, because every child will have a record of sin. The delinquency of students who always bring gadgets to school is violating school rules and regulations, violating class rules, disturbing the peace of the school environment, and harming themselves. The efforts of the Principal's role in minimising the

negative impact of gadgets on students at MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh are as follows: 1) always provide guidance and direction to students to always comply with the applicable school regulations, 2) before entering the classroom, the principal reminds the teachers at MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh to check the students' bags before entering the classroom, 3) if the students are caught bringing gadgets (mobile phones) to school, the principal says the gadget will not be returned or compensation will not be given by calling the parents to school.

Keywords: *Role, Principal, Negative Impact of Gadgets, Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa dan negara (BP, Dkk, 2022). Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia di tuntut mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efesien. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern (Wiryany, Dkk, 2019). 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*.

Era globalisasi telah membuat perubahan yang signifikan dan telah terjadi degradasi moral dan sosial budaya yang cenderung kepada pola perilaku yang menyimpang. Dampak globalisasi membuat gaya hidup masyarakat berubah. Dengan ditinggalkannya nilai-nilai agama dan tradisi, globalisasi dapat dianggap telah menjadikan manusia lupa akan eksistensinya (Wahyudi & Sukmasari, 2014). Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat bukan hanya setiap bulan teknologi berkembang, akan tetapi setiap hari teknologi mengalami perkembangan.

Perkembangan akan kebutuhan *gadget* saat ini sangatlah banyak dan beragam. Maka tak heran banyak orang berbondong-bondong untuk membeli *gadget*. Setiap harinya *gadget* dan perangkat lainnya habis terjual untuk digunakan oleh banyak *user* (pengguna). Pada era teknologi seperti saat ini, kebutuhan *gadget* adalah salah satu kebutuhan utama. Mulai dari anak sekolah, pengusaha dan lainnya memang sangat membutuhkann perangkat *gadget*, mulai dari *smartphone*, komputer, laptop dan lainnya (Wilanjaya, 2020).

Gadget adalah sebuah benda (benda atau benda elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disosialisasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia. Masih menurut esai tersebut, *gadget* hanya bisa digunakan oleh mereka dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone*, laptop, camera digital, *music player*, jam digital canggih dan lain-lain. *Gadget* memang salah satu hal yang mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan sehingga *gadget* salah satu alat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan. Sehingga dunia ini penuh dengan peralatan *gadget* yang menjadi kebutuhan utama dalam dunia internet atau dunia informasi komunikasi dan teknologi terbaru saat ini (Jalilah, 2022).

Selain untuk memudahkan kegiatan manusia, *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang memilikinya adalah *handphone*. Karena *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*short message service*). Sebelum adanya *gadget* orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun berkumpul bersama. Saat ini banyak orang asyik dengan *gadget* yang mereka miliki. Kadang-kadang orang melupakan adanya teman yang sesungguhnya disampingnya (Miranti & Putri, 2021).

Ada banyak dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* terutama pada pelajar, ada yang positif dan ada dampak negativenya pula. Dampak positifnya yaitu kini *gadget* dapat mengakses informasi kapanpun dan dimanapun sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Bahkan kini pelajar bisa mengakses internet untuk hiburan,

maupun sarana untuk mengerjakan tugas. Bukan hanya dampak positif saja yang bisa ditimbulkan oleh *gadget*, *gadget* bisa menimbulkan dampak negatif. Tak sedikit pelajar yang meyalahgunakan kecanggihan *gadget*, yang seharusnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mempermudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Saat ini anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*, awalnya mereka menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game akan tetapi lama kelamaan mereka menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.

Dampak positif dari kemajuan teknologi sampai kini ialah bersifat fasilitatif (memudahkan). Memudahkan kehidupan manusia yang sehari-hari sibuk dengan berbagai problema yang semakin kompleks (Yumarni, 2022). Namun nampaknya dampak negatif dari teknologi juga telah menampakkan diri di depan mata yang pada prinsipnya bisa melemahkan daya mental-spiritual atau jiwa yang sedang tumbuh berkembang dalam berbagai bentuk penampilan dan gayanya. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa kemajuan teknologi mempunyai ranah positif dan ranah negatif. Untuk meminimalisir atau bahkan menghilangkan ranah negatif tersebut, maka kepala sekolah (kepsek) harus mampu memaksimalkan fungsi teknologi sebagai alat yang fasilitatif.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif merupakan penelitian khusus objek yang tidak dapat diteliti secara statistik atau cara kuantifikasi. (Pariddudin & Fadhli, 2022) Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, adapun data yang dikumpulkan adalah kata-kata atau gambar (Khosiah, Dkk, 2017). Untuk memperoleh data dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah seperti alat rekam, catatan, daftar wawancara, dan daftar observasi. Aktivitas dalam analisa data, yaitu peneliti akan melakukan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan (Nuriyati, Dkk, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepala sekolah adalah seorang guru yang diangkat untuk memduduki jabatan struktural di sekolah yang ditugaskan untuk mengelola sekolah. Keberhasilan sekolah adalah keberhasilan kepala sekolah. Kepala sekolah memegang peranan penting dalam mempengaruhi dan mengarahkan porsenil sekolah yang ada, agar dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan sekolah. Kinerja guru dalam suatu wujud pelaksanaan tugas mendidik para peserta didik ditentukan oleh motivasi kerja. Perilaku kepemimpinan kepala sekolah yang efektif mempengaruhi kerja guru.

Kepala sekolah memiliki peran sebagai pemimpin di sekolahnya dan bertanggung jawab dan memimpin proses pendidikan di sekolahnya, yang berkaitan dengan peningkatan mutu sumber daya manusia, peningkaan profesionalisme guru, karyawan dan semua yang berhubungan dengan sekolah dibawah naungan kepala sekolah. Peran kepala sekolah sebagai pemimpin mencerminkan tanggung jawab kepala sekolah untuk menggerakkan sumber daya yang ada di sekolah. Fungsi kepemimpinan amat penting sebab disamping sebagai penggerak juga berperan sebagai kontrol segala aktifitas guru (dalam rangka peningkatan profesional mengajar), staff, siswa dan sekaligus untuk meneliti persoalan-persoalan yang timbul di lingkungan sekolah.

Sama halnya dengan permasalahan yang terjadi pada siswa khususnya di sekolah MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh, apalagi yang jadi permasalahan pada dunia teknologi sekarang ini membuat siswa-siswi semakin terlihat dampak negatif dalam setiap penggunaan *gadget*, makanya untuk meminimalisir itu semua atau untuk mengurangi dampak negatif kepada siswa-siswi sekolah MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh, kepala sekolah MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh tidak memperbolehkan atau bahkan mengharamkan untuk kepada siswa-siswi MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh membawa *gadget* (*Handphone*) ke sekolah, karena itu sangat banyak dampak negatif pada siswa-siswa sekolah MTs islamiyah.

MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh adalah lembaga pendidikan Islam yang bertujuan berpartisipasi untuk mencerdaskan kehidupann bangsa dengan melaksanakan program yang

mengacu kepada kurikulum Kementerian Agama, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan memadukan sejumlah program pendukung dan penguat melahirkan peserta didik yang cerdas, mandiri, terampil, amanah dan berakhlakul karimah.

Kepala Sekolah di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh mengatakan kini kita sudah memasuki zaman yang begitu canggih dan begitu juga dalam dunia teknologi sekarang luar biasa canggihnya, semua kalangan bahkan semua usia sudah tau yang namanya teknologi terlebih khusus yang namanya *gadget*, coba kita lihat sekarang siapa yang tak kenal yang namanya *gadget* mulai dari usia balita sampai dengan usia lanjut tau tentang dunia *gadget* atau bisa kita katakan *handphone* yang berfasilitas android, karena *handphone* yang menggunakan fitur android lah yang membuat manusia sekarang lebih canggih dalam penggunaannya. Dan bahkan juga karena diakibatkan begitu canggihnya dunia maya sekarang ke sekolah pun harus mengikuti jaman teknologi yang canggih sekarang ini bisa kita lihat sekarang, siswa-siswi sekarang ujian berbasis komputer, raport digital dan lain-lain.

Kita tidak bisa menyalahkan keadaan apa yang berkembang di saat sekarang ini. Bagaimana pun kita harus mengikuti, dengan berpedoman pada prosedur yang ada salah satunya adalah tetap selalu meningkatkan ketaqwaan kita kepada Allah SWT. Terlepas dari cerita zaman sekarang ini, terdapat beberapa dampak yang signifikan terlihat dikalangan siswa-siswi, antara lain:

1. Siswa-siswi tersebut akan malas belajar
2. Tidak konsentrasi akan suana belajar mengajar
3. Dikhawatirkan dapat melihat yang tidak-tidak di hanphone itu seperti melihat pornografi
4. Mengganggu teman sekelasnya dalam belajar mengajar

**Tabel Data Siswa yang Sering melanggar membawa *gadget* (*Handphone*)
Ke Sekolah MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh**

No	Nama Siswa (Inisial)	Kelas	Merek <i>Handphone</i>
1	M.I.A.L	VIII	Samsung
2	K.H	VIII	Oppo
3	C.W	IX	Xiomi
4	Fh	IX	Samsung
5	Jn	IX	Xiomi

(Sumber Panduan Akademik MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh 2024/2025)

SIMPULAN

MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh adalah lembaga pendidikan Islam yang bertujuan berpartisipasi untuk mencerdaskan kehidupann bangsa dengan melaksanakan program yang mengacu kepada kurikulum Kementerian Agama, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan memadukan sejumlah program pendukung dan penguat melahirkan peserta didik yang cerdas, mandiri, terampil, amanah dan berakhlakul karimah.

Berdasarkan paparan data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bentuk kenakalan siswa yang terjadi di MTs Al Ikhlasiah Sei Buluh, yaitu mengenai pelanggaran tata tertib sekolah, melanggar aturan kelas dan mengganggu ketentraman lingkungan sekolah, merugikan dirinya dan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- BP, Abd Rahman, Dkk. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan". *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/download/7757/4690>.
- Jalilah, Siti Rahmi. 2022. "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1). <https://www.edukatif.org/edukatif/article/download/1716/pdf>.
- Khosiah, Hajrah, & Syafril. (2017). Persepsi Masyarakat Terhadap Rencana Pemerintah Membuka Area Pertambangan Emas di Desa Sumi Kecamatan Lambu Kabupaten Bima. *Jurnal Ilmu*

Sosial Dan Pendidikan, 1(2), 141–149.
https://www.google.com/search?q=informan+penelitian+kualitatif+pdf&rlz=1C1CHWL_enID1129ID1129&oq=informan+penelitian+kualitatif&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgBEAAYgAQyCQgAEEUYORiABDIHCAEQABIABDIHCAIQABIABDIHCAMQABIABDIHCAQQABIABDIHCAUQABIABDIICAYQABgWGB4yCAgHEAA.

- Miranti, Putri, & Lili Dasa Putri. 2021. "Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1). <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/download/3205/1757>.
- Nuriyati, T., Falaq, Y., Nugroho, E. D., Hafid, H. H., & ... (2022). Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi). In *Widina Bhakti Persada: Bandung*. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/354716/metode-penelitian-pendidikan-teori-aplikasi%0Ahttps://repository.penerbitwidina.com/media/publications/354716-metode-penelitian-pendidikan-teori-aplik-d68bda90.pdf>.
- Pariddudin, A., & Fadhli, I. (2022). Penerapan Web Service Untuk Meningkatkan Performa Kecepatan Data Pada Sistem Tes Potensi Akademik. *Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 12(1), 85–94. <https://doi.org/10.36350/jbs.v12i1.133>.
- Rosiyanti, Hastri, & Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar". *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/download/2750/2360>.
- Wahyudi, Hendro Setyo, & Mita Puspita Sukmasari. 2014. "Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat". *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://media.neliti.com/media/publications/227634-teknologi-dan-kehidupan-masyarakat-7686df94.pdf>.
- Wilanjaya, Erdianto Kartika. 2020. "Perkembangan Gadget Dan Pengaruhnya Terhadap Pendidikan Di Indonesia". *Jurnal KOPASKA; Konseling Pancawaskita*, 7(1). <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/2668/pdf>.
- Wiryany, Detya, Dkk. 2019. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Perubahan Gaya Hidup Pada Masyarakat Indonesia", *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Penerapan Sistem Bisnis Keuangan Dalam Mendukung Society 5.0*, ISSN 2088-2068. <https://repository.unibi.ac.id/134/1/PENGARUH%20PERKEMBANGAN%20TEKNOLOGI.pdf>.
- Yumarni, Vivi. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini". *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>.